

DOMENICO GIGANTE

La proprietà intellettuale e i sistemi  
collaborativi nell'attività creativa



“He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me” *Thomas Jefferson*<sup>1</sup>

Il confronto con un'altra cultura è sempre molto utile per iniziare ad assumere una certa distanza dalle nostre istituzioni e osservare con altri occhi quelle che sono le idee a cui siamo ormai troppo avvezzi: in questo caso riguardo alla *proprietà intellettuale*. In Cina, ad esempio, la pirateria si estende a quasi tutti i settori. Tra le cause di questo sistema diffuso di imitazione non c'è solo il livello di sviluppo di quel Paese e dei suoi sistemi legali. Vi è anche un fattore culturale, ovvero l'atteggiamento confuciano verso la proprietà intellettuale<sup>2</sup>. Spesso è difficile spiegare ad uno studente cinese cosa c'è di sbagliato nella contraffazione, perché nella sua cultura non è presente la prospettiva che copiare un'idea sia una forma di furto di qualcosa di proprietà altrui: non riesce a concepire il carattere immorale del suo gesto. Al contrario per lui imitare è una forma alta di omaggio nei confronti del maestro e una fase fondamentale dell'apprendimento<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Dalla lettera a Isaac Mc Pherson, 13 agosto 1813: “Chi riceve un'idea da me, ricava conoscenza senza diminuire la mia; come chi accende la sua candela con la mia riceve luce senza lasciarmi al buio”. Thomas Jefferson, terzo Presidente degli Stati Uniti d'America e inventore lui stesso, è considerato colui che istituì l'ufficio brevetti negli Stati Uniti.

<sup>2</sup> Cfr. Chris Anderson, *Gratis*, Milano, Rizzoli, 2009, pag. 224.

<sup>3</sup> Per altro anche nella cultura Occidentale il concetto di pirateria come reato stenta a prendere piede. Molti forse ricordano lo spot commissionato dalla società di gestione collettiva dei diritti d'autore Buma/Stemra, che veniva spesso proiettato in sala prima dei film, il quale metteva sullo stesso piano il furto e il taccheggio con la pirateria digitale (<https://youtu.be/-jL8LYc71E>). Questa pubblicità ha, tra l'altro, una storia molto curiosa,

Tradizionalmente con il termine ‘proprietà intellettuale’ si indica un sistema di tutela giuridica di quei beni immateriali – come invenzioni, scoperte o opere d’arte – che hanno una rilevanza economica. Sulla base di questi principi la legge attribuisce ai creatori e inventori un vero e proprio monopolio nello sfruttamento delle loro creazioni/invenzioni, ponendo nelle loro mani gli strumenti legali necessari per tutelarsi da eventuali utilizzi a scopo di lucro da parte di soggetti non autorizzati. Nonostante l’espressione sia oggi piuttosto comune, “fino agli anni ‘60 – ci ricorda Ugo Pagano – il termine ‘proprietà intellettuale’ non veniva usato né nella letteratura accademica, né nel linguaggio comune. In particolare ci si riferiva ai brevetti come a una forma di monopolio che, pur implicando un’inefficiente restrizione nell’offerta di un bene o ostacolando il contributo di altri al miglioramento di un processo produttivo, poteva tuttavia stimolare le innovazioni”<sup>4</sup>. Come sostiene Richard Stallman, fondatore della *Free Software Foundation*, chiamare il monopolio intellettuale ‘proprietà intellettuale’ ha costituito un cambiamento di linguaggio che ha confuso i termini del problema, favorendo la sua estensione a

---

perché la società che realizzò il video non ha mai pagato i relativi diritti a Melchior Reitveld, autore della musica utilizzata nello spot. Cfr. <https://www.drcommodore.it/2021/03/17/spot-anti-pirateria-musica-piratata/>. Inoltre dal 2001 il mondo celebra ogni 26 aprile la “Giornata mondiale della proprietà intellettuale” per aumentare la consapevolezza del ruolo svolto dai diritti di proprietà intellettuale nella promozione dell’innovazione e della creatività. Un’iniziativa evidentemente volta a educare al rispetto della legge sul diritto d’autore. Cfr. <https://www.wipo.int/ip-outreach/en/ipday/>.

<sup>4</sup> Cfr. <https://confronti.net/2021/02/i-vaccini-fra-proprietaintellettuale-e-condivisione-della-conoscenza/>.

numerose tipologie di innovazioni<sup>5</sup>. L'uso dell'espressione 'proprietà intellettuale' per riferirsi a entità tanto diverse come copyright, brevetti e marchi di fabbrica dovrebbe essere complessivamente rifiutato – raccomanda Stallman – poiché il suo utilizzo distorce sistematicamente e confonde queste entità con il diritto di proprietà e crea una tendenziosità, scambiando questi monopoli con la proprietà di cose fisiche limitate<sup>6</sup>. Seguendo le orme di Stallman, anche Lawrence Lessig – giurista statunitense e figura di primo piano della *Free Culture* – ha criticato l'analogia implicita con la proprietà fisica (come quella di una terra o di un'automobile). Egli sostiene che una tale analogia non funzioni, perché la proprietà fisica è generalmente conflittuale, mentre le opere intellettuali sono non-conflittuali: se si fa una copia di un'opera, l'utilizzo della riproduzione non ostacola l'uso dell'originale<sup>7</sup>.

A queste critiche, che mettono in luce la confusione semantica tra proprietà intellettuale e diritto di proprietà, si affiancano numerosi altri giudizi negativi. Molti di questi hanno un carattere fortemente etico: ovvero evidenziano le ingiustizie sociali e le disuguaglianze che i monopoli intellettuali producono in modo sistematico. A questo riguardo si può prendere come esempio la "Dichiarazione di Ginevra sul Futuro

---

<sup>5</sup> "Negli ultimi due decenni la natura delle conoscenze brevettabili è stata estesa ad includere oggetti precedentemente esclusi, poiché troppo vicini al campo delle idee astratte come il software ed i modelli di business". Cfr. U. Pagano e M. A. Rossi, "I Danni Economici del Monopolio delle Idee", [http://www.ugopagano.cloud/sito/Articles\\_files/pagano-rossi%20limes.pdf](http://www.ugopagano.cloud/sito/Articles_files/pagano-rossi%20limes.pdf).

<sup>6</sup> Cfr. <https://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.it.html>.

<sup>7</sup> Cfr. [https://wiki.lessig.org/Against\\_perpetual\\_copyright](https://wiki.lessig.org/Against_perpetual_copyright).

dell'Organizzazione mondiale per la proprietà intellettuale"<sup>8</sup>. Degli otto punti su cui si focalizza il documento, la gran parte riguardano temi etici e sociali:

1. le barriere che questi monopoli creano all'accesso ai medicinali, all'istruzione e alla tecnologia, con particolare riferimento alle persone con disabilità;
2. l'accaparramento di beni sociali e pubblici da parte di interessi privati;
3. la difesa di interessi circoscritti a scapito delle istituzioni democratiche e dell'interesse pubblico;
4. l'inibizione del flusso di innovazioni verso le nazioni povere, che hanno urgente bisogno di tecnologie per lo sviluppo;
5. gli enormi costi economici derivanti dalle pratiche anti-competitive delle multinazionali;
6. la sostanziale inefficienza del sistema della proprietà intellettuale nel tutelare realmente gli interessi delle persone e delle comunità creative.

