

OPEN NON E' FREE



Relazione del libro "Open non è free"

**Autore Ippolita
Edizione Elèuthera**

Cristina Zocca 736584 - Nicole Galeone 735934

INDICE

AUTORE E INTENTI	5
CONTESTO	8
UNA NOSTRA PRIMA IDEA	11
TESI	13
LE BASI DEL LIBRO APERTO: codici e hacker	15
HACKER vs CRACKER: lente d'ingrandimento	19
PENSIERI PARALLELI: lente d'ingrandimento	21
Pekka Himanen	
Tommaso Tozzi e Arturo Di Corinto	22
LA STORIA E LE LICENZE COME TAPPE	24
FREE vs OPEN SUL MERCATO	30
IL COPYLEFT: lente d'ingrandimento	36
PENSIERI PARALLELI: lente d'ingrandimento	41
Paolo Ciuccarelli	
Nicola Bassi	43
LA DIMENSIONE COLLETTIVA DELLA COMUNITA' HACKER	45
FORMAZIONE vs AUTOFORMAZIONE ARRIVANDO ALLE	49
VIE DI FUGA	
NOI CREDIAMO...	50
ISTRUZIONI PER L'USO... in ambito design e oltre	51
NOI CRITICHIAMO...	52
...E AFFERMIAMO	53
FONTI	55

AUTORE E INTENTI

Ippolita è un nome collettivo, una comunità scrivente, un server indipendente che mette al servizio di tutti una piattaforma in costante aggiornamento, che offre una mailing list e uno spazio wiki dove poter coordinare, collaborare e sviluppare progetti.

Questo nome collettivo ha firmato a 8 mani il libro "Open non è free", cercando di dare vita ad un'azione diretta, per darsi da fare e non restare solo a guardare il divenire della tecnocultura; vuole essere un esempio di produzione open publishing, dove il lavoro comune e le esperienze diverse possano creare patrimoni di conoscenze mai chiuse, sempre aperte alle modifiche e agli aggiornamenti.

Questo libro non si esaurisce nella versione edita ma continua sulla rete: i percorsi aperti, gli interessi, la curiosità hanno portato ad indagare sempre più approfonditamente, ed anche in modo critico, argomenti precisi, cercando di immergersi nella realtà che ci circonda; è stato pensato come un testo aperto e modulare dove chiunque può implementare gli argomenti con le proprie conoscenze ed conseguire a migliorare i punti deboli che sono stati lasciati proprio perché non si può teorizzare tutto, ma anzi alcuni



tratti incompleti rendono sempre interessante e stimolante la lettura. Proprio seguendo queste posizioni, il collettivo, propone tre vie di fuga, tre punti deboli che potrebbero essere seguiti all'esterno del testo:

- un discorso sul mondo del lavoro: elaborare pratiche di autoformazione ed utilizzare la condivisione delle competenze come strumento di autodifesa digitale;

- tematiche legate all'ergonomia: partire dal rapporto uomo-macchina e progettare secondo i limiti dell'uomo ma potenziandone le capacità, non essere usati dalla tecnologia ma usarla;

- nuovi modi per attraversare i livelli della realtà in cui viviamo: creare azioni concrete collettive ed individuali per trovare nuove vie di fuga, spingere al massimo i nostri desideri.

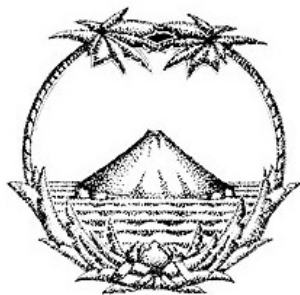
Altro aspetto importante di questo testo è la precisa scelta



della casa editrice: Elèuthera.

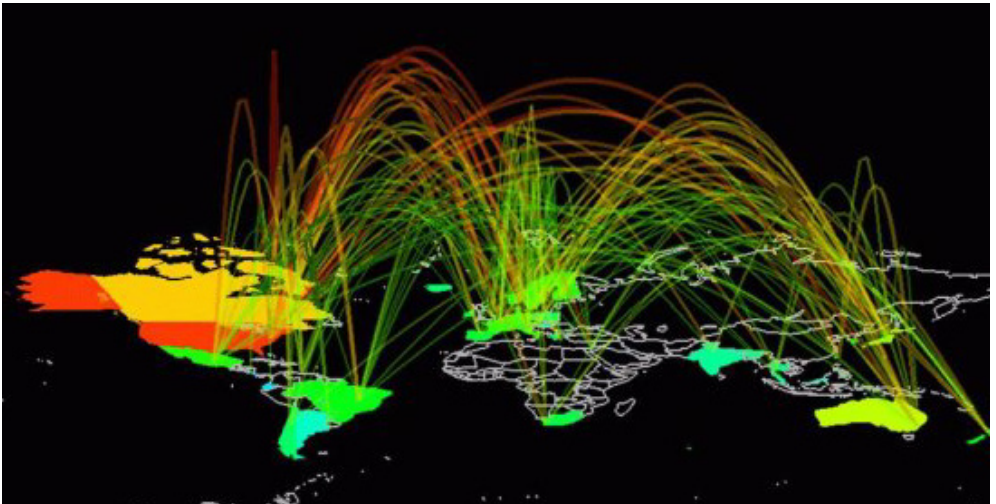
Il nome di derivazione greca, significa libertà e fa inoltre riferimento anche ad un'isola delle Bahamas chiamata così dagli elèutherani, ovvero eretici inglesi, che scappati dal vecchio continente a causa delle persecuzioni religiose, costituirono lì la loro Repubblica e la loro comunità di "liberi ed eguali".

Quindi sul concetto di libertà si basa l'opera di questa casa editrice che vuole mantenere aperto lo scambio culturale e quindi procedere, anche se nel suo piccolo, alla costituzione di un disegno più grande, di un mosaico di sapere libero e comune, tralasciando la dimensione del profitto. Elèuthera permette di scaricare gratuitamente dal proprio sito web interi testi disponibili in libreria, come è stato per "Open non è free".



CONTESTO

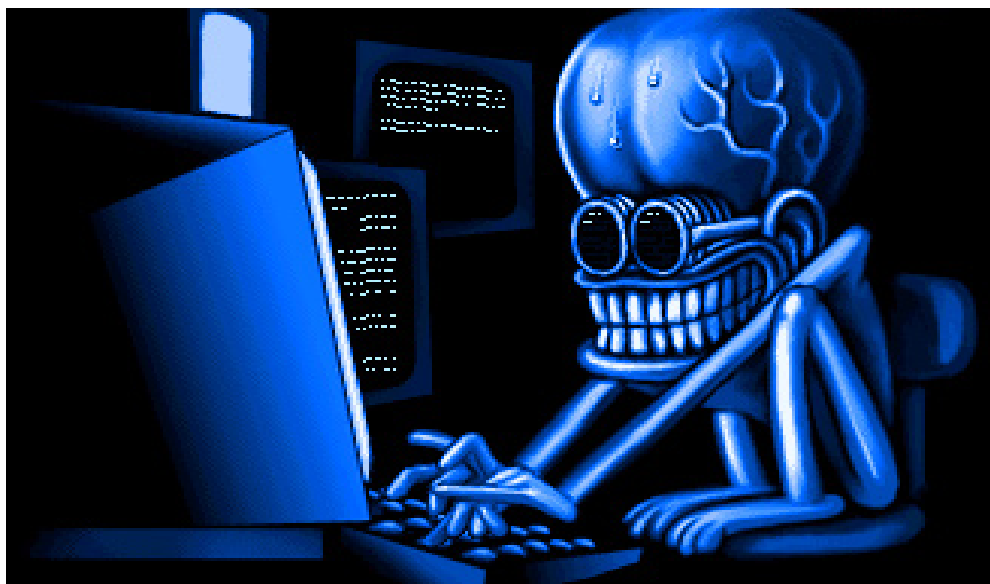
Il contesto di riferimento per “Open non è free” è quello informatico. Le vicende e le argomentazioni del testo si muovono su un background tra il reale ed il virtuale, infatti il collettivo si concentra su di uno scenario di tipo virtuale che però comporta delle influenze e delle conseguenze nel campo della vita reale: i cambiamenti illustrati nel testo faranno riferimento a trasformazioni di tipo etico, politico e commerciale. Le trasformazioni di tipo etico fanno luce sul passaggio dalla libertà alla chiusura degli scambi di codici e di saperi tra le comunità hacker e gli utenti connessi ad essa; le trasformazioni politiche invece considerano la dimensione di privatizzazione dei beni rispetto ad una precedente gestione pubblica dei prodotti informatici; ed infine la sfera delle trasformazioni commerciali vede come principale soggetto l’interesse del mercato nei confronti delle comunità hacker e delle loro produzioni digitali, dimostrando come tale ripiegamento verso la logica

