

## L'economia del non possesso: giochi, musica e film, paghiamo tutto senza avere niente

I documenti e le foto nel cloud, la musica nelle piattaforme online o nelle librerie virtuali, i libri nel Kindle, i giochi online e film e serie tv online sui colossi che si contendono la nostra attenzione e i nostri soldini a colpi di promozioni lampo. Paghiamo, acquistiamo, ne usufruiamo, ma non possediamo nulla di quello che abbiamo acquistato: è il paradosso dell'ultima frontiera del capitalismo, il trionfo del fare i soldi senza vendere niente di fisico e che sia realmente tuo.

L'ultimo caso, che ha scatenato le ire degli utenti-acquirenti, ha a che fare con il gioco [Gran Theft Auto 6](#), ormai assurto a caso globale dell'importanza dei videogiochi non solo per quello che riguarda il mondo dell'intrattenimento, ma l'economia che questo settore, e questo gioco in particolare, è in grado di generare. I giocatori sono furiosi perché, dopo una lunghissima attesa, sono stati aperti gli ordini per la nuova versione del gioco, che dovrebbe vedere la luce il prossimo 19 novembre: acquistando la copia fisica si riceve nella pratica la **scatola** del gioco ma senza il cd, il supporto fisico da inserire in pc e console. Si ottengono semplicemente i dati per registrarsi, scaricarlo e iniziare a giocare, una prassi nel mondo del videogame, e non solo. Il problema è che, vista la mole di persone che aspettando con ansia il lancio - basti pensare che ci sono aziende, come la californiana Burger Motorsports, che hanno annunciato la chiusura per il 19 novembre dopo aver constatato che gran parte del personale aveva già richiesto ferie per quella data - l'assenza del CD fisico ha scatenato proteste in tutto il web. E non solo dai giocatori più longevi, ma anche da quelli più giovani.

Il punto, che potrebbe sembrare banale, è con 79,99 euro porti a casa una scatola vuota. Una scelta che, tra l'altro, rende di fatto impossibile la **rivendita**, trasformando la confezione in un oggetto puramente decorativo privo di valore pratico. La verità, forse difficile da digerire, è che per quanto riguarda videogiochi, libri, film e serie tv, musica e software, abbiamo smesso di acquistare il prodotto in sé, limitandoci a pagare per poterne usufruire, ma senza poterne rivendicare davvero la proprietà. È quello che succede acquistando le **licenze** per l'uso di software, abbonamenti a player musicali, libri da leggere nei lettori appositi e, appunto, videogiochi online. Sony, l'azienda che produce la Playstation, ha appena annunciato che da gennaio 2028 non produrrà più dischi fisici per le sue console. I giochi saranno fruibili in formato digitale e acquistabili in rete, o nei negozi che però venderanno solo la confezione, con all'interno i dati di accesso.

Il problema nasce nel momento in cui ci si inizia a domandare che cosa, fisicamente, si è acquistato con quei soldi. Facendo un ulteriore passaggio è facile capire che l'acquisto riguardi il diritto di utilizzo e fruizione del prodotto, almeno fino a quando la piattaforma che lo propone continuerà ad esistere, mantenendo quindi attivo il servizio per il consumatore. L'altro problema si presenta ragionando su che cosa potrebbe accadere alla **morte** del proprietario perché, non essendo oggetti fisici, non possono essere ereditati in

L'economia del non possesso: giochi, musica e film, paghiamo tutto  
senza avere niente

automatico.

Apple e Google hanno introdotto funzioni specifiche per la gestione post-mortem. Apple consente di nominare un contatto erede. Questa persona riceve una **chiave di accesso** per recuperare foto, messaggi e documenti salvati su iCloud. Tuttavia, restano esclusi film, musica, abbonamenti o libri acquistati, proprio a causa dei vincoli di licenza. Google permette invece di scegliere chi avvisare e a chi condividere i dati di Gmail, Drive e YouTube se l'account rimane inutilizzato per un determinato periodo.

In Italia, nel 2021, il Tribunale di Milano ha ordinato ad Apple di **consegnare** i dati iCloud di un giovane morto in un incidente stradale ai genitori, che volevano recuperare i video e le ricette culinarie create dal figlio. Apple si era inizialmente opposta citando le rigide leggi statunitensi sulla riservatezza. E sono situazioni che si presentano anche per i profili dei social network, che utilizziamo senza che siano veramente "nostri". Nel 2012 una quindicenne morì travolta da un treno a Berlino e i genitori chiesero a Facebook l'accesso al suo profilo per capire se si fosse trattato di un suicidio o di un tragico incidente, che si oppose per tutelare la privacy degli amici che avevano chattato con la ragazza. Dopo sei anni di battaglie legali, la Corte Suprema Tedesca diede ragione ai genitori, stabilendo che l'account social rientrava nell'eredità e doveva passare ai successori, esattamente come i diari cartacei o le lettere fisiche.

Insomma, GTA è stato il grimaldello che ha permesso a milioni di persone di accorgersi del meccanismo in cui siamo precipitati negli ultimi anni, ma la domanda che rimane sullo sfondo, è sempre la stessa: nell'era del capitalismo sfrenato, basta un po' di comodità a buon mercato per farci rinunciare alla proprietà di cose che acquistiamo con il frutto del nostro lavoro? Il lancio del nuovo gioco è insomma il pretesto per una riflessione più ampia: siamo di fronte a una transizione che non nasce dai consumi ma da una **strategia** industriale precisa: zero costi di distribuzione fisica, mercato dell'usato azzerato e controllo totale sul prodotto. Gli analisti sostengono che la persone, ormai abituate al meccanismo, andranno avanti a comprare lo stesso ed è solo da un'enorme smentita che potrebbe arrivare un'inversione di tendenza.



L'economia del non possesso: giochi, musica e film, paghiamo tutto  
senza avere niente

## **Mario Catania**

Giornalista professionista dal 2011, si occupa di inchieste, reportage e attualità. Ha lavorato per la carta stampata, per l'online e come videoreporter, spaziando dalla cronaca alla politica e tematiche ambientali. Autore di libri e saggi, per *L'Indipendente* coordina i lavori del mensile.