---

<sup>8</sup> La dichiarazione di Ginevra sul futuro dell'organizzazione mondiale per la proprietà intellettuale (in inglese: *Geneva Declaration on the Future of the World Intellectual Property Organization*) è un documento firmato nel 2004 da centinaia di organizzazioni no-profit, scienziati, accademici ed altre personalità per sollecitare l'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale (WIPO) a tener conto delle esigenze dei Paesi in via di sviluppo in tema di legislazione sulla proprietà intellettuale, nonché a considerare quest'ultima non come fine a sé stessa, ma come uno dei tanti mezzi per lo sviluppo. In essa i firmatari solleccarono il WIPO ad abbandonare l'attuale politica di estensione dei diritti esclusivi senza riguardo al costo sociale e suggerirono di giungere ad un compromesso tra il dominio pubblico e la concorrenza da un lato e la proprietà intellettuale dall'altro. Cfr. <http://www.cptech.org/ip/wipo/genevadeclaration-italian.html>.

In sostanza molte leggi sui brevetti sembrano spingersi troppo oltre per proteggere coloro che producono innovazioni, a spese di quelli che le usano. E i problemi etici emergono maggiormente in relazione ai beni ad alto valore sociale. Infatti, il monopolio intellettuale induce le aziende a far pagare un prezzo superiore al costo marginale di produzione, come risarcimento per i costi di ricerca e sviluppo, tagliando fuori dai beni essenziali tutti coloro che non sono in grado di permettersi di pagare il più elevato prezzo del prodotto.

Molto interessanti sono anche le posizioni dei libertarians sul tema: permettere i diritti di proprietà sulle idee e sull'informazione crea scarsità artificiale e interferisce con il diritto di possedere beni materiali<sup>9</sup>. Sono, però, gli studi economici che mettono maggiormente in evidenza l'inefficienza dell'attuale sistema del diritto di proprietà

---

<sup>9</sup> Stephan Kinsella, avvocato americano esperto di diritto di proprietà, utilizza l'esempio seguente per sostenere la posizione libertaria: "Immaginiamo l'epoca in cui gli uomini abitavano le caverne. Un tipo svelto – chiamiamolo Galt-Magnon – decide di costruire una capanna di legno in un campo vuoto, vicino alle sue coltivazioni. Questa è certamente una buona idea, ed altri se ne accorgono. Naturalmente imitano Galt-Magnon, e si mettono a costruire le proprie capanne. Ma il primo ad inventare una casa, secondo i proponenti di PI, avrebbe un diritto di impedire agli altri di costruire case sui propri terreni, con il proprio legno, oppure di fare pagare loro una commissione se vanno avanti con la costruzione delle case. In questi esempi è chiaro che l'innovatore diventa un titolare parziale della proprietà tangibile altrui (p.es., terreni e legno), non per l'appropriazione e l'utilizzo originari di tale proprietà (perché già posseduta), ma perché gli è venuta un'idea. Chiaramente questa regola va contro quella dell'appropriazione e dell'uso originari, calpestando, in modo arbitrario e ingiustificato, proprio la norma d'appropriazione che è alla base di tutti i diritti di proprietà." Cfr. <https://www.stephankinsella.com/wp-content/uploads/publications/trans/kinsella-against-ip-italian-2009.pdf>.

intellettuale, in particolar modo riguardo al tema dei brevetti industriali. La letteratura è, naturalmente, molto ampia<sup>10</sup>. Prenderemo qui in considerazione un paio di esempi stimolanti. Il primo è tratto da un articolo di Ugo Pagano e Maria Alessandra Rossi apparso su *Limes* 5/2009<sup>11</sup>, che riguarda la crisi finanziaria del 2008 e mette in luce la relazione tra un grado eccessivo di privatizzazione della conoscenza e la diminuzione degli investimenti in ricerca e sviluppo. L'argomento, relativo agli Stati Uniti, evidenzia come dagli anni Novanta in poi gli USA, in virtù dell'accumulazione di brevetti, abbiano potuto godere di una sorta di protezionismo intellettuale, il quale ha favorito l'ulteriore espansione di conoscenze e tecnologie brevettabili, soprattutto nel campo delle innovazioni *science-based*. Con il passare del tempo, però, i positivi effetti di incentivo hanno iniziato ad essere più che compensati da un negativo effetto di "blocco" reciproco. "Oltre una determinata soglia di diffusione – scrivono gli autori – i monopoli intellettuali globalmente protetti sono diventati troppo pervasivi e hanno cominciato a bloccarsi a vicenda". A questo punto ha cominciato a incepparsi anche il meccanismo d'accumulazione dei grandi proprietari di conoscenza. "Infatti, con la proliferazione eccessiva dei DPI e l'aumento degli ostacoli all'accesso alle risorse intellettuali esistenti si sono ridotte le opportunità di investimento anche nel paese (gli Stati

---

<sup>10</sup> Per un primo sguardo alla bibliografia disponibile fino al 2009 si può consultare il saggio di Michele Boldrin e David K. Levine, *Against Intellectual Monopoly*, Cambridge University Press, 2009. Cfr. <http://www.dklevine.com/papers/imbookfinal11refs.pdf>.

<sup>11</sup> U. Pagano e M. A. Rossi, "I Danni Economici del Monopolio delle Idee" in *Limes* 5/2009. Cfr. [http://www.ugopagano.cloud/sito/Articles\\_files/pagano-rossi%20limes.pdf](http://www.ugopagano.cloud/sito/Articles_files/pagano-rossi%20limes.pdf).

Uniti) che, proprio per effetto della protezione globale dei diritti sulle risorse di cui disponeva più abbondantemente, aveva precedentemente incrementato la propria profittabilità ed attratto capitali esteri”. Tutto questo – per gli autori – è tra le cause dell’attuale prolungata stagnazione, che sta assumendo caratteristiche secolari.

Il secondo contributo, partendo dal presupposto che il sistema dei brevetti ha dei limiti dal momento che si basa sul principio che “il vincitore prende tutto”, prova ad ipotizzare un nuovo sistema di retribuzione per inventori e ricercatori più efficace nello stimolare la creatività intellettuale. Nell’articolo, apparso sulla rivista *Science*<sup>12</sup>, Debrah Meloso, Jernej Copic e Peter Bossaerts espongono i risultati di una serie di esperimenti basati sul cosiddetto “problema dello zaino”<sup>13</sup>, che mettono a confronto il sistema dei brevetti e le forze di mercato sul modo in cui influenzano la propulsione delle persone ad inventare. Come è noto, infatti, per vincere con il sistema basato sui brevetti è sufficiente trovare la soluzione prima degli altri. Questo approccio, però, disincentiva gli altri giocatori a competere nella ricerca. Nel sistema ideato dagli autori, invece, i partecipanti guadagnano quanto più sono in grado di

---

<sup>12</sup> Debrah Meloso, Jernej Copic e Peter Bossaerts, “Promoting Intellectual Discovery: Patents versus Markets”, *Science*, Vol. 323, No. 5919 (Mar. 6, 2009), pp. 1335-1339. Cfr. [https://www.lem.sssup.it/paper\\_seminars/meloso\\_pk09.pdf](https://www.lem.sssup.it/paper_seminars/meloso_pk09.pdf).

<sup>13</sup> “Il problema dello zaino (in inglese: *Knapsack problem*) è un problema di ottimizzazione combinatoria posto nel modo seguente. Sia dato uno zaino che possa sopportare un determinato peso e siano dati N oggetti, ognuno dei quali caratterizzato da un peso e un valore. Il problema si propone di scegliere quali di questi oggetti mettere nello zaino per ottenere il maggiore valore senza eccedere il peso sostenibile dallo zaino stesso”. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Problema\\_dello\\_zaino](https://it.wikipedia.org/wiki/Problema_dello_zaino).

individuare anche singole parti della soluzione del problema. La retribuzione del lavoro in R&S non è più basata sul monopolio, ma le persone possono acquistare titoli dei componenti delle loro invenzioni (ad esempio *future* sul platino per i ricercatori impegnati nello studio sulle celle a combustibile) e scommettere sul fatto che il prezzo del componente salirà nel momento in cui l'innovazione sarà resa pubblica. Tale sistema lascia così intatta la motivazione di altri scienziati a continuare a lavorare, ma premia comunque i primi perché potranno acquistare i titoli al prezzo minore. Gli inventori saranno anche incentivati a divulgare al più presto le loro scoperte per fare crescere il valore dei loro titoli, accelerando così lo sviluppo di applicazioni basate sulle nuove scoperte. Gli esperimenti svolti dai ricercatori dimostrano che con il sistema basato sullo zaino virtuale la percentuale dei partecipanti che si impegna nella ricerca di una soluzione sale significativamente rispetto al tradizionale metodo dei brevetti.

