

SOFTWARE LIBERO

LA RIVOLUZIONE CULTURALE DEI BIT LIBERI



di Nuccio Cantelmi

Nuccio Cantelmi

**SOFTWARE LIBERO: LA RIVOLUZIONE CULTURALE DEI BIT
LIBERI**



2012 © Nuccio Cantelmi

Quest'opera è distribuita sotto i termini della licenza Creative Commons Attribuzione – Non Commerciale - Non opere derivate 3.0 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/legalcode>

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
-

Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione** — Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.
- **Non commerciale** — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.
- **Non opere derivate** — Non puoi alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.

Nda: ho scelto volutamente una licenza che inibisse le opere derivate. Accetterò ogni suggerimento, critica, aggiunta o correzione vorrà pervenire, ma preferirei che sia io a modificare il testo per cercare di mantenere la stessa cifra stilistica che (bene o male) ho cercato di dare. Per questo motivo, provvederò ad inserire le modifiche che vorrete farmi pervenire all'indirizzo di posta: gnuccio973@gmail.com. Grazie a tutti per i contributi i cui crediti provvederò a riconoscere.

INDICE

0	INTRODUZIONE.....
1	PARTE PRIMA L'UOMO E LA TECNOLOGIA: TRA LUCI E OMBRE.....
2	PARTE SECONDA LA LEGGE E LA TECNOLOGIA: TRAMARE CONTRO!.....
3	PARTE TERZA UN BIT CI LIBERERÀ.....
4	PARTE QUARTA OLTRE IL PC: LA RIVOLUZIONE CULTURALE.....
5	CONCLUSIONI.....

INTRODUZIONE

Perché scrivere di software libero?

È tanto un'esigenza personale che una necessità. Un'esigenza di mettere nero su bianco le migliaia di parole spese per diffondere questa cultura meravigliosa fatta di speranza e di apertura per tutti noi. Una necessità di rendere fruibile per tutti un tema che mi sta così a cuore.

Poche cose sono semplici da capire ma difficili da spiegare come il software libero.

Ci ho provato dinnanzi tante platee tutte differenti: università, scuole di specializzazione, scuole superiori, seminari e convegni. Ogni volta lo stesso scoglio e la stessa diffidenza: scuotere l'indifferenza verso un argomento che mette in gioco la nostra stessa intimità partendo da presupposti molto distanti, quasi del tutto incoerenti. Spero di riuscire a dimostrare che tanto distanti ed incoerenti non sono.

Ci sono alcuni aspetti della nostra vita che trascuriamo ma che rivestono una importanza fondamentale. Riservatezza, identità, personalità sono valori che meritano la più ampia tutela nella società della comunicazione, ma troppo spesso sono messe a repentaglio dalla facilità con cui entriamo in piattaforme proprietarie¹, *social media* o adoperiamo dispositivi elettronici avanzatissimi.

¹ Per “piattaforma proprietaria” intendo ogni sistema di gestione dei contenuti on line, la cui titolarità sia strettamente riservata in base alle leggi sul diritto d'autore ed in cui il titolare è l'unico legittimato a scrivere le regole comportamentali di fruizione del servizio.

Nella più totale trasparenza, siamo privati di pezzi della nostra anima ma non ce ne accorgiamo. Inconsapevolmente siamo noi stessi i carnefici della nostra privatezza.

Cosa c'entra un programma per computer con tutto questo?

C'entra e come. Tutti i flussi di informazioni passano per le macchine informatiche. Queste macchine sono solitamente governate da software “*proprietari*”, il cui codice informatico è chiuso, ovvero non può essere conosciuto da altri se non dallo stesso titolare del programma. Il software proprietario non può essere controllato e nessuno può veramente sapere cosa accade mentre lo adoperiamo, tranne ovviamente il titolare del software medesimo. Così, potenzialmente, i nostri dati possono essere controllati da chi controlla il software che controlla la macchina che stiamo adoperando.

Non è una questione informatica, è una questione di vita. E' qualcosa che ci interessa tutti ma di cui pochi si dimostrano consapevoli. Ognuno di noi, volente o nolente, è parte di un qualche contenitore mediatico in cui la sua vita diviene oggetto delle attenzioni di aziende commerciali specializzate che fagocitano i nostri dati per rivenderli. Un gran bel business.

Di fronte il monopolio che le grandi compagnie hanno costruito attorno al nostro bisogno di comunicare, ci restano due possibili comportamenti: soccombere al canto suadente delle sirene del consumismo o iniziare ad adoperare gli strumenti della comunicazione con una nuova consapevolezza.

Questo, in estrema sintesi, è il ragionamento di base che prelude alla comprensione dell'importanza del software libero. Non tecnica complicata e linguaggio per specialisti e neppure astruse formule o codici complicatissimi, ma qualcosa che riguarda ciascuno di noi nella sua anima profonda e nel suo modo di presentarsi al mondo.

Nessuno parla di queste cose perché i media sono controllati dalla forza economica dei grandi gruppi internazionali che non hanno altro interesse se non quello di affermare il loro potere.

Eppure, il software libero sta contaminando, con la sua forza innovativa dirompente, ogni forma dell'agire umano. Economia, socialità, arte, cultura, istruzione, scienza. Tutto sembra essere pervaso da questo fervore di apertura e di condivisione.

Non temete. Parleremo di informatica anche senza parlare di informatica, perché il software libero è, prima di tutto, una battaglia di libertà personale, di consapevolezza e di condivisione. La battaglia si combatte contro coloro i quali stanno allungando i tentacoli su tutto ciò che consente il controllo dei bit e, con essi, delle informazioni da essi trasferite.

Questo saggio breve è dedicato soprattutto a coloro che non masticano granché di computer e tecnologia ma che si trovano quotidianamente ad avere a che fare con questi dispositivi elettronici che sono diventati parte significativa del nostro lavoro e del nostro tempo libero. Cercherà di essere semplice e chiaro e di evitare tecnicismi informatici o giuridici per rendere maggiormente piana e fruibile l'esposizione.

La prima parte avrà il senso di stabilire le condizioni di partenza legate al quadro economico, politico e sociale in cui ci troviamo a versare e le dimensioni del pressing mass-mediatico cui ciascuno di noi deve soggiacere.

La seconda sposterà l'attenzione sul contesto tecnologico e sul controllo della persona posto in essere per mezzo di questi strumenti.

Nella terza parte cercherò di introdurre il concetto di software libero e la sua storia e nella quarta di esplorare gli aspetti sociali ed economici che seguono il fenomeno free software.

Tutto nasce da una considerazione di base. Il silicio ed i metalli con cui sono composti i nostri computer sono inanimati ma attraverso di essi passano informazioni e dati che

rappresentano la nostra vita, la nostra anima. Controllare l'informazione equivale a prendere possesso della vita delle persone. Chiunque di noi affida alle tecnologie informatiche la propria esistenza: il lavoro, il tempo libero, gli affetti, le passioni e l'istruzione.

L'intera nostra esistenza passa attraverso l'informatica. I trenini di bit che si inseguono attraverso le autostrade digitali sono portatori di un messaggio di vita, al pari di come l'RNA trasporta le informazioni genetiche di cui il DNA si nutre per generare la vita biologica.

La razza umana è estremamente comunicativa. Le tecnologie informatiche sembrano aver soddisfatto a pieno la nostra esigenza di comunicare. Paradossalmente, però, oggi che più disponiamo di mezzi di comunicazione siamo meno capaci di farlo con coloro che ci stanno più vicini. Nel contempo, i legami deboli sono più facilmente reperibili e molto più semplice è gettare ponti a lunga gittata verso sconosciuti che vivono dall'altra parte del globo.

In tutto questo, però, la tecnologia ha favorito i canali l'accentramento dei canali comunicativi ed il conseguente desiderio di controllo delle informazioni che vi transitano.

Un po' come un tizio goloso in una pasticceria, la tentazione di sbirciare il contenuto delle infinità di messaggi di posta, chat, like, condiviso e simili è divenuta irresistibile.

Perché se conosco ciò che pensi, conosco chi sei. E se conosco ciò che sei, ti possiedo.

PARTE PRIMA | L'UOMO E LA TECNOLOGIA: TRA LUCI E OMBRE

1.1- CONSUMATORI.

Quando sento definire "*consumatore*" un essere umano non posso fare a meno di essere percorso da un brivido. Consumatore è colui a cui vengono riconosciuti diritti in quanto consuma e fintanto che continua a farlo. La persona non è più portatrice di diritti in quanto tale, per il solo fatto della nascita. I diritti e la soggettività giuridica esistono solo in funzione della capacità di acquisto, del potere di divenire portatore di debito.

Chi consuma è perennemente al centro delle attenzioni del marketing pubblicitario. Per sostenere i livelli di produzione delle merci, infatti, è necessario che ad un'offerta spropositata e strabordante faccia fronte una domanda del tutto scollegata dai reali bisogni del quotidiano.

Ciò di cui ci dotiamo, infatti, è decisamente sovrabbondante rispetto a ciò di cui avremmo realmente bisogno. I mercati attuali sono in fase di sovrapproduzione e si sviluppano solo grazie all'accorciamento dei tempi di sostituzione. Un bene, pertanto, deve essere accantonato ben prima di aver esaurito suo naturale ciclo e ben prima che sia realmente necessario sostituirlo. Accade, così, che buttiamo cose ancora profondamente utili, sostituendole con prodotti tecnologicamente più attraenti ma, spesso, non più performanti rispetti ai vecchi.

Ebbene sì, nella stragrande maggioranza dei casi, il dispositivo di cui già disponiamo assolve più che egregiamente alle funzioni principali per cui lo abbiamo comprato e per cui lo ritenevamo necessario.

Solo che, improvvisamente ci accorgiamo che non ci piace più, che non funziona bene o che non fa cose di cui, fino ad un attimo prima, non sapevamo neppure di aver bisogno.

1.2 - DOMINATI DAL MARKETING

Come si fa a convincere una persona mediamente ragionevole a seguire la chimera della tecnologia che risolve tutto o del "*questo, si che mi servirebbe*"?

Vi sono molti modi efficaci per indurre taluno ad acquistare beni di cui non ha bisogno e che, molto spesso, non si potrebbe neppure permettere. Il primo è fare leva sulla naturale propensione al consumo che induce l'uomo a consumare in ragione superiore alla sue immediate disponibilità per attingere ad un livello di *status* superiore al suo.

La gara del consumo si realizza nel contesto sociale di riferimento. L'importante è dimostrare al vicino di possedere l'oggetto più sfarzoso, l'auto più potente, la TV più grande.

Per giungere ad un livello di miopia collettiva così radicato ed articolato c'è un sistema molto efficace: isolamento mediatico.

Chi spende il suo tempo dinnanzi un monitor di un PC o lo schermo televisivo rende la sua vita piatta come piatto è il display a cui si guarda con ottusa tenacia. La comunicazione mass-mediatica si sviluppa secondo il modello "uno a molti", impedendo la formazione di qualsiasi tessuto relazionale e di costrutto sociale anche tra coloro che si trovano a condividere lo stesso ambiente. In altre parole, non puoi creare armonie emotive dinnanzi un monitor che ti isola e ti distacca da coloro che ti sono al fianco.