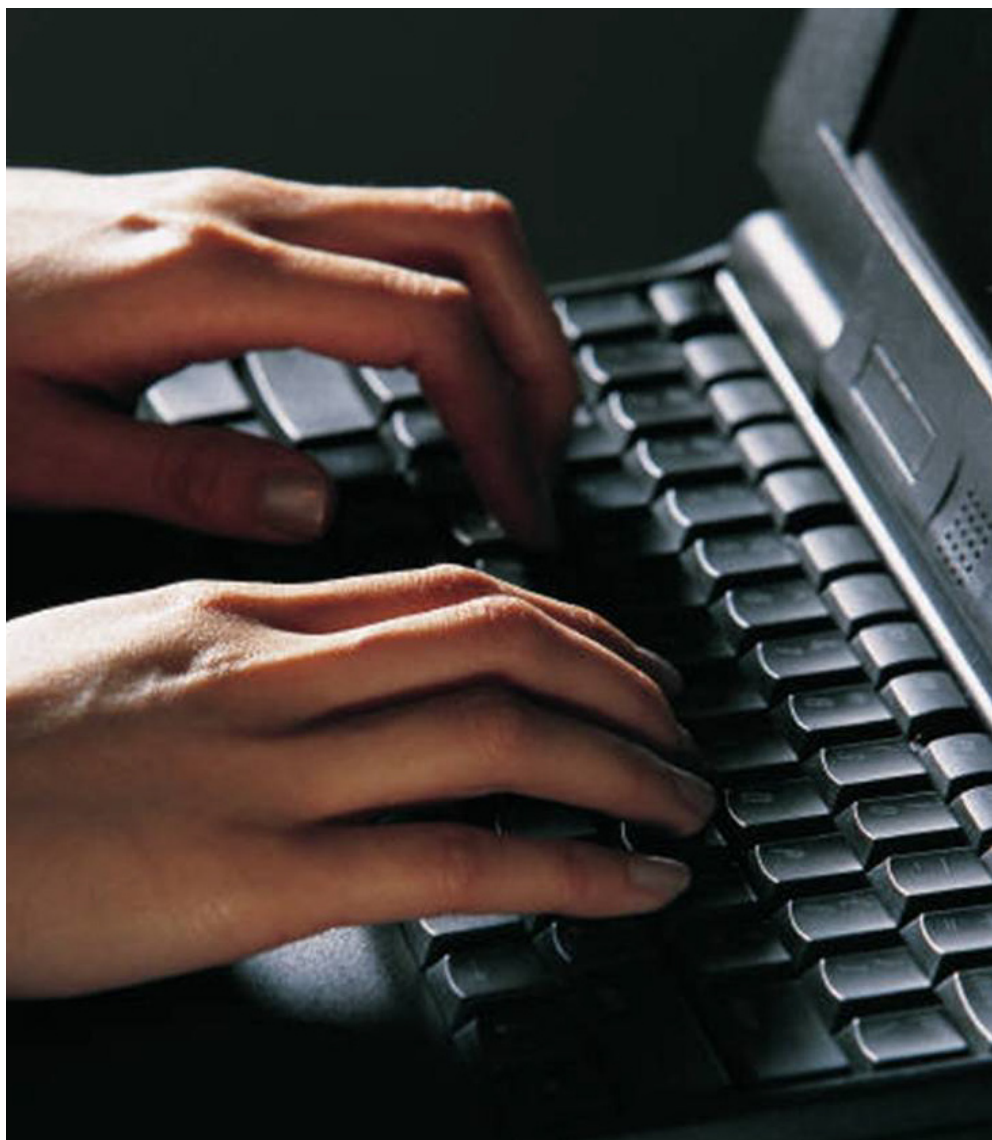


del profitto farà cadere la filosofia della produzione libera da ogni "diritto d'autore", volgendo i percorsi verso una filosofia di tipo aperto, più consona alle leggi commerciali.

Il periodo storico considerato ha inizio con gli anni '80 e con la nascita del free software per opera di Richard Stallman; gli avvenimenti si susseguono fino allo svilupparsi del movimento Open Source (fine anni '90), un'apertura in accordo con le logiche del profitto e quindi del binomio hacker/società.

Come appena accennato, le figure protagoniste sono quindi gli hacker: personaggi innovatori, sia dal punto di vista dei contenuti dei prodotti, sia dal punto di vista delle relazioni e delle metodologie di progettazione: parliamo delle comunità hacker e dei loro network utili allo scambio della conoscenza a tutti i livelli.





UNA NOSTRA PRIMA IDEA

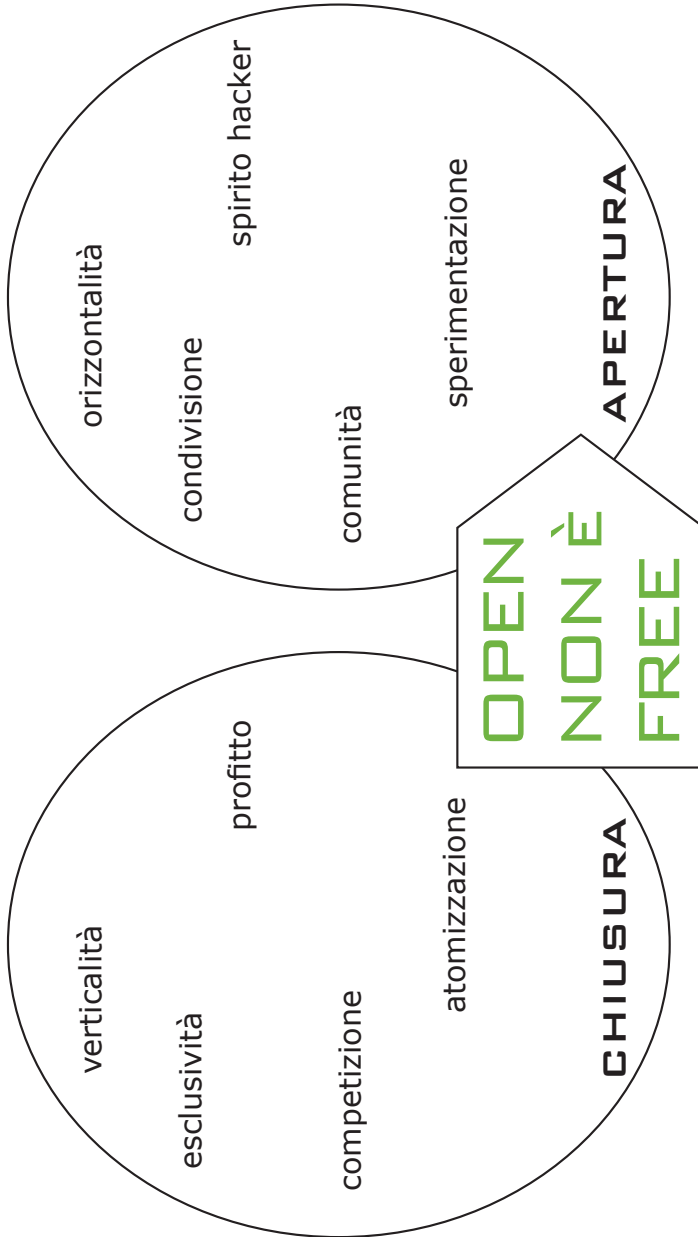
Un'analisi primaria del libro ci ha portate all'identificazione di due possibili macro contenitori concettuali che rappresentano in qualche modo il dualismo di confronto tra le tematiche di fondo: il contenitore dell'APERTURA e il contenitore della CHIUSURA (come mostrato nello schema n°1 a pagina seguente).

I due contenitori presentano delle parole chiave ricorrenti nel testo e rappresentanti i concetti principali delle due visioni: "Open non è free" diviene strumento di tramite e di riflessioni tra queste.

L'esperienza dell'apertura e della libertà di diffusione, collaborazione, orizzontalizzazione delle competenze, agli inizi dell'era informatica, veniva ritenuta fondamentale per lo sviluppo strategico di applicativi e sistemi; allo stesso modo la dimensione della comunità contribuiva all'evoluzione di tale esperienza, favorendo lo scambio culturale, il miglioramento dei progetti, la crescita individuale, professionale e non solo, delle figure coinvolte all'interno di tale rete.

Con l'avvento della New Economy, e quindi con la concezione del profitto come primo scopo della produzione sia materiale, che digitale, le informazioni e il loro scambio divennero valori di potere e esclusività, rendendo l'esclusività e la proprietà le formule migliori per mantenere una posizione avvantaggiata rispetto alla concorrenza.

Questi due macro contenitori faranno quindi da sfondo ai nodi problematici sviluppati nel libro:, quali gli hacker e le loro comunità , free software vs open source con le loro licenze e politiche di mercato fino alla tematica della formazione.

