

Tecnologia

Il dilemma dello scambio di copia

Come garantire la libertà di fruizione e nel contempo evitare gli abusi?

La musica che compri legalmente attraverso Internet è davvero tua? Ne puoi veramente fare ciò che vuoi? Se c'è un limite alla tua libertà, qual è? E che cosa ne sarà in futuro?

SERVIZIO A CURA DI LUCIO BRAGAGNOLO

Quando c'è da lanciare una provocazione Steve Jobs, il capo carismatico di Apple, non si tira indietro. È stato lui a lanciare il sasso che ha agitato lo stagno dei produttori di media sul tema del DRM (Digital Rights Management), ossia la gestione dei dati digitali. Un acronimo innocente che però condensa le angosce moderne di case discografiche e cinematografiche, riguardanti fatturati plurimiliardari.

Evoluzione della distribuzione

Un album musicale o un film (i media) si sono sempre trovati su supporti fisici, come un CD o un DVD. Fin dai tempi dei grammofoni l'acquisto della musica ha significato l'acquisto del supporto. La copia del CD o la registrazione del film su videocassetta, sempre per uso personale, sono state accettate come parte del gioco e su queste premesse si è costruito un mercato. Internet sta però minacciando di farlo crollare, o almeno di trasformarlo alla radice, perché tra le tante rivoluzioni che ha portato vi è lo svincolo dei media dai supporti fisici.

TRE CONSIGLI

Come superare l'ansia da DRM

La diatriba tra libertà d'uso dei media da parte chi li paga e la libertà di chi li vende di proteggere il proprio investimento non avrà soluzioni soddisfacenti in tempi brevi. La linea che divide i comportamenti appropriati da quelli almeno discutibili è assai sottile e appare persino poco stabile. Si possono però dare alcuni consigli sempre validi. Il primo è assoluto: fare sempre (almeno) una copia sicurezza, cioè un backup, dei media acquistati, siano musica, film, immagini o altro. La legge di qualunque nazione civilizzata pone il backup personale nell'ambito del *fair use*, l'uso consentito. Nel-

Esistono centinaia di programmi, uno tra tutti iTunes (1) di Apple, che «rippano» un CD audio, cioè ne trasportano i contenuti sul disco rigido del computer. Dal quale sono liberi di essere trasferiti su un iPod, oppure masterizzati a volontà su altri CD a qualità costante, o ancora riversati su Internet, dove almeno una decina di reti di scambio di file in protocollo P2P (2) in questo preciso istante sta duplicando centinaia di migliaia di brani musicali senza alcun limite quantitativo o geografico (il discorso è tecnicamente identico per i film e ogni altro genere di dato digitale). Per le major il P2P è un incubo che sta iniziando a intaccare fonti di profitto apparentemente consolidate, come la vendita di CD audio, da tempo ormai in lento declino.

iPod e iTunes Store: la rivoluzione

La prima provocazione di Steve Jobs è stata quella del 2001, con il lancio dell'iPod, costruito esattamente per portarsi in giro la propria musica sempre e dovunque, in barba al supporto originale. Jobs convinse i discografici a consentire la vendita dei brani direttamente in forma digitale sull'odierno iTunes Store. Ma

l'era digitale può darsi che il file di una canzone si rovini e che l'ascolto sia impossibile. O se ne ha una copia, o tocca riacquistare ciò che già si possedeva. Il secondo consiglio è documentarsi, per sapere in anticipo sui nostri acquisti che cosa funziona, dove funziona e con che limitazioni, per evitare sorprese tardive e sgradite. Il terzo e ultimo consiglio è più impegnativo: favorire le soluzioni che vanno verso la libertà del consumatore di disporre liberamente dei propri acquisti. L'esempio recente dell'iTunes Store è emblematico. Da tempo è possibile acquistare musica di



TUTTO LEGALE Azureus, il software prodotto da Vuze, adotta la tecnologia P2P per distribuire video e televisione on demand attraverso Internet.

discografici imposero che i brani fossero protetti da un sistema DRM e che fosse possibile passare la musica da computer ad iPod ma non in direzione inversa. Chiesero che la musica dell'iTunes Store potesse essere copiata su non più di cinque computer diversi e vollero un limite al numero di CD masterizzabili a partire dalla stessa lista di brani, e così via. Il compromesso tra libertà e restrizioni è stato positivo: l'iTunes Store ha venduto ol-

tre 2,5 miliardi di canzoni in mezzo mondo. Con l'apparire dei suoi concorrenti, però, è apparsa la faccia della medaglia dei DRM che nessuno aveva considerato.