Per catturare e tenere accesa l'attenzione del consumatore occorre che il delta pavloviano (la capacità di reagire ad uno stimolo sensoriale indotto) sia sollecitato in via incrementale. Ecco, così, che la comunicazione diviene sempre più aggressiva, i toni accesi ed i contenuti virano inesorabilmente sul trash.

Ma qual'è la ragione di questo accanimento mediatico ai danni del consumatore?

La risposta è ovvia: trasformare il tempo-uomo in tempo-consumo.

1.3 - INDUZIONE AL CONSUMO.

Un meccanismo economico che si basa sul consumo deve essere fondato su due assunti indiscutibili e sacri. Il primo è la disponibilità illimitata di risorse e materie prime. Il secondo è la infinita possibilità di indurre le persone ad acquistare anche ben oltre il necessario ed oltre ciò che sia ragionevolmente possibile.

Occorre, pertanto, che l'individuo sia indotto a vivere in uno stato di perenne torpore, tale da non avvedersi della futilità della corsa al consumo e della insostenibilità del modello economico in sé.

Come già detto, il fattore fondamentale che sorregge l'intero processo è l'isolamento mediatico. La persona sola è debole. L'individuo solitario è facilmente soggetto alle emozioni deteriori quali rabbia, paura, insoddisfazione, invidia, odio. Sono stati emotivi che è molto facile indurre. Intere campagne elettorali sono state condotte sulla scorta della paura (del tutto immotivata) del rischio di essere aggrediti, stuprati, rapinati o rapiti da parte di pericolosissimi criminali di etnia non italica. Con il supporto di media compiacenti e prezzolati che trasmettevano a ciclo continuo notizie di crimini inenarrabili commessi da extracomunitari ai danni dei buoni italiani indifesi, i cittadini sono stati indotti in stato di soggezione e paura.

Ognuno di noi conosce quella sensazione fastidiosa di insicurezza che si assume guardando un TG all'ora di pranzo che ti vomita addosso immagini di morte e violenza. Sembra quasi che la guerra debba pioverti addosso appena varcata la porta domestica. E così, non esci.

La paura ti spinge a stare in casa. Se stai in casa finisci inevitabilmente per accendere la TV o il PC. A quel punto il gioco è fatto.

1.4 - LO SCHERMO PIATTO.

Alla fine della giostra una cosa conta: che stia buono davanti uno schermo.

Sei solo. La TV ti parla, ti avvolge e ti circonda. Ti insegna ciò che è buono o ciò che è sbagliato ma, soprattutto, ti dice cosa comprare. Il circolo è completo. Sei schiavo. Sei prigioniero. Sei loro!

L'intero palinsesto televisivo è strutturato in modo da porre al centro il prodotto da vendere. Tutto, proprio tutto è finalizzato alla vendita. Affinché loro vendano, tu devi consumare. Non c'è alternativa a questo circolo vizioso. Entri, così, nel regno del marketing selvaggio, in cui tutto è vendibile, basta sapere come.

Le strategie del marketing sono molteplici. Possono essere suadenti, accattivanti, simpatiche o irruenti. E se non basta possono far ricorso agli istinti primordiali dell'uomo. Sesso, competizione, rabbia, desiderio, invidia, fame. Questi sono i motori della azione umana sin dall'origine dei tempi. Sono istinti connaturati con l'uomo che possono essere compresi e avvertiti senza sforzo alcuno.

Non c'è bisogno infatti, di particolare concentrazione perché il cervello umano si sintonizzi su questi stati emotivi. I neuroni a specchio¹ sono cellule celebrali che consentono un contatto

¹ http://it.wikipedia.org/wiki/Neuroni_a_specchio

empatico ed una immediata sintonia emotiva. La paura, dunque, viene immediatamente assorbita dal sistema nervoso centrale ed, in particolare, dalle aree più arcaiche del cervello: amigdala, ippocampo, ipotalamo. In queste sedi neurali, le emozioni attecchiscono istantaneamente. I neuroni a specchio servono proprio per consentire questo meccanismo automatico: la gazzella che nota la paura sul volto della sua vicina scapperà immediatamente senza neppure riflettere oppure sarà mangiata dal leone. Non c'è alcun bisogno di capire o di interpretare l'informazione. La reazione è immediata.

Peccato, però, che assieme alle emozioni basali sia possibile veicolare anche altre informazioni, quelle commerciali, appunto.

Si spiega in questo modo il ricorso eccessivo di immagini sfondo sessuale per vendere il prodotto commercializzato. Il corpo femminile vende perché il cervello maschile lo percepisce immediatamente, senza bisogno di elaborare il messaggio. Ma l'oggetto "femmina" apre le porte ad altri messaggi, la via del desiderio è aperta e con essa la voglia di comprare.

1.5 - PROFILAZIONE.

Il servilismo consumistico si realizza con l'artificio ma si mantiene con il metodo.

Si rende necessario, infatti, conoscere i gusti e le preferenze del consumatore target (il bersaglio delle attenzioni commerciali). Questa attività è definita "profilazione".

La profilazione consente di costruire un'immagine speculare del consumatore di modo che si sappia in qualsiasi momento a quali stimoli il consumatore non saprà resistere e, quindi, in che modo egli sarà indotto al consumo.

Questo avatar è un *alter ego* virtuale che svela gusti e passioni, preferenze e pulsioni del consumatore. Costui è nudo dinanzi gli spacciatori di fumo.

Ma come si realizza questa profilazione?

Per la TV è una vera scienza. Statistici, matematici, sociologi, esperti di comunicazione. Son queste le figure impegnate a capire i gusti del consumatore televisivo sulla base di modelli probabilistici preformati. Tutto si basa su sondaggi, indici di gradimento ed auditel.

Per quanto riguarda il PC il discorso è ben diverso.

L'accesso alle informazioni, in questo caso, è più semplice e diretto. Essi possono essere prelevati direttamente dalla macchina del consumatore.

Ora spiegherò in che modo.

1.6 - IL CONTROLLO

Ricordate il giochino in cui unendo i puntini con una linea vien fuori una figura da indovinare?

Ebbene, i padroni dell'informatica fanno proprio così. Ogni singolo atto di navigazione, ogni spostamento in rete, ogni foto che pubblichiamo, ogni commento, ogni "like" rappresentano un puntino. Tanti puntini insieme fanno un'immagine: te che stai dall'altra parte del monitor. In questo modo, sono capaci di conoscere gusti, preferenze. Ti conoscono meglio di quanto ti conosca tu stesso. Nulla di più facile che il messaggio pubblicitario che ti venga rimandato indietro per lo stesso canale (il PC, appunto) sia talmente corrispondente ai tuoi gusti da sembrare innocuo.

Ma innocuo non è.

Il PC è un'isola in cui sei convinto di essere libero e solo. In cui riversare la tua anima. I tuoi file, le tue foto, documenti. Sei convinto di poter essere sicuro sul tuo PC. Così, miliardi di bit che tu hai gelosamente immesso sul tuo disco rigido, riposano inermi ed improduttivi.

Ma perché lasciare che la marea di informazioni che giacciono su una macchina (il PC è una macchina...) siano lasciate libere di stazionare inerti su un disco rigido del tutto improduttive?

Ci sarà un modo per poter controllare queste informazioni, per poterle conservare, manipolare, per poterne fare un uso più confacente con gli interessi dei grandi monopolisti del mercato del ICT (information communication technology). Ci deve essere un modo per conoscere i gusti, le passioni, le preferenze delle persone ed attraverso di esse controllare la persona...

I modi ci sono. Ed ora ne sveleremo qualcuno.

PARTE SECONDA | LA LEGGE E LA TECNOLOGIA: TRAMARE CONTRO!

2.1 - TECNOCONTROLLO

La semplicità dei sistemi informatici attuali è bella e comoda. Consente a chiunque di attingere all'informatica ed alle reti con facilità. Eppure ha un risvolto poco noto. Ci abitua a compiere gesti meccanici e ripetitivi e, soprattutto, a non approfondire il funzionamento delle cose che usiamo, a non leggere il manuale. Tutto è studiato per limitare la lettura di un qualsivoglia manuale d'istruzione al punto che, come avviene ad esempio con dispositivi come l'Ipod o l'iPhone, il manuale non viene allegato più alla confezione.

Un tempo, informatica significava uso consapevole del mezzo informatico. Oggi, significa facilità, *user friendly* e piatti già pronti e serviti. Poco sforzo avvicina le persone ma allontana la consapevolezza dei rischi. Anche se è solo un effetto collaterale del progresso tecnologico, ha un risultato tragico sulle milioni di "utenti" che fruiscono del mezzo senza troppa attenzione.

Siamo mediamente distratti, svogliati ed impazienti. Vogliamo che le cose funzionino senza troppa fatica e non vogliamo impegnarci più di tanto per mantenerle in funzione.

Abbiamo perso la voglia di mettere le mani nella scatola e scoprire come funziona, di cosa è fatta, perché. Non è un bel segnale. L'umanità sta progressivamente perdendo lo spirito

creativo e la capacità di innovare che è tipica di colui che ha necessità e che conosce. Senza spirito creativo siamo destinati ad un futuro molto tetro. Il futuro avrà un nome: controllo. Tutti noi saremo controllati.

Le strade si riempiono di videocamere di sorveglianza giustificate dall'incolumità pubblica. La telefonia mobile ci espone al perenne tracciamento delle celle di traffico e dei satelliti. I pagamenti con le carte di credito ci rendono visibili al sistema di tracciabilità bancaria. Il fisco ci tiene sotto tiro come il grande occhio di *Sauron* nel Signore degli Anelli di Tolkien.

Ed il PC? Possibile che il PC sfugga al controllo? La più grande invenzione per custodire dati ed informazioni poteva essere lasciata libera da qualsiasi mezzo di controllo? No. Infatti non è così.

Il computer può essere spiato.

2.2 - MISURE TECNOLOGICHE DI PROTEZIONE

L'art 102 - quater della legge sul diritto d'autore¹ autorizza il titolare dei diritti ad apporre strumenti tecnologici capaci di impedire l'accesso, la copia, la riproduzione abusiva e tante altre operazioni poste in essere senza il consenso del titolare dei diritti tutelati dalla legge.

Le misure di protezione², dunque, servono per proteggere i diritti commerciali del proprietario del software che si trova installato sulla macchina e sono capaci di prevenire accessi non autorizzati, copie pirata, riproduzioni abusive.

C'è un risvolto nascosto delle Misure Tecnologiche di Protezione (MTP), qualcosa che nessuno vuole far trapelare ma che è un effetto implicito di tali tecnologie. Esse sono capaci di

¹http://www.interlex.it/testi/l41_633.htm#102-quater

²http://it.wikipedia.org/wiki/Digital_rights_management

consentire l'accesso ai dati custoditi sul disco rigido di un PC da parte del medesimo titolare dei diritti d'autore che si intendono tutelare.

In altre parole, gli stessi strumenti che servono a garantire da atti abusivi o vietati dalla legge (ad esempio, piratare un software) possono servire per compiere atti abusivi o vietati dalla legge (per esempio, leggere le mail o spiare i dati presenti sul disco).

