

Università degli Studi di Milano – Bicocca

Facoltà di Psicologia

Corso di laurea in Scienze della Comunicazione indirizzo Psicologia della Comunicazione

**La produzione indipendente dalla grafica di protesta al
Web 2.0**

Claudio Serena

Matr. 057993

Relatore: prof. Letizia Bollini

AA 2006/2007

SOMMARIO

0 – Introduzione

1 – Rivoluzioni Home-Made

2 – To Hack: fare a pezzi, sezionare, creare

3 – Web 2.0: la rete sociale

4 – Copyright/Copyleft: diritti e libertà d'autore

5 – Il lato oscuro dell'indipendenza: Vizi e virtù dell'autoproduzione

6 – Conclusione, ovvero le strade della regolamentazione

INTRODUZIONE

Il filo che collega i Pamphlet rivoluzionari di inizio '900, le riviste hippy degli anni '70, Radio Alice, l'attivismo grafico degli anni '80 e '90, le reti olandesi “Digital City” e “Hoeksteen Live”, i blog, le web-radio private, il movimento “Reclaim the streets”, la musica indie, l'open source e il Web 2.0 è un filo tanto sottile da essere spesso dimenticato, anche se sempre presente nell'underground culturale occidentale.

Questo filo potrebbe essere chiamato “Auto-produzione”.

Non è solo una questione di mezzi economici, è una questione che arriva più in profondità, in quella parte del nostro cervello che decide, che pensa, che critica e che spinge per uscire a riappropriarsi di quegli spazi, reali o virtuali, che qualcuno ci ha tolto.

Non è nemmeno un processo nuovo, appena nato. È piuttosto un movimento iniziato quando l'arte ha smesso di essere un mezzo mistico dei sacerdoti e che oggi, grazie alla velocità delle comunicazioni e ai costi (relativamente) bassi dei mezzi di produzione e di trasmissione, ha subito un'accelerazione esponenziale.

Da un lato questo ha permesso alla gente di “liberarsi” dai canoni e dai formati ufficiali dell'arte o della politica e di mettersi in prima linea, bypassando in ogni modo possibile gli ostacoli economici e sfidando spesso anche la legalità per portare a galla storie o idee scomode (e penso alle campagne di culture jamming o di design pubblico), facendo crollare definitivamente il muro tra autore e fruitore. Dall'altro lato ha messo però in luce anche gli aspetti più torbidi dell'animo umano, ha dimostrato che la generazione di cui faccio parte è sostanzialmente una generazione di guardoni, di voyeur. Ed ecco quindi spiegato la recente esplosione di cyber-bullismo, i video di ragazzi ubriachi ai 220 in autostrada di notte e, non certo da ultimo, la pornografia home-made.

Oggi ci troviamo a dover affrontare una battaglia per la mente, una “campagna di ecologia mentale” come dice K. Lasn. Ci troviamo a dover insegnare alla gente a pensare, a far capire alle persone che conoscere tutto questo significa essere in grado di compiere una scelta. Bisogna far capire che chiunque deve poter esprimere la propria idea e le proprie ragioni, a prescindere da grado di istruzione, sesso, religione, età o estrazione economica. Al tempo stesso bisogna capire dove sta il confine tra auto-produzione e perversione, tra espressione ed esibizionismo. Bisogna capire se un'autoregolamentazione è possibile per chiunque o se ancora dobbiamo essere educati a un uso critico di questi strumenti.

Il problema più pressante in quest'ottica è: chi ci educerà?

1.Cicli e rivoluzioni: i media si spostano verso il basso

Quando l' uomo si rende conto che una tecnologia è a portata di mano, la realizza. Credo che per lui sia un fatto quasi istintivo...

Motoko Kusanagi

1.Cicli storici della comunicazione

Quanto contano realmente le tecnologie nel processo di autoproduzione di un'opera?

Quanto contano in una produzione di massa?

Per comprendere questi aspetti bisogna forse iniziare con dei cenni di storia sulle “tecnologie” della comunicazione, partendo dalle origini. Questo si rende necessario perchè ad ogni presentarsi di una nuova tecnica comunicativa o di un nuovo paradigma tecnologico la società si è modificata, adattandosi alla nuova situazione e togliendo l'aura sacrale e culturale alle vecchie tecniche.

Agli albori della storia umana, quando le lingue erano ancora semplici abbozzi di quello che sarebbero diventate, i sacerdoti avevano a loro disposizione sostanzialmente due metodi comunicativi: il disegno e la parola, per la precisione le formule magico-religiose.

Tramite il disegno erano in grado di rappresentare la realtà, e il futuro, le aspettative, della comunità che si riuniva intorno a loro. Inoltre erano gli unici con l'autorità necessaria a tracciare segni magici. Erano i detentori monopolistici dei mezzi di comunicazione.

Stesso discorso vale altresì per la parola, di cui gli anziani e i sacerdoti erano i principali custodi, dal momento che il linguaggio parlato era l'unico modo per trasmettere conoscenze e credenze tradizionali. I giovani si radunavano intorno a queste figure autorevoli ad ascoltare i canti e le epopee che costituivano i primordiali database delle conoscenze, ancora troppo elitari per costituire una base comune ed equamente diffusa delle conoscenze: anche in questo caso, come nel caso dei disegni, il valore religioso della comunicazione era estremamente alto e le conoscenze pratiche si confondevano con quelle magiche e mitologiche.

L'introduzione della lingua scritta iniziò a cambiare tutto ciò: registrare su un supporto fisso e stabile nel tempo e nello spazio sollevò sacerdoti e anziani dall'obbligo di memorizzare ogni conoscenza da passare alle generazioni successive, permettendo da un lato un risparmio di risorse mentali, da un altro lato l'utilizzo di tali risorse per elaborare nuove idee e in ultimo eliminando quell'aura sacra che impediva alla lingua parlata e al disegno di occuparsi di temi di natura più comune o per lo meno non sacrale (per il disegno e la pittura il discorso sarebbe da fare a parte, poiché è vero che seppur liberando in una certa misura il segno dal peso morale della religione non lo liberò da qualità spirituali e in un certo senso mistiche, aspetti che la pittura ha portato su di sé

fino al postmodernismo).

A questo punto si presenta però un passo ciclico nello sviluppo di ogni nuova tecnica comunicativa: i vecchi metodi vengono assorbiti dalla cultura popolare mentre quelli nuovi entrano a far parte di una parte elitaria e gelosa della cultura. Ecco quindi che mentre la parola si libera, la scrittura diventa il nuovo piedistallo religioso. Essendo una nuova tecnica deve esser studiata e sono pochi quelli con i mezzi e il tempo per farlo. Gli intellettuali e i sacerdoti si appropriano quindi di questo nuovo strumento escludendo chiunque non faccia parte di queste caste privilegiate. La situazione rimane sostanzialmente invariata per parecchi secoli, secoli in cui oltre a filosofi e uomini di fede solo artisti finanziati da nobili e ricchi hanno accesso a questa tecnica. La scrittura mantiene quindi il proprio status elevato in virtù di un'aura "sacrale" che, secondo W. Benjamin, costituisce l'essenza stessa di un'opera d'arte. Gli equilibri tornano a cambiare dopo l'invenzione della stampa, che rende molto più semplice rispetto alla copia amanuense la distribuzione di scritti. Anche in questo caso però una piccola cerchia di persone si appropria della neonata tecnologia, rendendola esclusiva (gli editori escludono tramite le leggi sul diritto di copia chiunque non faccia parte del gruppo stesso degli editori).

La stessa situazione si ripete per ogni medium che abbia fatto capolino nel flusso della storia umana: ogni medium nasce con enormi potenziali nel campo dell'autoproduzione (o se si preferisce della produzione "indipendente") per essere poi limitata, censurata e preclusa a chi non abbia risorse economiche o tecniche sufficienti da piccoli ristretti gruppi di persone. Ciò è avvenuto per la scrittura, per la radio, per la fotografia, per il cinema, per la televisione, per la grafica, per i computer.

2.Crisi del sistema elitario della comunicazione

Ad ogni ciclico mediatico però il controllo dei sacerdoti della comunicazione si andava indebolendo, ad ogni passo la comunicazione perdeva un po' di quella sacralità che era stata una sua caratteristica fin dal principio finché anche l'arte non ha perso, nel XX secolo, il suo status mistico-spirituale, quasi religioso. Il dadaismo e la pop-art portano a compimento questa trasformazione e soprattutto introducono un nuovo modo di pensare l'arte: il postmodernismo. Il primo propone per la prima volta che l'arte non stia tanto nella realizzazione pratica ma nell'idea, nel concetto che c'è dietro. La seconda introduce in un contesto culturalmente elevato elementi della cultura bassa, popolare, facilmente riconoscibili da tutti e per questo più facilmente realizzabili da ognuno.

2.1 Il Postmodernismo

Questo aspetto del postmodernismo è stato ben osservato da S. Sontag nella sua analisi del Camp, in cui afferma che

Le esperienze di Camp si basano sulla scoperta che la sensibilità dell'alta cultura

non ha il monopolio della raffinatezza. Camp afferma che il buon gusto non è soltanto buon gusto, che esiste anzi un buon gusto del cattivo gusto [...] La scoperta del cattivo gusto può essere molto liberatoria

Il postmoderno libera quindi la strada a tutti coloro che desiderano esprimere le proprie idee artisticamente anche se lontane da ciò che viene definito normalmente “arte” o “alta cultura”.

Negli anni '60 del XX secolo tutto il mondo viene in ultimo messo in discussione. Non solo artisticamente, ma anche socialmente e politicamente. Le rivolte studentesche del '68, il movimento hippy, il situazionismo sono l'espressione di una critica che le allora nuove generazioni muovevano alla tradizione, ferma e chiusa in schemi precisi e spesso anacronistici. Quei movimenti volevano riappropriarsi di spazi mentali che si dimostravano aperti a tutti e non solo agli intellettuali o ai politici e ai ricchi, liberati sia da nuove prospettive culturali più popolari sia dall'abbassamento dei costi di produzione di manoscritti e altre opere intellettuali, che diventavano alla portata di tutti (ad esempio grazie ai ciclostili).