In base alle critiche di stampo economico appare probabile che i brevetti non siano l'unico e forse non siano il migliore sistema per incentivare la ricerca. Da più parti vengono avanzate proposte che cercano di trovare un equilibrio tra competizione e libero mercato, da un lato, e i monopoli derivanti dai diritti di proprietà intellettuale dall'altro: idee che assumono "una visione più equilibrata e realistica dei benefici sociali e dei costi dei diritti di proprietà intellettuale come strumento, ma non l'unico strumento, per sostenere l'attività culturale creativa"<sup>14</sup>. Per altro anche i fautori del sistema dei brevetti mostrano diverse perplessità sull'efficacia del metodo da loro sostenuto. In un articolo sostanzialmente pro-brevetti

---

<sup>14</sup> Cfr. *Geneva Declaration on the Future of the World Intellectual Property Organization*.

apparso su Lavoce.info Vincenzo Denicolò, dell'Università di Bologna, ne evidenzia almeno cinque<sup>15</sup>:

1. Difficoltà da parte dell'analisi economica di offrire una risposta certa alla domanda se il sistema dei brevetti fornisca una protezione eccessiva o, al contrario, troppo limitata agli interessi economici degli inventori. Alcuni economisti, addirittura, ritengono che allo stato attuale delle nostre conoscenze sarebbe temerario anche solo affrontare il problema.
2. Tempi troppo lunghi tra il brevetto e la commercializzazione del prodotto. I vent'anni concessi possono risultare troppo brevi, perché spesso l'innovazione comincia a essere sfruttata solo diverso tempo dopo la concessione del brevetto.
3. I brevetti non mettono completamente al riparo dal rischio che l'innovazione sia imitata o superata da innovazioni successive, che spesso non avrebbero potuto neanche essere concepite se prima non fosse stata ottenuta l'innovazione di base<sup>16</sup>.
4. Spesso la scelta di brevettare risponde a logiche che non sono riconducibili esclusivamente alla valorizzazione economica. Nelle strategie di un'azienda talvolta si procede alla protezione brevettuale per negoziare

---

<sup>15</sup> Cfr. Vincenzo Denicolò, "Brevetti sotto tiro", <https://www.lavoce.info/archives/24566/brevetti-sotto-tiro/>. Molto interessante è anche la discussione sui brevetti tra Michele Boldrin e Vincenzo Denicolò, pubblicata su YouTube (<https://youtu.be/cOvogVaY1rc>).

<sup>16</sup> Si può fare l'esempio dei lettori musicali portatili, i cosiddetti *walkman*: nell'arco di neanche quarant'anni si sono susseguiti lettori di musicassette, lettori CD, iPod e smartphone. Ed ogni nuova invenzione ha di fatto bruciato quella precedente, rendendola obsoleta.

accordi o per frapporre ostacoli all'azione dei propri *competitor* e non in vista di un ritorno in termini di fatturato.

5. Il sistema oggi presenta diverse distorsioni, come l'eccessiva facilità con cui i brevetti sono concessi dagli uffici preposti, che il legislatore dovrebbe cercare di limitare<sup>17</sup>.

Da quanto detto appare chiaro che il panorama delle critiche ai diritti di proprietà intellettuale è molto ampio e variegato. Ad esso, però, manca un elemento chiave molto importante. Le valutazioni negative, infatti, sono dirette principalmente alle inefficienze o alle ingiustizie prodotte dal modello dei brevetti e del copyright, ma il sistema stesso continua a trovare la sua difesa nel merito: se grazie alla mia bravura e intelligenza faccio una scoperta o sviluppo una qualche innovazione, allora sono anche giustificato nel mio diritto a detenerne l'esclusiva. Il principio meritocratico su cui si fonda il diritto di proprietà intellettuale è duro da infrangere e qualsiasi critica si scontra con questo presupposto apparentemente sacrosanto. Qui, però, entra in ballo il recente articolo di Nicola C. Salerno,

---

<sup>17</sup> Un'osservazione sui brevetti software: Amazon ha brevettato una "tecnologia" per effettuare ordini con 1 click. Se il sito ha memorizzati l'indirizzo e la carta di credito del cliente, l'ordine viene concluso con un click senza bisogno di confermare i dettagli. Come può una simile banalità considerarsi un'innovazione meritevole di brevetto e relativa tutela? Eppure il brevetto è stato concesso. Quindi se qualcuno vuole realizzare la stessa cosa per il suo sito non può. Esempi simili nel mondo del software abbondano, e li reputo molto pericolosi perché di fatto limitano il mercato, tutelando come brevetti delle idee che non rappresentano alcuna novità, né innovazione.

pubblicato su [Reforming.it](http://Reforming.it)<sup>18</sup>, che si avvale delle tesi di Michael J. Sandel sulla “tirannia del merito”. L’argomento può essere così riassunto: se grazie al nostro talento, alle nostre capacità e al duro lavoro – sostengono i fautori del monopolio intellettuale – riusciamo a raggiungere i nostri obiettivi in campo artistico, scientifico o tecnologico, allora acquistiamo il diritto a godere dei frutti del nostro talento, in quanto derivati dai nostri meriti. Essi sono il risultato del nostro sforzo e della nostra bravura, e non di altro. Questo ragionamento, però, non è totalmente vero – risponde Salerno – perché non tiene conto delle numerose altre variabili in gioco. Partendo dall’idea – desunta da Sandel – che lo sviluppo di un brevetto non è solo questione di merito e di investimenti, ma è il frutto tanto del caso che dell’insieme delle condizioni sociali e culturali in cui matura<sup>19</sup>, oltre che dello stato della conoscenza disponibile (tutte cose su cui l’individuo, anche se capace e meritevole, non ha alcun controllo), Salerno rompe il pregiudizio sotteso

---

<sup>18</sup> Cfr, Nicola C. Salerno, “Monopoli intellettuali e ‘tirannia del merito’”, <http://www.reforming.it/articoli/giubileo-brevetti>.

<sup>19</sup> Il caso più noto ed eclatante è senza dubbio quello delle penicilline, antibiotici beta-lattamici isolati da prodotti del metabolismo di alcune specie di *Penicillium*, che 35 anni prima del più noto medico scozzese Alexander Fleming, vennero scoperte dal medico molisano Vincenzo Tiberio. Nel 1895 infatti, Tiberio pubblicò sulla rivista italiana *Annali di Igiene Sperimentale* lo studio “Sugli estratti di alcune muffe”, che si basava sulle sue ricerche condotte presso la Facoltà di Medicina e chirurgia della Università di Napoli sul *penicillium*. La notizia però non suscitò un grande interesse nel mondo accademico italiano, né tantomeno riuscì a diffondersi all’estero, trattandosi di una rivista di nicchia nel panorama internazionale. Venne, quindi, sepolta negli archivi dell’Istituto di igiene di Napoli e riscoperta solo 40 anni dopo la morte di Tiberio. Nel frattempo, com’è noto, Fleming aveva scoperto la penicillina nel 1928 e vinto il Premio Nobel per la Medicina, proprio per questo motivo, nel 1945.

all'argomento a favore di una protezione rigida e fortemente limitante della proprietà intellettuale. La conclusione più importante di questo ragionamento è che se consideriamo i nostri risultati non solo come conseguenza del nostro impegno, ma anche come il prodotto delle condizioni socio-culturali in cui viviamo e del sapere pregresso, oltre che il frutto della nostra buona sorte, il nostro credito può trasformarsi in un debito nei confronti della comunità: ci spinge a considerare noi stessi parte di un destino comune e ci stimola alla collaborazione.