La giustificazione ufficiale per l'utilizzo di queste tecnologie è la protezione dell'utente. L'uso di software non affidabile ed autenticato rappresenta un pericolo per l'incolumità informatica della persona. Ecco, dunque, che la tecnologia sopperisce al difetto di sicurezza regalandoci un surplus di garanzia (essa stessa tecnologica) che dovrebbe farci sentire al sicuro.

In quest'ottica, si giustifica un controllo totale di ciò che avviene sul tuo PC.

2.3 - TRUSTED COMPUTING PLATFORM

E' da diversi anni che sui PC che compriamo è presente un dispositivo il cui unico scopo è quello di verificare la autenticità del software installato al momento della accensione della macchina. Attraverso il collegamento di rete, infatti, è possibile verificare la genuinità di ciò che gira sul computer e segnalare abusi e violazioni di licenza.

Nel contempo, però, il Trusted Computing¹ può controllare tutto il funzionamento della macchina: impedendone l'accensione, imponendone il blocco o lo spegnimento.

Tutto ciò è presente già ora sul tuo PC e non puoi disattivarlo o toglierlo senza rischiare di far morire il PC stesso!

Mi dirai: ma perché non funziona o non impedisce di scaricare la musica o di installare Windows pirata?

¹http://it.wikipedia.org/wiki/Trusted_computing

Semplice, perché il TCP si collega automaticamente ai server del produttore per verificare la genuinità del prodotto e segnalare gli abusi.

Lo fa in modo silenzioso, ad ogni avvio ed ogni operazione. Lo fa silenziosamente ma lo fa!

Controlla costantemente la macchina e ne prende possesso. E con essa prende possesso dei dati che vi risiedono.

Controlla te, in altre parole.

Chi autorizza il titolare dei diritti d'autore a porsi nella potenziale condizione di monopolizzare la tua sfera di privatezze e introdursi pesantemente nella tua riservatezza?

Chi autorizza il proprietario di un software a divenire proprietario della tua vita e dei tuoi sogni?

In parte la legge, in parte la tecnologia, in parte tu...

2.4 - SCELTE INCONSAPEVOLI

Quante volte scegliamo senza leggere il manuale?

Quante volte clicchiamo su “accetta” senza aver letto cosa stiamo accettando, per quanto tempo ed a che condizioni?

La rete è piena di condizioni, termini legali, contratti, caselline da “flaggare” ma nessuno di noi spende un minuto del suo tempo per leggere i codicilli scritti in piccolo.

Saranno scritti in piccolo ma fanno la differenza. Tanta differenza.

Sottoscrivere un contratto con cui si autorizza taluno allo sfruttamento economico di un'opera o di un contenuto può avere effetti devastanti e temporalmente non limitabili.

Anche se dal punto di vista giuridico si dovrebbe notevolmente discutere in merito la vessatorietà di alcune clausole apposte nei contratti, dal punto di vista pratico concedere delle

facoltà a cuor leggero può significare un danno irreparabile che non potrà essere mitigato da alcun intervento giurisprudenziale successivo.

Il danno di immagine, ad esempio, può trovare correttivi nell'intervento cautelare dell'Autorità Giudiziaria, nell'inibitoria della condotta dannosa e nel risarcimento del danno. Nessuno, però, potrà negare che l'attuale velocità della viralità dei social network esponga l'immagine e l'onorabilità di una persona a pericoli immediati e rapidissimi cui nessun giudice potrà mai ovviare con tempestività. La frittata sarà fatta e qualsiasi rimedio successivo non potrà mai riparare il torto subito. E tutto può nascere da un clic di troppo.

2.5 - RECINTI

I grandi produttori del mercato ITC tendono a costruire una piattaforma di servizi e di tecnologie da cui è molto difficile liberarsi.

La cosa più complicata è trasferire i dati da una piattaforma ad un'altra senza perdere informazioni e senza dover pagare costi salatissimi per l'esportazione degli stessi.

Basti pensare a quanto è difficile trasferire la propria rubrica telefonica da un cellulare di una marca ad un altro di altra marca....

Questo fenomeno si chiama “*lock in*¹”. Si resta prigionieri in piattaforme di servizio proprietarie da cui non si può evadere a costo della perdita di tutti i dati o delle relazioni costruite, per cui la scelta migliore (oltre quella di non entrarci) è quella di restare.

Ecosistemi informatici molto avanzati sono la forma più sublime di lock in. Comprare un determinato smartphone di una marca ti impone di adoperare il tablet della stessa marca o magari il lettore musicale. Cambiare significa perdere troppo e, così, non cambi.

¹http://it.wikipedia.org/wiki/Profit_lock-in

Questo significa che non ti puoi evolvere nelle scelte e nei gusti e, nel contempo, che il produttore di recinti può tenerti costretto ad un sistema tecnologico di qualità inferiore a quello della concorrenza, su cui fare pochi investimenti ed impegnare poche risorse nella certezza della impossibilità di fuggire.

Ancora una volta è da segnalare come in questi recinti siamo noi che ci chiudiamo volontariamente con facilità e spregio di ogni più elementare regola di buon senso.

2.6 - IL QUADRO È COMPLETO

Il quadro che abbiamo delineato è completo.

Ci sono tutti gli ingredienti per una ricetta esplosiva fatta di inconsapevolezze, furbizia, inganno, diritto, tecnologia.

Il prezzo per la comodità è salato anche se silenzioso e trasparente: la nostra vita sociale.

Dati personali, sensibili, privati, nascosti. Dati che ci rappresentano che parlano di noi.

Tutto questo avviene nella quotidianità senza lasciare tracce.

L'insieme delle tecnologie proprietarie è un attentato alla riservatezza della persona ed erode gli ultimi spazi di intimità che all'individuo sono riservati.

Il segreto che si cela dietro il software proprietario è tutelato dalla legge e dalla tecnologia, mentre il segreto che dovrebbe difendere la privatezza dell'individuo solo da leggi fumose e del tutto inapplicabili dinnanzi gli artifici ed i raggiri posti in essere dai giganti del settore.

Di fronte tutto questo siamo impotenti. Siamo consumatori destinati a consumare, allettati da pubblicità massiva e da marketing mirato. Siamo in balia di correnti silenziose ed inesorabili.

Ma qualcosa ancora possiamo fare.

PARTE TERZA | UN BIT CI LIBERERÀ

3.1 - FINDING SOLUTIONS

La ricerca di soluzioni alla situazione descritta nella parte prima non è semplice.

Tutto dovrebbe partire da un punto centrale: la consapevolezza della persona.

Qualsiasi incremento della consapevolezza individuale nell'uso dei dispositivi tecnologici è ben acceta e porta la persona ad evitare comportamenti scorretti o condotte avventate.

Tutto ciò che usiamo nella nostra quotidianità può rivelarsi un rischio per la nostra intimità e rivoltarsi contro chi lo usa. Gli strumenti che ci sono più familiari e più consueti possono agire contro di noi.

Quali contromisure e quali difese possiamo adottare per salvaguardare la nostra identità digitale e sconfiggere le mire dei monopolisti padroni del vapore?

3.2 - COS'È IL SOFTWARE LIBERO

Non è semplice dare una definizione di software libero senza fare riferimento al suo contrario: il software proprietario¹.

Esso rappresenta la stragrande maggioranza del software attualmente installato sui nostri PC. Il software proprietario appartiene a qualcuno, più precisamente appartiene a colui che realizza l'opera o ne acquisti i diritti di sfruttamento economico dal titolare originario.

In buona sostanza, il software è proprietario perché il titolare dell'opera può imporre severe limitazioni all'uso, all'accesso, alla copia ed alla riproduzione dell'opera stessa. Queste limitazioni derivano tanto dalla legislazione sul diritto d'autore (che presidia anche il software).

Questa combinazione può risultare molto dannosa dei diritti dell'utente, al quale non vengono lasciati spazi di manovra per poter conoscere ciò che sta succedendo sulla sua macchina nel momento in cui la usando.

Cosa succede, infatti, quando viene cliccato il pulsante "start"? Difficile saperlo. Chiunque si azzardi a esercitare attività di decompilazione o reverse engineering (nota) sul codice può rischiare le severe sanzioni penali imposte dalla legge. Pertanto, anche essendo curioso di sapere cosa succede, è proibito dalla legge scoprirllo.

Questo mistero imposto per legge non è il massimo in termini di trasparenza e di tutela dei diritti digitali dell'utente.

Nel segreto del codice proprietario, infatti, si possono nascondere insidie e trabocchetti.

Sono noti i casi in cui i grandi nomi dell'informatica si sono sentiti in diritto di spiare di spiare con discrezione coloro che avevano acquistato i prodotti più cool ed in voga (note).

Mentre fai il “figo” con i tuoi amici sfoggiando l'ultimo ritrovato del mercato e dimostrando quanto ti sei indebitato per seguire la propensione al consumo incombente, sei divenuto preda della trappola più elaborata e segreta mai ordita.

¹http://it.wikipedia.org/wiki/Software_proprietario

3.3 - LE ORIGINI DEL SOFTWARE LIBERO

L'informatica nasce libera. I pionieri della cibernetica si trovarono a risolvere problemi e ostacoli mai affrontati prima, avendo a disposizione delle tecnologie del tutto primitive ed in massima parte da sviluppare.

La collaborazione tra questi scienziati doveva essere massima. La penuria di dispositivi, la loro mastodonticità ed il loro costo costringeva molte persone a lavorare insieme sulla stessa macchina, che spesso aveva delle dimensioni del tutto raggardevoli.

Accadeva, così, che colui che si accingeva a prendere servizio per lavorare con la macchina dovesse ricevere ragguagli da colui che vi aveva appena lavorato e, viceversa, doveva ragguagliare colui che vi avrebbe lavorato dopo.

Tutto ciò favoriva un clima di aperta condivisione e di collaborazione tra tecnici, nella comune direzione di creare una tecnologia ancora da immaginare e gettare le basi di una scienza del tutto nuova.

Gli anni '70 vedono affermarsi i primi personal computer. Macchine dall'aspetto compatto e dalle dimensioni via via più maneggevoli. Il cambio di paradigma tecnologico comporta un cambio anche in termini relazionali.

Computer più piccoli facilitano il lavoro individuale ed i costi più contenuti agevolano la diffusione personalizzata del dispositivo. Accadde, così, che il clima di collaborazione e condivisione iniziale si sia ben presto trasformato in un terreno di competizione e rivalità, spesso con finalità economiche tutt'altro che dissimulate.

E' il 1976 l'anno spartiacque tra il vecchio ed il nuovo mondo dell'informatica.

Bill Gates, titolare della Micro-Soft (odierna Microsoft) scrisse una lettera aperta¹ agli smanettoni (hackers) del gruppo denominato Homebrew Computer Club. Questo gruppo di appassionati era cresciuto in quel clima di collaborazione tipico dell'era pionieristica e desiderava crescere in competenza e conoscenza animato da una passione smisurata per l'informatica.

In seno al Club, non esistevano segreti e nessuno si sarebbe mai permesso di vietare ad altri l'accesso alle informazioni ed alla conoscenza.

Gates sostenne che costoro erano ladri e parassiti che rubavano il lavoro altrui.

