

L'intervista. Il commissario, Enzo Savarese fa il punto sulle nuove regole al vaglio dell'Agcom

«Il nostro copyright sarà garantista»

«Il modello non è Hadopi. Nessuna sanzione per gli utenti ma solo per i portali pirata»

FEDERICA META

■ **Nessuna "Hadopi all'italiana"**, piuttosto una regolamentazione necessaria "richiesta dall'evoluzione tecnologica e dalle nuove forme di fruizione che garantisca un'efficace applicazione del diritto d'autore e un'adeguata tutela dei diritti dei cittadini-utenti". Per **Enzo Savarese**, commissario Agcom, è questo il senso del regolamento sul copyright a cui l'Authority sta lavorando e che dopo il 17 dicembre sarà sottoposto a consultazione pubblica.

Lei dice che non si tratta di una versione italiana della legge francese, però resta il fatto che le regole saranno "punitive"...

Definirle "punitive" non è esatto. Contrariamente a quanto stabilito da Hadopi, che arriva a sanzionare i "pirati" anche con il blocco della connessione Internet, il nostro testo non

andrà a toccare direttamente l'utente finale, ma quei siti che ritrasmettono contenuti audiovisivi premium, mettono a disposizione in streaming film di prima visione oppure file protetti da copyright tramite peer to peer. Il testo non è ancora definitivo ma l'orientamento che sta emergendo in Agcom, come sintesi tra due linee contrapposte, una più pro-copyright l'altra più pro-utente, è garantista sia nei confronti dei produttori sia dei naviganti.

A fronte di una sanzione dei portali pirata, però, non ci sarà una contropartita in termini di offerta di contenuti legali. Almeno non in tempi brevi.

L'Italia soffre un forte ritardo dovuto a due ordini di problemi. Il primo è di natura tecnologica e riguarda la mancanza di banda - quella che c'è è per la maggior parte occupata dal download o streaming illegali - il secondo è economico. Chi vuole investire nella banda larga ha bisogno di vedere garantiti i ritorni, ma se domina l'illegalità si crea un evidente aborto economico. Se, invece, la fruizione dei contenuti via Web viene in qualche modo regolamentata, rispettando i diritti di tutti, si potrebbe dare un maggiore impulso agli investimenti in reti veloci e, conseguentemente, in contenuti.

In questo modo non si rischia di violare la libertà di uno strumento, come il Web, "ontologicamente"

ENZO SAVARESE
Commissario Agcom



loro lavoro sarebbe una catastrofe.

Quale ruolo per l'Agcom nel quadro che si verrà a delineare?

Data per chiara la competenza dell'Autorità nell'accertamento delle violazioni, ciò che potrebbe delinearci è l'imposizione in capo agli Isp dell'obbligo di comunicare dati sul traffico Internet nel rispetto della privacy e del principio di neutralità della rete. Tali informazioni consentiranno all'Agcom di delineare un quadro del fenomeno della pirateria e di mettere in campo le azioni utili a contrastarla. Il regolamento in lavorazione, infatti, è solo una parte di una strategia più ampia di lotta all'illegalità sul Web. Strategia che passa anche per una forte campagna di informazione per gli utenti sui pericoli e sui rischi da essa generati. Il presupposto perché le misure siano efficaci è la collaborazione di tutti gli attori per comporre nel modo più appropriato tutti gli interessi in gioco.



La filosofia

Non si può permettere di fare sul Web ciò che è vietato in televisione o sulla stampa



I due fronti

Il testo è la sintesi tra le istanze di un fronte pro-autori e uno pro-utilizzatori

libero?

Credo che se si sostiene il principio di neutralità tecnologica non si può pensare di fare sul Web ciò che è vietato sulla carta stampata o in Tv. Lo hanno capito anche negli Usa dove, con il nuovo corso inaugurato dalla Fcc, si stanno rivedendo le norme sul copyright.

Lì però gli utenti hanno a disposizione delle immense library digitali: film, musica e ora anche libri. Le condizioni di partenza sono migliori.

Certamente, ma sono migliori anche le condizioni delle infrastrutture. Il territorio è cablatto al 100% ed è stato più facile creare un'offerta digitale di qualità. E nonostante ciò, anche lì l'industria dell'entertainment chiede un cambio di marcia nel senso di una maggiore tutela del copyright. E lo chiede ancora di più quella italiana che soffre dei ritardi di cui abbiamo detto sopra. Si tratta di un settore che impiega circa 300mila persone che vivono della vendita dei prodotti e dei diritti su quei prodotti. Se si continuasse a fruire illegalmente del

Vision

ANDREA GRANELLI

■ **C'è un tema** che oggi non può più essere ignorato in nessuna analisi seria della "rivoluzione" digitale in Italia: il bassissimo livello di adozione delle tecnologie Ict presso le piccole e piccolissime imprese. Per capirne le cause perduranti, bisogna analizzare il fenomeno del digitale da una diversa angolazione e mettersi al riparo dalle "false letture" che hanno accompagnato e continuano ad accompagnare il racconto e di conseguenza a orientare le ricette proposte.