Se, dunque, l'attuale sistema dei brevetti e del diritto d'autore non risulta essere il mezzo più efficiente nel produrre innovazione, né il monopolio sullo sfruttamento della creazione si rivela giustificato dal punto di vista etico e della giustizia sociale, si apre la strada ad una riconsiderazione dell'intero settore, che non solo limiti nel tempo e nello spazio la proprietà intellettuale, ma che ripensi il modello di business che oggi garantisce la retribuzione degli inventori e dei creativi. I principi che dovrebbero guidare una simile riforma del sistema potrebbero essere i seguenti:

1. Il riconoscimento dell'autore di un'opera – d'arte o d'ingegno – deve essere sempre garantito. Nessuno deve appropriarsi impunemente del lavoro di un altro. Questo è un principio evidente di per sé. Il diritto morale a vedersi riconosciuti e citati come autori dell'opera è fuori discussione. E deve esserci nel contempo anche una tutela giuridica nel caso di danni arrecati all'autore da forme di plagio.
2. Il metodo di retribuzione del lavoro deve essere efficiente e giusto rispetto al lavoro e alle risorse impiegate. Non è sempre possibile garantire all'autore o all'inventore un ritorno sui costi sostenuti e il tempo

impiegato per realizzare l'opera, ma entro certi limiti deve essere possibile, anche in maniera indiretta, ottenere un compenso per il proprio contributo alla crescita e all'innovazione.

3. Il sistema non deve ostacolare, ma anzi favorire il trasferimento tecnologico e lo sviluppo di ulteriore conoscenza e innovazione. Il principale obiettivo che i creatori del sistema dei brevetti (guidati da Thomas Jefferson) volevano ottenere era la condivisione delle idee, delle conoscenze e delle informazioni. Questo resta l'obiettivo primario del futuro sistema della proprietà intellettuale.

Per oltre cento anni siamo stati convinti che l'unico modo per poter produrre innovazione e retribuire gli inventori consistesse nel mantenere il segreto sulle scoperte e limitarne il più possibile l'uso in vista di ulteriori innovazioni sequenziali e incrementali. Dagli anni Novanta in poi, in concomitanza con la riduzione degli investimenti pubblici in *open science* e il forte impulso alla privatizzazione della conoscenza, questo sistema è entrato in crisi<sup>20</sup>. Il segreto e la frammentazione eccessiva sulle

---

<sup>20</sup> "Il rafforzamento dei diritti di proprietà intellettuale dovuto agli accordi TRIPS contenuti nei documenti istitutivi del WTO del 1994 ha solo inizialmente incentivato gli investimenti, ma poi ha contribuito a bloccarli ed ha causato una prolungata stagnazione che sta assumendo caratteristiche secolari. Questo è coerente con le caratteristiche che hanno i diritti di proprietà intellettuale. Un loro rafforzamento rende più convenienti gli investimenti innovativi che permettono di conquistare delle solide posizioni di rendita monopolista. Al tempo stesso queste posizioni di monopolio costituiscono un forte disincentivo per nuovi investimenti innovativi, che possono essere bloccati dai detentori dei diritti di proprietà intellettuale esistenti. Il profilo temporale dei due effetti è molto diverso. L'effetto incentivante è immediato, mentre quello bloccante si accumula nel tempo.

cosiddette risorse intangibili (idee, scoperte, *know how*, ecc.) sta ostacolando gli investimenti, invece di favorirli<sup>21</sup>. Si tratta di quel fenomeno che Michel Heller e Rebecca Eisenberg hanno battezzato “tragedia degli *anticommons*” in contrapposizione alla tradizionale questione dei “terreni comuni”, che tenne banco agli esordi del capitalismo e che spinse alla recinzione dei terreni<sup>22</sup>. L’effetto più grave ed evidente di questo stato di cose

---

Il rafforzamento dei diritti di proprietà intellettuale può, quindi, spiegare sia il boom di investimenti degli anni 90, sia la successiva crisi e stagnazione che portò fra l’altro a convogliare i risparmi verso impieghi legati a bolle speculative”. Cfr. Ugo Pagano, “Il capitalismo dei monopoli intellettuali”, <https://www.eticaeconomia.it/il-capitalismo-dei-monopoli-intellettuali/>.

<sup>21</sup> Un caso fra tanti: Contrariamente al loro scopo originario di proteggere le invenzioni e, quindi, di stimolare lo spirito innovativo, i brevetti sulle sementi limitano fortemente l’innovazione nell’ambito del miglioramento genetico delle piante. Altri selezionatori e agricoltori non possono, infatti, utilizzare liberamente le sementi brevettate come base per ulteriori selezioni, a differenza di quel che accade con la protezione delle varietà. In questo caso i brevetti portano a una concentrazione sul mercato, nel quale non c’è più spazio per le piccole e medie imprese che non possono permettersi brevetti propri. Minore concorrenza e innovazione, poi, provocano l’aumento dei prezzi e la riduzione della scelta per i consumatori. A lungo termine, tutto questo mette a repentaglio anche la sicurezza alimentare. Cfr. <https://www.prospecierara.ch/it/piante/politica-sementiera/brevetti-sulle-sementi.html>.

<sup>22</sup> “Le recinzioni delle terre potevano evitare un loro improduttivo affollamento, ma questa giustificazione non può certamente valere per la conoscenza. Una stessa conoscenza può essere simultaneamente usata da tutti. La conoscenza, invece, diventa meno produttiva se è spezzettata in piccoli campi appartenenti a proprietari diversi. Non a caso la forza e il potere monopolistico delle grandi multinazionali dipendono dalla possibilità che esse hanno di unificare parzialmente questi campi e di usarli per molteplici usi. Si verifica così un ulteriore paradosso: l’economia ad alta intensità di conoscenza, che grazie all’uso intensivo di un bene utilizzabile simultaneamente da tutti potrebbe favorire piccole unità produttive,

è che esso ha influenzato anche gli enti di ricerca pubblici e, in particolare, le università, dove il brevetto oggi tende sempre più spesso ad essere considerato un elemento di valutazione dell'attività scientifica con tutte le distorsioni del caso. Se un ricercatore lavora per ottenere brevetti è molto difficile che possa collaborare con altri, perché tutti staranno attenti a non rilasciare informazioni e dati. "La collaborazione pubblico-privato va benissimo, ma non deve essere l'unica preoccupazione. Perché se non si produce più conoscenza anche l'industria non può, poi, approfittarne per fare innovazione. Ci vuole un giusto equilibrio, altrimenti si rischia che l'industria raccolga tutto quello che fa l'accademia e che questa diventi succube della volontà dell'industria"<sup>23</sup>. Tutto questo, ovviamente, mina alle basi il significato stesso della ricerca scientifica, che ha come scopo il progresso della conoscenza per il bene di tutta l'umanità. Oggi, però, siamo nelle condizioni di ripensare questo modello e sperimentare nuovi *sistemi collaborativi*. È giunto il momento di accettare anche a livello politico che la conoscenza è un bene "non-rivale", che dovrebbe essere trattato come la più preziosa e specifica risorsa collettiva dell'umanità.