Al di là della fondatezza delle recriminazioni di Gates (che evidentemente ignorava o voleva ignorare che l'intero sistema tecnologico su cui egli aveva fondato il suo impero era nato libero ed aperto), la lettera fu un punto di non ritorno. Di lì a poco gli Stati Uniti emanarono la prima legislazione di tutela del software e l'intero spirito di condivisione cessò di essere il riferimento per le generazioni di sviluppatori a venire.

3.4 - NEL FRATTEMPO AL MIT

Al MIT (Massachusetts Institute of Technology) un giovane fisico di nome Richard Stallman² stava muovendo i suoi passi nella ricerca informatica. Egli conosceva la lezione dei pionieri del software ed apprezzava i valori di condivisione che promanavano da un'intera classe di scienziati di avanguardia.

Eppure, anche in seno ad una istituzione scientifica di ricerca, le pressioni delle lobby delle nascenti compagnie di software si facevano sentire.

¹ http://it.wikipedia.org/wiki/Lettera_aperta_agli_hobbisti

² http://it.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman

Siamo in pieno negli anni ‘80. Il mercato del personal computer è ormai esploso. Il clima era voltato inesorabilmente alle nuove prospettive economiche che già cominciavano ad essere esaltanti per giovani rampanti e spregiudicati imprenditori di questo nuovo eldorado.

Stallman male digeriva la nuova piega degli eventi e rimaneva fedele alla cultura hacker con cui l’informatica è stata ideata, fondata e messa in piedi.

Ciò che infastidiva Stallman non era il fatto che il software dovesse essere pagato ma che fossero applicati dei dispositivi di protezione che impedissero a chi volesse di poter studiare il codice del programma per trarne informazioni e conoscenza.

La goccia che fece traboccare il vaso fu dovuta ad una stampante. Ovviamente, le stampanti dell’epoca non erano quei giocattolini piccoli e silenziosi che mettiamo comodamente sulla nostra scrivania. Si trattava di grossi e mastodontici armadi che dovevano servire per tutto un gruppo di lavoro. Accadeva facilmente che si inceppasse e che i lavori di stampa in coda potessero essere persi irrimediabilmente.

Stallman propose al produttore della stampante di scrivere un piccolo programma che avvisasse di eventuali problemi del dispositivo, di modo che qualcuno potesse provvedere manualmente e gli altri interrompessero l’inoltro delle stampe.

La risposta fu negativa e Stallman venne minacciato di sanzioni legali se avesse provato a mettere mano (to hack) alla macchina.

3.5 - L’INTUIZIONE

Questo episodio piccolo piccolo fu all’origine di una vera e propria rivoluzione. Come il battito d’ali di una farfalla può causare un tornado, così il veemente diniego del produttore causò un movimento a cascata che oggi impegna milioni di persone in tutto il mondo.

A seguito dell'episodio della stampante “*proprietaria*”, Stallman comprese che nuove dinamiche avrebbero governato il mondo informatico e che queste dinamiche avrebbero ucciso lo spirito hacker fatto di apertura e disponibilità, ricerca e condivisione.

Siamo ormai nel 1983, anno in cui Richard fondò il movimento GNU¹, dall'acronimo ricorsivo Gnu is not Unix (link), con lo scopo di creare un'ecosistema operativo completamente libero e privo dei lacci giuridici che ormai tenevano legato il mondo del software a sorgente chiuso.

Nel 1985, sempre su iniziativa di Stallman, nacque la Free Software Foundation (link).

Stallman ed i suoi più stretti collaboratori in questo progetto idearono e fissarono i requisiti indispensabili affinché un software possa essere considerato libero.

Per questo motivo, furono codificate le quattro libertà ²:

Libertà 0

Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.

Libertà 1

Libertà di studiare il programma e modificarlo.

Libertà 2

Libertà di ridistribuire copie del programma in modo da aiutare il prossimo.

Libertà 3

Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne traggia beneficio

Così nasce una rivoluzione. Enunciando quattro semplici principi.

¹ <http://it.wikipedia.org/wiki/GNU>
<http://www.gnu.org/home.it.html>

² http://it.wikipedia.org/wiki/Software_libero#Le_22quattro_libert.C3.A0.22
<http://www.gnu.org/home.it.html>

Per capire la portata dirompente della definizione di software libero, basta dare una rapida occhiata a qualsiasi licenza di software proprietario. Si noterà subito che la licenza (che altro non è che il documento legale con cui il titolare del programma ti concede la facoltà di uso dello stesso senza trasferire alcun altro diritto) consiste in una serie di divieti e di precisazioni sui limiti e sulle restrizioni che l'utente finale (*end user*) deve rispettare obbligatoriamente, pena la decapitazione immediata....

Il software libero, invece, concede delle libertà! Si tratta di due mondi diametralmente opposti. Si tratta di un approccio culturale ed antropologico del tutto differente che trascende e va ben oltre l'aspetto informatico.

Il software libero, infatti, si impone per la caratura collaborativa, orizzontale e partecipativa. Esso “impone” un percorso di crescita e di ricerca e stimola la partecipazione.

L'intuizione del giovane Stallman non si esaurisce qui.

Egli comprese che il vero campo di battaglia tra i due mondi non fosse quello della competizione tecnica, ma il diritto.

Una delle prime cose di cui si preoccupò, dunque, fu la creazione di una licenza capace di supportare la crescita del movimento e di non essere attaccata dagli squali delle major che ormai avevano già steso il loro monopolio tentacolare sul mondo (in quello stesso periodo Steve Jobs presentava sul mercato i primi Mac e Bill Gates i primi PC con Ms-dos).

3.6 - LA LICENZA GNU GPL

Con la collaborazione dell'avvocato Eben Moglen, nel 1989 nasce la General Public Licence, GPL¹ appunto.

¹ http://it.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License
<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Anche in questo caso la scelta di creare una licenza identificativa del software libero (in particolare del software GNU) è frutto di un increscioso incidente di percorso.

Lo sviluppo del programma Emacs nell'ambito del progetto GNU, si imbatté nelle pastoie legali di un produttore rivale il quale intimò a Stallman di desistere dal distribuire liberamente codice che si riteneva proprietario.

Il giovane fisico si preoccupò di ripulire il codice di Emacs da ogni riga che potesse essere sospetta di plagio e proseguì per la sua strada, ma comprese che una licenza solida fosse necessaria per difendere la libertà del software GNU.

Dalle prime esperienze sull'ecosistema GNU, dunque, si passò ad una forma più elaborata e compiuta, la GPL, appunto, nella sua prima versione.

Le caratteristiche di base della GPL sono semplici.

Innanzitutto, la licenza esplica le quattro libertà di base, riconoscendo il diritto di ciascuno fruitore del software libero a vedersi riconosciuta ciascuna di esse.

Pertanto, chiunque entri in contatto con del software libero avrà il diritto di eseguire il programma per qualsiasi scopo, il diritto di accedere al codice sorgente che verrà messo a disposizione da parte del concedente (colui dal quale recuperiamo il software), il diritto di modificare il programma ed il diritto di redistribuire liberamente le copie modificate del programma.

Contrariamente a quanto si pensi, la licenza non inibisce o non pregiudica il pagamento di un costo per il rilascio del programma.

A fronte di tutte queste libertà (si pensi ad una generica EULA, *End User Licence Agreement*, di software proprietario che non concede alcuna libertà all'utente finale), la licenza GNU GPL richiede un solo onere: le libertà di cui l'utente ha beneficiato nel ricevere software libero devono essere garantite a tutti i futuri licenziatari dello stesso.

Non è possibile, in altre parole, appropriarsi del software libero e renderlo di proprietà di qualcuno..

La possibilità di accedere al codice del programma non comporta automaticamente che chiunque ne possa fare ciò che vuole come vuole, magari spacciando la creazione come sua e registrandola come opera originale.

In questo caso, infatti, le libertà concesse cessano di essere operative e il concedente del software originario ritorna in possesso di tutte quelle facoltà che prevede la legge e che gli consentono di agire nei confronti del trasgressore in sede civile e penale.

In verità, non ho notizia di qualcuno che abbia tentato di appropriarsi di codice libero: la comunità sorveglia costantemente i furboni....

Ogni qual volta si modifichi il codice libero e si distribuiscano queste modifiche occorre chiarire che si tratta di opera derivata da altra, riconoscere il credito all'autore originario o agli autori in cascata (le modifiche potrebbero essere più di una). E sempre, sempre, offrire al licenziatario la possibilità di accedere al codice e di disporre di una copia di esso. Tutto qui.

3.7 - LA FREE SOFTWARE FOUNDATION: SALVAGUARDIA DEL CODICE GPL

Information wants to be free. Questo è un vecchio motto hacker secondo cui l'informazione vuole (non “può” o “deve” ma vuole) essere libera. D'altronde, l'informazione è come una macchia d'olio che si spande e non conosce confini.

Le limitazioni di legge alla diffusione del codice di un programma, però, uccidono la possibilità che l'informazione voglia essere libera.

La Free Software Foundation¹ fu creata da Stallman con lo scopo di presidiare la libertà del software che nel frattempo GNU stava creando.

La divulgazione dei principi che stanno alla base del floss richiedeva una struttura potente e capace di muoversi su tutti i fronti di impegno e militanza: tecnologico, giuridico e politico.

In tutti questi campi la FSF si è prodigata per diffondere libertà.

Sul piano tecnico, FSF si impegna affinché il nuovo codice libero sia implementato e coordinato con ciò che già è supportato da altre comunità open e che è certificato nella sua matrice libera.

Sul piano giuridico, essa si è impegnata direttamente in cause importanti (la più nota della quali è stata la vertenza SCO contro IBM (nota)) e nello sviluppo della licenza Gnu GPL.

Sul piano politico, la Free Software Foundation esercita un ruolo di pressione nei confronti delle istituzioni politiche ed amministrative nazionali, instaurando un dialogo competitivo e rappresentando il baluardo della libertà del software in ogni contesto.

3.8 - MECCANISMI DI LIBERTÀ

Può sembrare incredibile ma regalare qualcosa al mondo rende ricco colui che regala e colui che riceve.

Stallman con la sua lucida follia ha regalato al mondo una risorsa di valore inestimabile ancora del tutto incompresa e sotto sfruttata, il cui significato trascende l'informatica per aprirsi a risvolti sociali, di cui avremo modo di parlare più diffusamente in seguito.

Ad ogni modo, l'iniziativa di Stallman è la dimostrazione di come la visione seguita da caparbietà e motivazione possa dare origine ad un effetto cascata.

¹http://www.fsf.org/?set_language=it

Sin da subito, molte comunità di sviluppatori aderirono al progetto GNU e fecero propria la filosofia del software libero. Ciò avveniva soprattutto tra le comunità che nascevano attorno alle università ed ai centri di ricerca informatica.

Ovviamente, gli anni ottanta erano i tempi della grande corsa al mercato posta in essere dai rampantissimi squali americani, Microsoft e Apple su tutti, ma proprio nell'America del capitalismo sfrenato nasceva un movimento comunitario che sarebbe riuscito a trovare una sua dimensione mondiale solo molti anni dopo.

"Free as free speech, not free beer", ama ripetere Stallman per evidenziare come la libertà del codice non debba coincidere con la gratuità ma con la piena accessibilità dello stesso (in inglese free vuol dire tanto libero che gratis).