2.2 Il Situazionismo

I situazionisti furono tra i primi a reagire, in questo clima di protesta, specialmente contro la televisione, un media relativamente recente che aveva però già influenzato in maniera virale la società e che già si era arresa a essere uno strumento commerciale. Inoltre erano già ben chiari ai situazionisti i modelli e canoni comunicativi televisivi. La televisione, o più in generale la *Società dello spettacolo*, come G. Debord la definisce, si configura come bersaglio ideale della protesta artistico-socio-politica del situazionismo. Debord e gli altri membri dell'Internationale Situationiste invitavano la gente ad analizzare personalmente i messaggi che la società dello spettacolo trasmetteva loro, per poi rielaborarli

attraverso il *rovesciamento* delle relazioni stabilite fra i concetti e con il *détournement* di tutte le acquisizioni della precedente critica.

La critica e il *détournement* erano gli strumenti necessari per recuperare una soggettività che si andava perdendo, sacrificata in nome dell'apparenza spettacolare.

3.L'indipendenza dell'attivismo

La lezione situazionista è in buona parte stata alla base di un certo attivismo nato negli anni '80 con le prime contestazioni popolari contro le multinazionali, un attivismo che ha segnato tutti gli anni '90 e che oggi è ancora ben presente, soprattutto in Canada e negli U.S.A..

Uno degli esempi più famosi di questo tipo di attivismo è sicuramente Adbusters. La rivista *Adbusters* nasce nel 1989 a Vancouver grazie a Kalle Lasn e si definisce “il giornale dell'ambiente mentale”, facendo intendere che il nostro *mindscape* è pesantemente inquinato da valori falsati e che c'è bisogno di una “ecologia” per salvarci, un'ecologia che per Kalle Lasn parte in prima istanza

dalla critica alla pubblicità (*Adbusters* significa letteralmente *Advertising busters*, cioè i distruttori della pubblicità).

Dietro ad Adbuster nn c'è però solo Kalle Lasn, c'è un vasto gruppo di persone che si definiscono *culture jammers*, sabotatori culturali che tramite le tecniche insegnate dai situazionisti, quali straniamento e *détournement*, decostruiscono immagini e messaggi del mediascape per parodiarli e inserirli in contesti completamente differenti da quelli per cui i messaggi erano stato pensati, dando quindi loro un significato completamente diverso, spesso opposto.

L'autoproduzione è un aspetto importante delle pratiche di mediattivismo principalmente per una ragione molto semplice: non ci sono aziende disposte a pagare per far parlare male di sé. Oltre a questo aspetto, sicuramente importante, c'è però dell'altro: i culture jammers sono convinti che la gente comune abbia nelle proprie mani tutte le armi necessarie per la rivoluzione e quindi chiunque riesca a intuire un cambiamento di prospettiva sulla società è un potenziale culture jammer. Se chiunque è, almeno in potenza, un culture jammer, è facile capire come per costoro la possibilità, o meglio l'opportunità, di essere completamente indipendenti e autosufficienti nell'espressione delle proprie idee e convinzioni sia di estrema importanza. E se i situazionisti avevano a propria disposizione solo ciclostili e collage, oggi i culture jammers possono contare su computer, stampe a basso costo, registratori portatili e camcorders, strumenti economici e di facile reperibilità che hanno reso facile la rielaborazione dei contesti sociali, anche a chi possiede poche risorse economiche o tecniche.

Vengono dunque portate avanti da persone con background culturali, sociali, economici diversi tra loro progetti comuni basati semplicemente sul volontariato e sulla co-partecipazione, con l'obiettivo di riappropriarsi del controllo del proprio media-system, televisivo o grafico che sia non importa.

Lo stesso Lasn realizza dei brevi spot di 30 secondi, rigettati dalle televisioni sia pubbliche che private per ragioni economiche mentre studenti universitari cancellavano con delle bombolette di vernice nera ogni logo dalle pubblicità appese per strada e la pubblicità "Absolut vodka" veniva sabotata e trasformata in "Absolut impotence".

3.1 Protesta interna

Questa necessità di indipendenza dalle major e dalle corporation non viene percepita però solo da persone qualunque decise a liberarsi dal giogo di produzioni imposte in modo coatto, anche addetti ai lavori come importanti graphic designer o anche imprenditori e insegnanti universitari si rendono conto che nello scenario mediatico attuale qualcosa è andato storto ed è sfuggito al controllo di chi ne usufruisce. Nascono quindi altri movimenti e manifesti di "gente del mestiere", come ad esempio il *First Thing First* di Tibor Kalman, il cui succo è che gli sforzi creativi devono avere delle priorità che sono socialmente utili e non devono esaurirsi per vendere cibo per gatti. O per dirla con le parole di Kalman

[...] oggi ci sono cose che richiederebbero la nostra creatività. Crisi disastrose dell'ambiente, violenza nei rapporti tra gli esseri umani, miseria sociale e psicopatìa. Lo scopo del nostro lavoro sta diventando meschino. È ora di riscoprire la bellezza e l'utilità.

3.2 Tecniche di Guerriglia mentale

Le tecniche che i jammers propongono per contestare lo status quo sono molte e non si limitano al détournement o all'ironia insita in esso, anche se tutte queste tecniche vengono comunque prese a prestito dai modelli messi in discussione. In Italia un importante esempio di mediattivisti è il gruppo Guerrillamarketing, che già a partire dal nome rendono chiaro che i canoni del marketing possono essere usati per sbattere al tappeto la pubblicità stessa, come se la comunicazione fosse un'arte marziale e i jammers dei judoka che usano la forza dell'avversario per farlo crollare sotto il peso dei suoi stessi colpi.

Il Marketing di Guerriglia è l'arte di ottenere il massimo risultato con il minimo degli investimenti, e come nella guerriglia non si hanno tante regole da rispettare perché l'obiettivo e l'azione vengono prima di tutto. Il Marketing di Guerriglia sa di non potersi permettere di chiedere il permesso prima di iniziare a parlare con un possibile cliente (*permission marketing*) perché i carri armati degli eserciti regolari sono dietro l'angolo e, se perdi troppo tempo nei preliminari, quelli iniziano a fare fuoco a cannonate. Il Marketing di Guerriglia conosce i meccanismi memetici di diffusione delle informazioni (*viral marketing*) e ne tiene conto nella costruzione delle notizie, ma conosce anche il ruolo centrale che in questo processo ancora giocano i mezzi di comunicazione tradizionali.

Sul loro sito (<http://www.guerrillamarketing.it>) i Guerrillamarketing propongono una serie di tecniche di jamming che chiunque può adottare e mettere in pratica. Si va dallo *stickering*, la tecnica di appiccicare adesivi in giro per le città, ai *graffiti* a finti siti internet che imitano i siti delle aziende da colpire ma che forniscono dati diversi da quelli ufficiali (si parla in questo caso di *squatting*) per arrivare al *media hoax*, cioè la realizzazione di eventi e performance pubbliche appositamente studiati per superare il filtro dei media di massa.

4. Oltre la grafica: i media indipendenti

La grafica però non è certo l'unico campo di attività delle produzioni indipendenti: dalle radio pirata alle televisioni, dal cinema indipendente alla musica indie ogni medium ha visto svilupparsi presto o tardi gruppi figli delle culture underground degli anni '70-'80.

4.1 Radio

In Italia ad esempio si è assistito prima alla nascita di Radio Alice e altre emittenti radiofoniche nate

dopo la liberalizzazione dell'etere nel 1976. La fama di Radio Alice è dovuta, oltre a vicende giudiziali, alle novità portate nel concetto di radio: la radio, fondata da una parte del movimento studentesco giovanile bolognese, era aperta a chiunque. Era infatti priva di redazione e palinsesto e chiunque avrebbe potuto realizzare una propria trasmissione per parlare di qualunque cosa, fosse di politica, libri, yoga, ricette o musica. Inoltre divenne uno strumento di produzione culturale attraverso l'organizzazione di concerti e di raduni giovanili. La storia di Radio Alice purtroppo ha avuto una fine infelice, poiché venne chiusa dai carabinieri a seguito dei sospetti coinvolgimenti dei fondatori negli scontri tra studenti e polizia a seguito dell'omicidio di uno studente.

4.3 Televisione

La Storia dei media indipendenti in Italia però non si conclude così. Nel 1999 a Roma nasce CandidaTV, un'esperienza televisiva comunitaria in grado di entrare nelle case di tutti nate dal fondersi di varie esperienze, che andavano dal cinema underground al teatro di strada fino alla telematica sovversiva. La filosofia di CandidaTV è ispirata all'etica Hacker: la televisione può essere fatta da tutti, ognuno può metterci le mani sopra. Secondo le parole di Macchina, uno dei suoi fondatori

Candida è la prima televisione elettrodomestica perché il suo scopo è superare la separazione tra produttore e consumatore [...] per dubitare dell'autorità e promuovere il decentramento dell'informazione. La realtà dello schermo deve essere occupata, Candida vuole essere trasmessa nei canali ufficiali perché questi sono ancora il flusso principale dell'inconscio collettivo.

Un'esperienza simile è quella di Orfeo TV, nata nel 2002 a Bologna. Orfeo TV trasmetteva per circa due ore al giorno in un raggio di 150 metri sfruttando un cono d'ombra nelle frequenze di MTV. Essendo un'emittente illegale venne presto chiusa, ma diede il via alla nascita di numerose telestreet, televisioni tecnicamente illegali che possono essere realizzate economicamente (Orfeo TV venne realizzata con circa mille euro, sfruttando le antenne condominiali per trasmettere) senza oscurare nessuno, poiché si usano “buchi” nelle frequenze (che in Italia, ricordiamo, non sono libere). Sin dalla sua fondazione, Orfeo TV indica nella creazione di un circuito di microemittenti lo strumento per intraprendere una battaglia politica per la liberalizzazione dal basso dell'etere, al momento bloccato in un sistema legislativo che ne tutela l'utilizzo solo a scopi commerciali.

4.4 Cinema

Anche il cinema, visto fino ai primi anni '80 come qualcosa di esclusivo, riservato ai grandi studios che potevano permettersi non solo di pagare attori professionisti ma di possedere anche apparecchiature che un comune lavoratore non si sarebbe mai potuto permettere, è stato messo in discussione, principalmente grazie all'ingresso sul mercato delle camcorders, telecamere economiche e di facile reperibilità. Anche la fase di post-produzione è ora molto più economica,

grazie al significativo aumento delle prestazioni dei personal computer, all'introduzione dei Dvd e al contemporaneo sviluppo di software semi-professionali sempre più sofisticati (utilizzati per il montaggio, la correzione del colore, i titoli di testa etc.).