Per iniziare a comprendere come trasformare l'attuale sistema è essenziale guardare a quei fenomeni recenti, che

---

permette invece che si affermino giganteschi monopoli e che si crei una gerarchia fra imprese detentrici di monopoli intellettuali e imprese delegate alla sola produzione fisica dei beni". Cfr. Ugo Pagano, "Il capitalismo dei monopoli intellettuali", <https://www.eticaeconomia.it/il-capitalismo-dei-monopoli-intellettuali/>.

<sup>23</sup> Dichiarazione di Silvio Garattini, presidente e fondatore dell'Istituto di ricerche farmacologiche Mario Negri. Cfr. <https://www.aboutpharma.com/blog/2020/10/21/silvio-garattini-altro-che-brevetti-servono-masse-critiche-di-ricercatori/>.

stanno sperimentando forme di condivisione e collaborazione al di fuori del sacro recinto dei brevetti e delle licenze proprietarie. Si può analizzare, ad esempio, l'esperienza, i valori e il modello di business dell'*open source* per comprendere come possano essere utili per risolvere il problema dell'accessibilità dell'innovazione e della conoscenza collegati alla proprietà intellettuale. In particolare lo scopo di questa analisi è quello di tratteggiare un sistema che garantisca la tutela della proprietà intellettuale e la sostenibilità economica del lavoro in innovazione e R&S, ma che al contempo faciliti l'accesso alla conoscenza per chi – si pensi soprattutto alle *start-up* – “vuole utilizzarla per continuarne l'accrescimento e per mettere a punto nuova tecnologia e nuove tecniche”<sup>24</sup>. Prendendo, dunque, spunto dal modello di sviluppo del software *open source*, lo scopo è quello di aprire i brevetti al principio della collaborazione. In sostanza ridurre i limiti all'uso dei brevetti da parte di terzi che intendano farne un uso a scopo di accrescimento della conoscenza e della tecnologia, dando comunque modo di difendere la proprietà intellettuale e trovando altre forme di remunerazione.

Con il termine '*software open source*' si intende, generalmente, un programma il cui codice è progettato per essere accessibile pubblicamente<sup>25</sup>. Chiunque può vederlo,

---

<sup>24</sup> Cfr, Nicola C. Salerno, “Monopoli intellettuali e ‘tirannia del merito’”, <http://www.reforming.it/articoli/giubileo-brevetti>.

<sup>25</sup> “Il termine '*open source*' venne coniato agli inizi del 1998 su iniziativa di Bruce Perens, Eric S. Raymond, Hall, Tim O'Reilly, Linus Torvalds e altri importanti sviluppatori della comunità *Free Software*, come allora veniva chiamata. L'obiettivo principale era quello di rendere l'idea del software libero più accettabile all'ambiente commerciale, evitando le posizioni intransigenti di Stallman e contemporaneamente evitare l'equivoco

modificarlo e distribuirlo secondo le proprie necessità. Il software *open source* si oppone al software proprietario, il cui codice è segreto e protetto da brevetto e che, in genere, può essere utilizzato solo acquistando una licenza. L'esempio classico di software proprietario è il sistema operativo *Windows* di *Microsoft*, a cui fa da contraltare il sistema operativo gratuito *Linux*, sviluppato in diversi *fork* da numerose *community* sparse per il mondo.

Fin dalle origini del computer il codice sorgente di un programma veniva condiviso pubblicamente tra i vari istituti di ricerca (gli unici a potersi permettere gli enormi e costosi *mainframe* che potevano eseguire le applicazioni), ma questa condivisione era piuttosto una necessità pratica, perché il codice sorgente era indispensabile per apportare le piccole modifiche rese necessarie dai “dialetti” dei linguaggi di programmazione adottati dai vari computer. L'avvento dei sistemi operativi – software in grado di far girare i programmi compilati indipendentemente dall'hardware – aprì invece la strada ai software proprietari e ai relativi brevetti per proteggerli da contraffazioni e imitazioni.

Nel 1985, in aperta opposizione ideologica alle nascenti *software house* che impedivano ai programmatori la divulgazione del codice, Richard Stallman fondò la *Free Software Foundation* (FSF), una organizzazione senza fini di lucro per lo sviluppo e la distribuzione di software libero. Il progetto più importante della Fondazione era quello di sviluppare il sistema operativo *GNU*, distribuito con una licenza permissiva e con tutti gli strumenti necessari altrettanto liberi. Per Stallman l'obiettivo principale di *GNU* era essenzialmente

---

generato dalla parola “free” in inglese, che significa sia gratuito, che libero”.  
Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Licenza\\_open\\_source](https://it.wikipedia.org/wiki/Licenza_open_source).

etico-sociale: “anche se non avesse avuto alcun vantaggio tecnico rispetto agli altri sistemi operativi, avrebbe avuto sia un vantaggio sociale, permettendo agli utenti di cooperare, sia un vantaggio etico, rispettando la loro libertà”<sup>26</sup>. Però l’iniziativa più interessante dal punto di vista della proprietà intellettuale promossa da FSF fu la redazione di un modello alternativo di licenza – la *GNU General Public License* (GPL) – grazie alla quale il detentore dei diritti concede una serie di libertà agli utenti dell’opera, in particolare la possibilità per chiunque e in qualunque momento, anche futuro, di apportare miglioramenti o comunque modifiche al programma, e di installarlo senza alcuna limitazione<sup>27</sup>. Da allora le licenze cosiddette *copyleft* si sono andate moltiplicando e, partendo dall’originario settore del software, hanno cominciato ad estendersi a tutto il mondo delle opere dell’ingegno (con i movimenti *Creative Commons*, *OpenAccess*, *Opencontent*, ecc.). È importante notare che la gratuità del software non è una condizione necessaria di questo tipo di licenze. Non è il costo zero a determinare un *free software*<sup>28</sup>, ma la possibilità per l’utente di accedere al codice sorgente, di modificarlo e di distribuire la copia modificata,

---

<sup>26</sup> Cfr. Richard Stallman, *Software libero pensiero libero*, Vol. 1, 2002, <http://www.linuxnovara.org/wp-content/uploads/2015/10/software-libero-pensiero-libero.pdf>.

<sup>27</sup> Cfr. <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>.

<sup>28</sup> “Libero come la libertà di parola, non come la birra gratis” (in inglese: *Free as in freedom of speech, not free as in beer*) è il motto dei sostenitori del *free software*. Questo chiarimento è importante, perché in inglese la parola “free” può avere il doppio significato di libero e gratuito.

possibilmente sotto la medesima licenza con cui lo ha ottenuto<sup>29</sup>.

Intanto, però, la fine della Guerra Fredda rese disponibili due fondamentali invenzioni: Internet e il World Wide Web, il primo ideato da militari e università americane e il secondo dal CERN di Ginevra. Fu proprio la libera diffusione di queste tecnologie a far nascere la cosiddetta *new economy* – l'economia della Rete. Queste innovazioni, però, diedero anche un grosso impulso alla condivisione, facendo germogliare progetti collaborativi sempre più ampi e collettivi. Tutto il web, se vogliamo, è il frutto della collaborazione di milioni di persone. "Gli ingegneri ci hanno offerto l'infrastruttura tecnica di internet e del web – TCP/IP e l'http:// – ma siamo stati noi a scoprire cosa farcene. La tecnologia era gratuita e aperta a tutti, e noi utenti abbiamo iniziato a sperimentare e insieme l'abbiamo popolata con i nostri contenuti, le nostre idee e noi stessi. I tecnologi hanno inventato il recipiente, ma siamo stati noi utenti a riempirlo"<sup>30</sup>. Uno degli utenti che si è dedicato a riempire questo immenso contenitore è Linus Torvalds, che nel 1991 iniziò a sviluppare il suo sistema operativo. Torvalds distribuì il proprio lavoro tramite Internet e ricevette immediatamente un ampio riscontro positivo da parte di altri programmatori, i quali apportarono nuove funzionalità e contribuirono a correggere gli errori riscontrati. Nacque così il

---

<sup>29</sup> Nella versione pura e originaria del *copyleft* la condizione principale obbliga i fruitori dell'opera, nel caso vogliano distribuire l'opera modificata, a farlo sotto lo stesso regime giuridico e sotto lo stesso tipo di licenza.