Free, dunque, è il grimaldello per innescare un fenomeno inclusivo e sempre crescente, in cui la partecipazione del singolo è gradita ed incentivata.

Il modello di sviluppo del software libero è cooperativo ed orizzontale. Chiunque può associarsi ad un progetto e offrire il suo contributo. Quanto più una persona è capace ed ha voglia di cimentarsi con problemi tecnici, tanto più sarà ben accetta in seno ad un meccanismo aperto, condiviso e virtuoso.

Ciò che mancava al movimento iniziale era una killer app, un fattore di risonanza comune capace di far conoscere le virtù del software libero ad di fuori della stretta cerchia di riferimento.

Nel 1991 nasce Linux, il kernel di un sistema operativo che troverà in GNU un ambiente già maturo e disponibile. Dall'unione dei due progetti nasce GNU Linux, ed il mondo non sarà più come prima.

3.9 - GNU LINUX

Linux Torvalds¹ è un giovane studente finlandese che nell'agosto del 1991 rilasciò la prima versione del kernel Linux (originariamente chiamato Fresare). Anche in questo caso, tutto nasce da un diverbio. Il giovane studente Torvalds era insoddisfatto del progetto Mini cui lo instradava il professore Andrea Annebbiante e decise di creare un proprio kernel *ex novo*.

Ovviamente l'impresa non era delle più semplici, ma Torvalds aveva a disposizione una risorsa importante dalla sua. La rete internet stava per affermarsi come comune protocollo comunicativo proprio in quegli anni. Linus Torvalds, quindi, decise di sfruttare la rete per condividere le sue creazioni con una comunità diffusa e molto attenta ad ogni innovazione sparsa per l'intero globo.

Fu così che il prodotto di un ragazzo finlandese riuscì a divenire un episodio di contagio virale in grado di innescare un'onda di marea che ad ogni passaggio riusciva a conquistare sempre più adepti. Oggi si ritiene che circa un milione di persone lavorino sullo sviluppo del kernel linux, il 75% dei quali per attività professionale.

Il kernel Linux aderiva perfettamente al piano di sviluppo GNU, mentre lo stesso Torvalds riteneva che il kernel necessitasse di un ambiente maturo e pronto come quello proposto da GNU.

Torvalds licenziò Linux sotto i termini della licenza GPL e da quel momento si poté parlare di GNU Linux², anche se nell'accezione comune si parla di Linux con molta più semplicità.

L'esempio di GNULinux è l'esempio di un modello di sviluppo aperto e collaborativo, in cui molte persone possono lavorare insieme nello stesso tempo o in tempi diversi. Il meccanismo di lavoro è orizzontale, anche se nelle comunità nascono e si formano leadership naturali e

¹http://it.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds

²http://it.wikipedia.org/wiki/GNU_Linux

democratiche per il coordinamento dei singoli aspetti del progetto e per la coordinazione tra le diverse fasi dello sviluppo.

L'apertura può sembrare sinonimo di inefficienza, scarsa affidabilità ed insicurezza del risultato del lavoro condiviso. In realtà è completamente l'opposto.

La possibilità di tanti occhi di mettere mano sul codice del programma rende possibile una efficacissima rivisitazione tra pari (peer review) capace di correggere errori e riscrivere parti mal fatte. E' un'operazione costante di pulitura e correzione compiuta incessantemente da appassionati o professionisti, un percorso democratico in cui ognuno può apportare il suo contributo anche se piccolo ed apparentemente insignificante.

3.10 - LE DISTRO

Uno degli aspetti maggiormente incredibili del floss è la possibilità per chiunque di creare una propria versione del programma.

Nascono così le distribuzioni¹ (distro). Una distro è una versione speciale e personalizzata del sistema GNU Linux, che nasce per assolvere i desideri di una comunità di riferimento.

Alcune distro sono note per la facilità d'uso, altre per la stabilità, altre per la purezza del codice.

C'è tutta una costellazione di distribuzioni estremamente eterogenea.

Chiunque può scegliere quella che più si avvicina al proprio gusto ed alla propria necessità.

In verità, è ben possibile per qualunque utente Linux creare una propria distribuzione mettendo insieme pezzi presi da altre distribuzioni ed assemblati secondo una logica coerente.

Tutto in GnuLinux può essere personalizzato, modificato, migliorato e distribuito.

¹http://it.wikipedia.org/wiki/GNU_Linux#Le_distribuzioni

Le esigenze di comunità specifiche si coagulano in una diversa visione di ciò che il sistema operativo dovrebbe fare e, pertanto, si condensano in un prodotto assemblato a tal fine.

Molte distro nascono tramite l'aggregazione di comunità o enti no profit e sono governate secondo un modello democratico partecipativo e distribuito.

Altre sono sorrette da aziende che credono nel progetto e che lasciano grande spazio ai contributi comunitari in una osmosi molto efficace e proficua tra impresa e comunità.

3.12 - IL CASO DEBIAN.

Debian¹ è una distribuzione Gnu Linux che è sostenuta interamente da una fondazione privata che riunisce tutti gli appassionati di questa distro nel mondo. Debian Project si ispira ad un modello di democrazia diretta e partecipata le cui regole di partecipazione sono fissate in una Costituzione² ed i principi ispiratori in un contratto sociale³. Il contratto, in particolare, è una voce di impegno alla trasparenza ed alla libertà del software, con garanzia finanche di non nascondere i problemi e le discussioni interne e di mettere l'utente ed il software libero prima di tutto.

Debian è la distribuzione per antonomasia di software libero perché incarna i principi e i modelli con cui questo è stato pensato e posto in essere.

Il modello di partecipazione democratica e trasparente non si attenua neppure dinanzi la nomina annuale (che avviene su base democratica ed elettiva) di un Debian Project Manager, il quale ha funzioni di rappresentanza e coordinamento ma non può in alcun modo limitare la libertà di ciascun settore di sviluppo o di ciascun singolo sviluppatore.

¹<http://www.debian.org/>

<http://it.wikipedia.org/wiki/Debian>

²<http://www.debian.org-devel/constitution.it.html>

³http://www.debian.org/social_contract.it.html

Debian Project è un esempio potente di come la libertà del codice crei intenti comunitari, favorisca al cooperazione orizzontale e dimostra come in quasi venti anni di vita anche una comunità di volontari possa portare avanti un progetto la cui potenza e stabilità è leggenda.

3.13 - IL CASO CANONICAL

Canonical¹ è la società fondata dal sudafricano Mark Shuttleworth nel marzo del 2004. Questo giovane imprenditore è noto per aver fondato nel 1995 una società specializzata in certificati digitali che ha venduto per la modica cifra di 575 milioni di dollari.

Nel 2004 decide di investire un progetto basato su software libero Gnu Linux. Una distribuzione che muove i passi da Debian ma che si rivolge ad un pubblico più vasto di utenti domestici e professionali.

Nasce Ubuntu², la distribuzione attualmente più adoperata nel mondo. Ubuntu è un termine swahili che significa “*benevolenza verso il prossimo*”, che in un’accezione più ampia può voler dire “*io sono ciò che sono in virtù di ciò che tutti siamo*”.

Questo punto di partenza è importante per comprender la missione di una società commerciale il cui obiettivo non è solo il fatturato ma la diffusione di una cultura di libertà a misura d'uomo.

Ubuntu, ormai, si è affermato come la distribuzione di riferimento a livello internazionale ma, non di meno, Shuttleworth e soci hanno smesso di restare aperti ai contributi delle comunità che si sono create attorno alla distro e di intervenire, sostenere e finanziare altri progetti open.

¹ <http://www.canonical.com/>

² <http://www.ubuntu.com/>

Canonical e Debian sono due esempi di come il software libero possa consentire di immaginare nuovi modi di fare impresa e nuovi modi di partecipare a progetti la cui ampiezza si stende per l'intero globo in piena democraticità e parità.

L'era dell'economia del prodotto, basata su tutele legali e barriere commerciali volge alla fine.

L'economia del software libero è apertura, condivisione e continua osmosi tra una organizzazione strutturalmente chiusa (impresa) ed una organizzazione aperta e cooperativa.

Questi sono i semi di una rivoluzione culturale che parte da un bit libero e che ci insegna a vivere il mondo con occhi diversi.

PARTE QUARTA | OLTRE IL PC: LA RIVOLUZIONE CULTURALE

4.1 - I VANTAGGI DEL SOFTWARE LIBERO

Il vero vantaggio del software libero rispetto al software proprietario sta nella struttura comunitaria che presidia i vari progetti a sorgente aperto.

Il risultato di un progetto libero è sempre un incontro di molte menti e di molte intelligenze, spesso sparse in diverse zone del globo, ciascuna con sue idee, metodi ed intendimenti.

Tutto ciò fa sì che il software libero sia frutto di una costante revisione interna e di una incessante operazione di ripulitura ed aggiornamento. Potendo chiunque mettere mano al codice e studiarne le caratteristiche è facile che nuove leve scoprano i problemi non risolti dalle precedenti e portino avanti l'inerzia di un progetto verso nuovi orizzonti.

Pian piano, una infinità di progetti floss si è affermata come standard o come unico reale concorrente di applicazioni ormai ritenute definitive dal mercato.

Sia fatto il caso di OpenOffice¹, il progetto di piattaforma per ufficio che comprende un terminale di videoscrittura, un foglio di calcolo, un programma di presentazioni e molto altro, nato in seno al colosso Sun Microsystem.

¹<http://www.openoffice.org/it/>; vedi anche <http://it.libreoffice.org/>

In breve tempo, OpenOffice si è affermato come l'unica vera alternativa Ms Office, offrendo le stesse funzionalità e la stessa qualità in salsa open.

Stessa cosa dicasì per il browser Firefox¹ prodotto da Mozilla Foundation che ha rivaleggiato con Internet Explorer di Microsoft fino a diventare il programma di navigazione web più usato al mondo.

Proprio questi due esempi ci consentono di sottolineare un vantaggio del floss rispetto ai modelli proprietari tradizionali: il processo osmotico tra impresa e comunità.

Siamo soliti pensare che l'impresa sia una struttura chiusa organizzata secondo il volere e le disposizioni dell'imprenditore di modo che lavoro e capitale si mescolino nella direzione maggiormente produttiva per la massimizzazione del profitto.

Pensare, dunque, ad un'azienda che dia molto spazio ad una comunità di appassionati al punto da contribuirne attivamente anche senza attendersi alcun ritorno diretto ha dell'inverosimile. Perché spendere tempo e denaro per collaborare con un'entità astratta come una comunità?

Ancora più sconvolgente è pensare che un'azienda possa decidere di licenziare un suo prodotto con licenza libera, di modo che tutti, ma proprio tutti avversari e concorrenti compresi, possano liberamente leggere il risultato creativo divulgato, metterci mano , copiarlo e distribuirlo nuovamente.

Si tratta, indubbiamente, di un mutamento talmente incredibile del paradigma commerciale da lasciare sbalorditi. Quanta differenza rispetto al tenore della lettera di Gates alla comunità degli smanettoni....