Le caratteristiche principali di questi film, detti comunemente "indie", sono essenzialmente due: il basso budget e la completa libertà espressiva lasciata al regista, cosa questa che solitamente spaventa i grandi studi, che preferiscono evitare i film sperimentali per concentrarsi su progetti più sicuri e remunerativi. Inoltre, difficilmente uno studio affida un film del costo di svariati milioni di dollari ad un regista esordiente, specie se ha intenzione di utilizzare attori sconosciuti.

Anche la cultura mainstream s'è accorta delle potenzialità di questi film e sono nate non solo decine di festival del cinema indipendente, ma vere e proprie filiali indie delle major, che hanno ovviamente scorto in questa estetica indie un po' casalinga un nuovo mercato da sfruttare.

5. Indipendente = Democratico?

Nel 1997 il Subcomandante Marcos asseriva che

Noi abbiamo una scelta. Possiamo avere una attitudine cinica nei confronti dei media, dire che nulla può essere fatto. O possiamo semplicemente rimanere increduli. Ma esiste una terza opzione che non è né il conformismo né l'incredulità: quella di costruire una via diversa – mostrare al mondo ciò che realmente sta accadendo – avere una visione critica del mondo.

Avere una visione critica del mondo è in fondo la base dell'ecologia mentale di Lasn ed è la vera scelta politica che chi sceglie di seguire una strada indipendente dal mainstream ha deciso di compiere. Si potrebbe anche dire che è la base per una visione democratica dei media, che tenga presente le idee e le convinzioni di chi consuma oltre che gli interessi di chi produce.

Una fruizione democratica e sana dei media è possibile però solo a due condizioni: la prima è che chi consuma i media li analizzi, scelga cosa secondo lui è giusto e cosa è sbagliato, serve insomma che influenzi i contenuti esprimendo le proprie opinioni con coscienza e cognizione di causa; la seconda è che chi produce contenuti mediatici faccia un passo verso il basso, verso i destinatari, serve che produttore e utente abbiano una comunicazione bilaterale di parità e non un canale unilaterale coatto dal produttore all'utente. Queste due condizioni sono strettamente legate e non possono esistere l'una senza l'altra. Le produzioni indipendenti sono quindi l'esempio più lampante di media democratici, poiché sono realizzati spesso dai primi che ne fanno uso, non sono legati a contratti commerciali che obbligano a trasmettere certi contenuti e in ultimo, specialmente nel caso degli attivisti, portano l'utente a riflettere sia sui contenuti del messaggio che più in generale sul medium stesso, creando quella visione critica che è la base fondamentale di un consumo responsabile e indipendente dei mass-media.

2.To Hack: Fare a pezzi, sezionare, creare

Stabilita una base di beta-tester e co-sviluppatori sufficientemente ampia, ogni problema verrà rapidamente definito e qualcuno troverà la soluzione adeguata.

Linus Torvalds

1.Hacker: pirati o pionieri?

Uno dei motivi per cui Internet, e più in generale i computer, riuscirono a prendere il proprio posto nella società fu che dietro a queste tecnologie non c'erano solo militari, enti governativi e freddi ricercatori stipendiati. Dietro ai Personal Computer e al Web ci sono studenti e professori indipendenti e appassionati che hanno sviluppato protocolli e applicazioni prima di tutto per il gusto di scoprire, di esplorare un campo tecnologico vergine. Dietro a Internet ci sono gli *hacker*.

Studenti dei campus che scrivevano linee di codice per il piacere di programmare, professori che studiavano protocolli per comunicare più efficacemente con altri ricercatori, appassionati che cercavano di ottimizzare le prime applicazioni che timidamente venivano installate sui calcolatori universitari. Il codice non rimaneva solo nel terminale di chi lo scriveva, ma veniva messo in condivisione tramite i BBS (*Bullettin Board System*) e la libera distribuzione. Libera perchè senza copyright. Libera perchè gratuita. Libera perchè *Open Source*. Open Source significa, innanzitutto, che il codice sorgente, il nucleo stesso del funzionamento di un programma, non è protetto e può quindi essere utilizzato, rivisto, corretto, sistemato e infine ridistribuito in un ciclo potenzialmente infinito di revisioni e releases volte a migliorare il programma.

Il principio base della condivisione delle informazioni e dei dati è ciò che sta alla base dell'*etica hacker*, dove per hacker non intendiamo pirati informatici dediti alla distruzione di mainframe e al furto di dati digitali o di identità virtuali. Per comprendere cosa sia un hacker bisogna capire prima l'etimologia del termine: hacker deriva dal termine anglosassone "to hack" significa sì fare a pezzi qualcosa, ma nel senso di sezionarlo, come uno studioso di anatomia potrebbe fare con un organismo per capirne il funzionamento. In questo senso gli hacker sono il motore dell'evoluzione tecnologica dei computer e di internet, grazie alla loro passione e alla loro voglia di capire in profondità un codice, per modificarlo e ottimizzarlo sempre di più.

Il concetto, o per lo meno la definizione, di Software Libero si deve a Richard Stallman, che nel 1979 realizzò GNU, acronimo ricorsivo di "GNU is not Unix". Unix era un sistema operativo proprietario (proprietario, in campo informatico, significa che il codice è protetto e non modificabile, se non da chi ne detiene i diritti originali) realizzato dalla AT&T e in quel momento in

posizione dominante sul mercato software. Stallman scrisse il codice di GNU per distribuire gratuitamente un sistema operativo con le stesse funzionalità di Unix e che fosse compatibile con questo. In seguito, nel 1985, Stallman creò la *Free Software Foundation*, un'organizzazione no-profit basata su contributi volontari di tempo e denaro, il cui obiettivo è, ancora oggi, quello di promuovere un progetto etico e un nuovo modo di lavorare, ispirati alle pratiche delle comunità hacker di condivisione e libera circolazione delle idee.

Stallman fu uno dei primi e più famosi pionieri del software libero, ma non fu certo l'unico: fu come un sasso che gettato in acqua crea cerchi che si espandono sempre di più. E così, nel 1991 Linus Torvald, studente di Helsinki che non poteva permettersi Unix, decide di scrivere il nucleo di un nuovo sistema operativo. Torvalds chiamò questo prodotto Linux, modificando il proprio nome e aggiungendo una *x* in modo da ricordare Unix. Torvalds scelse saggiamente di distribuire gratuitamente Linux su Internet, mettendolo a disposizione di chiunque e soprattutto senza chiedere altro che la collaborazione per migliorarlo ancora.

2.Hackethics: una visione etica della tecnologia

Oltre a personalità geniali e spesso eccentriche come Stallman, che abbandonò nel 1983 il MIT perchè era convinto che ormai

il mondo esterno con le sue regole stava ponendo serie barriere all'attività della comunità hacker

ci molte sono persone, ingegneri, tecnici, ricercatori, che hanno convogliato il proprio entusiasmo e la propria voglia di sperimentare in progetti informatici volti a migliorare la vita quotidiana e a stimolare nuove relazioni personali, tramite una comunicazione più interattiva, l'abbattimento delle gerarchie e la solidarietà.

Oltre alla convinzione che una libera circolazione delle informazioni sia socialmente utile, gli hacker credono anche che prodotti hardware e software possano rivoluzionare l'intelligenza e liberare gli individui. Nelle parole di Linus Torvalds un hacker è

una persona che è andata al di là dell'uso del computer per sopravvivere e guarda ai due stadi successivi [...] Usa il computer per i propri legami sociali [...] e per l'intrattenimento. Non i giochi, non le bellissime immagini sulla Rete. Il computer in sé è intrattenimento.

L'etica hacker si basa fundamentalmente su due principi fondamentali: la sperimentazione e la condivisione.

La sperimentazione è un fattore molto importante, sia perchè permette a chi si avvicina per la prima volta al codice di programmazione di imparare facendo, sia perchè sperimentare è l'unico modo per

comprendere la struttura e modificarla, creare qualcosa di nuovo. La creazione di nuova informazione però, nell'ottica hacker, non è sufficiente per realizzare veramente conoscenza. L'unico modo per farlo è condividere questa informazione con il resto della comunità, in maniera libera, quindi gratuita e lontana dal concetto di copyright e diritto intellettuale. Una sorta di *comunismo* cibernetico.

Un altro aspetto importante dell'etica hacker è l'utilità sociale dell'informazione: il lavoro di un hacker deve essere utile al bene collettivo, ad esempio facilitando l'accesso di tutti alla Rete o favorendo la libertà di espressione.

Sembra quindi d'obbligo distinguere tra i veri hacker e i "cosiddetti" hacker, i pirati informatici o, come la stessa comunità hacker li definisce, *cracker*.

Un cracker è esattamente quello che una persona a digiuno di informatica definisce hacker: un individuo, esperto di computer, in grado di penetrare in sistemi protetti per distruggerli o in grado di copiare programmi protetti per distribuirli in maniera illegale. Questi individui, al contrario di quello che si potrebbe pensare, sono mal visti dalla comunità hacker, che li emargina proprio per l'uso scorretto e irrispettoso che fanno della tecnologia. È vero che spesso hacker famosi sono penetrati in sistemi chiusi e protetti, ma solo per dimostrare a chi li aveva progettati che il programma è imperfetto, che è, come si dice in gergo, *buggato*. Un hacker che penetra in un sistema lascia un messaggio nascosto o riscrive parti di codice per migliorare le prestazioni del sistema, un cracker penetra e cancella parti di codice essenziale o ruba dati e informazioni dal sistema o ancora lo sfrutta per i propri scopi. Ciò va contro l'etica hacker di condivisione e di lavoro socialmente utile. L'ultimo aspetto dell'etica hacker, e che forse è quello più interessante in questo contesto, è la necessità di autoformazione. Il primo passo in questo percorso di autoformazione consiste nello scegliere di esplorare qualcosa e di "metterci sopra le mani", appropriandosene, smontando e rimontando: la sperimentazione è un valore fondante. Questa autoformazione è possibile perché un hacker non è una monade separata da tutto il resto, ma è anzi collegato a ogni altro hacker e da ognuno di essi acquisisce capacità e conoscenza che vengono condivise e sfruttate per creare nuove conoscenze tramite l'automiglioramento.

3.La conoscenza tramite la comunità

Uno dei principali punti di forza del software libero è l'essere sempre stato frutto di un'opera comunitaria, collegata, gerarchizzata e autonomamente organizzata, senza quindi imposizioni istituzionali (come poteva avvenire all'interno dei laboratori di ricerca universitari) o economiche (come ad esempio può accadere in un'azienda). Il primo esempio di sviluppo collaborativo fu il kernel Linux, inizialmente pensato da Linus Torvalds ma portato avanti in due anni di lavoro da una comunità che aderiva a valori capaci di legare il coinvolgimento comunitario e la passione tecnica.