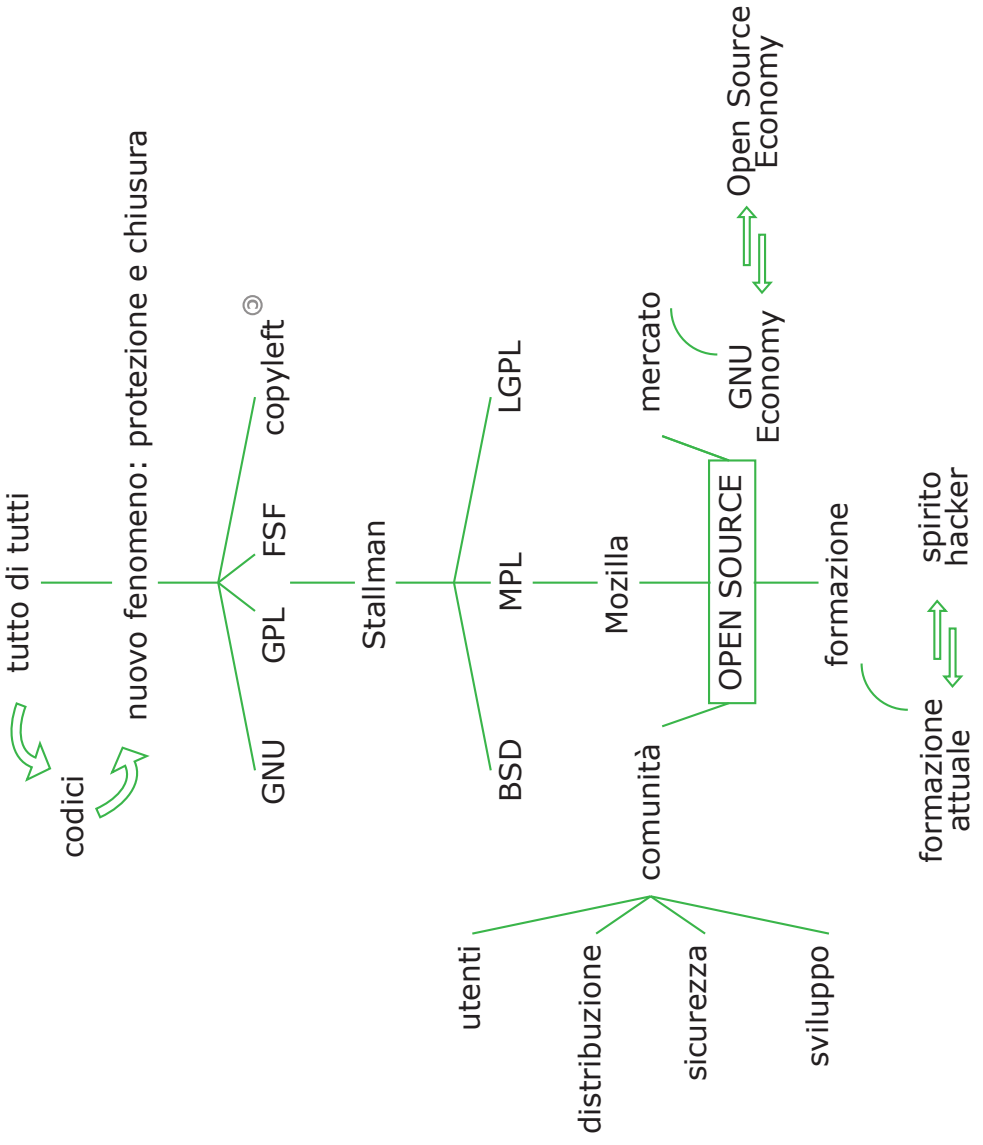


SCHEMA N°1 - Apertura vs chiusura

Attraverso “racconti” su hacker, licenze e strategie, il Collettivo Ippolita vuole descriverci e farci vedere una possibile realtà in cui la comunicazione, la condivisione e la diffusione delle conoscenze diventano la base fondante per una società dove si possa aumentare la complessità e la stratificazione delle competenze, e renderle sempre più contaminate e varie così da opporsi ad un’unica élite conservatrice delle tecno conoscenze; lo sviluppo del dibattito tra free e open e quindi il passaggio dalla libertà alla semplice apertura dello scambio di codici ha in parte limitato questa condivisione.

Il rinvio alle metodologie hacker di scambio di informazione, per l’ottenimento di feed-back e possibili migliorie ed aggiornamenti sugli argomenti diffusi, diviene il primo materiale di supporto a questa tesi, dimostrando come le organizzazioni virtuali delle comunità abbiano creato patrimoni digitali importanti e che allo stesso modo, la creazione di ponti, di collegamenti tra elementi apparentemente lontani tra di loro divengano stimoli interessanti per sviluppare le conoscenze che si possiedono e costruire nuovi legami sociali.

“Open non è free” si pone come un esempio “esploratore” di nuovi ponti; ci dicono che l’utilità è dettata dalle necessità che ogni utilizzatore riesce ad immaginarsi e così forse si lancia anche una sfida...



SCHEMA N°2 - Mappa concettuale dei contenuti

LE BASI DEL LIBRO APERTO: CODICI E HACKER

L'unità fondamentale per creare un qualsiasi prodotto virtuale è il codice; il capitolo introduttivo è proprio dedicato a questo tema.

Ippolita né offre una breve definizione:

CODICE: un insieme di regole che permette la conversione di una porzione di informazione (una lettera, una parola, una frase) in un'altra forma di rappresentazione, non necessariamente dello stesso tipo.

Con un codice è quindi possibile mettere in relazione le proprietà di un particolare linguaggio, composto da segni arbitrari, con significati che l'utilizzatore del linguaggio vuole esprimere.

Scrivere un codice, il cosiddetto atto del codare - to code - è quindi un'operazione di passaggio da un significante ad un significato. Per creare un codice, inoltre, non si parte mai da zero ma studiando altri codici sorgente già esistenti, riciclandoli, utilizzandoli, smembrandoli, ricomponendoli fino ad ottenere il codice perfetto e prestante come il suo creatore vuole.

Il codice quindi è il primo prodotto della catena digitale ed il suo sviluppo non è mai per motivi casuali, bensì per le necessità del suo coder: i criteri per l'utilizzo del codice derivano dall'etica applicata ad esso e quest'ultima impone allo sviluppatore la ricerca di un proprio stile personale, che si rispecchierà sempre nei suoi progetti e che in conseguenza potrà influenzare il lavoro di altri, e della comunità stessa di cui il coder fa parte; Ippolita afferma che il "come" si comunica è fondamentale almeno quanto il "cosa" si comunica.

La questione dello stile del coder viene descritta secondo due aspetti: quello ergonomico, cioè come si presenta il programma creato e come si interfaccia con l'utente e quello relativo al codice con cui è stato scritto il programma.

Il primo aspetto definisce i canoni di interazione utente-software: come potrebbero presentarsi alcune funzioni del programma, come ad esempio sistemi di login, interfacce testuali etc; il secondo aspetto invece riguarda il rapporto del coder con il software: ad esempio la leggibilità e la pulizia del codice. Lo stile viene in conclusione considerato, come l'insieme delle volontà del coder utili alla realizzazione concreta del desiderio di creazione di un oggetto.

La questione dell'etica invece si mostra fondamentale per il collettivo, in quanto intesa come prima causa che condurrà alla trasformazione dei prodotti da liberi ad aperti nell'incontro con il mercato globale.

Un ulteriore punto di vista degli autori sottolinea infine come i codici non rappresentino solo il modulo/unità per la creazione di complessi sistemi operativi, ma divengano veri e propri mezzi di comunicazione anche tra soggetti eterogenei, tra comunità differenti, avvicinando diversi livelli di conoscenze: dagli hacker, ai tecnici, ai normali utenti, agli attivisti, tutti coloro che possano in qualche modo comprendere il linguaggio di scambio e dare il proprio apporto, anche minimo, alla più ampia dimensione di progettazione.

Il coder nel contesto informatico, può essere identificato come una personalità Hacker; la spirito principale all'interno dello scorrere di "Open non è free".

L'Hacker viene definito come uno sviluppatore di progetti per passione, in questa caso i codici; egli li manipola, li condivide

e raffrontandosi con altri Hacker, aiuta coloro che potrebbero avere dei problemi nell'utilizzo; la loro attitudine a creare per e secondo le proprie esigenze viene messa in risalto come una delle principali caratteristiche positive di questi personaggi.

La figura dell'Hacker, ci raccontano gli autori, non resta mai da sola, bensì si crea dei network intorno a sé, delle reti di relazioni, le cosiddette comunità, dove tutti i progetti vengono interscambiati e sondati da ogni partecipante: l'etica di tale figura, riprendendo il precedente discorso, vede come primo obiettivo arricchire la comunità di nuovi saperi e conoscenze, non tanto di profitti o denaro; la soddisfazione della passione verso la pratica del codare è lo scopo dei loro progetti/prodotti.

L'ultimo aspetto della figura dell'Hacker che viene considerato interessante dagli autori è il loro spirito di formazione (come spiegato nello schema n°3): la curiosità li porta sempre a non fermarsi davanti all'esteriorità delle problematiche, bensì si spingono e ci mettono le mani sopra; vogliono toccare con mano la sorgente, il punto di origine, vogliono aprire la fonte e poter reinterpretare l'approso secondo la loro visione, stratificare la loro conoscenza e contribuire allo sviluppo di quella collettiva.





