DOPPIOZERO

Conversazione con Philippe Aigrain

Tiziano Bonini
22 Ottobre 2014

Questa estate ho letto *Illusioni Perdute* di Balzac, un grande classico che ritrae con precisione millimetrica la vita precaria e bohémien della "classe creativa" parigina degli anni trenta dell'Ottocento (scrittori, giornalisti, poeti, pittori, tipografi, critici teatrali, attori, editori). Sembrava di leggere le cronache dei lavoratori della conoscenza di oggi: squattrinati, costretti ad uscire tutte le sere per incontrare persone (faccio cose, vedo gente) che potrebbero darti un lavoro, un mese pieni di soldi il mese dopo al verde. Se è vero però che il lavoro nelle industrie creative è sempre stato difficile per sua natura, l'aumento della produzione di contenuti e la frammentazione del pubblico hanno messo in crisi il modello di sopravvivenza delle economie culturali e creative.

Chi dà la colpa alla pirateria, chi alle reti p2p, chi alle vecchie industrie culturali incapaci di adattarsi, chi ad Amazon che rovina l'editoria e Google che rovina il giornalismo, ma nessuno ha soluzioni concrete, se non tassare (giustamente) di più i futuri media mogul. È un film già visto in passato: negli anni venti l'industria musicale aveva paura che la radio facesse vendere meno dischi, i giornali avevano paura che la radio facesse vendere meno giornali, la radio aveva paura che la tv le rubasse il posto, Hollywood che le videocassette le facessero vendere meno biglietti del cinema e così via, fino all'arrivo di Internet, che ha messo in crisi tutte le industrie precedenti.

Uno dei più attenti analisti dei cambiamenti in corso nell'economia di prodotti culturali e creativi è Philippe Aigrain, autore del libro *Sharing. Culture and Economy in the Internet Age* (Amsterdam University Press, 2012), che Doppiozero aveva recensito qui. Aigrain, oltre ad analizzare il cambiamento, ha anche una sua soluzione, molto pratica (e molto complessa nell'applicazione), che consiste nella riforma del modo in cui finanziamo i lavori creativi, attraverso un contributo che lui chiama "creative contribution".

In occasione del passaggio di Philippe a Napoli, per l'incontro "Copyright e Creative Commons. Il lavoro culturale nell'epoca della sua iper-riproducibilità tecnica", lo abbiamo intervistato via email e questa è la fedele trascrizione della conversazione che è venuta fuori. Un piccolo spoiler: se siete degli artisti, preparatevi al peggio, perché l'unica ancora di salvezza sarà il pubblico.

Culture and the Economy in the Internet Age

— *Philippe Aigrain*
with contribution of Suzanne Aigrain

AMSTERDAM UNIVERSITY PRESS

Nel tuo ultimo libro, Sharing*, avanzi la proposta di una "creative contribution". Ci spieghi cos'è, e perché è per te così importante per sostenere l'economia digitale?*

La proposta di un "creative contribution" (contributo alla creatività) in realtà contiene due proposte associate:

– La prima è quella di riconoscere un chiaro diritto individuale alla condivisione e scambio tra individui di contenuti culturali digitali, senza alcun beneficio monetario. Questo diritto rappresenta secondo me la declinazione contemporanea del diritto alla partecipazione alla vita culturale della città definito nell'articolo 27.1 del Patto Universale dei Diritti dell'Uomo e nell'articolo 15 della dichiarazione ONU sui diritti culturali, sociali ed economici. Questo diritto include il diritto al remix (creare lavori a partire da opere pre-esistenti), senza la necessità di un pagamento compensativo per poter utilizzare i materiali esistenti. Per "condivisione tra individui" si intende una condivisione decentralizzata (p2p, scambio diretto) senza centralizzazione dei contenuti su un unico sito, per esempio.

– La seconda parte della proposta è la creazione di un contributo obbligatorio da parte delle famiglie che hanno almeno un abbonamento a un servizio di connessione internet a banda larga. Il contributo verrebbe impiegato per finanziare progetti artistici o mediali e per ricompensare gli autori di contenuti per i loro lavori condivisi secondo il suddetto "diritto alla condivisione". Questa è la declinazione contemporanea di quegli "interessi morali e materiali degli autori" nominati nello statement dell'articolo 27.2 della Dichiarazione

Universale dei Diritti dell'Uomo e nell'articolo 15 del Patto ONU sui diritti culturali, sociali ed economici.