Eppure, molti grandissimi nomi del mondo dell'ITC (Information Comunication Tecnlogy) prestano grande attenzione al fenomeno floss, finanziando comunità, partecipando o facendo

¹<http://www.mozilla.org/it/firefox/fx/>

partecipare le comunità ai loro progetti e, soprattutto, licenziando il proprio software con licenza libera.

4.2 - L'ECONOMIA DEL SOFTWARE LIBERO.

Se Google, IBM, Samsung, Oracle, e tanti altri colossi internazionali investono e credono nel floss non lo fanno certo per una questione liberalitaria o di beneficenza.

Lo fanno perché sanno che il ritorno in termini pratici della coesione con il mondo open è grandemente maggiore rispetto a ciò che viene investito. Si tratta sempre di società per azioni che devono rendere conto ai propri azionisti dei risultati economici legati all'andamento aziendale e certo non possono permettersi investimenti a vuoto.

Eppure è così. Investire nelle comunità aperte significa coinvolgere nel processo aziendale nuove menti, capaci di trovare nuove soluzioni con riduzione dei costi e innovazione continua.

L'azienda che partecipa a questo processo evolutivo si troverà spinta da un costante flusso di collaborazioni ed i prodotti che nascono in questo modo sono spesso leader delle nicchie di mercato perché approfittano di apporti continuui di competenza e di aggiornamento costante.

Business e libertà non sono in contrasto, anzi.

L'imprenditore avrà la possibilità di proporre il suo progetto all'attenzione dei potenziali clienti e farci il suo mercato. La comunità avrà la possibilità di conoscere, studiare, crescere e alimentare la sua morbosa curiosità.

Un aspetto da non sottovalutare, inoltre, è che adoperando software libero sarà molto più difficile essere impastoiato in beghe giudiziarie legate alla violazione di brevetti o del diritto d'autore.

Ma questi sono solo alcuni aspetti dei vantaggi legati al floss.

4.3 - PICCOLE IMPRESE NASCONO

Il floss è fortemente attrattivo per i nuovi progetti informatici che i nostri giovani intendono realizzare sul territorio.

L'economia del floss, infatti, è un'economia di competenza che rifugge le scorciatoie e le pastoie della raccomandazione e della bustarella.

Innanzitutto, l'economia del software libero è un'economia di servizio e non di prodotto.

Per quanto sia ben possibile farsi pagare per il codice sviluppato, per solito il programma in sé non è commercialmente appetibile, quanto piuttosto lo sono le operazioni di personalizzazione, adattamento, customizzazione ed assistenza su prodotti già presenti sul mercato.

Ovviamente, tutto ciò richiede la competenza per farlo.

La libera accessibilità del codice, infatti, consente al committente di sostituire l'appaltatore qualora questi non manifesti la necessaria capacità. In fin dei conti, il codice è libero ed aperto e chiunque può metterci mano, sempre che sappia farlo.

Questo può sembrare uno svantaggio. In effetti, se chiunque può metterci mano cosa impedisce al committente di rivolgersi a colui che pratica prezzi inferiori? Questo ragionamento è perfettamente valido ma non tiene conto del fattore decisivo: la qualità del servizio reso inibisce qualsiasi possibilità che il rapporto fiduciario che si instaura durante una relazione commerciale possa essere facilmente sostituita per una ragione di prezzo. Anche perché il prezzo minore si accompagna ad un servizio minore e ciò che conta per un partner serio è la qualità di ciò che è prodotto.

Il legame fiduciario che si instaura, dunque, è un valore aggiunto che può essere speso per fare della scelta del sorgente libero una carta vincente. A ciò si aggiunga la trasparenza che si può offrire al committente, il quale è sempre libero di far valutare il risultato del lavoro svolto da un terzo indipendente.

4.4 - I VANTAGGI PER L'UTENTE

Ancor più che le aziende, sono gli utenti a beneficiare di questo incredibile spazio di libertà.

Il software libero non nasconde potenziali insidie o trappole capaci di attentare la riservatezza e le privatezza della persona. Il software libero non ti spia nel senso che il sistema operativo libero non è pensato per farlo e difficilmente potrà mai essere prodotto in serie per questo scopo.

La revisione costante che i vari gruppi sparsi nel mondo fanno della qualità del codice consente di scoprire subito eventuali trappole di questo genere.

La possibilità di accedere al codice e di poterlo studiare liberamente è, dunque, il massimo indice di garanzia per chiunque venga in contatto con questa realtà.

A differenza del mercato proprietario, in cui è impossibile conoscere o sapere cosa sta succedendo sulla macchina perché non è possibile per alcuno andare a studiare il codice del programma per intuirne il funzionamento, la libertà del programma comporta maggiori garanzie in tal senso. Ciò non significa che nessuno possa introdursi nel PC di un utente per spiarlo: la sicurezza informatica assoluta non esiste e sarà impossibile impedire ad una persona fortemente motivata di accedere alle informazioni presenti su una macchina se è davvero questo l'interesse di costui. Ma una cosa è essere spiati dal proprio PC sempre e comunque,

un'altra è cadere sotto le mire di un esperto informatico che spiega le sue risorse (spesso prezzolate) per accedere ad informazioni che rivestono (per lui o per un committente) un qualche interesse.

Altro aspetto rilevante è che il software libero è pressoché esente da virus. Ciò non significa che non esistano virus, ma che ve ne siano in misura enormemente ridotta rispetto ad un sistema più comune (come il notissimo Windows di Microsoft).

In realtà, predisporre un virus per colpire un sistema Gnu Linux ha davvero poco senso.

L'intento dei creatori di virus è quello di diffondere il più possibile il virus medesimo, nella speranza che faccia quanti più danni possibile. Per far ciò è necessario sfruttare le vulnerabilità (bug) di un sistema operativo. Nel caso di un prodotto proprietario, queste vulnerabilità per quanto note non vengono riparate tempestivamente. Per un'azienda commerciale comune ciò che conta è che il rilascio del programma avvenga nei tempi promessi al mercato ed agli azionisti, altrimenti il mercato e gli azionisti si agitano...

Se poi il prodotto non è ancora pronto o presenta dei bug, poco male: saranno aggiornati in seguito se ci sarà la convenienza economica a farlo. Già, perché spostare una risorsa uomo dallo sviluppo della futura versione del programma a tappare i buchi della precedente rappresenta un bel costo. In fin dei conti il sistema operativo già rilasciato è un prodotto che si è già imposto sul mercato, i cui acquirenti sono già stati “accalappiati”, mentre il prodotto futuro deve ancora guadagnarsi l’appeal necessario ad imporsi. Ecco, dunque, che una società che sviluppa software proprietario non ha interesse a correggere i bug in tempo utile.

Ciò favorisce i virus.

Nel software libero tutto ciò avviene in misura altamente ridotta. Innanzitutto, il rilascio di nuove versioni del kernel o del sistema operativo è anticipato da una assidua fase di testing e di rivisitazione da parte delle comunità interessate. Prima del rilascio, infatti, vengono annunciate

quali saranno le nuove caratteristiche del sistema. Di seguito viene rilasciato il codice in forma di alfa, beta e release candidate (versione candidata per il rilascio). Mano mano, bug e problemi vengono risolti e corretti. All'uscita della nuova versione del programma esso dispone già di una forma efficace e performante e sarà oggetto di nuovi interventi quasi quotidiani.

In questo clima, la possibilità che un virus faccia molti danni è grandemente attenuata. Se un bug può essere corretto in pochissimi giorni dalla sua scoperta (spesso neppure per merito di colui che lo ha scoperto ma di altri appassionati nel resto del mondo), l'idea di massimizzare l'infezione e causare quanti più danni possibile se ne va a ramengo!

Altro importante vantaggio per l'utente è la stabilità del sistema. Una distribuzione GNU Linux è solitamente molto stabile. Alcune distro sono realizzate con finalità server e puntano a garantire sicurezza e performance per lungo, lunghissimo tempo. Non è un caso se la maggior parte dei supercomputer al mondo sia equipaggiata di Gnu Linux....

Un ulteriore aspetto è la sostanziale gratuità del floss. Mentre le licenze proprietarie richiedono il pagamento delle stesse, il software libero circola per lo più gratuitamente.

Molti sono i modi per recuperare software libero in piena legalità del tutto gratuitamente. Internet, riviste, amici, comunità. Chiunque può regalare ad un amico una copia di una distribuzione Linux senza aver paura di violare una legge o di vedersi trascinato in causa.

Chiunque potrà installare floss sui PC del proprio ufficio risparmiando molti soldini e senza temere il controllo della Autorità Giudiziaria.

La legalità è sicuramente un punto di forza del sistema di libertà creato da Stallman.

Piuttosto che un programma pirata, craccato e illegale è molto meglio adoperare un programma munito di licenza libera, perfettamente legale e parimenti efficace per gli scopi prefissi.

La legalità è un valore in disuso di questi tempi. Spesso nelle scuole di qualsiasi ordine o grado si pongono in essere molti eventi sul tema della legalità, magari associato a qualche tedioso studio superficiale sulle mafie o sulla criminalità organizzata.

Nel frattempo, nessuno si preoccupa di insegnare ed educare alla legalità delle piccole cose come, ad esempio, adoperare software legalmente acquisito piuttosto che copie pirata di programmi notissimi che appartengono a ricchissimi monopolisti.

Poter disporre di un programma libero, legale, efficace ed anche gratuito è una risorsa di cui le scuole e le amministrazioni in genere sembrano non voler beneficiare.

4.5 - COMBATTERE I MONOPOLI

Vi è un motivo ben preciso se oggi il mondo è dominato dai monopolisti. Abbiamo lasciato che costoro ci corrompessero con l'abitudine e la quotidianità, ci siamo fatti affascinare dalla semplicità e dalla comodità.

I monopoli si costruiscono seducendo il consumatore e legandolo a sé in un processo di fidelizzazione.

Il monopolio Microsoft si è imposto inizialmente grazie alla pirateria. Milioni di copie pirata di Windows 3.1 e 95 circolarono in tutto il mondo. Tutti noi ne avevamo una. Di fatto abbiamo imparato ad usare il PC su una copia pirata di 95. E, così facendo, ci abituavamo al giogo del padrone.

Anche spostare un'icona, per molti di noi è un atto di lesa maestà. Siamo così meccanici e ripetitivi nei gesti che non trovare una voce o un link nel solito menù ci può fare andare nel panico fino a supporre che il PC sia guasto. E' una scena a cui ho assistito così tante volte da ritenerla comica ormai. Anche se è molto, molto triste.

Il monopolio si consolida con attività lobbistiche di pressione su istituzioni rappresentative con potere di legiferare. Non si spiegherebbero altrimenti le leggi liberticide cui dobbiamo sottostare senza neppure saperlo.

Il monopolio è male perché genera mostri, favorisce la bramosia sfrenata di uomini che amano sentirsi giudicati “i più ricchi del mondo”, tende a garantire la sopravvivenza di se stesso.

Il monopolio impedisce la concorrenza, uccide la creatività e l’innovazione e inibisce il confronto di qualità ed il miglioramento delle condizioni di resa di un servizio agli utenti finali.

Basti pensare a come, nel corso degli ultimi dieci anni, la qualità delle macchine di cui disponiamo sia migliorata non per garantirci prestazioni superiori (in fin dei conti facciamo quello che facevamo dieci anni fa: scrivere, leggere mail e navigare) ma per garantire al monopolista di controllare meglio la macchina in sé.

