



Published on [luigiboschi.it](http://www.luigiboschi.it) (<http://www.luigiboschi.it>)

[Home](#) > [Printer-friendly PDF](#) > [Printer-friendly PDF](#)

---

# copyright - Pirate bay all?assalto del mondo tridimensionale

Submitted by enzo crenna on Sab, 2012-02-04 16:07

[Enzo Crenna](#)[Sicurezza informatica](#)[Opinioni](#)[Interviste](#)[Inchieste](#)[Scienze e Tecnologie](#)[Società e cronaca](#)

Share: [Facebook](#) [Twitter](#) [Google Plus](#) [Myspace](#) [LinkedIn](#) [Digg](#)

(*blog.focus.it*) Pirate bay, il sito più volte chiuso con l'accusa di infrangere il copyright perché rende disponibili via torrent file musicali e video, ha aperto un nuovo canale che promette di cambiare radicalmente il concetto di condivisione, ma anche quello di pirateria on line.

La sezione, chiamata Physibles (per accedere al sito da alcuni server è necessario utilizzare un server proxy come Proxycruises.info ), è dedicata infatti a programmi che, una volta scaricati, consentono di realizzare con le stampanti 3D una serie di oggetti, e in particolare alcuni giochi. In questo modo, secondo Pirate bay, lo sharing digitale, riservato finora solo alle opere d'ingegno, diventa fisico (Physible) e concreto. Sempre secondo i pirati, il beneficio per la società sarà enorme: tutti potranno produrre in casa loro gli oggetti che desiderano, si ridurrà il trasporto delle merci con evidente beneficio per l'ambiente, ma anche il lavoro nero nelle fabbriche del sud del mondo.

Le stampanti 3D funzionano in base a un sistema additivo, che rende possibile la creazione di un oggetto tridimensionale tramite la deposizione di una serie di strati successivi di materiale plastico. Pirate bay ha in realtà già attirato l'attenzione delle compagnie che vengono giochi commerciali, per esempio Games Workshop, l'azienda inglese che produce soldatini e, in particolare, le miniature dei personaggi di Warhammer e del Signore degli anelli, i cui modelli sono a disposizione anche su Pirate bay. Il portavoce di Games Workshop ha fatto notare che è quasi impossibile realizzare in casa propria statuette identiche, visto che sarebbe necessario avere a disposizione materiali non di uso comune. Ciò nonostante l'azienda ha valutato la possibilità di fare battaglia legale, per infrazione di copyright.

Se però un oggetto è decisamente diverso dall'originale, è difficile dimostrare che è stato interamente copiato. Inoltre, da un punto di vista economico, i produttori di giochi dovrebbero puntare sulla differente qualità dei loro prodotti, e non sull'originalità del design.

La necessità, nell'era di Internet e dello sharing, di rivedere il concetto di applicazione del copyright e la contraddizione tra produzione e proprietà intellettuale, viene portata avanti da numerose realtà. Uno di questi per esempio è Serpica Naro, gruppo che agisce nell'ambito della moda rilasciando in open source il codice sorgente del capo (il cartamodello), per consentire la produzione (e l'eventuale vendita). In questo modo viene sottolineata la necessità di una condivisione gratuita nell'ambito delle idee, per spostare invece il guadagno vero e proprio sulla parte fisica, che prevede un impiego di lavoro e di mezzi di produzione (in

questo caso la stoffa).

1 febbraio 2012

**nuove  
atmosfere**

FILARMONICA  
**ARTURO TOSCANINI**  
stagione sinfonica 2018 - 2019. Auditorium Paganini, Parma

---

**Source URL:** <http://www.luigiboschi.it/node/42181>