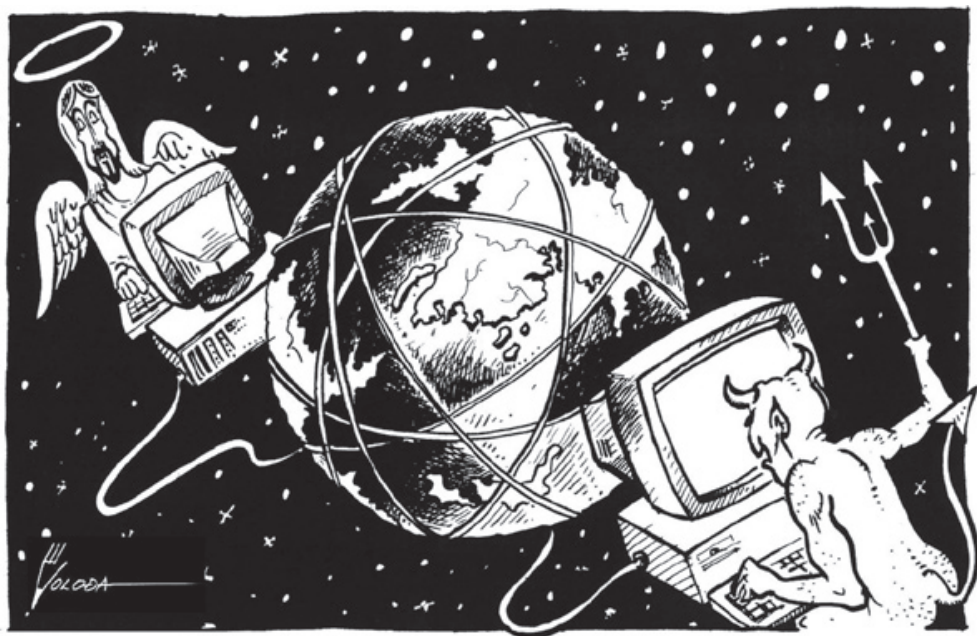
SCHEMA N°3 - Formazione attuale VS Formazione hacker

HACKER vs CRACKER: LENTE D'INGRANDIMENTO

Sfatiamo un vecchio luogo comune: considerate le nozioni sugli Hacker appena concluse, determiniamo le differenze con i veri pirati e criminali della rete: i Cracker.

CRACKER: (in ambito informatico) il termine inglese indica colui che si ingegna per eludere blocchi imposti da qualsiasi software in genere. L'attività di cracking può essere usata per diversi scopi secondari, dopo aver rimosso le limitazioni di un qualsiasi programma.

Le motivazioni dell'agire dei cracker possono essere varie: dal profitto economico (operazioni di spionaggio industriale o frodi) fino all'ottenimento dell'approvazione per entrare a far



parte di gruppi cracker.

È molto difficile definire le modalità di azione dei cracker, ma tendenzialmente si possono definire due tipologie di attacchi informatici: l'attacco locale e quello esterno, detto anche remoto.

L'attacco locale viene solitamente effettuato da figure che hanno possibilità di accesso fisico alla macchina tramite internet – con delle consolle remote – che permettono però di eseguire solo un numero limitato di operazioni.

L'attacco esterno invece viene intrapreso per i seguenti motivi:

- lo sfruttamento dei punti deboli di un servizio internet, causati da un bug;

- l'utilizzo di programmi eseguiti da un server web che possono essere utilizzati in modo improprio (consentono l'esecuzione di comandi o hanno punti deboli);

- lo sfruttamento di particolari configurazioni di software web.

La crescita delle capacità di un cracker, portano all'ottenimento dello status di root (superutente); tale condizione fa detenere privilegi illimitati al cracker e permette il controllo delle macchine nelle quali si introduce senza lasciare tracce del passaggio, la sottrazione di dati privati come password oppure l'utilizzo di software che riesco ad agire a livello di rete molto basso.

PENSIERI PARALLELI: LENTE DI INGRANDIMENTO

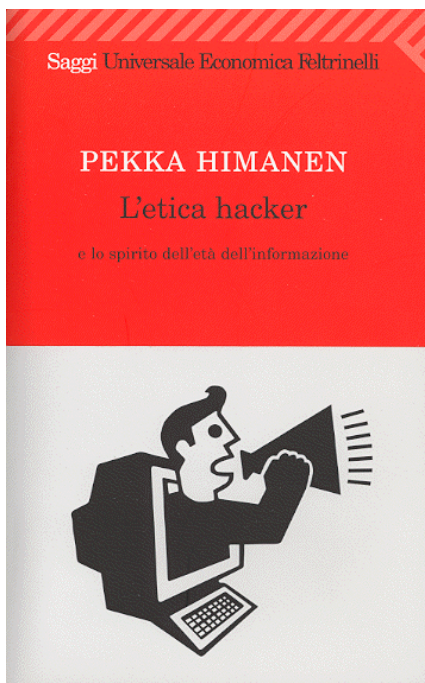
PEKKA HIMANEN

L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione

Docente universitario e filosofo finlandese, Pekka Himanen dedica questo testo al riscatto del reale significato del termine hacker. La definizione data a questo personaggio è sulla stessa lunghezza d'onda di quella descritta in "Open non è free", per cui: può essere detto hacker chiunque lavori con passione ed entusiasmo in quello che fa; inoltre tale termine deve essere applicato ad altri ambiti al di fuori di quello informatico. Himanen scrive:

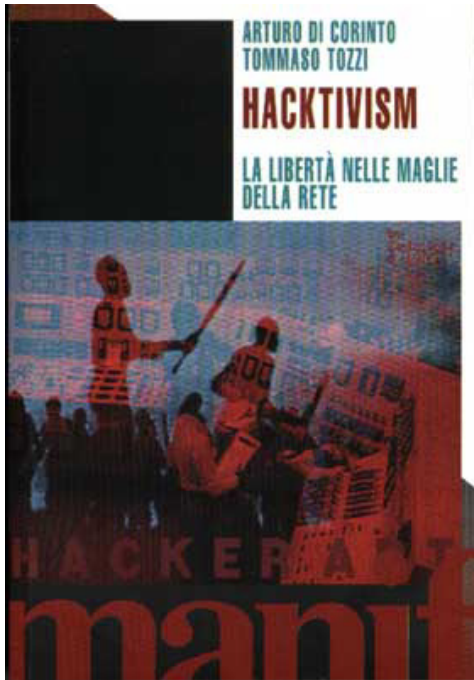
"al centro della nostra era tecnologica ci sono persone che si autodefiniscono hackers. Si definiscono come persone che si dedicano a programmare con passione e credono che è un dovere per loro condividere le informazioni e sviluppare software libero. Non devono essere confusi con i crackers, utenti distruttivi il cui obbiettivo è creare virus e introdursi nei sistemi degli altri: un hacker è un esperto o un entusiasta di qualsiasi tipo che può dedicarsi o no all'informatica".

Come per il collettivo, un'altra tematica ricorrente è l'etica hacker. Secondo Himanen, quest'etica è una nuova morale che si oppone a quella definita da Max Weber in



“L’etica protestante e lo spirito del capitalismo” la quale si fonda sulla laboriosità diligente dell’individuo, l’accettazione della propria routine, il valore del denaro e la sola preoccupazione per il risultato. Di contro, l’etica hacker si basa sul valore della creatività, consiste nell’unire la libertà con la passione, il denaro non è inteso più come un valore di per sé e il beneficio si dimostra attraverso l’ottenimento di risultati come il valore sociale, la trasparenza, l’onestà, la franchezza e l’accesso libero a tutte le conoscenze.

Alcuni dei valori che Pekka indica come fondanti l’etica hacker sono:



- la passione e creatività
- la verità,
- la lotta VS alienazione dell'uomo,
- accesso libero all'informazione (cultura libera),
- attivismo e responsabilità.

TOMMASO TOZZI ed ARTURO di CORINTO **Hactivism, la libertà nelle maglie della rete**

Tozzi è docente presso l'Accademia delle Belle Arti di Carrara e l'Università degli Studi di Firenze, oltre che membro fondatore del newsgroup CyberPunk e della rete Cybernet.

Di Corinto è psicologo cognitivo, esperto in new media ed autore di molto libri riguardanti il rapporto tra innovazione tecnologica e comportamenti sociali.

Nel loro testo presentano il tema dell'Hacktivism, coniato da Hacking + Activism:

-HACKING è un modo creativo di avvicinarsi ai computer ed indica un modo etico e cooperativo di rapportarsi alla conoscenza sotto tutte le sue diverse forme;

-ACTIVISM indice l'azione diretta di coloro che vogliono migliorare il mondo senza delegare a nessuno la responsabilità del proprio futuro.

Per Tozzi e Di Corinto i primi Hacktivist sono gli hacker con la loro azione diretta sulla rete e sui computer, utilizzati come strumenti di cambiamento sociale e scenari di conflitto; tale azione è il loro modo per costruire i mondi in cui vorrebbero vivere, liberi.

Tale tematica viene affrontata dal collettivo in riferimento allo spirito attivista hacker, mai però definito con lo stesso termine Hacktivism; i concetti dovrebbero sovrapporsi in merito alla descrizione delle caratteristiche degli hacker descritti nel capitolo finale del testo: stiamo parlando della propensione a mettere le mani sopra, a toccare la sorgente, a non accontentarsi di storie ma decidere di approfondire sempre con curiosità i progetti che vengono proposti.

Infine, anche la volontà di costruire mondi migliori, potrebbe essere avvicinata come significati alla costruzione delle comunità hacker e il loro intento di produrre per migliorare, stratificare ed allargare le conoscenze nel mondo che li, ci circonda.