I limiti dei DRM e le proteste delle autorità

La protezione digitale dei media impone la segretezza sulla natura della protezione stessa. Ciò impedisce di fatto la condivisione di un sistema DRM tra più aziende. Così, nel momento in cui altri (prima fra tutti Microsoft) hanno aperto il proprio negozio on line, lo hanno fatto con un DRM diverso. I DRM sono incompatibili tra loro. Come risultato, una canzone acquistata sull'iTunes Store si può trasferire solo su un iPod, ma non su un lettore musicale digitale SanDisk o Microsoft. Viceversa, un brano comprato presso lo store Microsoft si può ascoltare solo sul lettore di Microsoft, Zune, e non su un iPod. Le autorità antitrust di diverse nazioni, ultima fra tutte la Norvegia, hanno considerato questo vincolo tecnico tra negozio e lettore digitale come un monopolio e hanno chiesto ad Apple (il cui iTunes Store assorbe i tre quarti della domanda) di far sì che la musica digitale possa essere usata su qualunque lettore e in definitiva di rendere inutile il DRM,

richiesto però non da Apple, bensì dalle case discografiche.

Jobs risponde e una major reagisce

Jobs ha così lanciato la sua nuova provocazione e in una lettera aperta (3) ha dichiarato che Apple sarebbe felicissima di togliere il DRM, esigente in risorse tecniche e investimenti per essere mantenuto sicuro, e che a fare un passo avanti dovrebbero essere piuttosto le case discografiche. L'eco è stata grande e la risposta una sola, ma di rilievo: Emi (4) ha deciso di rendere disponibile da maggio il proprio catalogo musicale presso l'iTunes Store in due versioni, una quella solita (protetta da DRM) e l'altra di qualità sonora più elevata, a un prezzo superiore di circa il 30 per cento, ma non protetta e utilizzabile su qualsiasi computer e lettore digitale. Il risultato dell'esperimento riscriverà la storia della vendita di musica digitale, in un senso o nell'altro.

Il video è un'altra cosa

Nel campo del video i problemi sono diversi, per la ragione che un file video di qualità è ancora molto pesante da trasferire via Internet con le risorse di banda passante attuali. Dunque non esiste ancora un traffico consistente di pellicole come è per la

musica. Ma è solo questione di tempo. Intanto nascono esperimenti interessanti come Vuze (5) e Joost (6), reti alternative di distribuzione che adottano la tecnologia P2P per prepararsi a distribuire video e televisione on demand come i canali tradizionali non sanno e non possono fare.

A differenza del mondo musicale, quello filmico ha sempre commercializzato supporti completi di DRM. Un CD audio è libero da protezioni, un DVD no. Per questo, dal primo exploit dell'hacker Jon Lech «DVD» Johansen (7), che ha permesso la visione dei DVD sul sistema operativo indipendente Linux tramite aggiramento della protezione dei dischi, si è condotto un gioco tra «guardie» e «ladri» in cui la protezione viene di continuo aggiornata e di continuo superata.

Diritti di riproduzione: una questione rovente

Anche dove non ci sono prodotti da vendere la questione dei DRM e in generale dei diritti di riproduzione è rovente. Ne è un esempio la causa legale intentata da Viacom contro il sito YouTube (8), che pubblica milioni di spezzoni video tratti da qualsiasi fonte, compresi film di proprietà Viacom. YouTube è posseduto da Google (9), che ha già fatto i conti con l'ira degli editori librari, restii a concedere al motore di ricerca più cliccato al mondo la possibilità di indicizzare il contenuto dei libri cartacei. Internet e la separazione tra contenuti e supporti mettono a dura prova i meccanismi tradizionali di distribuzione. Certamente qualcosa cambierà: l'atteggiamento delle major, la libertà di distribuzione di file sulla Rete oppure un'ennesima provocazione di Steve Jobs.