Il floss abbatte i monopoli. Li elimina in radice. La possibilità di condividere e conoscere impedisce che qualcuno possa presentare un prodotto capace di escludere la concorrenza di un altro prodotto simile o migliore.

4.6 - LIBERTÀ E CONCORRENZA

La creatività individuale è il motore della fantasia e della sfida che l'uomo ha posto alle infinite difficoltà ha incontrato dinnanzi a sé. Piccole e grandi intuizioni ci hanno concesso di superare piccoli e grandi problemi e di scalare montagne che non sembravano superabili.

Attraverso l’immaginazione si sono realizzati i sogni degli uomini e la persona ha trovato il modo di realizzarli e realizzarsi.

Il software libero è il palcoscenico dell’immaginazione, la nuova frontiera della creatività. Il limite all’innovazione, infatti, non deriva da brevetti o barriere legali (vedi in questo senso la controversia tra Apple e Samsung relativa a violazione di brevetti discutibili che hanno impedito il confronto tecnologico ed impoverito le scelte degli utenti), ma da quanto l’individuo voglia crescere in competenza e capacità e da quanta immaginazione possiede.

Finalmente, l’iniziativa economica privata sarebbe veramente libera e potrebbe rappresentare un nuovo volano economico basato su piccole aziende e ditte individuali altamente specializzate e distribuite sul territorio.

Nel mondo, sempre più sviluppatori cominciano a sentire il peso delle pastoie legali al punto tale da aver timore di sviluppare qualcosa per non essere colpiti dalla scure dei giudizi dei tribunali.

In questo modo, la concorrenza si sta affievolendo e la competizione tecnologica si sta riducendo. Il danno è notevole e molteplice.

In primo luogo, una competizione sana porta ad accrescere gli investimenti in ricerca e sviluppo, con incremento del tasso di competenza delle aziende. Ciò è un beneficio intrinseco perché è di per se stesso un meccanismo virtuoso per le imprese.

In secondo luogo, la competizione è utile per chi acquista perché favorisce la comparsa di tecnologie a basso costo ed elevate prestazioni, molto spesso con riduzione dei consumi e dell’impatto ambientale.

Ecco perché i monopoli devono essere abbattuti a tutti i costi. Ne va della capacità di immaginare tecnologie nuove e ecologicamente compatibili, di creare un sistema economico più efficace ed efficiente, di avvantaggiare tutti gli attori del mercato dal produttore all’acquirente.

Il software libero è, per sua natura, lontano dal concetto di monopolio. Il codice è libero e facilmente accessibile. Chiunque può attingervi a piene mani. Non sono possibili quelle restrizioni legali che favoriscono così brillantemente i monopoli pur inneggiando alla libertà di impresa. Non è possibile che il soggetto che anche attraverso pratiche commerciali scorrette (immettendo in circolazione egli stesso quelle copie del suo programma che non esita a definire “pirata”) possa acquisire una posizione di vantaggio tale da determinare l’andamento della legislazione a livello nazionale ed internazionale.

Il floss è competizione, confronto, crescita e sviluppo per tutti.

4.7 - LA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

Tutto quanto è stato detto finora per l’utente vale, a maggior ragione, per la Pubblica Amministrazione.

In che modo funzionano i programmi che vengono adoperati, cosa succede quando gestiscono dati pubblici o privati (magari sensibili), sono possibili perdite di dati o inoltro di informazioni verso terze parti. Questi aspetti diventano di primaria importanza nelle gestione dei flussi di informazioni gestiti dalla PA.

La Pubblica Amministrazione potrebbe ottenere enormi benefici dall’adozione di software libero.

Come noto, la nostra Costituzione prevede due valori fondamentali per la PA, il buon andamento e l’imparzialità (Art. 97).

Per buon andamento si intende mettere in rilievo l’efficacia, l’efficienza e la trasparenza dei pubblici uffici.

Ciascuno di questi valori trova piena rispondenza nel software libero.

Attraverso di esso, infatti, si potranno ottenere risultati in termini di efficacia del servizio e di trasparenza dell'intero funzionamento della PA.

L'efficacia si manifesta in molteplici modi.

Innanzitutto, il ricorso a soluzioni libere può favorire l'uso e l'adattabilità di prodotti già immessi sul mercato che possono essere modificati secondo le esigenze della committenza pubblica. Tutto ciò è possibile grazie alla libera accessibilità del codice ed alla sua libera modificabilità e non sarebbe possibile con nessun software proprietario che solo il titolare può toccare dopo la pubblicazione.

Ma non basta. Anche qualora una Amministrazione decida di farsi realizzare ex novo un prodotto da licenziare con licenza libera, di questo prodotto potranno beneficiare tutti e non solo il diretto interessato. Soprattutto le altre Amministrazioni centrali e locali.

Quanto alla trasparenza, vale quanto già espresso precedentemente sulle caratteristiche fondamentali del sorgente aperto. Chiunque può conoscere cosa c'è scritto, chiunque può capire come funziona. Non ci sono sorprese nascoste o trucchi. Non ci sono sistemi di tracciatura o di profilazione: tutto è improntato alla massima verificabilità e, pertanto, del tutto trasparente.

Con l'adozione del floss la Pubblica Amministrazione cesserebbe di affidarsi ad un unico fornitore nel mercato dei sistemi operativi, il monopolista internazionale, per giunta.

Lo Stato non può favorire il monopolio e di certo non può privilegiare un solo competitor del mercato, ma finora è stato così.

Con la migrazione a sistemi del tipo gnu-Linux invece si potrebbe addirittura pensare a creare una distribuzione tutta italiana basata sulle specifiche generali della Amministrazione. Un prodotto italiano, gestito da italiani e usato dallo Stato italiano.

I prodotti liberi non scadono. Può sembrare un controsenso ma il software “scade”. Può succedere, infatti, che il software proprietario sviluppato da un’azienda possa sopravvivere ad una eventuale chiusura della stessa. In questi casi, però, non sarebbe legalmente possibile aggiornare il programma o adattarlo alle evoluzioni dello stato dell’arte nel settore informatico.

Venendo a mancare il titolare dei diritti, nessuno potrà “mettere mano” al codice orfano senza violare la legge e rischiare pesanti sanzioni penali. Risultato: il programma deve essere abbandonato (c.d. Abandonware¹).

Abbandonare un programma proprietario significa, di solito, rinunciare a tutti i dati che sono stati creati o gestiti dal programma e che recano il formato di file (il formato è rappresentato dalla estensione del file, .doc ad esempio per i file generati con Microsoft Word).

Se anche il formato è proprietario (cosa che avviene puntualmente per evitare che l’utente possa usare altri programmi facendo perdere l’esclusiva al produttore) i dati sono inutilizzabili o diviene troppo costoso trasformarli in modo da renderli fruibili da altri programmi.

La soluzione, così, è quella di rifare tutto daccapo con costi enormi e perdita di tempo.

L’antieconomicità di tutto questo è sintomo di una scarsa attenzione al buon andamento della PA, eppure tutto questo non accadrà più una volta adottato floss. Il formato adottato dai programmi liberi è solitamente uno standard internazionalmente riconosciuto, ragione per cui le specifiche sono liberamente consultabili sicché chiunque potrà lavorare con facilità su dati di quel determinato formato. Anche se il produttore del software dovesse fallire o chiudere, altri potrebbero facilmente rimpiazzarlo evitando la perdita dei dati e di dover ricominciare da capo lavori già fatti.

Quanto, poi, a dover preoccuparsi di chi si occuperà di fare tutto questo lavoro di migrazione, assistenza, customizzazione (personalizzazione del codice) è presto detto.

¹<http://it.wikipedia.org/wiki/Abandonware>

Esistono centinaia di piccole imprese informatiche sparse sul territorio italiano che hanno la competenza e le capacità per fare questo.

Imprese che potrebbero essere enormemente favorite da una svolta epocale come questa.

I soldi spesi dall'Amministrazione non volerebbero verso i paradisi fiscali come l'Irlanda presso cui hanno sede le più grandi multinazionali del software, ma resterebbero qui. Sarebbero distribuiti sul territorio e gioverebbero alla creazione di nuove imprese e nuovi posti di lavoro, mettendo in opera un meccanismo virtuoso e sostenibile di spesa pubblica.

Il software libero, infine, è per lo più a costo di acquisto zero.

Questo è un aspetto secondario della libertà della licenza. Se puoi liberamente copiare, allora sarà facile che qualcuno ti regali una copia del programma. Tutto ciò è nello spirito del movimento Gnu e nella cultura hacker.

Ciò non significa che qualcuno possa chiederti un costo per lo sviluppo del programma. In genere, però, questo costo è sviluppato su un piano di personalizzazione nel tempo e di assistenza più che sul prodotto in se stesso.

Il risparmio si manifesterebbe nel non dover acquistare milioni di licenze per sistemi operativi o programmi perfettamente sostituibili da prodotti liberi, altri soldini che prendono le vie di Dublino ad ingrossare i portafogli degli uomini più ricchi del pianeta invece di tornare nelle tasche di giovani italiani talentuosi (ricordiamoci chi i soldi spesi dalla PA escono dalla tasche di noi cittadini).

Alcuni obiettano che il risparmio per le licenze viene compensato dal costo di formazione del personale.

Ciò è falso per due motivi facilmente comprensibili.

In primo luogo, non è che il software proprietario richieda meno formazione di quello libero. Anche per i prodotti “closed” sono necessarie ore di formazione, stage o assistenza non indifferenti. Su questo aspetto, dunque, non c’è differenza.

La formazione, inoltre, non è una passività. Consentendo al dipendente un uso più consapevole e più partecipato del prodotto che usa, il suo lavoro sarà più spedito, rapido ed efficace. Questo, nel lungo periodo, si traduce in un risparmio.

Investire in consapevolezza è sempre un buon investimento, soprattutto nella gestione della cosa pubblica. Quante volte ci siamo imbattuti in un funzionario non capace che doveva chiedere l’ausilio del collega assente? E quante ore abbiamo perso per questo?

Che l’Amministrazione centrale dello Stato e quelle periferiche adottino software libero è una non scelta ma una ineluttabile conseguenza in un sistema realmente democratico.

I benefici sono tanti e tutti validi a giustificare questo passaggio.

E’ strano che in tempi di *spending review* non si pensi a ciò come una possibile soluzione per risparmiare spesa inutile e generare occasioni di economia sostenibile.

4.8 - COSTRUIRE LEGALITA’

Nato da hacker, partorito dalla rete e sviluppato da comunità internazionali, il software libero sembra essere anarchico e refrattario ad ogni regola.

Eppure, la storia che abbiamo raccontato nasce con una licenza, la Gnu GPL, un documento legale.

Il software libero è espressione di pura legalità. Esso è basato sul diritto d’autore ma ne stravolge completamente i dettami tradizionali regalando al beneficiario le libertà fondamentali di cui abbiamo detto. Tutto ciò in modo trasparente e legale.

Il software libero è il contrario della pirateria. Ne è decisamente avversario. Perché scaricare illegalmente il software di un produttore che ha deciso di diffondere il suo prodotto secondo i dettami tradizionali esponendosi al rischio di essere perseguiti legalmente, quando puoi adoperare un software perfettamente legale e con tutti i vantaggi di cui abbiamo parlato?