LA STORIA E LE LICENZE COME TAPPE

Ecco un piccolo riassunto dei momenti fondamentali del periodo storico considerato in "Open non è free":

- ...in principio il computer era divenuto fenomeno di massa: PERSONAL COMPUTER (PC)
- fine anni '60: nascita del sistema operativo Unix
- negli anni '70: mercato dell'hardware, software gratuiti
protezione e chiusura delle conoscenze: NON praticata
- 1984: Stallman avvia il progetto GNU, un software libero (derivato da Unix) che porta vantaggio sociale quale la possibilità di condivisione dei codici sorgente: nasce la GPL (General Public Licence)
- 1985: Stallman fonda la FSF (Free Software Foundation), organizzazione senza fini di lucro, per lo sviluppo e la distribuzione di software libero; I software del progetto GNU sono rilasciati sotto GPL: l'applicativo è libero ed accompagnato da codice sorgente;
COPYLEFT – permesso d'autore, ribalta il copyright;
PUBLIC DOMAIN – livello massimo di libertà.

GNU ECONOMY: spostamento dell'interesse economico dal prodotto al servizio

- 1990: nascita dell'Open Source;
la comunità GNU ha quasi terminato il SO, ma non ha il kernel, tenta di scriverlo.
- 1991: Linus Torvalds crea il kernel per il SO GNU di Stallman, grazie al sistema "bazar" dove, attraverso la collaborazione di altri hacker, pubblica codici sorgente non completi chiedendone subito i feed-back per migliorarli.
- 1995: sviluppo di Apache, server web
- 1998: anno di svolta contro il monopolio Microsoft;

la Netscape rilascia il suo browser Mozilla con i codici sorgente, MPL

Il termine free non è più accettato perché significa libero e



Logo GNU



Logo Linux

gratis, l'utilizzo di open risolve il problema: si entra nella catena commerciale.

La linea temporale, per il collettivo, diviene un elemento importante del testo, con essa si scandiscono gli sviluppi dei vari progetti digitali e soprattutto si esplicano gli intrecci degli avvenimenti o il loro susseguirsi secondo una precisa crescita ed evoluzione.

Il passaggio quindi dal free software all'open source coinvolge un lasso di tempo di circa 40 anni, dagli inizi degli anni '60, alle porte del 2000, sempre se consideriamo come inizio la nascita del SO Unix.

Una tematica che ben si lega al filo del tempo e che pone gli

accenti sui cambiamenti etici, politici ed economici nel corso di questi 40 anni sono sicuramente le licenze.

Una definizione:

LICENZA: dal latino licentia, da licire "essere lecito", ovvero la concessione di una determinata autorizzazione; essa è un "certificato" che l'autore pone al proprio prodotto per salvarne la sicurezza, la distribuzione e naturalmente rendere noti i propri meriti.

Ippolita le considera come delle cartine tornasole, dei riferimenti che permettono di farci intendere i passi dell'evoluzione delle comunità hacker e dei loro prodotti a fronte della nascita dell'Open Source; inoltre le investe di un valore ancora più importante: per il collettivo divengono elementi rappresentativi dello stile, del modus operandi degli attori coinvolti nella storia dal Free Software all'Open Source, come dei manifesti artistici rispecchiano le finalità e le caratteristiche delle comunità, i passi del loro percorso e le differenze rispetto alle altre comunità concorrenti, per poi scandire i momenti di passaggio dall'economia del XX secolo a quella del XXI. Una piccola parentesi va aperta in favore di questo ultimo binomio: gli autori con economia del XX secolo fanno riferimento alla precedente tendenza di protezione delle idee e della proprietà intellettuale con brevetti, marchi registrati, copyright, fino all'odierna azione (economia del XXI secolo) orientata allo sviluppo - free prima e open poi - dei prodotti, in favore della libera circolazione dei saperi.

Le licenze citate come tappe fondamentali sono:

-la GPL General Public Licence = Licenza Pubblica Generale,

nasce nel 1989 per opera di Richard Stallman, in applicazione al suo progetto GNU.

L'idea centrale di tale licenza è quella di rendere virale la libertà dell'applicativo che protegge e continuare a garantirla anche se il codice viene modificato, eseguito o copiato. Nessuna restrizione è contemplata e così deve continuare ad essere.

Tale licenza, primo esempio della filosofia liberale della FSF (Free Software Foundation), permetterà la nascita del nuovo termine di COPYLEFT, contro il classico COPYRIGHT: la garanzia della libertà poneva fine alle restrizioni e alla chiusura delle conoscenze fino a quel momento portato avanti dai software proprietari e dal monopolio Microsoft.

-la OSD Open Source Definition = coniata da Bruce Perens ed Eric Raymond nel 1997.

Tale licenza indica l'assenza di discriminazioni nei confronti dei settori che potrebbero sfruttare i software Open Source a loro favore; non è proibito l'uso di programmi Open Source per specifici campi o propositi, siano essi commerciali o non etici.

Con questa definizione, le carte in tavola stanno cambiando: Ippolita propone questo passaggio come necessario ma non ancora del tutto sufficiente se non fino a quando vi è lo scossone della Netscape con la pubblicazione dei codici sorgente di Mozilla, il loro nuovo browser.

-MPL Mozilla Public Licence (1998)= essa specifica che chiunque è libero di creare un prodotto utilizzando il codice Mozilla, ma che tutte le modifiche devono essere rilasciate sotto la stessa licenza. La possibilità di modifica riprende la precedente licenza BSD, che però prima non imponeva il rilascio delle modifiche apportate.



Logo BSD



Logo Mozilla

In questo particolare momento gli autori ci fanno intendere che le licenze giocano un ruolo fondamentale per il cambiamento delle visioni pubbliche sulle etiche in gioco: siano esse di tipo liberale o di profitto. Il gioco di marketing che si sviluppa intorno ad esse fa sì che la tendenza dal liberale si sposti all'apertura, più consona rispetto alle richieste del mercato; la filosofia della FSF viene criticata come fanatismo e i loro progetti poi considerati come scadenti perché esclusi dalla qualità che si ha certamente da prodotti aperti, relazionati con la catena commerciale.

Ippolita può, a questo punto, indicare un altro sostantivo caratteristico per le licenze: essere metronomi, ovvero elementi che possono aiutarci a definire delle misure, chiaramente in riferimento alla loro vicinanza con il mondo commerciale; più il loro legame è stretto, più sono nate licenze che, mantenen-

do il principio di libertà di accesso al codice, permettono maggiore ed effettiva collaborazione tra le comunità Open Source e i progetti commerciali.

Le nuove licenze Open Source dunque si impongono e portano ad ulteriori avvenimenti: uno di questi è proprio la risposta della FSF di Stallman alla tacita eliminazione dal gioco commerciale.

-LGPL Lesser General Public Licence (1999) = tale licenza permette di garantire anche ad un programma non libero, l'utilizzo di librerie open;

-GFDL GNU Free Documentation Licence (2000) = licenza libera, copyleft, ma pensata per distribuire documentazione e non software (vedi Wikipedia).

Quindi le licenze, ci descrive il collettivo, divengono in questo scenario, delle vere e proprie modalità di relazione verso l'esterno per le comunità hacker sviluppatrici di applicativi.

Non sono solo state dei certificati garanti vari livelli di sicurezza, ma dei veri e propri strumenti per continuare e sostenere l'evoluzione della storia del mondo informatico.

FREE vs OPEN SUL MERCATO

Il tema centrale, che dona anche il titolo al testo è il binomio FREE SOFTWARE/OPEN SOURCE.

Per il collettivo "i termini cambiano poco, ma in realtà cambia tutto".

Ecco le differenze:

FREE SOFTWARE: software libero

- per iniziativa di Richard Stallman
- libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo;
- libertà di modificare il programma secondo i propri bisogni (accesso al sorgente);
- libertà di distribuire copie del programma gratuitamente o dietro compenso;
- libertà di distribuire versioni modificate del programma, così che la comunità possa fruire dei miglioramenti apportati;
- COPYLEFT: permesso d'autore per distribuire il software libero.

OPEN SOURCE: sorgente aperto

- per iniziativa di Bruce Perens ed Eric Raymond
- definisce le modalità migliori per diffondere un prodotto secondo criteri open;
- metodo di progettazione/produzione basato sulla condivisione di ogni aspetto e che, nell'ottica di sviluppare in modo open, accetta al proprio interno componenti e passaggi closed per garantire maggiore competitività sul mercato ai propri prodotti;
- OSI Open Source Initiative: per garantirne punti pratici e criteri legali.



Le dinamiche di questi due approcci informatici si sviluppano tra gli inizi degli anni '80 e la fine degli anni '90; nello stesso lasso di tempo l'importanza dell'hardware viene sostituita da quella per il software. Questa traslazione rispecchia quindi, secondo Ippolita, l'avvicinamento delle società nei confronti di quelle comunità hacker che fino a quel momento creavano in totale libertà prodotti innovativi e che divennero particolarmente interessanti per la nascita di un nuovo settore di mercato. Tale avvicinamento, continua Ippolita, va ad influenzare e contaminare tutti gli aspetti della precedente filosofia free: la tecnica, l'etica, le politiche e l'economia.

Se il free software è un bene ottenuto dall'investimento di tempo, di volontà e di passione, che supera la dimensione del profitto, portato avanti dalla spinta creativa e dal lavoro basato sull'interdipendenza tra progetti; i prodotti open source diventano una vera e propria merce, su cui è possibile investire

del denaro e guadagnarne. I suoi criteri di distribuzione sono aperti e seguenti le logiche di mercato dove i progetti sono realizzati in base ai bisogni e le richieste dei consumatori e l'assetto della struttura gerarchica per lo sviluppo dei progetti non è più orizzontale, bensì verticalizzata.