Se analizziamo in dettaglio le fasi di concepimento, progettazione e gestione delle soluzioni digitali, appare evidente che il progettista deve sempre più mettere insieme in maniera armonica (e idealmente unica) molti ingredienti tecnologici: dispositivi, sensori, algoritmi, contenuti e interfacce. Sviluppare il sistema informatico di un'azienda o di una istituzione non è quindi un processo industriale, né deve esserlo. Non si tratta di imporre comportamenti standard quanto piuttosto di adattare una "cassetta di attrezzi" ad uno specifico contesto, bilanciando correttamente buone pratiche consolidate con specificità individuali.

La diversità è dunque un elemento distintivo da valorizzare. L'azione del progettista digitale è quindi più simile a quella di un artigiano che

L'Italia ha bisogno di artigiani digitali

Bisogna ridare centralità ai professionisti, ai creativi e alle Pmi per troppo tempo incomprese

non a quella di un operaio in catena di montaggio. Il tema non è aumentare la produttività dei programmatori o creare metodologie iper-strutturate, ma adattare la tecnologia al contesto, "sedurre la forma" per usare un'espressione di Lévi Strauss.

La "materia prima digitale" è sempre più accessibile e diffusa: il movimento dell'open source e la parallela standardizzazione delle interfacce hanno creato un boom di "digitale grezzo" ad elevate prestazioni e a costi particolarmente contenuti sui cui l'artigiano può esercitare le sue attività di adattamento e personalizzazione. Nel sedurre sta il segreto dell'artigianato digitale. La materia digitale non è inerte ma anzi è quasi magica e può vivere di vita propria e andare spesso verso direzioni non previste

(né volute) dai progettisti. Pertanto l'artigiano del "digitale" deve non solo sedurre ma talvolta addirittura "sedare" le infinite potenzialità della materia digitale.

I punti di contatto con la cultura artigiana sono quindi molti. Un altro esempio è la manutenzione, aspetto strutturale e non accidentale delle applicazioni software. E allora si comprende come questo binomio apparentemente contraddittorio "artigiano" e "cultura digitale" è invece un motore che genera innovazione e come la cultura artigiana non sia un retaggio del passato ma uno strumento anche per plasmare il futuro. E poiché il tessuto imprenditoriale italiano è imbevuto di cultura artigiana, questa è certamente un'ottima notizia per l'Italia. Nel nostro Paese vi sono casi estremamente innovativi (e poco conosciuti) anche nel modo di lavorare e innovare nel digitale che suggeriscono di ipotizzare una vera e propria "via italiana al digitale".

D'altra parte questa dimensione del digitale, questa sua vicinanza al design più che all'ingegneria era già nota in Olivetti dove era diventata una pietra angolare dell'azienda. L'aver richiamato grandi designer come Sottsass, Bellini e Nizzoli non era né artificio comunicativo né estetismo decadente, ma "strategia di business"

che puntava a creare prodotti non solo distintivi e belli, ma anche facili da usare e intuitivi.

È quindi necessario (ri)dare centralità "digitale" ai professionisti e ai creativi, alle Pmi per troppo tempo incomprese, indifese e non rappresentative in quanto non (ben) rappresentate. Vanno identificate ricette concrete e coerenti per un rafforzamento del settore e un suo rilancio. Il panorama delle proposte è però davvero desolante. Tra le tante cause, una è certamente il fatto che le proposte di policy vengono alimentate da un imperante positivismo tecnologico, se non addirittura dalla difesa strumentale di interessi particolari. Le richieste che più frequentemente vengono comunicate sono: estensione della larga banda a tutto il Paese, rottamazione dei pc,

incentivi per l'acquisto del decoder digitale o - dulcis in fundo - "consegna" a Internet del Premio Nobel per la pace. Forse questa ultima proposta merita un'analisi più attenta, non per la sua "pericolosità" ma per la sua emblematicità. Recentemente "svelata" nelle sue finalità commerciali anche da chi la appoggiava (si può vedere ad esempio il lucido e ben informato articolo "La verità su Wired e la campagna 'Internet for Peace'" pubblicato a ottobre su www.ninjamarketing.it), rimane un caso interessante di studio per la sociologia dei new media.

Il livello manipolatorio e "intorpidente" della proposta non richiede commenti. Oltretutto quali sarebbero le conseguenze del Nobel? Che tutti gli utilizzatori della Rete diventerebbero "d'ufficio" peace-keeper? Dimenticare quanti risparmiatori hanno lasciato la penna in borsa durante la bolla Internet o la velocità con cui la Rete sta creando dei moloch il cui potere va molto al di là del già problematico monopolio, o ancora il fatto che la Rete si è rivelata utilissima anche per terroristi e narcotrafficcanti è già di per sé incredibile. E non saranno certo l'attribuzione di un premio Nobel o l'incitazione "Ci batteremo ogni giorno per banda larga, wi-fi libero e libertà della Rete" a ridurre i rischi.

*esperto di innovazione



Il progetto

Il sistema informatico non è e non può essere un processo di tipo industriale



La ricetta

«Sedurre la forma» per trasformare il materiale grezzo in innovazione