Torvalds iniziò col rilasciare i codici sorgenti ancora prima che fossero terminati, chiedendo a chiunque pensasse di poter collaborare di aiutare tramite feedback e debugging. Eric S. Raymond, uno dei fondatori della FSF (Free software Foundation) definì questo modello “bazar”, per mettere l'accento sullo scambio caotico tra gli sviluppatori.

Il “bazar” segnò l'uscita degli hacker dal mondo chiuso delle università perchè in questa prospettiva chiunque può partecipare a un progetto di scrittura e distribuzione software, mettendo a disposizione del gruppo le proprie capacità: anche un semplice utente diventa importante nella comunità perchè utilizzando il software può segnalare al resto del gruppo bug, aspettative e necessità. Ormai sembra impossibile pensare di realizzare un software libero senza una comunità di supporto al progetto.

4.Hacker nella Rete

Partendo dal presupposto della necessità di libera circolazione delle informazioni nella cultura hacker e dall'intrinseco sviluppo trasversale e collaborativo del software libero, la rete si configura come perfetto mezzo di comunicazione: milioni di persone collegate tra loro e dotate di una grandissima libertà di espressione sono potenzialmente in grado di trasmettere ogni secondo enormi quantità di informazioni (più o meno utili).

Inoltre la rete è un mezzo decentralizzato (non esiste un nucleo centrale attorno a cui ruota tutto il resto. Internet è piuttosto composto da nodi a cui si collegano altre reti più piccole e locali) e orizzontale (tutti sono contemporaneamente connessi, almeno in potenza, a chiunque altro sia all'interno della rete), che (almeno apparentemente) non appartiene a nessuno e quindi risulta avere una diffusione più virale a costi bassissimi assicurando allo stesso tempo una certa libertà di trasmissione dei dati.

La Rete è quindi un mezzo per costruire un capitale sociale fatto di informazioni e relazioni generate dal basso e condivise, in quella che potrebbe essere considerata una *economia del dono*: il prodotto, “donato” gratuitamente, viene poi restituito con un valore non necessariamente superiore, uguale o inferiore a quello di partenza, ma questo poco importa: la restituzione in sé comporta interesse, senza avvantaggiare in modo prevalente un singolo individuo quanto l'intera comunità che usufruisce del prodotto.

5.Paternità comunitaria

Uno sviluppo comunitario come può essere il “bazar” presenta delle questioni etico-legali: di chi è il prodotto finale?

Se in alcuni casi infatti è vero che il software appartiene a un'associazione o a un'azienda che riconosce i propri collaboratori (ad esempio nel caso della FSF, che ha realizzato GNU/Linux), in

molti altri casi la questione non è per niente chiara. C'è anzi da chiedersi se veramente un prodotto di questo tipo abbia o possa avere una vera paternità.

Grande importanza viene in genere data all'ideatore del progetto, che sia Stallman o Torvalds o chi per loro, ma questo non basta a definire la paternità del software, perchè lo sviluppo vero viene portato avanti da molte persone, nessuna delle quali ha il diritto di prendersi il merito del prodotto.

Un prodotto realizzato da una comunità risulta quindi essere *di tutti e per tutti*, spesso in maniera non meritocratica (anche se all'interno della comunità di sviluppatori c'è comunque una spontanea gerarchia meritocratica).

3.Web 2.0: la Rete sociale

Web 1.0 was about reading, Web 2.0
is about writing

Web 1.0 was about home pages,
Web 2.0 is about blogs

Web 1.0 was about owning, Web 2.0
is about sharing

joedrumgoole.com

1.La parte abitata della Rete

Una definizione di cosa sia in realtà il Web 2.0 non è ancora stata data in modo chiaro. Il termine, coniato da Dale Dougherty, identifica comunque quella nuova frontiera del web che è il *social networking*.

Mentre il Web 1.0 è stato caratterizzato da un proliferare di pagine statiche e separate, il Web 2.0 è caratterizzato da una dinamicità e da interconnessioni fino a qualche anno fa sconosciute. Tanto per capirci prima c'erano ipertesti, ora ci sono blog. La differenza è forse apparentemente minima, ma sostanziale: un ipertesto, sebbene possa essere letto da ognuno in maniera diversa, seguendo link diversi, ha una struttura statica, definita in partenza e difficilmente o faticosamente modificabile; un blog (o qualunque altro sito di social networking) è invece in continua mutazione.

Inoltre, mentre i contenuti nel Web 1.0 erano generati dall'alto e forniti agli utenti, nel Web 2.0 i contenuti sono *user generated*, generati quindi dal basso: non c'è differenza tra chi crea un blog e lo gestisce e chi lo legge e lo commenta. Questo ha portato a creare delle reti sociali che vanno ben oltre la semplice lettura del blog, ha portato a condividere le proprie informazioni in maniera continua e parallela.

Queste reti sociali costituiscono la base per la creazione di conoscenze condivise e in costante evoluzione. Creando dei rapporti tra persone, il Web 2.0 è diventato la parte abitata della Rete.

2.Weblog: la Grande Discussione

Con i Weblog, o più comunemente “blog”, le potenzialità di relazione naturalmente implicite nella rete sono arrivate a germogliare, grazie soprattutto a un'elevata capacità di accesso, a un elevato quantitativo di memoria sui server e alle possibilità di ricerca delle informazioni. Quello che differenzia un blog da una home page dei primi anni del web è la natura dei contenuti: non solo generati dagli utenti, ma ordinati per persona. Questo permette di costruire una specie di “storia intellettuale” dell'individuo che lo identifica facilmente e crea quindi rapporti più saldi all'interno della comunità.

Un blog si configura in maniera diversa da altri medium conosciuti perchè la blogosfera (termine usato per indicare l'insieme dei blog) non è un ambiente competitivo: un blog è un nodo in un sistema di lettura. Ciò comporta che un blogger, producendo i propri contenuti, indirizza al tempo stesso i lettori verso contenuti esterni, come ad esempio altri post di blog che lui trova interessanti o utili o linka le fonti della notizia o della riflessione che mette a disposizione.

La produzione di conoscenza che avviene tramite i blog è diversa da quanto realizzato prima da qualunque altro medium: essendo una rete trasversale un'informazione è capace di attraversare varie comunità con interessi diversi, arricchendosi ad ogni passaggio, perché chi ne scrive non si limita a ritrasmettere, ma ripubblica e reinterpreta. Inoltre essendo generati dal basso, i contenuti hanno vita solo finché sono interessanti: la produzione non è mai coercitiva, ma è frutto di una libera scelta.

Non solo la produzione, ma anche il consumo è frutto di una scelta. Quando una persona si avvicina al mondo del blogging inizia a seguire volontariamente certi blog piuttosto che altri e attivamente viaggia attraverso i nodi seguendo le informazioni che gli interessano, diversamente da quanto avviene coi media tradizionali, che forniscono dall'alto informazioni che devono essere assorbite in maniera passiva.

Ovviamente, appena si passa da blog personali, che fungono da diari (più o meno) privati, a blog che trasmettono informazioni sul mondo diventa evidente la necessità di risolvere il problema dell'autorevolezza. Dato che chiunque può scrivere qualunque cosa, in un blog, la possibilità di trovare notizie o informazioni false o errate sembra elevata, soprattutto a causa di un intrinseco meccanismo di pubblicazione dei blog, che prima pubblicano e solo in seguito filtrano le informazioni. La possibilità di reperire informazioni sbagliate è però limitata dall'aspetto sociale dei blog. Prima di tutto c'è da chiarire che pur essendo vero che chiunque può scrivere, non è detto che tutti abbiano lo stesso peso: un blog appena aperto non sarà sicuramente seguito come il blog di qualcuno che si è già fatto una reputazione, accumulando un seguito. Oltre a questo c'è da aggiungere che la blogosfera è un ambiente molto attivo e appena una notizia viene messa in circolo viene quasi subito verificata dagli altri blogger e, se necessario, smentita, grazie a un passaparola quasi istantaneo. Inoltre il “codice di autoregolamentazione non scritto” della blogosfera implica che chi scrive deve citare le fonti da cui ha preso la notizia, in modo che si possa risalire alla sua origine. Quando queste fonti mancano, vengono immediatamente richieste dagli altri utenti attraverso i commenti, disponibili in ogni blog.

La necessità di fonti, la possibilità di commentare e quindi ampliare e approfondire la notizia, la possibilità di linkare una discussione iniziata altrove nel proprio blog e la rapidità e facilità di accesso rendono i blog un mezzo abbastanza sicuro per la creazione di conoscenze condivise.

3.Social Sharing Networks

Nel 2004, durante una sessione di brainstorming tra O'Reilly Radar e MediaLive International, Dale Dougherty coniò il termine “Web 2.0”, riflettendo sui nuovi servizi che la Rete metteva a disposizione e su quanto la Rete stessa fosse diventata importante nella vita quotidiana. Il Web stava fondendo virtuale e reale, coinvolgendo chiunque avesse una connessione Internet.

Negli ultimi 4 anni la Rete è diventata una piattaforma software capace di creare reti sociali tra gli utenti che non sono più fruitori passivi delle informazioni reperibili su siti aziendali, ma sono la fonte stessa dei dati che viaggiano su Internet: non più contenuti top-down, quanto invece bottom-up. I blog sono stati il cuneo che ha aperto il passaggio a tutta una serie di servizi tesi a sistematizzare le relazioni personali e a ottimizzare le potenzialità di produzione e sviluppo della conoscenza.

Con l'avvento del 2.0, il Web è passato da essere un mass media a essere un custom media, pensato per adattarsi alle singole esigenze degli utenti e modificato da questi. Dai contenuti alle pubblicità, tutto è influenzato dalle scelte degli utenti, compresa il sistema di organizzazione delle conoscenze, che è passato dall'essere una tassonomia di tipo classico alla folksonomia.

Tecnicamente, tra Web 1.0 e Web 2.0 non c'è una grossa differenza, le tecnologie e i linguaggi che stanno alla base sono gli stessi e anche a livello di collegamenti all'interno della Rete è ancora l'ipertesto che permette la fruizione dei contenuti. Quello che veramente cambia è l'atteggiamento con cui si usufruisce delle informazioni, non più in maniera passiva, ma attiva.