A queste definizioni, gli autori affiancano il ruolo del mercato globale, in quale raffrontandosi con i due movimenti appena descritti, porta al nascere di ben precise strategie commerciali: la GNU Economy e la Open Source Economy.

I paradigmi hacker della GNU Economy sono il tempo e il bene relazionale e durevole.

La GNU Economy si concentra sull'assistenza e quindi sposta il punto focale di attenzione dal prodotto al servizio: non si vende più il software in sé ma l'assistenza ad esso; di conseguenza tutte quelle attività legate alla promozione del prodotto e della sua vendita si eliminano (marketing e pubblicità), abbassando la concorrenza e togliendo così mole di lavoro ai programmatori, lasciando loro più tempo per gestire nuove idee e progetti. Allo stesso tempo però la volontà è anche quella di non ritrovarsi a sviluppare prodotti che necessitino di troppa assistenza e perciò è utile seguire dinamiche di sviluppo in condivisione su ogni livello, pensando alla funzionalità e all'ergonomia verso l'utente finale.

Dalla mentalità di bottega passiamo a quella della multinazionale.

La Open Source Economy ha ripreso molte caratteristiche dalla GNU Economy tralasciando però le implicazioni etiche e politiche di libertà: tale modello è non comunitario, di assistenza aziendale, disponibilità 24 ore su 24; si ritorna quindi alla concorrenza, alla presenza di scadenze inderogabili, all'uso di

software proprietari gestiti con licenze "aperte", permissive e liberali, unico scopo del lavoro è il profitto.

Ippolita però ci avverte di come non tutte le imprese vicine all'Open Source, si muovano allo stesso modo: c'è chi rispetta la libertà del software, c'è chi li usa per dare vita a sistemi misti dove applicativi proprietari sono utilizzati secondo logiche produttive Open Source: in ogni caso tale tendenza ha conquistato anche i mainstream media e rappresenta un termine entrato ormai nel linguaggio comune.

Il software dunque è divenuto prodotto ricercato da tutti e sempre più società si cimentano nel loro sviluppo: questa corsa, ci dice Ippolita, che per alcuni osservatori è conseguenza della cosiddetta "convergenza tecnologica"; ovvero l'avvicinamento e la sinergia di varie tecnologie, precedentemente ritenute estranee, studiate e sviluppate in ambiti separati.

Altro aspetto di rilievo indicato dagli autori è il fatto che grazie all'adesione a tale strategia, molte imprese hanno potuto contrastare situazioni di monopolio ed uscire da pericoli del mercato; Ippolita cita Metcalfe: "una rete è proporzionale al quadrato delle persone/nodi che collega" e le imprese coscienti del valore delle dinamiche di sviluppo collaborative dell'Open Source, si sono ben presto legate a questa realtà che in più mantiene molto bassi i costi di switching ovvero di passaggio da modelli close a open. Tuttavia non sfugge dalle logiche di lock – in (costi di cambiamento così elevati da scoraggiare il passaggio) anzi, rende alle volte difficile il ritorno al close. Proprio per tali caratteristiche i progetti Open Source riescono a farsi sempre più spazio anche nel settore dell'amministrazione pubblica, dove i costi per l'acquisto di software di gestione è molto alto; la concorrenza che nasce tra gli svilup-

SOFTWARE LIBERO

disaccordo sui principi base,
d'accordo su aspetti pratici



SCHEMA N°4- Free VS Open

patori di software aperti si concentra dunque sulla capacità di confezionare pacchetti sempre più affidabili, customizzati e di facile manutenzione.

L'approccio di apertura però non si ferma solo al contesto informatico ma spazia anche oltre, in particolare però ci dice Ippolita, che il termine di indicazione non è più Open Source ma è Copyleft: il permesso d'autore, che descrive la tendenza ad utilizzare dinamiche e basi teoriche tipiche delle comunità hacker. Il Copyleft garantisce la libertà assoluta del prodotto e assicura la possibilità di copia, modifica, distribuzione, vietando che chiunque si impossessi del bene chiudendolo ad altri; tale termine rappresenta forse meglio di OS, afferma il collettivo, la capacità di sognare, le passioni e la necessità di cambiamento di fronte ad una società monopolistica dell'informazione.

Le conclusioni in merito a queste argomentazioni, portano Ippolita ad affermare che però tutta questa dimensione di relazioni e condivisione delle informazioni, la maggior parte delle volte non ha la minima importanza per il mercato globale: gli unici scopi reali sono il profitto, la vendita di merci, il continuo del consumismo. Proprio per questo però il collettivo continua a sostenere che il valore aggiunto apportato dalla comunità Free Software non deve svanire:

la fiducia nello scambio, il bene relazionale durevole, la volontà di cooperare sono le gratificazioni più importanti per una dimensione dove l'unico vero profitto è l'arricchimento del proprio sapere.

IL COPYLEFT: LENTE DI INGRANDIMENTO

IL SIGNIFICATO

Espressione inglese, letteralmente “(diritto di) copiatura (esclusiva) abbandonato”, è un gioco di parole sul termine opposto copyright - “diritto (esclusivo) di copiatura” - dove la seconda parola “right” è sostituita da “left”.

Con essa si individua un modello alternativo di gestione dei diritti d’autore basato su un sistema di licenze attraverso le quali l’autore (in quanto detentore dei diritti sull’opera) indica ai fruitori dell’opera che essa può essere utilizzata, diffusa e spesso anche modificata liberamente, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali. Nella sua versione originale, cioè quella relativa all’ambito informatico, la condizione principale obbliga i fruitori, nel caso vogliano distribuire l’opera modificata, a farlo sotto lo stesso regime giuridico e tendenzialmente sotto la stessa licenza; in questo modo, tutto l’insieme di libertà derivanti dal copyleft, sono sempre garantiti.

L’espressione copyleft, può inoltre indicare il movimento culturale che si è sviluppato sull’onda di questa nuova azione in opposizione all’irrigidirsi del modello tradizionale di copyright.

L’ETIMOLOGIA

Secondo alcune fonti, il termine copyleft, è venuto da un messaggio contenuto in Tiny BASIC, una versione distribuita liberamente del linguaggio BASIC scritta da Li-Chen Wang alla fine degli anni ’70. Il listato dei programmi conteneva le frasi “@COPYLEFT” e “ALL WRONGS RESERVED” (tutti i torti riservati), dei semplici giochi di parole su “copyright” e “all rights reserved” (tutti i diritti riservati).



Richard Stallman afferma invece che la parola viene da Don Hopkins, che definisce come una persona molto immaginosa, il quale gli mandò una lettera nel 1984 o 1985, nella quale era scritto: "Copyleft - all rights reversed" ovvero Copyleft - tutti i diritti rovesciati.

Bisogna aggiungere poi che left è il participio passato del verbo to leave, che significa "lasciare", "abbandonare": in questo modo vi è un ulteriore gioco di parole sul rilasciare i diritti invece che riservarli o riservarsi.

All'inizio degli anni '70 è stato usato nei Principia Discordia il termine kopyleft con la notazione "All Rites Reversed", la cui pronuncia assomiglia a "All Rights Reserved"; il significato letterale è tutti i riti rovesciati, ma ha un suono simile alla frase tutti i diritti riservati, fatta eccezione per reversed, che è anche un anagramma di riserve; potrebbe essere stata proprio questa la fonte di ispirazione di Hopkins o di altri.

IL COPYLEFT FORTE o DEBOLE

Il copyleft su di un programma può definirsi forte o debole a seconda del modo in cui si propaga nelle opere derivate: Con copyleft debole ci si riferisce alle licenze per cui non tutte le opere derivate ereditano la licenza, spesso a seconda del modo in cui sono derivate.

Queste sono generalmente utilizzate per la creazione di librerie software, per permettere ad altro software di linkarle e di essere redistribuito, senza la necessità di essere distribuito con la stessa licenza copyleft. Solo le modifiche al software sotto copyleft debole devono essere necessariamente ridistribuite, non quelle del software che lo linka.

Un'esempio di licenze libere che usano il copyleft debole sono

la GNU Lesser General Public License (LGPL).

Per quello che riguarda invece le licenze software libere che usano il copyleft forte troviamo:

la GNU General Public License.

IL COPYLEFT COMPLETO o PARZIALE

Questi aggettivi fanno riferimento ad un altro aspetto del copyleft:

-il copyleft completo si ha quando tutte le parti di un lavoro (eccetto la licenza stessa) possono essere modificate da autori successivi;

- Il copyleft parziale implica che alcune parti della creazione siano esenti dalla modifica illimitata, o in altro modo non completamente soggette a tutti i principi del copylefting.

Modello di copyleft parziale: SHARE ALIKE

La share alike, implica che qualsiasi libertà garantita in relazione al lavoro originale (o le sue copie) rimanga immutata in qualsiasi lavoro derivato: ciò implica ulteriormente che ciascuna licenza copyleft completa è automaticamente una licenza share alike (ma mai il contrario!).

Le licenze share alike utilizzano piuttosto l'affermazione "alcuni diritti sono riservati".