<sup>30</sup> Cfr. Chris Anderson, *Gratis*, Milano, Rizzoli, 2009, pag. 100.

*kernel*<sup>31</sup> di *Linux*, il quale fu subito distribuito con una licenza libera.

*Linux* può essere considerato come il primo vero programma *open source*, cioè come il primo progetto che fa affidamento essenzialmente sulla collaborazione via Internet per progredire. Fino ad allora, infatti, anche i progetti di software libero come *GNU* erano stati sviluppati in maniera centralizzata, seguendo un piano prestabilito da un ristretto numero di persone. Si assumeva valida anche per i programmi *free software* la legge di Brooks, secondo cui “aggiungere sviluppatori a un progetto in corso di implementazione in realtà rallenta il suo sviluppo”<sup>32</sup>. Proprio il sistema collaborativo è la caratteristica principale che distingue *Linux* da altri progetti *free* e che, oltre a decretarne il successo, ha di fatto stabilito la filosofia e i valori dietro il mondo *open source*. Si può dire che il pregio maggiore dell’*open source* proviene da questa peculiare forma di condivisione. Diversamente dai fautori del *free software* i sostenitori dell’*open source* pongono l’accento sui vantaggi pratici della diffusione del codice sorgente e dello sviluppo cooperativo su Internet del software, interessandosi in maniera minore, se non nulla, dell’aspetto etico della questione. Un software condiviso, quindi collaborativo, aperto e modificabile presenta numerosi vantaggi pratici, come la flessibilità (può essere modificato e utilizzato in modo diverso a seconda delle proprie necessità), l’economicità (il software è spesso gratuito o a costi molto ridotti rispetto ai programmi proprietari) e l’affidabilità (un codice *open source*, oltre che

---

<sup>31</sup> Un *kernel* in informatica costituisce il nucleo o cuore di un sistema operativo, ovvero il software che fornisce un accesso sicuro e controllato dell’hardware ai processi in esecuzione sul computer.

<sup>32</sup> Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Legge\\_di\\_Brooks](https://it.wikipedia.org/wiki/Legge_di_Brooks).

sugli autori che l'hanno creato, fa affidamento sul contributo delle *community*, che lo aggiornano continuamente). Soprattutto, però, esalta le virtù della condivisione: collaborazione aperta (le *community* offrono supporto, risorse e nuovi spunti che, esulando gli interessi di un singolo gruppo o azienda, sono sfruttabili da chiunque), revisione paritaria (dato che il codice sorgente è accessibile liberamente e la *community* è impegnata in numerose iniziative, il codice *open source* viene revisionato in modo proattivo e costantemente migliorato dai programmatori) e trasparenza (se hai bisogno di sapere come e dove vengono spostati i dati e le modifiche che vengono apportate al codice, l'*open source* ti consente di verificare e tracciare tutti gli spostamenti).

Attualmente, l'*open source* tende ad assumere un rilievo più ampio, consistendo in una nuova filosofia di vita e in un innovativo sistema di valori che celebra lo scambio aperto, la partecipazione collettiva, la trasparenza, il merito e lo sviluppo della comunità in tutti i campi dell'innovazione tecnologica e della attività artistica, e si oppone a qualsiasi forma di proprietà intellettuale esclusiva mediante la condivisione della conoscenza. Sempre più creatori scelgono di non avvalersi della protezione di brevetti e diritti d'autore e di "rilasciare le proprie idee (che siano parole, immagini, musica o codice) sotto licenze come *Creative Commons* o varie modalità specifiche per il software *open source*: perché sono convinti che il vero *Free* – sia nel senso di *gratis*, sia di *libero* – promuova l'innovazione rendendo più semplice per altre persone fare *remix*, *mashup* e in generale costruire qualcosa a partire dal lavoro degli altri"<sup>33</sup>. Molto spesso un progetto *open source* ha tra le sue

---

<sup>33</sup> Cfr. Chris Anderson, *Gratis*, Milano, Rizzoli, 2009, pag. 251.

caratteristiche quello di essere gratuito. È legittimo, dunque, chiedersi perché delle persone si dedichino allo sviluppo di progetti talvolta semplici, talvolta impegnativi e articolati, senza una remunerazione. Effettivamente è complesso comprendere il modello di business che c'è dietro l'*open source*. In realtà, ci possono essere delle forme di guadagno (anche se non necessariamente) e si può ricorrere ad una o più strategie per questo scopo. Le più comuni sono queste:

1. Donazioni: l'autore o l'inventore dà la possibilità di fare delle donazioni non obbligatorie a chi usa la sua opera o la sua invenzione, come ringraziamento o come incoraggiamento per un ulteriore sviluppo.
2. Servizio di supporto a pagamento: il prodotto è gratuito, ma si paga per avere il supporto dell'inventore.
3. Sponsorizzazione: l'opera o l'invenzione può contenere il nome o altro tipo di pubblicità ad un'azienda, che supporta economicamente l'autore o l'inventore.
4. Guadagni grazie alla didattica: se il prodotto creato è particolarmente complesso – ad esempio nel caso di un nuovo linguaggio di programmazione, di una particolare libreria, di un framework, ecc. – l'autore può guadagnare grazie all'organizzazione di corsi di apprendimento del prodotto stesso, la vendita di manuali e libri a supporto, ecc.

Non bisogna, però, sottovalutare neanche altri fattori che appartengono alla cosiddetta "economia del dono"<sup>34</sup>, alimentata dagli incentivi non monetari della reputazione, dell'attenzione, dell'espressione personale e così via. "Il denaro

---

<sup>34</sup> Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Economia\\_del\\_dono](https://it.wikipedia.org/wiki/Economia_del_dono).

– sostiene Chris Anderson – non è l’unica motivazione dell’agire. L’altruismo è sempre esistito. Ma oggi il web offre una piattaforma in cui le azioni dei singoli possono avere un impatto globale. La distribuzione a costo zero ha trasformato la condivisione in un’industria”<sup>35</sup>. Nel 2007 Andy Oram, editor della O’Reilly Books, svolse un sondaggio sui motivi che spingevano le persone a condividere sul web. Il motivo principale risultò essere “aggregare una *community*”: le persone si sentivano parte di una comunità e volevano contribuire alla sua vitalità. Il secondo motivo era “la crescita personale”, che rimanda al livello superiore della piramide di Maslow<sup>36</sup>, l’autorealizzazione. Terzo classificato, il “sostegno reciproco”, per cui molti di questi utenti potrebbero essere quelli che i sociologi chiamano *maven*: persone esperte di qualche argomento e desiderose di condividere la conoscenza<sup>37</sup>. Un esempio lampante dei frutti derivati da

---

<sup>35</sup> Cfr. Chris Anderson, *Gratis*, Milano, Rizzoli, 2009, pag. 33.

<sup>36</sup> “Tra il 1943 e il 1954 lo psicologo statunitense Abraham Maslow concepì il concetto di *Hierarchy of Needs* (Gerarchia dei bisogni o necessità) e la divulgò nel libro *Motivation and Personality* del 1954. Questa scala di bisogni è suddivisa in cinque differenti livelli, dai più elementari (necessari alla sopravvivenza dell’individuo) ai più complessi (di carattere sociale). L’individuo si realizza passando per i vari stadi, i quali devono essere soddisfatti in modo progressivo. Questa scala è internazionalmente conosciuta come “piramide di Maslow”. I livelli di bisogno concepiti sono:  
1) bisogni fisiologici (fame, sete, ecc.);  
2) bisogni di salvezza, sicurezza e protezione;  
3) bisogni di appartenenza (affetto, identificazione);  
4) bisogni di stima, di prestigio, di successo;  
5) bisogni di realizzazione di sé (realizzando la propria identità e le proprie aspettative e occupando una posizione soddisfacente nel gruppo sociale).”  
Cfr. <https://it.wikipedia.org/wiki/Bisogno>.