La legalità è qualcosa di cui in tanti parlano, soprattutto in questo scorci di meridione di Italia. Nel corso di questo ultimo anno ho girato molte scuole superiori calabresi per parlare di talento, senso della sfida ed impresa personale portando il software libero come esempio di un nuovo modello di sviluppo sociale ed economico che può essere perseguito soprattutto dai giovani di questa terra.

Ho potuto notare come spesso le scuole siano abbastanza leggere sul tema licenze di software, adoperando comunemente programmi privi di licenza. Ho sempre chiesto agli insegnanti se avessero in programma manifestazioni sulla legalità ottenendo risposte positive. Chiedevo loro se non ritenevano che la legalità si insediasse attraverso i piccoli gesti e l'esempio concreto, come nel caso di specie l'uso di licenze libere perfettamente legali al posto di software privi di licenza. Perché, infatti, abituare i ragazzi ad usare un prodotto illegale, ad adoperare una scorciatoia, ad assuefarsi alla via più breve, quando esistono alternative perfettamente idonee del tutto legittime?

Forse la criminalità organizzata non sarà sconfitta per il solo fatto di adoperare un software libero al posto di uno proprietario, ma piccoli passi come questo possono sviluppare nei giovani il senso del vivere civile, del rispetto del valore sociale e della cultura della legalità.

E' tutta una questione di scelta. La scelta comporta responsabilità e spesso abbiamo paura della responsabilità e preferiamo rintanarci nel "*così fan tutti*".

Eppure, le scuole di ogni ordine e grado dovrebbero divenire una fucina di libertà e di legalità in cui sviluppare la creatività dei discenti e la loro innata curiosità.

Dovrebbero mostrare agli studenti altri modi di fare le cose, altri sistemi per risolvere i problemi, altre facce della luna, insomma. Abituare i giovani ad adoperare il sistema operativo del monopolista è un controsenso. Non li aiuta a sviluppare pensiero laterale e li abitua a lavorare solo con il prodotto più in voga. Questo non è un buon modo per insegnare a meno che insegnare non significhi semplicemente seguire un programma ministeriale da spiegare...

4.9 - COS'E' DUNQUE IL SOFTWARE LIBERO?

Il software libero è un programma per elaboratore il cui codice è licenziato nei termini di una licenza libera, ovvero una licenza che consente al licenziatario (colui che riceve il software) di accedere al codice, di poterlo studiare liberamente, copiarlo, modificarlo e distribuirlo in piena ed assoluta libertà.

Il software libero non appartiene al singolo creatore ma diviene un bene collettivo, un commons (nota), capace di assolvere al bisogno di condivisione e di conoscenza che una massa eterogenea di persone, non tutte squisitamente competenti nel settore informatico.

Questo aspetto pare essere secondario ma è quello che riveste maggiore interesse e maggiore prospettiva.

Ecco dunque che il significato del software libero trascende il suo ambito di origine e si impone come nuovo modello di cooperazione lavorativa, sociale e culturale.

Per molto tempo, filosofi e pensatori hanno immaginato una società mutualistica ed equa, in cui ciascun individuo fosse capace di apportare il suo contributo al percorso di crescita del singolo e della collettività.

Fin'ora, però, la storia ci ha insegnato a dover affrontare prevaricazioni, iniquità, sperequazioni e squilibrio tra uomini.

Oggi, al di là della retorica e di qualsiasi utopia, disponiamo di uno strumento di collaborazione che può e deve rappresentare un esempio per nuove forme partecipative dal basso e nuovi modi di intendere il sé e l'altro.

Il software libero non è solo un programma informatico ma una via civile verso una società perequata, competente, collaborativa e democratica. Una società più giusta, insomma.

4.10 - COSTRUIRE SOCIALITÀ

L'insegnamento più grande che ci viene dal software libero e dal suo movimento è l'immenso fattore socializzante che si innesca a seguito della concessione delle quattro libertà fondamentali.

Mentre il software proprietario e la proprietà intellettuale in genere non riescono a creare nulla di positivo al di fuori della stretta cerchia di coloro che ne traggono profitto, lasciando all'utente l'unico beneficio dell'uso del prodotto, il mondo libero consente una possibilità di partecipazione diretta e di cooperazione infinita.

D'improvviso, non sei più un consumatore, un soggetto passivo/ricettivo cui destinare le attenzione degli avvoltoi della pubblicità e del marketing ma un protagonista.

L'unico limite nella comunità del floss è dato dalla tua voglia di conoscere e di creare.

Ovviamente, questo limite è il più tenue ma, nel contempo, il più difficile da superare.

Fin tanto che, infatti, possiamo attribuire ad altri le ragioni del nostro insuccesso o della nostra inattività, tutto bene. Ma nel momento in cui si tratta di mettersi in gioco in prima persona, di esporsi al vento e rischiare sulla propria pelle vittorie e sconfitte, bé in quel momento non ci sono parafulmini o capri espiatori dietro cui nascondersi. E questo ci spaventa.

Per questo preferiamo avere tutto confezionato e pronto da usare. Tutto più semplice, facile al tocco ed intuitivo. Nulla che ci costringa a pensare o approfondire.

Il mondo di domani sarà più stupido nella misura in cui sempre meno saranno le persone capaci di mettere mano alla tecnologia.

Il software libero capovolge questa considerazione.

Devi comprendere, conoscere, lottare. Devi imparare, sbagliare, rifare, chiedere, inventare, capire, rompere, aggiustare. Cresci.

Tutto ciò che fai ti aiuta a crescere. E non cresci da solo. La tua esperienza si attorciglia a quella di altre migliaia di appassionati, si intreccia con quella di milioni di uomini e donne pieni di entusiasmo. Questo è far parte di una comunità.

4.11 - UNA DEMOCRAZIA OPEN SOURCE?

Che il modello di sviluppo del software libero possa divenire un esempio di democrazia attuale e concreta?

E' possibile costruire una società più partecipata in cui ciascuno singolo partecipe sia capace di intervenire attivamente e di contribuire al benessere individuale e collettivo.

In fin dei conti il flusso di questo si nutre. Un individuo, mosso da passione ed interesse ad accrescere le sue competenze, si accosta ad un mondo in cui non gli vengono poste limitazioni né legali, né materiali. Accede al codice sorgente, può conoscere intimamente i principi di funzionamento del programma, può modificarlo e può distribuire le modifiche. Può, in altre parole, partecipare ad un flusso di conoscenza che deriva dall'azione dei tanti ma che nel singolo può trovare la sua espressione più alta ed efficace.

Solo la pigrizia, l'inerzia spirituale possono rappresentare ostacoli a partecipare e rendere il proprio contributo. Ciò che viene realizzato apporterà beneficio al singolo ed alla collettività di riferimento, in un percorso di crescita comune.

Per quanto possa sembrare strano, in questo caso interesse individuale ed interesse collettivo vengono a collimare. Non vi è contrapposizione, né sovrapposizione. Ma coincidenza.

Finora, i modelli democratici cui abbiamo assistito in queste prime tre fasi di storia repubblicana hanno posto il criterio della democraticità nell'elettorato attivo e passivo, ovvero nella possibilità di eleggere o essere eletti.

I partiti politici si sono ben presto appropriati del meccanismo elettorale imponendo le loro scelte dall'alto ed impedendo l'accesso al cittadino al seggio elettorale, rendendo impossibile un reale ricircolo democratico e partecipativo.

In questo modo, tanto l'elettorato passivo (la possibilità di essere eletti) che quello attivo sono stati compressi fino a divenire ostaggio del sondagismo sfrenato e di meccanismi di controllo delle masse attraverso l'attento controllo dei mezzi di comunicazione.

Il modello di sviluppo del software libero può trovare una sua forza dirompente del sistema di democrazia fittizia in cui versiamo. Possono essere adoperate piattaforme di sviluppo di idee capaci di rendere ciascun contributo importante e prezioso, in cui la forza delle idee soppianta il personalismo e l'ideologia. Ogni voto, così, diverrebbe prezioso ed ogni contributo importante.

Lo sforzo partecipativo del singolo non diviene, così, numero da sondaggio e cifra di exit pool ma gesto concreto di democrazia.

CONCLUSIONI

Non c'è conclusione a questa storia, né lieto fine se non sarà ciascun singolo lettore a prendere coscienza di ciò che è (persona), ciò che vogliono che sia (consumatore) e le modalità in cui intendono farlo.

Descrivere con semplicità cosa sia il software libero non è semplice. Ma ancor di più non è semplice fare in modo che ciascuno di noi comprenda di avere le potenzialità e gli strumenti per diventare protagonista e non spettatore.

Spesso mi sono accorto di come le persone che ho cercato di avvicinare al software libero manifestano un certo disagio. Il loro sguardo mi dice “*si, dici cose importanti, però non mi riguardano*”, oppure “*cioè che dici è vero ma non sono capace*”.

Ed invece, ciascuno di noi è capace e queste cose lo riguardano a pieno. Siamo noi che ci poniamo degli ostacoli preventivi quasi che non ci sia abbastanza coraggio per metterci alla prova. Così preferiamo rinunciare prima di metterci alla prova.

Scegliere il software libero è un atto di coraggio e di sfida, prima di tutto a noi stessi, dopo alle convenzioni imposte ed al sistema del consumo sfrenato.

La libertà porta con sé la responsabilità che in questo caso si traduce in reale partecipazione dell'individuo in un percorso di crescita collettiva, tutto condito nella salsa della trasparenza e della piena apertura.

Nel corso di questi anni di impegno per la divulgazione della cultura del software libero ho parlato a migliaia di persone, soprattutto ragazzi giovani.

Tante volte mi sono abbattuto perché mi rendevo conto che i semi della libertà non attecchivano. Altre volte mi sono esaltato perché ho capito che questi ragazzi hanno dentro di loro grande voglia di condividere e partecipare.

Queste parole sono per loro, per coloro i cui occhi mi hanno trasmesso così tanto.

Siate protagonisti e non comparse, siate utenti e non consumatori. Come la farfalla che batte le timide ali e genera un tornato, battete le ali. Dapprima una, poi dieci, poi mille e poi un milione di ali formeranno il vento della nuova era fatta di cooperazione e mutualità.

Non so realmente quanto questo saggio possa spostare di una virgola il rapporto di forza tra il software proprietario e quello libero e forse neppure mi interessa poi tanto.

So che dovevo mettere nero su bianco tonnellate di pensieri e di parole affinché di queste possa restare una traccia e magari possano raggiungere luoghi e persone lontane, come tanti piccoli messaggi nella bottiglia alla deriva nel mare.

So che dovevo provarci con tutto me stesso, costi quel che costi.

Ad maiora...

SOFTWARE LIBERO - LA RIVOLUZIONE CULTURALE DEI BIT LIBERI

100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
0 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 101 0101 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
01 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 101 0101 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 0111
01 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 101 0101 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 100 0111
00 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 100 0111
01 0000 100 1100 100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100
00 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111
01 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111 100 1110 101 0101 100 0111
100 0111 100 1110 101 0101 100 0111 101 0000 100 1100 100 0111