Alcune permutazioni della licenza Creative Commons sono un esempio di una licenza share alike.

IL COPYLEFT APPLICATO AD UN CONTESTO NON INFORMATICO: ARTE E DOCUMENTI

Il copyleft ha ispirato anche le arti (in particolar modo quei casi dove le nozioni tradizionali di proprietà intellettuale hanno dimostrato di danneggiare la creatività e/o la collaborazio-

ne creativa e/o una distribuzione semplice di quanto realizzato) con movimenti come la Libre Society e l'emergere di case discografiche open-source. Per esempio, la Free Art license è una licenza copyleft che può essere applicata a qualsiasi lavoro artistico.

Esempi di licenze copyleft per materiale diverso dal software sono: le licenze share alike Creative Commons e la GNU Free Documentation License (quella di Wikipedia).

È importante ribadire però che la nozione di copyleft, per avere senso, richiede che sia possibile effettuare in qualche modo una copia gratuita e libera da particolari vincoli, ovvero far sì che chiunque possa dare, senza "perdere" quello che sta ridistribuendo (allo stesso modo della conoscenza): per esempio è molto difficile mettere in pratica il concetto di copyleft per quelle arti che sono caratterizzate dalla produzione di oggetti unici, che non possono essere copiati così come sono, con l'attenzione a non danneggiare l'originale nel procedimento. Questo e altri esempi possono indicare che il copyleft non è la via di fuga definitiva per risolvere tutti i problemi relativi alla proprietà intellettuale una volta per tutte: specialmente in campo artistico, dove il processo di creazione è tendenzialmente solitario e dove un processo di creazione "diretto dalla comunità" non è sempre voluto.

Le licenze copyleft per l'arte tengono conto di tali limitazioni, quindi differiscono dalle licenze copyleft per il software ad esempio facendo una distinzione tra il lavoro iniziale e le copie, alle sole quali poi sono applicabili gli obblighi di copyleft. Allo stesso modo delle licenze Creative Commons di tipo share alike, la GNU Free Documentation License permette agli autori di applicare delle limitazioni a certe sezioni del loro la-

voro, sollevando da alcune parti della loro creazione gli obblighi connessi al meccanismo del copyleft. Nel caso della GFDL queste limitazioni includono l'uso di sezioni "invarianti", che non possono essere modificate da futuri editori. Molti artisti pongono il loro lavoro sotto licenza copyleft nell'intenzione di venir riconosciuti come autori dell'opera originale; ci sono però problemi di cui essere coscienti:

ad esempio il loro lavoro potrebbe venire usato in un modo che va contro il loro volere, come un'opera derivata che rappresenta principi morali opposti ai loro. Ovviamente, essere associati a lavori controversi dal punto di vista ideologico potrebbe non essere quello che ci si prefigurava nel momento di rilasciare una creazione sotto licenza copyleft. Consideriamo però infine che, da un altro punto di vista, non esiste alcuna garanzia che ci sia il riconoscimento della paternità dell'opera originale in questi casi in cui sarebbe desiderabile per l'artista.

PENSIERI PARALLELI: LENTE DI INGRANDIMENTO

PAOLO CIUCCARELLI

Design Open Source, dalla partecipazione alla progettazione collettiva in rete

Professore associato presso il Politecnico di Milano, con il libro "Design Open Source", Ciuccarelli esplora le possibili opportunità date dall'incontro di due fenomeni quali: il primo la graduale apertura del processo progettuale dalle imprese verso l'utente finale, coinvolto esso stesso sempre più in modo diretto in reti di collaborazione che determinano poi le caratteristiche dell'offerta finale; il secondo fenomeno è invece l'emergenza di iniziative di creatività diffusa, che si organizzano dal basso, non solo nella produzione e progettazione di prodotti immateriali e servizi digitali. Partendo dalla filosofia free software, gli utenti condividono e praticano un approccio alla conoscenza radicalmente nuovo, che apre la strada ad una nuova etica del progetto: la conoscenza e con essa l'innovazione che ne deriva, sono beni pubblici, che traggono vantaggio più dalla condivisione e diffusione che dalla protezione.

Quindi la convergenza di questi fenomeni pone il design di fronte a nuove opportunità. Nuove sfide, nuovi nodi problematici, che emergono dal testo con la consapevolezza che i risultati possibili sono ancora da immaginare e probabilmente da co-progettare.

Un argomento coincidente tra i testi di "Open non è free" e "Design Open Source" è quello dell'utente, coinvolto nel meccanismo del mercato e divenuto collaboratore diretto delle società seguenti la logica Open Source. Nel momento dell'apertura del processo progettuale da parte delle aziende, l'utente consumatore viene inserito nella fase di progettazione dei nuovi prodotti: ad esso viene richiesto di debuggare,

avanzare richieste, dare dei feed backs riguardo ai progetti in produzione e quindi collaborare al miglioramento globale del prodotto futuro.

Questa posizione trasforma l'utente consumatore, ovvero consumer, in produttore, productur, coniando il nuovo termine prosumer.

A questo punto il lavoro di progettazione della società diviene più orientato e centrato sulle richieste del prosumer e quindi si creano metodologie vere e proprie per sostenere questi approcci basati sulla collaborazione diretta con l'utente: come lo User Centered Design o i lead users.

Un altro parallelismo si può effettuare in merito alla tematica riguardante le comunità hacker: anche Ciuccarelli ci descrive le comunità come organizzazione basate sulla conoscenza, dove la loro forza si fonda sulle capacità di accumulare esperienze in maniera molto più significativa rispetto ad un singolo utente, in quanto ogni esperienza va ad integrarsi e completarsi con tutte quelle di tutti i partecipanti della stessa comunità, intrecciando nuove relazioni e creando nuovi valori di conoscenza e sapere. Il pensiero del collettivo scorre sulla stessa linea d'onda.

Infine una differenza di vedute si può invece scorgere riguardo alla considerazione in merito al fenomeno dell'Open Source: mentre per Ippolita rimane un movimento fondato sulle logiche di profitto commerciali, evoluto dalla filosofia free software ma ben lontano dall'applicarne gli stessi valori; per Ciuccarelli tale fenomeno invece viene visto come una vera e propria espressione culturale ancora in crescita e soprattutto ancora da scoprire nella sua interezza.

NICOLA BASSI

Open Source: analisi di un movimento

Il testo è una tesi di laurea in Ingegneria informatica, svolta presso il Politecnico di Torino.

Una eloquente citazione per iniziare:

"Perché si è tornato a parlare di Free Software, o con un termine più moderno, di Open Source?"

La posizione dell'autore è dimostrata: Open Source è inteso come un termine più moderno per la precedente definizione di Free Software; la quasi totale sovrapposizione dei concetti viene ribadita anche nella parte dedicata alla più ampia analisi del movimento, la problematica unica era la necessità di diffondere il software libero all'interno del mondo commerciale e il passaggio del termine da free a open, la dimostrazione della volontà di seguire il mercato.

Tale idea si mostra contrastante con le considerazioni portate avanti dal Collettivo Ippolita, il quale si impegna nel far passare attentamente le differenze di tipo etico e di scopo, oltre ovviamente alle definizioni di base dei due movimenti informatici, prima del Free Software e poi dell'Open Source.

Molto probabilmente tale posizione è imposta dalla tipologia di testo presentato in quanto una tesi di laurea deve essere un documento monote-



matico a sostegno di un dato argomento di studio. Vi è però un parallelismo riguardo alle caratteristiche di efficacia del movimento: sia per Bassi che per Ippolita, l'Open Source diviene strumento di aiuto per le aziende in difficoltà di fronte al mercato in continua evoluzione in quanto capace di generare profitto, senza però mai mirare all'apertura del software e alla sua accessibilità verso i suoi utenti.

LA DIMENSIONE COLLETTIVA DELLA COMUNITA' HACKER

In precedenza si è parlato di hacker, l'unità che crea la comunità di progettazione.

La tematica della comunità si rivela molto importante in "Open non è free" in quanto considerata organizzazione dall'alto valore aggiunto.

Ippolita scrive: *"Per noi si tratta di una combinazione sinergica tra il piacere della creazione fine a se stessa e il senso di appartenenza ad un gruppo, una comunità, capace di gratificazione e stimoli nei confronti dell'individuo".*

E' una citazione significativa che descrive il pensiero degli autori: la dimensione della collettività comunitaria è una situazione profondamente apprezzata e vista come migliore esempio (vedi il caso della stesura stessa del libro) per lo sviluppo di progetti di ogni tipo ed ad ogni livello; la rete di collegamenti che si costruiscono intorno ad essa ed ai suoi utenti è esponenziale e capace di coinvolgere esperienze di ogni tipo, in modo da ottenere una stratificazione dei saperi più completa possibile.

La collaborazione all'interno della comunità è di tipo NON competitivo fra: sviluppatori, debugger ed utenti e la metodologia di progettazione e collaborazione è aperta e paritetica, dove tutti i livelli di conoscenza sono considerati utili ed importanti per lo sviluppo finale del progetto. L'importante nella fase di produzione non è tanto lo scopo da raggiungere quanto il processo per raggiungerlo, dove la collaborazione ha la posizione primaria e la crescita dell'utente partecipante si attua attraverso una sorta di autoformazione che porta poi al riflesso sviluppo di tutta la comunità; si cambia quindi e si inducono

cambiamenti.