<sup>37</sup> Cfr. Chris Anderson, *Gratis*, Milano, Rizzoli, 2009, pag. 207.

questo orientamento al “dono” è *Wikipedia*: un’enciclopedia libera dove ciascuno può condividere il proprio sapere integrandolo con quello di altri al fine di fornire contenuti a disposizione di tutti. Infine gli autori e gli inventori che partecipano a progetti *open source* possono contare anche su un capitale fatto di reputazione e attenzione. Tale capitale può poi essere convertito in denaro attraverso impieghi migliori, apparizioni a pagamento e altre attività simili. Vi sembra una prospettiva un po’ vaga e debole? Allora dovete dare un’occhiata più attenta ad un fenomeno ormai diffuso: quello degli *influencer*. Che cosa fanno se non trasformare reputazione e attenzione, conquistate con il lavoro gratuito di offerta di informazioni, in soldi veri?

A tutti questi incentivi alla condivisione, però, si può aggiungere anche un altro fattore molto importante. I brevetti portano a una concentrazione sul mercato, nel quale non c’è più spazio per le piccole e medie imprese che non possono permettersi brevetti propri. L’economia del dono connessa all’*open source*, invece, mette a disposizione di tutti il bene non-conflittuale della conoscenza, favorendo il nascere di piccole unità produttive. Di conseguenza, le aziende possono iniziare in piccolo e puntare in alto senza assumersi enormi rischi finanziari e senza sapere esattamente come guadagneranno. Tutti possono utilizzare la conoscenza messa a disposizione liberamente per mettere alla prova le idee, per scoprire se funzionano o suscitano l’interesse dei consumatori. Se, quindi, i brevetti tendono a finanziare i grandi monopolisti, nel settore *open source* possono operare molte aziende medio-piccole, promuovendo la conoscenza e l’economia. Tutto questo è di forte stimolo ad operare nei confronti degli altri lo stesso tipo di altruismo. Il naturalista e filosofo anarchico russo

Peter Kropotkin espresse questa idea nel suo libro del 1902, *Il mutuo appoggio: un fattore dell'evoluzione*<sup>38</sup>, anticipando in parte le forze sociali che oggi dominano l'economia dell'*open source*. Nel donare qualcosa – sosteneva – il compenso non è in denaro, ma in un senso di soddisfazione che è radicato nella comunità, nel sostegno e nell'aiuto reciproco: chi aiuta verrà aiutato, perché spinge gli altri a restituire in pari misura. Se, quindi, l'*open source* favorisce il nascere di nuove imprese e le salda tra loro attraverso questo senso di mutuo appoggio, diventa naturale il bisogno di restituire ciò che la comunità ti ha donato. Evitare le interazioni decreta la fine di ogni creatività collaborativa e ferma il progresso: l'umanità perde il senso di un obiettivo comune. La collaborazione crea, invece, un circolo virtuoso di condivisione di conoscenze e invenzioni, che aiuta la crescita di tutti.

---

<sup>38</sup> Darwiniano convinto, e lui stesso scienziato a tutto tondo, Kropotkin pubblica nel 1902 un'opera innovativa e dirompente che a partire dalle sue ricerche sul campo, soprattutto in Siberia, dà un'originale interpretazione della teoria dell'evoluzione, coniugando in modo inedito la teoria di Darwin con alcuni aspetti del pensiero di Lamarck. Scritto principalmente per confutare le idee del darwinismo sociale – sostenute all'epoca soprattutto da Huxley – quest'*opus magnum* kropotkiniano dimostra, grazie a una sterminata documentazione e a geniali intuizioni, come la vita non si riduca affatto a una spietata competizione in cui vince il più forte, idea che peraltro stravolge lo stesso pensiero di Darwin. Al contrario, è la cooperazione, l'aiuto reciproco – il mutuo appoggio, appunto – a essere la forza trainante che consente al processo evolutivo di svilupparsi nella biosfera, a cominciare dalla specie umana. Oggi, a oltre un secolo di distanza dalla loro formulazione, l'impatto delle tesi kropotkiniane è ormai riconosciuto non solo in varie scienze umane come l'etnografia, la storia o la sociologia, ma soprattutto in un gran numero di discipline scientifiche come la biologia, la zoologia o l'etologia.

Come ci può essere d'aiuto questa ampia analisi del fenomeno *open source*? Sicuramente ci suggerisce che i sistemi collaborativi, in cui la conoscenza viene condivisa, invece che tenuta segreta, possono prosperare e generare non solo innovazione, ma anche profitti – sebbene, ovviamente, in misura minore rispetto ai monopoli intellettuali e in maniera più distribuita tra piccole e medie imprese. L'esempio dell'*open source* è di forte stimolo all'idea di aprire anche la proprietà intellettuale al principio della collaborazione. Questo potrebbe avere notevoli effetti positivi.

1. L'aumento della conoscenza liberamente disponibile per tutti ha effetti diffusi e contribuisce allo sviluppo complessivo dell'economia mondiale.
2. Un prezzo di monopolio viene sostituito da un più basso prezzo concorrenziale, e anche questo ha un effetto positivo sui consumi e sulla domanda aggregata.
3. Allevia il problema degli *anti-commons*: ciascuno può ora investire in ricerca e sviluppo con la consapevolezza che è meno probabile che la conoscenza pregressa complementare necessaria per beneficiare dell'innovazione sia di proprietà esclusiva di altre imprese e soggetta a licenze o a segreto.
4. Consente di avvalersi del contributo di una comunità, che può apportare al lavoro idee e prospettive nuove e fresche che il *team* di sviluppo originario non è più in grado far nascere dall'interno.
5. Riduce e distribuisce i rischi e i costi di fallimento della ricerca.
6. Favorisce un'ottimale standardizzazione e interoperabilità dei sistemi produttivi, migliorando sia la situazione dei consumatori, sia dei produttori, come nel

caso di utilizzo di piattaforme di sviluppo comuni tra i programmatori (ad es. il software di versioning GIT).

Già da questo punto di vista si comprende come una soluzione collaborativa possa portare vantaggi anche a chi rinuncia al monopolio intellettuale. L'obiettivo, però, è anche quello di immaginare fonti alternative di introito per i possessori dei brevetti. Limitando drasticamente la durata dell'uso esclusivo del brevetto si viene, infatti, a ridurre la possibilità di approfittare della non-concorrenza da parte di altre imprese e questa prospettiva ovviamente frena l'adozione di un sistema collaborativo. Le possibili alternative ai ricavi derivanti da monopolio è quello di garantire la proprietà intellettuale con introiti *ex ante* ed *ex post* rispetto all'uso del brevetto da parte di terzi.