Questo approccio è permesso dalla facilità di accesso alle tecnologie che il Web mette oggi a disposizione: blog, wiki, software gratuiti e intuitivi di manipolazione grafica, editor visuali. Dal momento che non serve più una profonda conoscenza di linguaggi di programmazione per utilizzare quelle che vengono definite “social application”, chiunque può realizzare qualcosa, metterlo in rete e dividerlo con ogni altra persona in maniera istantanea e globale.

Le informazioni prodotte vengono infine taggate, operazione che permette di assegnare a dei dati delle etichette che permettano di ordinare sistematicamente i dati per facilitarne la ricerca e la condivisione. Questo sistema, chiamato folksonomia, si differenzia dalla classica tassonomia perché non è solo chi per primo definisce un'informazione a decidere quali etichette assegnarle: in piena filosofia 2.0 chiunque abbia accesso ai file può contribuire alla sua definizione, aggiungendo etichette, o tag, che ritiene significative. Assegnare in questo modo delle categorie alle informazioni permette innanzitutto di facilitarne la ricerca perché le chiavi di ricerca si evolvono e si arricchiscono sia in base ai criteri di chi per primo ha immesso in circolo l'informazione sia in base al punto di vista di tutti coloro che hanno avuto modo di usufruirne, mettendo in luce aspetti che in un primo momento possono essere stati magari dimenticati o lasciati in secondo piano; in secondo luogo una conoscenza strutturata folksonomicamente permette la condivisione della conoscenza

proprio per come le applicazioni gestiscono e creano i link basati sulle tag assegnate a un file: quando, ad esempio su Flickr.com o su Youtube.com, si usufruisce di un'immagine o di un video si può eseguire dalla stessa pagina d'origine una ricerca di file taggati in maniera simile o inseriti in categorie attinenti a quella che stiamo esplorando, anzi spesso sono le applicazioni stesse che tenendo traccia delle nostre ricerche precedenti, e quindi delle nostre preferenze, e delle tag che stiamo utilizzando consigliano dei link che presumibilmente potrebbero interessarci .

La folksonomia contribuisce insomma a quell'aspetto primario che sta assumendo il Web adesso: la costruzione di reti sociali basate su ciò abbiamo da dire e su ciò che vogliamo sentire, mettendo in condivisione la conoscenza di tutti.

3.1. Condivisione sociale della conoscenza: Wikipedia

Il progetto Wikipedia nasce nel 2001 come costola del progetto Nupedia.com con uno scopo ben preciso: liberare l'informazione. Si potrebbe dire che Wikipedia sia la versione enciclopedica del software libero, perché da un lato gli utenti possono accedervi in maniera gratuita, dall'altro tutto il progetto si basa sulla convinzione che la collaborazione e la condivisione delle informazioni da parte degli utenti possano migliorare le voci dell'enciclopedia.

Il software Wiki, dall'hawaiano "veloce", permette a chiunque acceda al sito di creare o modificare le voci che costituiscono l'enciclopedia, dando l'opportunità a chiunque, a prescindere dall'autorevolezza, di contribuire all'evoluzione dell'informazione, tenendo sempre a mente alcune linee guida per la redazione delle voci. La parte più importante di queste linee guida è probabilmente la necessità di conservare sempre un punto di vista neutrale, soprattutto su quelle voci che riguardano l'attualità e che sono più propense a opinioni e che quindi non rientrano in una trattazione oggettiva. Per questo motivo e per limitare vandalismi ed errori le voci vengono prima discusse in apposite pagine di discussione e successivamente vengono controllate periodicamente da un comitato di amministratori, senza però togliere mai la possibilità di ulteriori modifiche alle voci, che rimangono sempre aperte.

Il sistema Wiki offre anche un altro vantaggio rispetto alle enciclopedie tradizionali: tenendo una traccia cronologica di tutte le modifiche apportate permette di farsi un'idea di come una voce è cambiata e si è evoluta nel tempo, dando voce anche a quei punti di vista che magari sono andati persi nella versione finale della voce e dando la possibilità all'utente di farsi una propria idea dell'affidabilità delle informazioni.

4.P2P e File Sharing: Condivisione Decentralizzata

Come abbiamo già avuto modo di constatare, le reti telematiche hanno dato agli utenti la possibilità di distribuire su scala globale e in maniera rapida ed economica i materiali prodotti digitalmente. Per lo più, fino a pochi anni fa, questa distribuzione era limitata dalla struttura centralizzata che i

vecchi protocolli di trasferimento file utilizzavano: la necessità di collegarsi a un server implicava innanzitutto che qualcuno investisse economicamente in un server, cosa fuori dalla portata di molte persone, e soprattutto rendeva il download di un singolo file da parte di molti utenti difficoltoso, poiché l'accesso al file e la banda dovevano essere condivisi da tutti gli utenti interessati.

L'introduzione di reti peer-to-peer, o P2P, nel 1999 con Napster, cambiò radicalmente le cose. Una rete P2P infatti ha una struttura decentralizzata, che non fa capo quindi a un server fisso, ma che è costituita da nodi equivalenti, detti appunto *peer*, i quali svolgono funzioni sia di server che di client. Tali nodi sono i computer degli utenti connessi alla rete e occupano tutti la stessa posizione gerarchica.

La ricerca all'interno di queste reti non viene fatta quindi solo su un server centrale a cui si chiede di poter avere accesso al file, ma viene fatta una richiesta a tutti gli utenti connessi che possiedono una copia di tale file per poter accedere in piccole parti da ognuno, scaricando da più fonti contemporaneamente e senza intasarne nessuna. Le reti P2P si basano però su un concetto di *Do Ut Des*, perché i file non vengono solo scaricati, ma anche condivisi: una volta che io possiedo il file, o anche solo una parte di esso, posso permettere ad altri utenti di accedervi.

Questo tipo di reti sta cambiando il modo di intendere la distribuzione delle informazioni, poiché ognuno può mettere in condivisione qualunque tipo di file e potenzialmente tali file potrebbero espandersi viralmente per la rete sia casualmente che tramite passaparola.

Una condivisione di questo tipo, decentralizzata e asincrona, rende possibile a chiunque abbia accesso a una rete la distribuzione di qualsiasi materiale a costo e in tempo zero, facilitando quindi la diffusione di opere indipendenti, direttamente dal produttore ai consumatori.

4. Copyright/Copyleft: diritti e libertà d'autore

Se il valore di un'opera è legato alla sua diffusione, riconoscere un diritto di proprietà letteraria non significa soltanto recare un danno alla società, significa derubarla.

Louis Blanc

1. Diritto o privilegio d'autore?

A chi appartengono veramente le idee, le “opere d'ingegno”, le materie prime immateriali della conoscenza? Sono realmente una proprietà e si possono quindi chiudere, delimitare e difendere dai furti?

Dal momento in cui qualcuno decide di basare tutto il suo lavoro, e quindi il suo sostentamento economico, sulle idee e sulla produzione di cultura, le idee divengono una merce, una proprietà che va dunque difesa. Come lo stesso Napoleone III disse

L'opera intellettuale è una proprietà come un terreno, come una casa; essa deve quindi godere degli stessi diritti.

1.1. Cenni di storia del diritto d'autore

La questione del diritto d'autore cominciò imporsi sulla scena del dibattito politico poco più di trecento anni fa, in particolar modo in quei paesi che godevano di un'industria fiorente e che cominciavano ad avviarsi verso un'economia di tipo capitalista. La prima legge a livello mondiale che si interessò di diritto d'autore fu lo Statute of Anne inglese del 1710, che introdusse per la prima volta anche il termine *copyright*. Letteralmente *copyright* significa “diritto di copia” e lo Statute of Anne stabiliva in effetti che solo l'autore di una data opera poteva autorizzarne la copia e solo con delle macchine apposta. Questo diritto era limitato temporalmente a quattordici anni, anche se rinnovabile per altri quattordici se al termine della scadenza l'autore fosse stato ancora vivo. Una volta scaduto, l'opera sarebbe passata da proprietà dell'autore a pubblico dominio e chiunque avrebbe potuto farne quante copie avesse voluto. Anche se questa legge era manchevole sotto molti aspetti (interessava esclusivamente i libri e ne tutelava solo le copie e non, ad esempio, le opere derivate) introdusse un aspetto molto importante: una durata limitata. Questo venne fatto in modo tale che libri preziosi per la cultura potessero presto essere messi in circolazione a prezzi contenuti, senza restare destinati a un'élite di pochi intellettuali economicamente agiati. La durata limitata mise in luce anche un altro fatto e cioè la natura ambigua del diritto d'autore che è più un compromesso sociale che un diritto naturale ed inalienabile.

Un altro importante capitolo della storia del copyright fu la decisione del Congresso Americano di

creare un registro delle opere coperte da copyright, che entrò in vigore nel 1790, in modo che per chiunque fosse facile identificare un'opera liberamente utilizzabile o tutelata dalla legge. Anche la legge che introdusse questo registro definì un termine di quattordici anni, rinnovabile una volta, al termine del quale l'opera sarebbe passata comunque al pubblico dominio. Nei primi dieci anni di vita della legge però solo il 5% delle opere prodotte venne registrata, e dunque coperta dal copyright. Questo trend si è riconfermato fino alla fine del XX secolo, fino a quando cioè anche la legislazione americana non si è adeguata a quella europea, eliminando quindi la necessità di un'iscrizione attiva e assegnando a ogni opera pubblicata l'estensione massima del copyright.

La cosa bizzarra è che nonostante la maggior parte delle opere prodotte dalla nascita del copyright non siano state tutelate o non ne sia stato rinnovato il termine, la durata del copyright ha continuato ad aumentare, sotto la spinta sia degli autori stessi che delle lobby degli editori. Oggi qualunque opera venga pubblicata in America o risieda su un server situato negli Stati Uniti è automaticamente coperta dalla durata massima del copyright, che è arrivata a novantacinque anni.