La passione, l'economia del dono – o forse meglio l'ecologia del desiderio – e la propensione al gioco degli hacker, creano le basi per avere la spinta creativa, l'energia propulsiva di tutte le comunità Open Source.

Ippolita definisce dunque 5 macro-nodi che si intersecano e creano diverse tipologie di comunità: quella di sviluppo, quella di distribuzione, di sicurezza, di utenti e di documentazione.

La prima, quella di sviluppo, viene descritta come un'organizzazione che ruota attorno al manteiner ovvero colui che si occupa di iniziare il progetto, attuare la supervisione e decidere della release del software. Dunque attorno ad un progetto principale vi è un proliferare di progetti minori, modulari che gestiti nel complesso e integrati portano alla creazione di un prodotto completo e articolato: la gestione di questi movimenti, per la maggior parte trasversali, perché proposti da utenti certamente coinvolti in altri progetti, porta alla creazione di numerose interdipendenze tra comunità che amplificano il network nel loro intorno.

In secondo luogo vi sono le comunità di distribuzione; a differenza di quelle di sviluppo esse si occupano di creare distribuzioni ovvero: insiemi di programmi, file di configurazione, utility di amministrazione ed un kernel, il tutto installabile su un PC ed aggiornabile da internet.

La "pacchettizzazione" è dunque la mansione principale.

Le comunità di sicurezza invece volgono il loro lavoro al security hacking: ovvero scovare le modalità di intrusione, prevenire l'esistenza di virus, e ipotizzare nuovi percorsi di attacco ai sistemi; per questi scopi analizzano ogni tipo di software, incluse le applicazioni di tipo close.

I tre tipi di soggetti connessi alla sicurezza informatica sono:

- gli utilizzatori di exploit, che hanno come scopo la violazione dei sistemi, non conoscono nessun linguaggio di programmazione, ma svolgono un ottimo lavoro di debug;

- chi scrive gli exploit, i quali devono conoscere il funzionamento e l'architettura di un computer ad alto livello, devono saper comunicare con il processore quasi a linguaggio macchina, ma non per forza sono coder;

- colore che studiano i bug e creano nuove tipologie di exploit, solitamente ricercatori informatici con competenze e genialità fuori dal comune, i quali creano nuovi percorsi e spazi sullo scenario non solo della sicurezza ma anche della programmazione.

La scrittura di exploit equivale ad una scossa di adrenalina, dice Ippolita, che porta alla creazione di patch e all'attesa di molti utilizzatori per la soluzione o la caduta dei propri applicativi.

Proseguendo con le conclusioni, Ippolita attua in piccolo excursus partendo dall'humus delle comunità fino alla situazione odierna: se prima nella dimensione universitaria la spinta creativa, la passione dello sviluppo e la condivisione erano il piacere primo e unico scopo della progettazione, ora con l'avvento del mercato nel contesto informatico, questo humus è svanito, eliminando il desiderio e sostituendolo con il denaro: la nuova identità trovata.

Il collettivo afferma che non vi è più hacking creativo bensì sopravvivenza immediata, attaccamento alle ultime conoscenze trovate, tentativo di restare sulla cresta dell'onda in più possibile e con le idee più innovative; e conclude l'argomento

invitando a tornare indietro e sabotare tutti quei sistemi dove la collaborazione e la comunicazione diretta con altri utenti viene impedita o non contemplata.

FORMAZIONE vs AUTOFORMAZIONE ARRIVANDO ALLE VIE DI FUGA

Alla fine del testo Ippolita propone un capitolo relativo a considerazioni in merito alle metodologie di educazione e formazione odierne.

Il dibattito esposto vede contrapporsi:

-un metodo di educazione globalizzato, dove la concentrazione si sposta sull'esito non tanto sui processi di istruzione, e con il quale si produce alienazione e atomizzazione della persone;

-un metodo di auto-formazione su ispirazione dello spirito hacker nel quale l'individuo sceglie di partecipare ad un progetto per proprio gusto e con il quale si auto-forma sperimentando, ampliando in continuazione il proprio bagaglio, o usando le parole del collettivo, la propria cassetta degli attrezzi.

Il secondo approccio è quello scelto dagli autori per trarne spunti da applicare anche alle situazioni reali, scardinate dal mondo digitale: per Ippolita l'idea della condivisione, della collaborazione, dell'opportunità di stratificare le competenze confrontandosi con altri individui e le loro esperienze è la migliore garanzia possibile per la nostra crescita.

Lo spirito hacker, la tendenza a costruire ponti anche fra strumenti ed elementi lontani deve essere la prima spinta dinamica per affrontare ogni tipo di nodo problematico, il resto è la nostra immaginazione che ci può portare ovunque noi vogliamo e farci percorrere strade mai pensate prima.

Quanto si può collegare? Quanti ponti possiamo costruire?

Si chiude con questi quesiti il testo, lasciando a noi la possibilità di riflettere e darci da fare...

NOI CREDIAMO...

Di queste 120 pagine possiamo forse farne quello che vogliamo, ma in quel "che vogliamo" ci sarà un'utilità importante per ognuno di noi, e soprattutto dobbiamo farne uso fuori dal contesto informatico.

Potrebbe essere proprio questa l'aspettativa: iniziare a stratificare le nostre conoscenze da qui, applicando le nozioni di un piccolo libro alla nostra realtà quotidiana, costruire connessioni tra le nostre informazioni e provare a vedere quali progetti possiamo sviluppare: noi parliamo da designers.

ISTRUZIONI PER L'USO... IN AMBITO DESIGN E OLTRE

- Essere sempre in cambiamento, mettersi in gioco, mai rimanere statici;
- Lavorare per passione e con persone che condividono la stessa passione;
- Essere curiosi, spingere l'immaginazione oltre i confini possibili e i limiti pre-esistenti;
- Collegarsi sempre agli altri, condividere, stabilire relazioni diverse e contaminare le proprie conoscenze;
- Usare le tecnologie, non esserne usati;
- Approcciarsi in modo aperto, attraverso lo scambio paritetico verso tutti, considerando sempre tutte le idee apportate;
- Sperimentare ed ampliare la propria "cassetta degli attrezzi";
- Darsi da fare, non farsi trascinare dagli eventi;
- Il "come" (stile, metodo) si comunica è importante almeno quanto il "cosa": seguire un'etica e una volontà personale;
- Dare importanza al processo e non solo allo scopo finale.

NOI CRITICHIAMO...

-la lettura difficoltosa dell'inizio, in quanto alcune conoscenze di base informatica sono necessarie per comprendere per lo meno le dinamiche fondamentali dell'argomento di cui si sta leggendo;

-la non completa presentazione di tutte e tre le linee guida d'intento del libro, affermate nell'introduzione: manca all'appello, o per lo meno è stata affrontata in modo poco esaustivo la tematica relativa all'ergonomia dove verrebbe intrapreso un discorso sulla progettazioni di applicativi software e hardware che tengono conto dei limiti umani.

...E AFFERMIAMO

La nostra divergenza di opinioni sulla posizione del collettivo nei confronti dell'Open Source rispetto alla filosofia del free software: la lettura del libro ci ha portate a percepire da un lato una posizione di considerazione negativa per l'Open Source, sostenuta a tratti da frasi o vocaboli quasi ironici verso tale tendenza; dall'altra parte una posizione invece più positiva, dove comunque non condividendo la natura commerciale del fenomeno se ne considera l'efficacia e il suo essere integrato nell'odierna economia e nella vita quotidiana.

Forse non c'è stata una vera presa di posizione, o forse siamo noi lettrici di parte, o forse ancora il collettivo di autori che scrive non ha potuto schierarsi perché formato da più persone e a seconda degli interventi si cadeva in accenni più o meno a favore dell'Open Source.

Le tematiche sono sicuramente attuali e la possibilità di poter fruire del libro on-line un vantaggio notevole; la lettura risulta scorrevole a tratti, alcuni passaggi come quelli sulle dinamiche delle licenze e le strategie di mercato, dove le nozioni sono più concentrate e sviluppate, necessitano di una lettura più lenta ed accorta.

L'articolazione degli argomenti è ben delineata e la possibilità di integrare con ricerche e approfondimenti anche in rete rende molto più interessante la prospettiva di riflessione.

- www.ippolita.net
- www.digicult.it/digimag/article.asp?id=179
- it.wikipedia.org/wiki/
- www.opensource.org/docs/definition.php
- www.gnu.org/home.it.html
- *L'etica hacker*
di Pekka Himanen
tecalibri.altervista.org/H/HIMANEN-P_etica.htm
- tecalibri.altervista.org/W/WEBER-M_etica.htm
- *Hacktivism, la libertà nelle maglie della rete*
di Tommaso Tozzi ed Arturo Di Corinto
www.hackerart.org/storia/hacktivism.htm
- *Open Source - Analisi di un movimento*
di Nicola Bassi
www.copyleft-italia.it/pubblicazioni/bassi-opensource.pdf
- *Design Open Source, dalla partecipazione alla progettazione collettiva in rete*
di Paolo Ciuccarelli
http://www.newitalianlandscape.it/wordpress/wp-content/uploads/2009/01/scheda-libro_guzzetti-semeraro.pdf

...TO BE CONTINUED