Si può ad esempio ipotizzare di assicurare un diritto esclusivo sulla formazione e la manualistica. Soprattutto se il brevetto riguarda un campo particolarmente complesso può essere necessario, a chi intende avvalersi di una nuova conoscenza, attingere direttamente alla fonte per comprendere a fondo tutte le implicazioni della scoperta. Questo riduce i tempi di apprendimento per chi deve sviluppare e assicura un introito al titolare del brevetto. Questo potrebbe essere uno dei modi per ottenere ricavi *ex ante*. Inoltre è possibile ottenere degli introiti *ex post* attraverso degli appositi accordi tra le parti, che prevedano un ricavo differito per i possessori del brevetto. Riprendendo le suggestioni della ricerca basata sul problema dello zaino, di cui si è detto più sopra, si può ipotizzare il riconoscimento alla proprietà intellettuale di *stock options* o di una parte degli utili derivanti dalla vendita del prodotto sviluppato attraverso un sistema simile al *payment by results*. Questo tipo di accordi sarebbero,

quindi, collegati al buon esito del processo di R&S. Si potrebbe ulteriormente favorire le *start-up* con tempi più lunghi per l'entrata in vigore dell'accordo, subordinati al raggiungimento del *break even*<sup>39</sup>. Questo modello di business è in parte desunto dal sistema *freemium*, una strategia di marketing che consiste nell'offrire gratuitamente una versione di base di un prodotto proprietario ed eventualmente nel proporre a pagamento funzionalità aggiuntive. Nel nostro caso il detentore della proprietà intellettuale scommette che, cedendo gratuitamente il proprio brevetto per un periodo di tempo, poi otterrà un maggior guadagno, perché l'utilizzatore, comprendendo il valore di ciò che paga, sarà più fedele e meno sensibile al prezzo. Un altro beneficio per il detentore del brevetto con un riflesso economico più indiretto potrebbe essere l'accesso prioritario per un tempo limitato ai risultati della ricerca e ai dati prodotti dai terzi che usufruiscono del brevetto. In questo modo le aziende potrebbero godere direttamente della ricerca condotta da altri, potenziando al loro volta i propri prodotti. Questa appare una soluzione collaborativa facilmente percorribile e che assicurerebbe un miglioramento generale dei prodotti, con esiti positivi anche per i consumatori. Infine non sono da trascurare le ricadute a livello reputazionale e di immagine che derivano da una condivisione dei brevetti. Molte imprese importanti dell'hi-tech finanziano progetti *open source*

---

<sup>39</sup> Anche Microsoft ha creato versioni web del suo software per il business e le ha offerte gratis ad aziende piccole e giovani. Se la vostra azienda ha meno di tre anni e meno di un milione di dollari di ricavi, potete usare gratuitamente il software di Microsoft nell'ambito del programma *Microsoft for Startups Founders Hub*. Microsoft scommette che, quando la vostra azienda crescerà, sarete disposti a pagare per continuare a usare il suo software, nel frattempo, il programma non vi costa quasi niente.

non solo come incentivo allo sviluppo della conoscenza, ma per attirare a sé le menti più brillanti.

Altre soluzioni possibili che esulano dall'ipotesi di sistemi collaborativi possono essere due. La prima prende spunto dalle tesi di Sandel: una lotteria dei brevetti, in cui i vincitori ottengono il diritto all'uso di un certo brevetto per cui hanno acquistato un biglietto ad un prezzo molto ridotto rispetto alla licenza. Può apparire una soluzione al limite dell'assurdo, ma costituirebbe senz'altro un sistema più efficiente dell'attuale monopolio della conoscenza. La seconda è quella prospettata da Ugo Pagano, il quale auspica un ruolo più attivo da parte degli Stati<sup>40</sup>: politiche keynesiane potrebbero essere usate per diminuire il grado di monopolizzazione della conoscenza e trasferire in modo efficiente conoscenza dalla sfera privata a quella pubblica, in special modo in settori chiave dal punto di vista dello sviluppo economico e dell'interesse nazionale. In questo modo il brevetto, pagato ad un prezzo corrispondente al suo valore privato, viene trasferito all'arena pubblica, dove ha un valore molto maggiore e può ridurre i costi di produzione di molti produttori. Inoltre molti brevetti, al momento sottovalutati per gli enormi rischi che comportano a livello di commercializzazione, potrebbero essere acquistati ad un prezzo conveniente, rivalutando le azioni del detentore del brevetto. Si tratta naturalmente solo di suggestioni e di ipotesi

---

<sup>40</sup> Ovviamente gli Stati possono assumere diversi ruoli non marginali riguardo al tema della proprietà intellettuale. Una soluzione su cui si discute molto è quella dei premi per il raggiungimento di certi obiettivi di innovazione, ma trattandosi di un sistema competitivo e non collaborativo non è stato qui considerato. C'è poi l'annosa questione degli investimenti pubblici in ricerca (università e enti di ricerca pubblici), su cui naturalmente non ci siamo soffermati per concentrarci principalmente sul lavoro di sviluppo in ambito privato.

su cui occorre lavorare più nel dettaglio per poter arrivare ad una loro effettiva realizzazione. Costituiscono, però, esempi di come si possa pensare in modo innovativo per superare l'attuale stallo creato dal sistema della proprietà intellettuale.

Mi permetto di concludere questo lungo articolo parlando della mia esperienza personale. Ormai oltre vent'anni fa, uscito dall'università con una laurea in filosofia, mi sono ritrovato quasi per caso nel mondo dell'ICT. Incuriosito dalla programmazione ho iniziato da autodidatta a studiare diversi linguaggi di sviluppo web (HTML, javascript, CSS, SQL e PHP). All'epoca, come è anche oggi, tutta l'infrastruttura necessaria per operare era gratuita, o quasi<sup>41</sup>. Senza la disponibilità di questi strumenti mi sarebbe stato difficile, se non proibitivo, pensare di dedicarmi all'attività di programmazione come hobby, per poi farla diventare la professione della mia vita. Oggi, con decine di progetti alle spalle – numerosi dei quali rilasciati sotto licenza *open source* – non posso che sentirmi grato nei confronti di quella vastissima comunità di sviluppatori che, gratuitamente, mi offrono quotidianamente il proprio aiuto e sostegno attraverso software, blog, forum, ecc. Senza di loro non sarei in grado di essere ciò che sono e di fare ciò che faccio.

Le idee sono la merce abbondante per eccellenza, perché possono propagarsi a zero costi marginali. Una volta nate tendono a diffondersi ovunque, arricchendo ogni cosa che toccano. Le aziende, però, fanno soldi creando una scarsità

---

<sup>41</sup> A parte il PC su cui lavoravo, la connessione ad Internet e l'hosting (cose che per altro hanno costantemente calato di prezzo negli anni), tutto ciò che mi occorreva era il sistema gratuito LAMP, acronimo di Linux + Apache + Mysql + PHP, cioè sistema operativo, server web, database e linguaggio di programmazione lato server. Anche il browser che utilizzavo era gratuito.

artificiale di idee grazie alle leggi sulla proprietà intellettuale. I brevetti, il copyright e i segreti aziendali non sono altro che tentativi di impedire che il flusso naturale delle idee si propaghi tra la gente: o almeno di impedirlo abbastanza a lungo per riuscire a generare un profitto. Questi strumenti – ci dicono – sono stati creati per fornire agli inventori un incentivo economico a creare: una licenza per richiedere il pagamento di rendite di monopolio per un tempo limitato, che consentisse un ritorno economico sull’investimento compiuto nell’idea. Alla fine, però, i brevetti scadono e i segreti vengono alla luce: le idee non si possono imprigionare per sempre. “Il capitalismo dei monopoli intellettuali – scrive Ugo Pagano – costituisce una nuova forma di capitalismo ben distinta dalle precedenti sia per la natura delle forze produttive prevalentemente impiegate, sia per i diritti di proprietà, che si configurano spesso come dei monopoli su beni non rivali. Esso conduce a un aumento della disuguaglianza e una stagnazione secolare e costituisce anche un pericolo per la democrazia. Come cambiare questa forma di capitalismo è la sfida del nostro tempo. Una sfida che non possiamo permetterci di perdere”<sup>42</sup>.

**In copertina:** Edvard Munch, *Melancholy*, 1894, Collezione privata

---

<sup>42</sup> Cfr. Ugo Pagano, “Il capitalismo dei monopoli intellettuali”, <https://www.eticaeconomia.it/il-capitalismo-dei-monopoli-intellettuali/>.