1.2. Proprietà vs Pirateria

Il mondo si trova oggi di fronte a una dilemma nato a seguito delle innovazioni tecnologiche che stanno cambiando sia la società che l'economia su scala mondiale, ma che dopotutto si è presentato ciclicamente nella storia dell'umanità ogni volta che una nuova tecnologia metteva in discussione interessi economici ritenuti consolidati. Come Benjamin nel 1936 affermava nel suo saggio "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica" che la capacità di riprodurre a basso costo delle opere d'arte nega a queste la loro aura sacrale e inserendole in un contesto di produzione-fruizione trasforma l'intellettuale in un lavoratore interessato a difendere i propri diritti, così oggi uno dei due schieramenti che si battono sul fronte dei diritti d'autore nell'epoca digitale insiste sulla necessità di assicurare ad autori ed editori il completo controllo sulle proprie opere, garantendo una remunerazione economica adeguata a chi produce cultura. Si potrebbe chiamare questa un'ottica dei "Tutti i diritti riservati". Sul fronte opposto troviamo i "pirati", quella massa sociale che vede nel diritto d'autore così com'è oggi un'istituzione arcaica che non fa altro che ostacolare la circolazione e la diffusione delle informazioni e della cultura e che auspica per il futuro un'abolizione di ogni diritto d'autore, garantendo così un accesso facile e gratuito alla conoscenza. Dato che la definizione "pirati" è errata chiameremo questo fronte quello dei "Nessun diritto riservato". I primi insistono che se prendi qualcosa che ha un valore senza pagare commetti un furto e dato che le loro opere hanno sicuramente un valore sia culturale che economico, rifiutarsi di ricompensare l'autore è in primo luogo illegale e in secondo luogo toglie a chi produce l'incentivo di continuare a farlo. I secondi insistono invece che accedere senza pagare a un contenuto protetto da copyright scaricandolo da Internet, o facendone una copia digitale, è completamente diverso da un furto, perché chi condivide un file non lo perde e quindi il valore della

cosa “piratata” non viene perso, ma solo moltiplicato.

Se il primo gruppo rappresenta ovviamente tutti quegli artisti che sono all’interno del mercato mondiale della cultura e il secondo rappresenta quel gruppo di persone che vedono nella rete un grande magazzino di opere gratuite, senza discriminazioni sulla natura, sul contenuto e sulle conseguenze che questa “cultura della gratuità” implica, c’è in gioco un terzo gruppo: quello degli artisti o comunque autori che non possono o non vogliono entrare nel circuito tradizionale di produzione e consumo dell’informazione e che spesso nel dibattito su quello che viene definito il “Dilemma digitale” vengono dimenticati e lasciati in disparte, ma che sono al centro del nostro interesse.

Questi autori indipendenti (indipendenti perché non inseriti in un contesto commerciale e quindi liberi da ogni vincolo su come o cosa produrre) sono un gruppo anomalo che sfrutta in molti casi la pirateria di materiale coperto da copyright per produrre opere originali, ma che al tempo stesso vuole riconosciuta l’attribuzione della paternità delle proprie creazioni, sono la zona grigia del dibattito tra i due fronti estremisti: capiscono l’importanza di avere un riconoscimento, ma contemporaneamente ritengono ingiusto dover pagare un’idea.

2. Questione legale, sociale o tecnologica?

Internet ha decisamente cambiato la società, ha cambiato il modo di intendere i rapporti all’interno di essa e data la velocità a cui l’informatica si evolve forse è destinata a cambiare ancora. Se la società è riuscita ad adeguarsi, le leggi sembrano non riuscire a fare altrettanto, forse proprio a causa della portata e della velocità dei cambiamenti o forse perché ci sono interessi in gioco che non hanno intenzione di accettare un mutamento.

Ognuno degli schieramenti in gioco ha ottime motivazioni che sono riassumibili in due parole: legge e tecnologia. I difensori del diritto d’autore assoluto si appellano al fatto che le tecnologie emergenti siano in chiara violazione della legge e debbano quindi essere controllati e censurati. Per gli abolizionisti invece le tecnologie non possono essere fermate solo per preservare gli interessi di pochi e quindi secondo loro il diritto d’autore è un’istituzione ormai anacronistica.

La Rete è però una società in autonoma evoluzione e già stanno nascendo spontaneamente forme di compromesso: licenze alternative che non eliminino il diritto d’autore ma che lo rendano più elastico, concedendo alcune libertà agli utenti, sistemi di marcatura dei file che ora vengono venduti e distribuiti anche online, strategie che prevedono la distribuzione di parti del prodotto finale in maniera gratuita per valutarne l’acquisto fino ad arrivare a iniziativa come quella dei Radiohead, celebre gruppo musicale americano che nel 2007 ha deciso di distribuire sul proprio sito il loro ultimo disco chiedendo agli utenti di versare un’offerta libera, quella che loro ritenessero adeguata, per poi pubblicare nel 2008 il disco in maniera classica e distribuirlo nei negozi.

Come in altri casi in passato le norme esistenti e le nuove forme di creatività stanno cercando un modo di convivere, cercando la strada di una regolamentazione più che di un controllo.

3.GPL e Creative Commons: licenze alternative

In linea di principio il Copyright permette all'autore di impedire ad altri di riprodurre, adattare o ridistribuire copie del proprio lavoro. Il Copyright non è però l'unico tipo di licenza possibile e sempre più spesso si sente parlare di licenze Copyleft.

Concettualmente il Copyleft fa esattamente l'opposto di quanto faccia il Copyright: lascia (“left”, in inglese, può anche significare “lasciato”, oltre che “sinistra”) a chiunque la possibilità di riprodurre, adattare e ridistribuire copie dell'opera originale, a patto che tali copie o opere derivate siano rilasciate con lo stesso tipo di licenza. Se il primo è un Diritto d'autore, questo è un Permesso d'autore.

I pionieri delle licenze Copyleft sono stati quegli stessi hacker che sognavano una cultura aperta e gratuita e in particolare fu Stallman: nel 1980 infatti Stallman aveva rilasciato un interprete Lisp di pubblico dominio, che la Symbolics aveva deciso di utilizzare e migliorare (e vendere). Quando Stallman si sentì rifiutare l'accesso alle migliorie apportate al suo stesso programma, decise di sfruttare la cornice giuridica esistente elaborando un nuovo tipo di licenza che pur mantenendo alcuni diritti tipici del Copyright, rendesse di fatto possibile una distribuzione libera e gratuita. Nacque così la Emacs General Public License, la prima delle licenze alternative al Copyright.

3.1.General Public License – GPL

La Emacs General Public License venne riscritta da Stallman nel 1989 con l'intento di realizzare una licenza che si potesse applicare a qualunque progetto passato o futuro. Divenne quindi la GNU General Public License, o semplicemente GPL, e venne utilizzata da subito per distribuire tutto il materiale del GNU Project, a cui Stallman lavorava.

La vera spinta alla popolarità fu però la decisione da parte di Linus Torvald di utilizzarla anche come licenza per il Kernel Linux, nel 1992.

La GPL permette innanzitutto di poter ridistribuire liberamente il software licenziato e rende in secondo luogo obbligatoria la possibilità di accedere al codice sorgente. Non fa però riferimento alla gratuità della distribuzione, affermando che sta solo a chi distribuisce le copie decidere se e quanto farsi pagare. Inoltre la distribuzione è possibile solo se le copie, anche derivate, utilizzano lo stesso tipo di licenza GPL.

3.2.Creative Commons Licenses

Le Licenze Creative Commons (CC) sono in realtà più un catalogo di opzioni di licenza che delle licenze vere e proprie. Queste opzioni vengono scelte e montate fino a ottenere una licenza, il cui nome sarà la somma delle opzioni. Queste licenze sono state introdotte nel 2002 dalla Creative

Commons Foundation, organizzazione americana no-profit fondata nel 2001 e vengono già utilizzate in almeno 34 paesi nel Mondo.

Le opzioni di base sono quattro e coprono quattro aspetti diversi del diritto d'autore: la prima (Attribution) prevede che il licenziatario possa fare dell'opera qualsiasi uso, comprese le opere derivate, fermo restando che l'attribuzione dell'autore originale deve essere chiara; la seconda (Noncommercial) si interessa invece dell'aspetto commerciale dell'opera, perchè l'autore può infatti ingiungere che l'opera possa essere usata per qualunque scopo, purchè non commerciale; la terza opzione (NoDerivs) impedisce che dell'opera vengano fatte opere derivate e la quarta (Share-Alike) impone che le opere derivate siano rilasciate con lo stesso tipo di licenza CC dell'opera originale.

3.3.Strade Possibili

Sia le licenze GPL che quelle CC dimostrano come strade alternative a un diritto d'autore di tipo tradizionale e chiuso e alla pirateria siano possibili pur aderendo a un corpo giuridico che protegga sia gli interessi degli autori che quello dei consumatori o di altri autori che vogliono poter sfruttare del materiale già esistente.

Queste possibilità non sono solo aperte da un punto di vista giuridico (sia le GPL che le CC hanno già avuto modo di confrontarsi con le corti di alcuni dei paesi dove vengono utilizzate, vincendo le cause), sono aperte anche da un punto di vista di diffusione di massa: ogni giorno infatti queste licenze vengono utilizzate già da migliaia di persone e la conoscenza di questo tipo di licenze, con la coscienza di quello che comportano, è sempre più diffusa.

5. Il lato oscuro dell'indipendenza. Vizi e virtù dell'autoproduzione

The real consequence of the Web 2.0 revolution is less culture, less reliable news, and a chaos of useless information.
Andrew Keen

1. Non è tutto oro quel che luccica

Quando una cosa viene definita indipendente in genere la parola assume un'accezione positiva, di libertà da uno status quo, da un modello di pensiero unico o da istituzioni repressive.

Ma cosa succede in un mondo dove quasi tutta la produzione è indipendente, dove le normali leggi e le consuetudini di controllo qualitativo non vigono più, in cui chiunque, dal professore esperto di fisica quantistica al ragazzino di 10 anni che ha visto Donnie Darko ha sia le stesse possibilità che la stessa autorevolezza nello spiegare cosa sia un Wormhole?

I pionieri della rivoluzione del Web 2.0 hanno di Internet una chiara visione squisitamente utopistica, un piattaforma egalitaria e democratica che distribuirà gratuitamente informazioni a prescindere da età, sesso, religione, dando a ognuno secondo le proprie necessità e prendendo da ognuno secondo quanto può offrire. La realtà dei fatti non è forse così idilliaca, però.

Andrew Keen ha definito la nuova attitudine verso la produzione indipendente digitale "Cult of the Amateur", sottolineandone l'aspetto di fede cieca nella capacità dei "principianti", dei "novellini" di dare una forma e un senso alla propria opera, di creare cultura.

Se da un lato questo fanatismo quasi religioso ha delle basi teoriche che affondano le proprie origini nei manifesti degli attivisti degli anni '70, con quello spirito di libertà di parola e di espressione che effettivamente le nuove tecnologie concedono, come ogni fanatismo si spinge all'eccesso dichiarando spesso che la cultura di oggi è una cultura di regime perchè controllata da università, giornalisti, critici, élite chiuse nelle loro convinzioni che rifiutano di condividere il loro sapere col resto del mondo. Il passo successivo e logico del discorso è una percezione messianica di sé stessi e del proprio punto di vista, chiuso quanto e forse più del punto di vista che si combatte. Chiudere gli occhi può dare sì il coraggio di affrontare uno status quo culturale che vede la cultura non ancora distribuita equamente, ma impedisce di vedere che senza le basi, senza delle linee guide dettate dall'esperienza, senza le strutture e le risorse che permettono di fare ricerca, la cultura non avrà niente di cui nutrirsi. Le notizie non saranno più verificate e il concetto stesso di verità potrebbe scomparire. L'arte diventerà una serie di fotografie di gatti e pornografia.

2.Overflow

Il più grosso rischio che forse corriamo ora è che il flusso di informazioni ritenute interessanti diventi talmente grande da diventare uno tsunami culturale, inondando ogni cosa di "interesse".

Se tutto diventa ugualmente interessante, allora niente è più interessante, perchè non si è più in grado di distinguere un'informazione utile da una inutile, un'opera valida da uno scarabocchio fatto durante la pausa pranzo al bar.

In una visione utopistica di produzione culturale dell'eccesso, le cose naturalmente interessanti o utili sarebbero elette dalla comunità a uno stato superiore, proporzionalmente alla loro qualità, rendendo informazioni importanti più facili da cercare e recuperare.

La realtà è che servizi come Digg.com, che permettono di aumentare o diminuire il ranking di un link dando il proprio voto più o meno favorevole alla notizia, si concentrano spesso su link che con l'utilità e la pertinenza hanno poco a che fare: filmati demenziali su Youtube, fotografie divertenti su Flickr, racconti di eventi bizzarri disseminati nei milioni di blog attivi.

E intanto alle notizie non viene data la stessa importanza nemmeno alla loro nascita: argomenti troppo seri, articoli troppo lunghi o tecnici, specie se di politica, finiscono velocemente in fondo alle pagine di questi servizi, perchè l'enorme mole di informazioni che la Rete è in grado di riversarci addosso obbliga a non soffermarsi mai troppo a lungo su una cosa, o si rischia di rimanere indietro, di diventare old. Muore la capacità di approfondire un argomento, nonostante le potenzialità offerte dall'essere parte di un immenso ipertesto.

Internet si è trasformata rapidamente dall'essere la Superstrada dell'informazione a essere una specie di Discarica dell'informazione, in cui tutti buttano tutto quello che gli passa per la testa senza pensare al perchè lo stiano facendo, forse solo per un istinto esibizionista e voyeuristico e in cui nessuno è più in grado di trovare qualcosa se non quello che la comunità ha già deciso essere importante. O per lo meno divertente abbastanza da essere *diggato*.

3.La società dell'esibizionismo

Era il 1967 quando Guy Debord scriveva il suo *La Società Dello Spettacolo*, in cui denunciava una cultura della merce democratizzata, abbondante, di spettacolarità diffusa, che stava facendo dimenticare all'uomo il mondo oltre la merce.

Oggi è il 2008 e quella in cui viviamo non è più soltanto una società dello spettacolo, in cui l'abbondanza delle merci viene da altro rispetto a noi, è la società dell'esibizionismo, in cui siamo noi a mercificare e distribuire con abbondanza i nostri pensieri, la nostra testa, le nostre stesse identità.

L'aveva già capito Warhol negli anni'60 che quello che la gente cerca sono 15 minuti di celebrità e Internet è proprio questo: fama breve e a basso costo su scala mondiale. Tant'è vero che esistono servizi come 9minutesoffame.com, che per 9 minuti permettono di pubblicare qualcosa in prima pagina e avere così fama e gloria. Apparentemente.

E così la gente immette nella Rete qualunque cosa possa rendergli dei link, perchè l'economia della celebrità 2.0 si fonda esclusivamente su un baratto di link e trackback.

Questa economia nata insieme ai blog è solo la parte più superficiale di un esibizionismo dai molti aspetti intrinseco nei social network, ed è già abbastanza dannoso così per la cultura.

Infatti in quest'ottica del Do-Ut-Des digitale quello che è uno degli aspetti più interessanti delle comunicazioni telematiche viene presto e facilmente dimenticato per concentrare tutte le energie ad accumulare "friend's request", link e amici fittizi che rendano più esteso il nostro network, e quindi più popolare il nostro nome.

La società dell'esibizionismo però non si ferma certo a questo magazzino di celebrità, anzi va ben oltre e arriva fino alla pornografia e al cyber-bullismo, le facce più bizzarre e inquietanti di questo nuovo modo di espandere le nostre identità nel mondo.

Ormai tutti sono in grado di fare fotografie o filmati con apparecchi digitali, siano macchine professionali o telefoni cellulari poco importa, l'estetica dell'amatoriale va oltre la qualità effettiva delle immagini per arrivare direttamente all'oggetto delle riprese: noi, nei nostri momenti più intimi, più imbarazzanti o più brutali. Coppiette nei filmini delle proprie porno-vacanze, ex-fidanzati vendicativi che pubblicano filmati imbarazzanti con tanto di nome e cognome della malcapitata, ragazzi che guidano a fari spenti nella notte a 200 all'ora in autostrada e adolescenti che picchiano e maltrattano compagni e professori hanno fatto e continuano a fare bella mostra di sé sia su canali mainstream come Youtube.com, sia attraverso canali più di nicchia come Youporn.com.

Si sa che però un esibizionista senza nessuno che lo stia a guardare si stanca presto e qui fa quindi capolino il terzo aspetto della società dell'esibizionismo: la generazione che vive in Internet è diventata una generazione di voyeur, di guardoni. Senza bisogno di uscire di casa e protetti dall'anonimato della Rete, gli utenti hanno deciso di impicciarsi delle vite altrui, esplorandone ogni aspetto, guardandone ogni frame, ogni scatto, ogni confessione fatta sui blog.

Purtroppo non è esattamente vero che la navigazione in Internet sia anonimizzante. I servizi a cui ci affidiamo, come Google.com con annessi e connessi vari ad esempio, raccolgono ogni informazione possibile su di noi attraverso la cache dei link che scegliamo, attraverso parole chiave presenti nelle nostre pagine personali e persino nelle mail che riceviamo e inviamo. E a volte questi dati escono dai database e arrivano dove non dovrebbero, come è successo il 6 Agosto 2006, quando dai database di AOL sono fuoriusciti i record di 685.000 utenti, rendendo questi dati pubblici in tutto il mondo grazie ad alcuni cracker che hanno deciso di distribuire la conoscenza democraticamente, in

perfetta linea con la politica 2.0.

Se nemmeno le nostre identità sono più nostre ma sono democraticamente condivise con chiunque, noi chi diventeremo?

4. Internet come problema di fede

Ormai è stato ampiamente dimostrato come nella rivoluzione 2.0 tutti coloro che partecipano attivamente al processo creativo abbiano lo stesso valore e la stessa voce in capitolo di tutti gli altri. Quindi com'è possibile fidarci di qualcuno che non conosciamo, in Internet? Nella vita di tutti i giorni diamo fiducia ai nostri genitori perchè hanno più esperienza, a professori ed esperti perchè hanno una conoscenza tecnica più approfondita della nostra, diamo fiducia a medici e poliziotti per sapere come non mettere a rischio la nostra incolumità. Diamo fiducia a delle figure che abbiano un'autorità riconosciuta che li rende adatti a guidarci e consigliarci in campi a noi ancora sconosciuti. Tutto questo, in Internet, scompare, lasciando il posto a un vuoto di autorevolezza difficile da colmare. Delle persone dall'altro lato dello schermo non sappiamo niente se non quello che vogliono farci sapere. Non sappiamo se la loro identità corrisponda al loro vero io, non sappiamo in cosa siano competenti e quanto lo siano, per il semplice fatto che una struttura orizzontale preclude qualunque tipo di autorità che possa accertarsi dei fatti e dirci se sia il caso fidarsi o meno.

La mancanza di ogni possibilità effettiva di valutare l'affidabilità delle persone, e dunque delle informazioni, trovate in Internet non ha però condotto finora gli utenti a muoversi coi piedi di piombo, ma a causa della velocità e della consecutiva impossibilità di soffermarsi a pensare ha portato a una situazione di fede cieca e spesso indiscriminata, rendendo la Rete un ipertesto rivelato: così è scritto e così deve quindi essere.

Nessuno in genere dubita della bontà di un'informazione trovata su Wikipedia prima di tutto perchè se ci si è trovati a doverla cercare ovviamente non se ne è a conoscenza, e come seconda cosa la convinzione che l'autogestione editoriale di Wikipedia funzioni al 100% allontana ogni dubbio, perchè sicuramente “se fosse sbagliata, qualcuno l'avrebbe corretta.”. A tal proposito Umberto Eco si chiede appunto

Chi controlla a Wikipedia non solo i testi ma anche le loro correzioni? O agisce una sorta di compensazione statistica, per cui una notizia falsa verrà prima o poi individuata?

Il rischio di affidarsi ciecamente a Internet può ingigantire voci di corridoio e notizie false, in un *hype* capace di diffonderle viralmente. Una notizia non verificata può essere anche dannosa e pericolosa, come ha scoperto Erik di Miami, la cui foto è stata postata nell'estate del 2005 su

dontdatehimgirl.com da Julie, la quale lo accusava di averla picchiata e violentata. Erik se ne accorse perchè i vicini cominciarono a guardarlo male, finchè non scoprì l'antefatto.

Forse quando leggiamo sul blog personale di qualcuno che il tal prodotto fa bene alla salute in realtà stiamo leggendo una pubblicità, quando leggiamo che Erik ha violentato Julie stiamo leggendo un innocente (nelle parole di Julie) scherzo. Una notizia un po' originale non ha bisogno di alcun giornale, e su Internet non ha bisogno nemmeno di essere vera.

5.Open non è Free

Per l'utente medio di Internet ogni bit trovato in Rete è suo di diritto, gratuitamente. Il problema del diritto d'autore non viene nemmeno posto, "tanto non sto veramente rubando". In un certo senso è vero, il download illegale di materiale digitale coperto da copyright non si può considerare un furto a tutti gli effetti, con effrazione e scasso, per il semplice motivo che un file non viene cancellato dalla sua origine, viene solo copiato, quindi il padrone non ha perso niente, l'originale è ancora lì, dove l'aveva lasciato. Dall'altra parte il downloader non ha in mano niente di fisico, ha chimicamente poco più di un'idea e se non c'è un corpo del reato non può esserci reato.

Con la scusa della necessità di liberare la cultura dal giogo delle lobby intellettuali la si sta in realtà sottraendo a chi ha fatto delle proprie opere la propria vita, il proprio lavoro. A nessuno piace lavorare gratis, ma si può effettivamente quantificare e valutare il lavoro mentale? Forse no, ma sottrarne i risultati senza pagare è ingiusto quanto far pagare eccessivamente le proprie "opere d'ingegno".

Internet non guarda in faccia alla proprietà, però, e prende ciò che vuole per il semplice fatto che può farlo. Se qualcuno è così sprovveduto da mettere a disposizione della Grande Conversazione qualcosa che vorrebbe tenere per sé, peggio per lui. I bit sono energia, sono gratis e tutto ciò che è fatto di bit deve quindi seguire questa sorta di genetica.

Inoltre i bit non sono di nessuno, perchè non esiste qualcosa di fisico che sia veramente in un dato posto, i bit sono di tutti e sono ovunque. Cosa dovrebbe quindi impedire all'utente medio di copiare una poesia, un articolo, il testo di una canzone e incollarlo nel proprio blog, nel proprio myspace, spacciandolo per proprio? Magari cambiando solo qualche particolare per poter attribuirsi la paternità.

In un mondo dove la cultura non solo è disponibile a tutti, ma è addirittura proprietà di tutti senza distinzioni, il "furto" diventa "espropriazione proletaria".

6. Conclusione, ovvero le strade della regolamentazione

Il computer non è una
macchina intelligente che
aiuta le persone stupide, anzi è
una macchina stupida che
funziona solo nelle mani delle
persone intelligenti.
Umberto Eco

1. La luce in fondo al tunnel

La generazione Y, come è stata chiamata su AD Age quella generazione di giovani adulti che si affaccia oggi sul mondo, sta ad Internet come un bambino sta a un'automobile: le potenzialità sono molte, i mezzi ci sono, ma c'è ancora il rischio di farsi male. L'ideale sarebbe avere una guida, qualcuno che ci insegni ad usare gli attrezzi che abbiamo a disposizione, ma purtroppo per lo più genitori e fratelli maggiori sono nella nostra stessa situazione. Nessuno ha spiegato a nessuno cosa fare di ciò che abbiamo oggi, come usarlo al meglio, quali sono i rischi. Nemmeno i Guru delle nuove tecnologie sono in grado di farlo, non solo perchè la velocità con cui questi strumenti cambiano impedisce di conoscerli a fondo, come invece i secoli hanno fatto ad esempio con le trebbiatrici, ma anche perchè gli stessi esperti delle nuove tecnologie sono inesperti. Ovviamente non da un punto di vista strettamente tecnico, quanto invece da quello delle conseguenze sociologiche di questi strumenti che fino a 20 anni fa sembravano fantascienza.

La fantascienza però ora è reale e non possiamo semplicemente soffermarci a guardarne gli spettacolari giochi di luce, dobbiamo scoprire come l'omino dietro al telo può usarle senza fare male a nessuno.

Quella che ora utilizza Internet è la generazione di mezzo, che sta ancora imparando a stare in piedi sulle proprie gambe, a volte cadendo, a volte riuscendo a fare qualche passo in avanti.

2. Disciplina e censura

Se quindi nessuno è in grado di insegnarci come usare gli strumenti che abbiamo, dobbiamo essere noi a provare, studiare, imparare e disciplinarci per un uso responsabile.

La parola “disciplina” scatena nelle menti dei più ferventi sostenitori della cultura libera l'associazione con censura, impedendo in genere al discorso di proseguire.

Un codice di autodisciplina invece servirebbe proprio a evitare e contenere la censura delle uniche

autorità rimaste, i Governi, che stanno appunto impedendo l'accesso a molti social network perchè ritenuti inadatti, come ad esempio succede in Cina, Pakistan, Iran...

Dobbiamo capire quali sono i limiti della comunicazione digitale, dove finisce la notizia e inizia la provocazione, dove finisce la provocazione e inizia il puro esibizionismo.

Non si tratta di censurarsi, si tratta di elaborare un nuovo tipo di contratto sociale che permetta una convivenza non solo pacifica, ma anche fruttuosa a tutta l'utenza, risolvendo i numerosi problemi che Internet si trova ora ad affrontare, a cominciare dallo sfrenato esibizionismo che spinge le persone a comportarsi in maniera pericolosa anche fuori dallo schermo, mettendo a rischio la propria salute per fare un filmato da mettere su Youtube, per arrivare all'annosa questione sul diritto d'autore e sulla retribuzione del lavoro intellettuale.

3.L'errore è sempre dell'uomo, non delle macchine

Se c'è un errore causato da un computer, l'errore è dell'uomo che l'ha pensata, programmata e usata in modo tale da fare un danno. Le macchine si limitano a eseguire quello che noi chiediamo, senza coscienza, senza cognizione di cause e conseguenze, in maniera completamente decontestualizzata e quindi a-morale. L'uomo che sta al di qua della tastiera ne può fare invece un uso immorale o morale, ma saranno solo le sue istruzioni a creare un contesto etico di utilizzo, le sue convinzioni e le sue conoscenze. Se l'errore è dell'uomo e non della macchina, allora anche la soluzione deve essere nell'uomo.

I computer sono incredibilmente veloci, accurati e stupidi. Gli uomini sono incredibilmente lenti, inaccurati e intelligenti. Insieme sono una potenza che supera l'immaginazione. (Albert Einstein)

La produzione indipendente e i suoi effetti sociali: Dalla grafica di protesta al Web 2.0

Bibliografia

Lessig L., *Cultura libera*, Apogeo Editore, Milano 2005

Panarese P., *I nodi etici della rete. Condivisione e proprietà intellettuale*, Guerini e Associati, Milano, 2006

Masi M. (a cura di), *L'autore nella rete, Creatività e proprietà intellettuali nell'editoria multimediale*, Guerini e Associati, Milano, 2000

Granieri G., *Blog generation*, Editori Laterza, Bari, 2005

Gibson W., *La rete è una perdita di tempo*, in «Parco giochi con pena di morte», Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2001

Sterling B., *Tomorrow now. Come vivremo nei prossimi cinquant'anni*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2004

Sterling B., *Giro di vite contro gli hacker*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2004

Berardi F., Pignatti L., Magagnoli M. (a cura di), *Errore di sistema. Teorie e pratiche di Adbusters*, Feltrinelli, Milano, 2003

Debord G., *La società dello spettacolo*, Massari Editore. Viterbo, 2002

Stanziale P. (a cura di), *Situazionismo*, Massari Editore. Viterbo, 1998

Popper K. R., Condry J., *Cattiva maestra televisione*, Donzelli Editore, Milano, 1996

Bollini L., Branzaglia C., *No brand more profit. Etica e comunicazione*, AIAP Edizioni, Milano, 2003

Carmagnola F., Senaldi M., *Synopsis*, Guerini e Associati, Milano, 2005

Pasquinelli M. (a cura di), *Media Activism. Strategie e pratiche della comunicazione indipendente*, DeriveApprodi srl, Roma, 2002

Lasn K., *Culture Jam*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2004

Harding T., *Videoattivismo. Istruzioni per l'uso*, Editori Riuniti, Roma, 2003

Klein N., *No Logo*, Baldini e Castoldi, Milano, 2001

Gorman L., McLean D., *Media e società nel mondo contemporaneo*, Il Mulino, Bologna, 2005

D'Ottavi A., *Web 2.0. Le meraviglie della nuova Internet*, Unwired Media, Milano, 2006

Grivet Foiaia L., *Web 2.0. Guida al nuovo fenomeno della Rete*, Hoepli, Milano, 2007

Keen A., *The Cult of the Amateur. How today's Internet is killing our culture and assaulting our economy*, Nicholas Brealey Publishing, Londra, 2007

Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002

- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2000
- Moro F., *Web 2.0. Innovazione applicata ai servizi di Rete*, in <http://www.openarea.net/web2.pdf>, Febbraio 2007, Gennaio 2007
- O'Reilly T., *What is Web 2.0*, in <http://oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, Gennaio 2007
- Cashmore P., *Youporn Rising*, in <http://mashable.com/2007/04/29/youporn/>, 29 Aprile 2007
- Ruggiero C., *La rivincita delle telestreet*, in <http://www.rassegna.it/2005/attualita/articoli/media/22.htm>, Febbraio 2007
- Ippolita.net, *Open non è Free*, in http://asb.studentibicocca.it/conferenze/software_2006/cdfree/book/ippolita_open.pdf, Gennaio 2007
- Levysoft.it, *Web 1.0 vs Web2.0*, in <http://www.levysoft.it/archivio/2006/10/30/web-10-vs-web-20/>, Marzo 2007
- Hexholden, Marco Palombi (Splinder): "*Web 2.0 vuol dire popolare la Rete solitaria*", in <http://www.infoservi.it/public/post/marco-palombi-splinder-web-2-0-vuol-dire-popolare-la-rete-solitaria-59.asp>, Marzo 2007
- Eugenio, *Il "bullismo digitale" e Youtube, che nesso c'è?*, in <http://www.downloadblog.it/post/5063/il-bullismo-digitale-e-youtube-che-nesso-ce>, 15 Novembre 2007
- Giussani B., Gartner: *Social networks analysis is in, folksonomies out*, in http://giussani.typepad.com/loip/2006/12/gartner_social_.html, Maggio 2007
- Popkin H. A. S., *Twitter Nation: Nobody cares what you're doing*, in <http://www.msnbc.msn.com/id/18445274/>, 8 Maggio 2007

Webografia

- <http://it.wikipedia.org/wiki/Folksonomia>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Indie_%28culture%29
- http://it.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
- http://it.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License
- http://it.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons
- http://en.wikipedia.org/wiki/Free_software_license
- http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>
- http://it.wikipedia.org/wiki/Social_bookmarking

<http://www.ning.com/>

<http://www.feedmyapp.com/>

<http://www.last.fm/>

<http://www.flickr.com/>

<http://del.icio.us/>

<http://adbusters.org/home/>