E non è pensato per compensare un presunto danno della condivisione sull'economia culturale. Da una parte, non esiste alcuna prova che l'economia della condivisione abbia conseguenze negative in termini economici sull'economia delle industrie culturali e dall'altra ci sono molti dati che dimostrano come nessuna economia culturale digitale decente può esistere quando i provider non riconoscono nemmeno i più basilari diritti alla condivisione, come dimostrato dal rifiuto massiccio del DRM da parte dei consumatori. Ancora più importante, un diritto fondamentale, come io considero questo "diritto alla condivisione", non può essere condizionato dall'obbligo di un pagamento per poter accedere ai contenuti (se questa condivisione accade in un regime no profit, n.d.t.).

Ci sono altre ragioni per l'impiego di un contributo obbligatorio. Per prima cosa, una delle ragioni è la grande sfida che la cultura digitale e l'espressione pubblica stanno affrontando a causa dell'aumento nel numero di persone che creano contenuti di valore a fronte di una diminuzione (o al massimo di un mantenimento costante) del tempo disponibile per ricevere (leggere, vedere, ascoltare…) questi contenuti, dal momento che le persone spendono più tempo in attività creative e meno nella pura ricezione. Questo significa che l'audience media per ogni contenuto sta subendo una diminuzione significativa e che ogni tipo di entrata economica basata sull'audience, sia essa la vendita, il prestito, le licenze d'uso o la pubblicità dovranno sempre più fare i conti con una porzione minore della torta dei finanziamenti alle industrie creative. Abbiamo bisogno, dal mio punto di vista, di un sistema aggiuntivo di entrate, complementare a quelli già esistenti, che soltanto un contributo obbligatorio può garantire.

Le proporzioni che secondo me dovrebbe assumere questo contributo obbligatorio sono nell'ordine dei 50-60 euro per famiglia all'anno (nei paesi sviluppati), di cui poco meno di un terzo dovrebbe andare a finanziare nuovi progetti o intermediari che aggiungono valore alla catena di produzione e il resto, i restanti due terzi, dovrebbe andare a ricompensare gli autori che contribuiscono alla creazione di nuove opere.

La tua proposta è simile al modello basato sulla donazione sul quale è costruito Wikipedia, con l'eccezione che questo contributo consisterebbe in una forma di contributo non volontario e fisso, come una specie di abbonamento. Non pensi di star chiedendo troppo al senso di responsabilità degli utenti della rete e dei fruitori di contenuti digitali?

C'è in realtà una differenza tra un modello basato su donazioni a favore di una certa comunità, sito o progetto e un modello come quello che propongo che si basa su una raccolta di risorse economiche che abbraccia l'intera società. Nel mio modello, il finanziamento di particolari progetti creativi si baserà sulle scelte fatte dagli utenti che una volta all'anno, al momento del pagamento, potranno scegliere a quali progetti assegnare le loro risorse sulla base di un registro aperto nel quale saranno elencati i progetti candidati al finanziamento. Nel frattempo le ricompense ai lavori condivisi dagli autori si baseranno su un ampio campione di utenti che accetteranno che vengano raccolti dati sulle loro pratiche nello spazio pubblico.

Questa parte è stata spesso incompresa: il mio modello non prevede alcuna raccolta di dati personali, tipo cosa leggi/ascolti/vedi e quando lo fai, ma soltanto dati riguardanti manifestazioni pubbliche di interesse

verso uno specifico contenuto come ad esempio la pubblicazione di un link, una raccomandazione, un embedding in un blog, l'upload di un contenuto su una rete p2p. Queste azioni saranno registrate e raccolte sul computer dell'utente, possibilmente anche riviste e controllate dall'utente stesso e poi trasmette in forma anonima ad un'agenzia pubblica che rilascerà i dati raccolti sotto forma di open data. Questo significa che le persone che decideranno di prendere parte volontariamente alla sperimentazione del modello avranno di fatto il potere di controllare come vengono allocate le risorse. È una forma specifica di scelta/decisione tra pari.

Ci sono però problemi per niente banali riguardo la raccolta di dati sulle pratiche culturali su larga scala, come ad esempio il rischio di frodi. Ho speso molto tempo a dimostrare come questi problemi possono essere inquadrati e mitigati, ma nessuna soluzione è perfetta. Comunque, ribadisco che le forme attuali di finanziamento della produzione culturale, siano esse il prelievo per la Copia Privata o la selezione da parte di istituzioni pubbliche di quali produttori finanziare sono certamente, anche esse, forme di finanziamento molto lontane dalla perfezione.

Come dovrebbe essere riformato il copyright per adattarlo al contesto digitale?

Uno dei grandi vantaggi del riconoscere alla condivisione di prodotti culturali tra individui a fini no-profit e tramite reti decentralizzate (p2p) lo status di diritto culturale è che questo può essere implementato senza stravolgere l'attuale quadro legale del copyright. È sufficiente definire una nuova forma di esaurimento dei diritti in ambito digitale: per esempio, quando un individuo entra in possesso di un file che rappresenta un'opera protetta da copyright, il suo libero utilizzo per fini non commerciali decentralizzati non sarà piu regolato per il copyright. Per fare questo basterebbe premere per una revisione dell'articolo 3.3 della direttiva comunitaria sul copyright 2001/29/CE. Ma avremmo bisogno di un forte slancio politico per farlo.

