

Così nella Rete svanisce il sogno del sapere per tutti

JUAN CARLOS DE MARTIN

È DA vent'anni che il digitale ci sfida. È come se ci guardasse metaforicamente negli occhi con un sorriso beffardo dicendo: «In che modo mi userete? Ora che grazie a me libri, musica e immagini possono essere copiate all'infinito e trasmesse ovunque a costo virtualmente zero, mi sfrutterete per portare tutta la conoscenza del mondo a tutti i bambini e gli adulti del pianeta o, all'estremo opposto, mi userete per togliere diritti acquisiti da secoli, per limitare, controllare e sorvegliare? Sono proprio curioso di vedere che scelta farete».

Dopo vent'anni di contrasti e di passi avanti, di iniziative ambiziose ma effimere, di promesse non mantenute, di pericoli inediti, di grandi cambiamenti dei comportamenti e di inaspettati ritorni di fiamma l'unica risposta seria è che non abbiamo ancora scelto. Siamo lì in mezzo, sospesi in maniera contraddittoria tra l'utopia dell'accesso universale e la distopia di un neo-feudalesimo digitale. Forse è normale che sia così. Forse vent'anni sono pochi per cambiare il modo in cui abbiamo regolato la conoscenza per secoli. Tanto più che non si tratta solo di aggiornare concetti e mentalità, ma anche e soprattutto di superare la profonda riluttanza di un'industria ad esplorare direzioni che ritiene potenzialmente pericolose per il suo modo di fare affari e, più in generale, per la sua centralità.

Di conseguenza finora il digitale è stato abbracciato solo se in grado di assicurare ritorni certi - in termini economici o in termini di controllo - e solo se il passo non minacciava in alcun modo l'organizzazione generale dell'industria editoriale, musicale, cinematografica. In questi ultimi anni, poi, l'industria dei contenuti ha iniziato a temere - non senza fondamento - non più tanto lo scenario di un ipotetico accesso universale alla conoscenza garantito dallo Stato (con nuove modalità di remunerazione degli autori), ma la sostituzione - totale o parziale - della loro industria con quella degli attuali "Big Five" della Rete, ovvero, Facebook, Amazon, Google, Apple e Microsoft.

La conseguenza finora è stata, purtroppo, scontata, ovvero, da una parte difesa a oltranza dell'esistente, anzi, un'ulteriore estensione degli attuali diritti di proprietà, e dall'altra richieste finalizzate a minimizzare i costi operativi e a massimizzare la libertà di manovra.

Ma in questo scontro tra industrie, chi sta davvero pensando ai cittadini? I cittadini autori tanto quanto i cittadini lettori, ascoltatori, amanti del cinema. Sono i cittadini che dovrebbero essere al centro della discussione e dell'azione politica. L'industria, infatti, qualunque industria, è un mezzo, non un fine: il fine è il benessere delle persone. E quindi dovremmo chiederci come dovrebbe cambiare l'industria per massimizzare il benessere degli individui - autori e consumatori - nell'era digitale. Sapendo che di un'industria della cultura ci sarà sempre bisogno: non solo perché i supporti fisici (soprattutto libri e vinile) continuano a godere di buona salute, ma anche perché per fare un buon libro, un buona musica e, ovviamente, un buon film, c'è assoluto bisogno di tecnici e specialisti che si prendano cura dell'opera, professionisti che è giusto che vengano remunerati per le loro prestazioni.

In questi anni sono state avanzate non poche proposte di riforma del modo in cui trattiamo la conoscenza (come quelle di Fisher, Aigrain e Ricolfi), ma l'impatto sulla politica è stato finora sostanzialmente nullo. Fuori delle Università nessuno sembra davvero interessato all'argomento. Il digitale, quindi, continua a guardarci beffardo.

Per quanto tempo ancora?