LINK

- (1) <http://www.apple.com/it/itunes>
- (2) <http://www.p2pitalia.com/>
- (3) <http://www.apple.com/hot-news/thoughtsonmusic/>
- (4) <http://www.emigroup.com/>
- (5) <http://www.vuze.com>
- (6) <http://www.joost.com>
- (7) <http://nanocrew.net/>
- (8) <http://www.youtube.com>
- (9) <http://www.google.ch>

CYBERBUSSOLA

«INFORMATICA08», APPUNTAMENTO TRA TECNICISMO E CULTURA

DAVIDE GAI

Stiamo avvicinando all'anno dell'informatica. Questa affermazione può sembrare provocatoria, se si pensa all'importante ruolo che le nuove tecnologie hanno acquisito nella vita di tutti i giorni, sia quella lavorativa, che quella di relazione. Gli esempi in questo senso non mancano. Basti pensare all'imporsi del wireless come ultimo miglio, con la conseguente possibilità di portarsi l'ufficio in tasca, come indicatrice dei passi da gigante che sono stati fatti, e di quelli che ci attendono. In realtà, se si osservano le cose con un occhio più critico, si possono scorgere dei segnali non del tutto positivi, che, se non sono colti e interpretati, possono portare ad un'evoluzione in senso pan-consumistico del nostro rapporto con la tecnologia, a scapito di affinità elettive di livello superiore. Infatti le iscrizioni alle facoltà universitarie di informatica, dai politecnici alle scuole superiori, stanno languendo, e da qualche anno il numero degli studenti è in diminuzione. Questo è molto pericoloso perché in realtà la richiesta di informatici qualificati da parte delle aziende è in continuo aumento, soprattutto nei confronti



di curriculum «di fascia alta» ovvero di quelle persone che associano alle conoscenze di informatica nozioni di management, oppure delle competenze verticali nel campo della biologia o dell'ingegneria. Personaggi che le nostre Università hanno imparato a formare, e patto che ci siano studenti liceali che accettino di percorrere questa strada. Per questo motivo la Confederazione, assieme alle più importanti associazioni di categoria, ha lanciato un'iniziativa chiamata «Informatica08», (www.informatica08.ch) che occuperà tutto il prossimo anno, con lo scopo di informare, sensibilizzare, promuovere una visione dell'informatica non necessariamente legata ad interazioni commerciali, ma vista principalmente come veicolo di promozione della cultura scientifica e tecnologica umana.

Il progetto, molto ambizioso e che sta rapidamente guadagnando il consenso anche delle grandi case, degli istituti finanziari, e dei media, si svilupperà per mezzo di una moltitudine di eventi, alcuni dei quali avranno luogo nel nostro Cantone. Anche se è ovviamente presto per illustrarli in dettaglio, possiamo anticipare alcuni temi: due importanti filoni di discussione saranno dedicati al rapporto tra l'informatica, l'insegnamento e la ricerca. Quest'ultimo tema assume particolare rilevanza nel nostro Cantone per molti motivi: L'USI e la SUPSI sono particolarmente prolifiche, dal punto di vista della produzione di pubblicazioni scientifiche internazionali; in secondo luogo attorno alle facoltà di informatica si sono sviluppati importanti centri di ricerca, come il Centro Svizzero di Calcolo Scientifico, e l'Istituto IDSIA di intelligenza artificiale, per citarne alcuni. Inoltre il Ticino è diventato negli ultimi anni terra di lancio di importanti progetti che hanno rappresentato una «prima» a livello nazionale, come AIL Wirefree, e Mobile Banker. Espandendosi verso la vita di tutti i giorni, Informatica08 si chinerà sul rapporto che sussiste tra l'informatica e le disabilità, ma anche quel-

lo che la lega al gioco, organizzando dei concorsi tra gli studenti delle scuole medie e superiori, basati non certo su videogames, ma sulla sottile linea che divide l'interazione con un PC dalla logica matematica e simbolica. A livello nazionale si sta preparando una piattaforma di meeting che saprà attirare opinion leader da tutto il mondo. Si è al lavoro già da adesso perché si vuole che il prossimo anno lasci dei risultati concreti e duraturi, che portino ad un nuovo impulso nei confronti dell'appetibilità di un curriculum informatico. Il rapporto tra uomo e macchina, visto in tutti i suoi aspetti, viene spesso dibattuto, purtroppo in modo superficiale, in quanto viene ridotto al semplice tentativo di determinare chi dei due sia l'ipotetico padrone dell'altro. Alternativamente prevalgono visioni orwelliane che si contrappongono a quelle che poggiano su di una concezione utilitaristica del PC. In realtà bisogna percorrere una terza via, quella della formazione che coniughi il sapere tecnologico con la cultura classica, della storia, del latino e della buona padronanza della propria lingua madre, e possibilmente di altri linguaggi: e questa è la vera sfida.