Naturalmente altre parti del quadro legislativo che regola il copyright necessitano di riforme per altre ragioni, per esempio per allargare i diritti di istituzioni come le biblioteche a digitalizzare e/o diffondere opere culturali.

E quale dovrebbe essere il ruolo delle istituzioni europee?

Credo che l'azione di riforma dovrebbe prendere piede sia a livello nazionale che a livello europeo, in favore della creazione di un nuovo quadro normativo a servizio di autori, artisti e altri tipi di produttori, come gli utenti e gli amatori. In un possibile scenario, le istituzioni europee dovrebbero almeno autorizzare la sperimentazione di questo tipo di nuove pratiche, come la creative contribution. È una vera tragedia politica il fatto che non si possano condurre politiche sperimentali a livello regionale o nazionale. Se il Parlamento Europeo avesse il diritto di proporre leggi (direttive), credo che sarebbe già intervenuto in tal senso, con qualche mozione. In ogni caso, si può fare già molto a livello degli stati membri per dare vita a dei nuovi processi e nuove pratiche. Quando si è trattato di approvare misure restrittive che rafforzavano il vecchio modello di copyright, abbiamo visto stati membri che hanno approvato tali misure andando anche contro le leggi europee, scavalcandole in peggio. Non vedo perché non potrebbe succedere il contrario, che uno stato si faccia portatore di una riforma del copyright che vada oltre l'ambito delle attuali regole europee.

Scrittori, musicisti, video-maker e artisti vedono le loro entrate ridursi progressivamente, a causa della transizione da una economia e una cultura materiale ad una immateriale, dell'aumento dei servizi di streaming a scapito dell'acquisto di mp3 e cd, libri, dvd, della pirateria, delle reti p2p e soprattutto delle strategie conservatrici degli editori tradizionali. Chi è realmente responsabile della ulteriore precarizzazione delle vite dei lavoratori della conoscenza e delle industrie creative? Oppure, al contrario, le industrie creative sono sempre state un settore ad alta precarizzazione del lavoro (penso allo splendido ritratto della precaria classe creativa parigina dei primi dell'Ottocento, fatto da Balzac in Illusioni Perdute*).*

Come ho detto prima nella prima risposta, la ragione più importante del declino delle entrate sta nella frammentazione e diminuzione delle audience, in tutti i campi del lavoro creativo, dovuta alla moltiplicazione dell'offerta. Gli effetti di questo fenomeno sono amplificati dalla reazione di editori e distributori che cercano di mantenere alti i propri margini di profitto restringendo la promozione dei lavori creativi e la loro visibilità a un numero più limitato di prodotti e per una frazione di tempo minore. Il risultato è un'economia culturale dove l'accesso sia meno diverso (anche se produce di più) e che è più ingiusta. Quando menzioni lo streaming cogli un punto molto importante. Lo streaming è una forma distributiva di tipo broadcast, che agli utenti restituisce pochissimo e non è sorprendente che fornisca agli editori anche un ritorno economico limitato, e ancora meno agli artisti.

E allora, se questo è lo scenario, tutti gli artisti e produttori di contenuti giunti a leggere fin qui si chiederanno: come possono gli autori sopravvivere in questa economia digitale e immateriale?

La risposta breve è: "gli autori possono sopravvivere e lo faranno (con grandi difficoltà) attraverso il supporto diretto delle persone". Questo può significare più fonti parallele di finanziamento, tutte basate però su una relazione diretta con le audience e sulla coltivazione di una comunità: modelli di finanziamento partecipativi (crowdfunding), oppure trasformare il lavoro creativo in lavoro di formazione, guadagni sulle performance dal vivo (anche se ci sono limiti strutturali sui luoghi delle performance e sulle audience che possono contenere). Un'altra voce, seppur in declino, sono i finanziamenti pubblici, che rappresentano ancora tra il 30 e il 50% degli investimenti in cultura da parte degli stati.

Una risposta più lunga includerebbe anche pagamenti per concedere l'uso di prodotti culturali a fini commerciali di vario tipo.

Il 25 ottobre 2014, alle 9.30, Philippe Aigrain sarà ospite all'evento "Copyright e Creative Commons. Il lavoro culturale nell'epoca della sua iper-riproducibilità tecnica", organizzato da FONDACA, Fondazione per la cittadinanza attiva, in collaborazione con l'associazione culturale Per e finanziato dal Forum Universale delle Culture di Napoli e della Campania, Napoli.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO