

Filosofie hacker. Il diritto d'autore in internet

Copyright © 2013 Maria Elena Malva

è garantito il permesso di copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della Licenza per Documentazione Libera GNU, Versione 1.1 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; con le Sezioni Non Modificabili (senza Sezioni non Modificabili), con i Testi Copertina (nessun Testo Copertina), e con i Testi di Retro Copertina (nessun Testo di Retro Copertina). Una copia della licenza è acclusa nella sezione intitolata "Licenza per Documentazione Libera GNU".

Indice

Filosofie hacker. Il diritto d'autore in internet.....	1
Indice.....	1
Introduzione.....	3
1. Max Stirner, L'Unico e la sua proprietà.....	14
1.1 Rivolta e Rivoluzione.....	23
1.2 Società e Associazione.....	28
2. Le Controculture.....	34
2.1 Gli Hacker.....	41
2.2 Il free software.....	54
3 Etica hacker e conoscenza ai tempi del web.....	60
3.1 Creative Commons.....	70
3.2 Wikipedia.....	75
4 Attivismo in rete.....	86
4.1 Anonymous.....	97
Bibliografia.....	104
Sitografia.....	111
Ringraziamenti.....	113
Licenza per Documentazione Libera GNU.....	113
0. PREAMBLE.....	113
1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS.....	114
2. VERBATIM COPYING.....	115
3. COPYING IN QUANTITY.....	115
4. MODIFICATIONS.....	116
5. COMBINING DOCUMENTS.....	117
6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS.....	118
7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS.....	118
8. TRANSLATION.....	118
9. TERMINATION.....	119
10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE.....	119
11. RELICENSING.....	119
How to use this License for your documents.....	120

Introduzione

Questo lavoro si presenta come una riflessione su alcuni concetti del pensiero di Max Stirner, delineati nel saggio *l'Unico e la sua Proprietà*¹ pubblicato nel 1844, che vengono successivamente messi a confronto con il fenomeno delle controculture, in particolare quella hacker. L'attenzione si concentra sul concetto di libertà, in una prospettiva individualista e radicale, intesa come la possibilità e capacità individuale che ognuno ha di rendersi libero. Essa viene in seguito confrontata con l'idea di libertà di stampo più sociale promossa dalla Free Software Foundation dell'hacker Richard Stallman.

Stirner introduce una distinzione tra emancipazione e auto-liberazione: nel primo caso si tratta di una libertà che è concessa da altri e che non rende mai un uomo davvero libero; l'auto-liberazione è invece il modo che ha l'uomo per liberarsi da solo, diventare padrone di se stesso esclusivamente attraverso la propria forza, una forza che non ha nulla a che vedere con la violenza, ma che s'identifica con la capacità di appropriarsi del mondo.

Nel titolo dell'opera, *L'unico e la sua proprietà*, sono nominati i due fondamenti della filosofia stirneriana: da una parte il nuovo soggetto, *l'unico*, dall'altra una nuova concezione dell'oggetto che viene inteso come *proprietà*, entrambi pienamente teorizzati insieme al concetto di "rivolta" e alla "unione degli egoisti". Ultimo concetto fondamentale è quello di "egoismo", definito da Stirner come il principio stesso della vita; esso "è inglobante perché è l'essenza di ogni cosa, nello stesso tempo è escludente perché unifica solo formalmente: il carattere che accomuna ogni esistente e la sua assoluta originalità, l'irriducibile diversità."²

Grazie alla distinzione tra rivolta e rivoluzione si può tracciare e comprendere il legame con la filosofia hacker: il nucleo di fondo della filosofia di Stirner consiste nel focus sul rapporto tra soggetto e oggetto, in cui l'individuo cerca costantemente di superare la minaccia di sottomissione da parte dell'oggetto. La rivolta segna, infatti, il passaggio da una dimensione religiosa del rapporto soggetto-oggetto, che risulta alienante,

¹STIRNER (2002).

²FERRI (1993), p. 73.

ad una dimensione egoistica dello stesso, per cui l'oggetto non è più sacro ma diventa proprietà dell'io.

Le motivazioni della rivolta, per Stirner, non sono di ordine sociale, ma personale: è l'individuo che non sopporta più di essere governato dalle istituzioni. Ma la modifica della relazione tra l'individuo e le istituzioni non può partire dall'oggetto, cioè lo Stato o la società. Questo perché Stato e società sono entità astratte, definizioni d'insiemi d'individui, e ogni cambiamento reale non può tentare di modificare queste entità, quanto piuttosto i soggetti stessi che la compongono. L'individuo che si ribella non lo fa per cambiare la costituzione o per creare un nuovo ordine sociale, ma lo fa per trasformare il suo rapporto con gli altri.

A questo punto è possibile tracciare un collegamento tra questo tipo di approccio e le controculture, in particolare quelle degli anni '60 e '70. Questo periodo rappresenta il momento più significativo dal punto di vista della "visibilità" per le controculture, anche se è bene ricordare che l'atteggiamento contro culturale, cioè quello di qualcuno che si oppone ai valori della cultura dominante, è "un fenomeno perenne, probabilmente antico quanto la civiltà umana e verosimilmente quanto la cultura stessa".³ Esempi di atteggiamenti contro culturali sono presenti nella mitologia greca classica con la figura di Prometeo, e nella mitologia ebraico-cristiana, con la figura di Lucifero.

La controcultura degli anni 60' e '70, nacque in California e si diffuse presto in molte altre parti del mondo, sviluppandosi in due diverse direzioni: da un lato quella politicamente impegnata, che nasceva nelle università, con il dichiarato obiettivo di cambiare le istituzioni e che organizzò forme di protesta radicali come la marcia contro la guerra in Vietnam o le manifestazioni per i diritti civili. Dall'altro, quella che invece ricercava nuove forme di aggregazione sociale attraverso l'evasione dalla realtà sia fisica che mentale e di cui sono esponenti significativi gli *Hippies* e la *New Age*.

È proprio quest'ultima a rappresentare un importante collegamento con la filosofia di Stirner e la successiva controcultura hacker: già qui si costituisce una nuova forma di antagonismo, un ricercare mondi diversi attraverso l'assunzione di droghe o la creazione di 'comuni', senza dover necessariamente abbattere o riformare i mondi precedenti.

³GOFFMAN, JOY (2004).

Negli anni '80, con l'invenzione del primo personal computer e la sua successiva commercializzazione, inizia una fase d'interpretazione di tipo controculturale dell'oggetto; si tratta di una nuova tecnologia che sarà in grado di cambiare prima le coscienze e successivamente il mondo.

Quello di "cultura underground" è un termine nato per indicare quell'insieme di movimenti giovanili di tendenza alternativa, accomunata dall'intento di porsi in antitesi o in alternativa alla cultura di massa popolare. Sorta all'interno di società del capitalismo avanzato, in un'epoca di grandi trasformazioni dell'industria culturale dovuta allo sviluppo dei mezzi di comunicazione di massa, la cultura underground proponeva un utilizzo alternativo dei nuovi mezzi di comunicazione, basato sulla diffusione di stili e principi di vita differenti da quelli della cultura dominante. Fra tutti questi movimenti, una grande rilevanza fu assunta dal punk: sorto a metà degli anni '70 e, con il tempo, declinato in un'infinità di classificazioni, fu caratterizzato da un'energica rabbia e aggressività nei confronti di qualsiasi forma di controllo, soprattutto il controllo sociale esercitato dai mass media e dalle organizzazioni religiose. Proprio per questi tratti in comune, la controcultura telematica ha scelto di unire il termine "cyber" a quello "punk", per indicare il mantenimento dello stesso spirito ribelle trasferito nel cyberspazio.

Grazie alla nascita del pc, l'avvento di internet e del web, nasce un nuovo territorio in cui rivivere gli ideali controculturali, luogo di libera espressione e liberazione personale. Ripercorrendo le tappe della nascita della cultura hacker, Steven Levy⁴ rintraccia l'origine della storia degli hacker, a partire dalla fine degli anni '50, all'interno del Massachusetts Institute of Technology (MIT), prestigiosa università di ricerca americana. In quegli anni il termine *hack* era utilizzato per indicare scherzi goliardici e spettacolari che gli studenti più ingegnosi mettevano in atto durante l'anno accademico.

Un nuovo significato del termine nacque sempre all'interno del MIT, e precisamente nella *Tech Model Railroad Club*, un club di modellismo ferroviario in cui esisteva una divisione (chiamata *Signals and Power*) con il compito di fornire energia elettrica per i trenini. All'interno di questo gruppo il termine "hack" descriveva un progetto che aveva uno scopo preciso, ma che aveva anche quello di divertire attraverso la sola partecipazione. Coloro che si dedicavano con maggior passione alle attività del

⁴LEVY (1996).

gruppo, con un'attenzione morbosa verso la tecnologia che consentiva di risolvere i problemi in maniera ingegnosa e creativa, venivano definiti hacker. Da qui nasce quella che Levy chiama la “prima generazione di Hacker”, che sviluppò una filosofia influenzata sia dallo spirito antiautoritario tipico della controcultura, sia da altre caratteristiche che erano considerate tipiche della natura stessa della comunicazione e del computer.

La scena iniziò a mutare negli anni '70, quando una nuova generazione di hacker iniziò a muoversi in California. La prima generazione, rinchiusa nei laboratori del MIT, non fu coinvolta nelle contestazioni di fine anni '60, mentre in California il clima culturale della contestazione aveva dato vita a un nuovo movimento digitale che si impegnava a rendere accessibile a tutti il computer. Il sogno del personal computer cominciava a prendere vita, ma contemporaneamente lo sviluppo di software poneva un singolare dilemma di mercato, relativo alla sua proprietà: era qualcosa da tutelare in quanto frutto del lavoro creativo dei programmatori, come sosteneva Bill Gates, o era qualcosa da condividere perché, come affermavano gli hacker, “tutto quello che serve a migliorare il computer deve essere libero”⁵?

Questa svolta economica creò le condizioni per la nascita di quella che per Levy può essere considerata la “terza generazione” di hacker, nuove leve di programmatori che erano cresciute in solitudine, perdendo il senso di comunità che caratterizzava i loro predecessori, che “non sentivano la necessità della condivisione delle tecniche e della libertà di circolazione delle informazioni. Le leggi del mercato prevalsero e le aziende di software proprietario s'imposero”⁶.

In questa nuova ottica di tipo economico, nel 1984 Richard Stallman, hacker della prima generazione, dopo un lungo periodo di riflessione intraprese la sua battaglia politica, dedicandosi a scrivere i codici per un sistema operativo libero, avviando il progetto GNU. Nel 1985, sempre Stallman fondò la *Free Software Foundation* (FSF) “Un'organizzazione no-profit con la missione di sostenere ed educare in nome degli utenti di computer di tutto il mondo”⁷, che mantiene la definizione di software libero per indicare ciò che deve contenere un particolare programma per essere considerato tale.

⁵LEVY (1996), p. 40.

⁶CARETTONI, LANIADO (2005), p. 6.

⁷www.fsf.org

Quindi, un software libero fa riferimento alle libertà degli utenti e della comunità. Tutti hanno la possibilità di eseguire, copiare, distribuire, studiare, cambiare e migliorare il software. Soltanto in questo modo gli utenti possono controllare il programma e non esserne controllati. In questo senso, quindi, un programma proprietario si configura come uno strumento di abuso. Si crea così una comunità di individui attivi e motivati da precise finalità politiche: l'obiettivo diviene la libertà di espressione in campo digitale. Inizia la crociata contro brevetti e diritto d'autore, con la creazione del cosiddetto *copyleft*.

Nel 1991 Linus Torvalds iniziò la scrittura su un kernel proponendo un approccio leggermente diverso da quello appena descritto: pubblicare i codici sorgenti prima ancora che l'applicativo fosse terminato, chiedendo un feedback e una collaborazione immediata a paritaria a tutti coloro che ne avessero le capacità e la voglia. Grazie a quest'ulteriore sviluppo, si supera definitivamente l'idea di "scienziati chiusi in laboratorio" e si passa ad abbracciare l'idea dello spazio sconfinato di internet "Uno spazio misto e spurio, in cui la contaminazione fra reale e virtuale diventa la norma e non l'eccezione".⁸

Con l'affermazione sempre più ampia di Linux come sistema operativo, i software della FSF iniziarono a perdere la loro valenza politica e la libertà iniziava a passare in secondo piano. Per sottolineare questa nuova direzione, si andò alla ricerca di una nuova terminologia che potesse definire meglio le nuove posizioni. "Alla fine degli anni Novanta di Bruce Perens ed Eric S. Raymond fondano la Open Source Initiative (OSI); la quale fa riferimento alla Open Source Definition, a sua volta derivata dalle Debian Free Software Guidelines, ovvero una serie di punti pratici che definiscono quali criteri legali debba soddisfare una licenza per essere considerata effettivamente «libera»: o meglio, con il nuovo termine, Open Source"⁹. Il termine mantiene in parte una sfumatura etica, per il riferimento al concetto di "apertura", che con il tempo è però uscito dal suo senso puramente tecnico assumendo una connotazione più ampia.

Da una parte il Free Software poneva l'accento sulle libertà ("il software libero è una questione di libertà, non di prezzo"¹⁰), dall'altra l'Open Source si concentrava, secondo le logiche di mercato, a cercare i modi migliori per diffondere un prodotto in base a criteri open. S'impose in maniera netta il modello meno politico e più orientato alle

⁸IPPOLITA, (2005), p. 33.

⁹IPPOLITA (2005), p. 42.

¹⁰<http://www.fsf.org/it-it/about-ita>

possibilità commerciali; la Free Software e la sua filosofia rimase in una posizione marginale e bollata come “estrema e non sostenibile economicamente”¹¹.

L’etica hacker e il libero scambio sono bollate come “pirateria informatica”, ma non hanno niente a che fare con il crimine. Si tratta di “meccanismi virtuosi di sviluppo culturale e tecnologico caratterizzati da una particolare attitudine verso la conoscenza, una curiosità e una sete di sapere lasciate in eredità dalle controculture degli anni ‘60 nate all’interno dei campus universitari statunitensi”.¹² L’etica hacker, o meglio lo spirito che la guida, è nato molto prima dei calcolatori elettronici e dei computer; si manifesta ogni qualvolta gli individui decidono che la conoscenza in grado di cambiare il mondo è più importante delle regole stabilite per mantenere l’ordine e lo status quo.

Essere un hacker significa appartenere ad una categoria di persone che condivide il gusto per risolvere i problemi non perdendo lo spirito del divertimento e del gioco, non perdendo la curiosità di capire come funzionano le cose, anche a costo di smontarle pezzo per pezzo. Questo può valere per un computer, per un ferro da stiro, o per un qualsiasi altro strumento tecnologico, ma anche per le regole sociali.

L’importanza che assume internet in questo contesto non riguarda “il modo in cui conosciamo o la conoscenza stessa”¹³, quanto piuttosto la possibilità per un infinito numero di individui di poter organizzare il proprio processo di conoscenza in base a un’infinita disponibilità di informazioni e dati, e quindi anche di scegliere percorsi che si allontanano dalla “uniformità della conoscenza” che ha il fine di “mantenere la stabilità del modello prevalente di ordine”.¹⁴ Inoltre internet offre la possibilità di condividere la conoscenza, anche quella che non segue i “percorsi tradizionali”.

Lawrence Lessig, docente alla Stanford Law School e fondatore dello *Stanford Center for Internet and Society* è da molto tempo impegnato a studiare le implicazioni giuridiche del software libero. Nel 2001, insieme ad altre figure di spicco nell’ambito delle comunicazioni e della proprietà intellettuale come James Boyle, Michael Carroll ed Eric Eldred, ha realizzato il progetto Creative Commons (CC), il cui obiettivo “è di dare vita ad un movimento di consumatori e produttori che contribuiscano alla costruzione del

¹¹IPPOLITA (2005), p. 44.

¹²GUBITOSA (2005), p. 34.

¹³MONCERI, (2011), p. 144.

¹⁴MONCERI, (2011), p. 145.

pubblico dominio e che, con il loro impegno, ne dimostrino l'importanza per la creatività altrui.”¹⁵

Il punto di partenza è l'eccessiva estensione sia di ampiezza che di durata del copyright, che secondo Lessig è il frutto delle pressioni delle grandi lobby, come la Walt Disney Company, e la conseguente elaborazione di un copyright più elastico, in cui non tutti i diritti sono riservati, realizzata attraverso le *Creative Commons Public Licenses* (CCPL).

Quello che è importante sottolineare in questa fase del lavoro è che non si sta cercando un modo per abolire il concetto di proprietà, come lo stesso Lessig afferma:

Viviamo in un mondo che onora la “proprietà”. Io appartengo a questo mondo. Credo nel valore della proprietà in generale, e credo anche nel valore di quella strana forma di proprietà che gli avvocati definiscono “proprietà intellettuale”. Una società vasta e diversificata non può sopravvivere senza la nozione di proprietà; una società vasta, diversificata e moderna non può prosperare senza la nozione di proprietà intellettuale¹⁶.

La CCPL si presenta come una posizione intermedia tra due eccessi¹⁷: da un lato chi sostiene la politica del “tutti i diritti riservati” e dall'altro chi la nega completamente sostenendo che un'opera pubblicata diventa di pubblico dominio. Un'opera rilasciata con una CCPL consente determinate libertà che vanno al di là di quelle permesse dalle libere utilizzazioni consentite nei diversi Paesi. Si parla di “alcuni diritti riservati” perché i limiti di tali libertà sono determinati dalle scelte dell'autore.

Nel 1999 Richard Stallman scriveva il saggio *L'enciclopedia Universale Libera e le risorse per l'apprendimento*,¹⁸ in cui sosteneva che “il World Wide Web avesse le potenzialità per svilupparsi in un'enciclopedia universale che copra tutti i campi della conoscenza”¹⁹.

Questo manifesto ispirò vari progetti di enciclopedie on line, alcuni, come l'Enciclopedia Filosofica di Stanford, basati comunque sulle logiche editoriali di proprietà intellettuale. Altri, come la svedese Susnig.nu, la *Enciclopedia Libre* e Wikipedia sono

¹⁵ALVANINI, (2009), p.389.

¹⁶LESSIG (2005), p. 17.

¹⁷Per un approfondimento sugli obiettivi, si può consultare <http://creativecommons.org/about>

¹⁸Il testo completo è disponibile all'indirizzo <http://www.gnu.org/encyclopedia/free-encyclopedia.it.html>

¹⁹STALLMAN (1999), p. 1.

invece veri e propri wiki, basati sul modello *Open Content* (“contenuto libero”). Il concetto trae ispirazione da quello di Open Source, ma qui ciò che si rende liberamente disponibile all’utilizzo non è il codice sorgente di un programma, quanto piuttosto i suoi contenuti editoriali.

Le caratteristiche più rilevanti del progetto sono l’apertura e la libertà. Apertura, nel senso che si basa su contributi redatti da volontari, utenti anche occasionali che non sono tenuti a specificare identità o competenze, che possono inserire nuove voci o modificare quelle già esistenti. È comunque possibile la registrazione di un utente ed esistono alcune forme di protezione da atti di vandalismo, ma “la totale apertura e, in fondo, la fiducia nello spirito collaborativo della collettività, rimane un punto forte del progetto”.²⁰

La libertà si riferisce all’utilizzo che chiunque può fare dei contenuti: sono completamente accessibili, gratuiti, possono essere utilizzati in ogni modo, anche a scopi commerciali. Questo è possibile grazie alla licenza GNU FDL, licenza di tipo permissivo che permette distribuzione, creazione di opere derivate e uso commerciale del contenuto a condizione che si mantenga l’attribuzione agli autori e che il contenuto resti disponibile attraverso la stessa licenza. In Wikipedia s’intrecciano tre importanti dimensioni: quella tecnologica legata al tipo di software utilizzato, quella giuridica relativa alla particolare forma di gestione e tutela del diritto d’autore, e la dimensione culturale che richiama l’etica hacker e le modalità di condivisione della conoscenza che vanno oltre l’ambito informatico e coinvolgono i processi di produzione delle informazioni. Wikipedia può essere considerata come uno dei migliori e più convincenti esperimenti di raccolta e organizzazione collettiva della conoscenza.

Infine il concetto di *hacking* ha avuto uno sviluppo anche nell’ambito dell’attivismo politico: l’*hacktivism* è l’emergere di un’azione politica popolare, di auto-attività di gruppi di persone nel cyberspazio. Si tratta di “una sorta di utopia anarchica, una specie di ideologia dell’autogestione che sentiva di fare a meno dei direttivi, delle federazioni, delle forme associative e politiche tradizionali: la rete era partecipazione dal basso e comunicazione diretta senza filtri”²¹. Non significa semplicemente “ogni politica

²⁰PACCAGNELLA (2007), p. 1.

²¹GUBITOSA (1999), p. 9.

associata al cyberspazio”²² perché in questo caso chiunque potrebbe essere considerato un attivista digitale, visto che oggi sono poche le attività politiche, sociali e culturali che in una forma o in un'altra non coinvolgano anche forme di virtualità.

Piuttosto, l'hackivism che emerge dalla fine del ventesimo secolo, è un fenomeno sociale e culturale specifico, in cui l'azione diretta delle politiche popolari è stata tradotta e riportata nei mondi virtuali.²³ Il movimento cyberpunk e in generale tutta la scena contro culturale, soprattutto americana, hanno ricevuto nuovi spunti di dibattito e riflessione grazie agli scritti di Hakim Bey, soprattutto grazie al suo saggio *T.A.Z. Zone temporaneamente autonome*, (1991).

All'interno del saggio, Bey riprende i concetti e le differenze, già affrontate in questo lavoro con Max Stirner, tra rivoluzione e sollevazione:

Sollevazione, o la forma latina insurrezione, sono parole usate dagli storici per etichettare rivoluzione fallite –movimenti che non si conformano alla forma prevista, la traiettoria approvata dal consenso; rivoluzione, reazione, tradimento, la fondazione di uno Stato ancora più opprimente- il girare della ruota, il ritornare della storia ancora e ancora nella sua forma più alta: stivale sulla faccia dell'umanità per sempre.²⁴

La sollevazione e l'insorgere permettono invece di uscire da questo circolo vizioso e di alzarsi, sorgere, per prendersi cura di se stessi e dei propri interessi. La Rivoluzione è qualcosa che cerca permanenza e durata, mentre la sollevazione è qualcosa di temporaneo che lascia sempre un cambiamento profondo. In quest'ottica, l'insurrezione si configura come una rottura sia dal punto di vista temporale che istituzionale, non dipendendo dalla volontà di creare un nuovo ordine sociale: “Se la Storia è Tempo come dice di essere, allora la sollevazione è un momento che salta su e fuori dal Tempo, viola la Legge della Storia. Se lo Stato è Storia, come dice di essere, allora l'insurrezione è il momento proibito, un'imperdonabile negazione della dialettica”²⁵. In questo senso, la dialettica in questione “non è altro che quella tra Rivoluzione e Stato, Stato interpretato come totem

²²JORDAN, TAYLOR (2004), pp. 8-9.

²³JORDAN, TAYLOR (2004).

²⁴BEY (1993), pp. 12-13.

²⁵*Ibidem*, p. 13.

liberticida contro cui combattere tentando di creare degli spazi alternativi ed antagonisti”²⁶.

La TAZ non deve essere considerata come un fine esclusivo in sé che prenda il posto di tutte le altre forme di organizzazione; può però procurare una forma di arricchimento se associata alla sollevazione senza comportare uno scontro diretto con lo Stato: si tratta di una sommossa che libera temporaneamente un’area (che riguarda una porzione di terra, di tempo o di immaginazione) che si dissolve prima che lo Stato la possa schiacciare.

Viene introdotto il concetto di Rete, definito come “la totalità di tutto il trasferimento di informazione e comunicazione”.²⁷ Alcuni trasferimenti sono privilegiati e spettano solo ad alcune categorie (ad esempio i dati militari), il che conferisce alla Rete un aspetto gerarchico; la maggior parte resta però aperta a tutti, conferendo ad essa anche un aspetto orizzontale. All’interno della Rete si è sviluppata una Contro-Rete, definita “Tela”, costituita da una struttura aperta alternativa orizzontale di scambio informatico. Il termine di Contro-Rete continuerà ad indicare l’uso ribelle e illegale della Tela, come l’hacking: “Rete, Tela e Contro-Rete sono tutte parti dello stesso intero modello complesso. Si confondono l’una con l’altra in innumerevoli punti”.²⁸

Uno sviluppo molto recente del concetto di hacktivism è rappresentato da Anonymous. Le difficoltà di fornire una definizione del fenomeno derivano dal fatto che Anonymous è, come suggerisce il nome, volutamente avvolta nel mistero. Non ci sono leader, nessuna struttura gerarchica, nessun epicentro biografico. Tuttavia, come osserva Gabriella Coleman, “mentre ci sono forme di organizzazione e di logiche culturali che innegabilmente plasmano le sue molteplici espressioni, resta un nome che qualsiasi individuo o gruppo può adottare come proprio”.²⁹

Le attività del gruppo nascono su una piattaforma di immagini, il cui scopo era principalmente il divertimento e la presa in giro. Nel 2007 si realizza il primo attacco per protestare contro un episodio avvenuto in Alabama, in cui si vietava il bagno in una piscina ad un malato di AIDS. Successivi attacchi furono condotti a danno di un

²⁶D’ORAZIO (2012), p. 208.

²⁷*Ibidem* p. 24.

²⁸*Ivi*

²⁹COLEMAN (2011).

conduttore radiofonico con tendenze razziste e di un pedofilo, fino all'anno successivo, quando, con l'attacco alla chiesa di Scientology, si delineava un gruppo con una chiara vocazione politica. La difesa della libertà digitale in tutte le sue forme diventa lo scopo principale d'azione del gruppo.

Buona parte degli attacchi di Anonymous si basano sul *Distributed Denial of Service* (DDoS), cioè l'invio di una grossa quantità di dati a un sito, al fine di saturarne le connessioni e renderlo inaccessibile: "Il gruppo di hacktivisti sostiene che gli attacchi *Distributed Denial of Service* siano pratiche di protesta simili a quelle messe in atto dal movimento Occupy: gli hacktivisti impediscono l'accesso ai siti Web presi come bersaglio nello stesso modo con cui gli attivisti ostacolano l'ingresso agli edifici"³⁰.

Un nuovo punto di svolta è rappresentato dall'iniziativa *OpTunisia*, nata per sostenere le proteste dei tunisini contro il governo tra il 2010 e il 2011. Secondo Gabriella Coleman, OpTunisia ha rappresentato un altro punto di svolta nella formazione politica di Anonymous come un movimento di protesta. Considerando che la maggior parte delle operazioni precedenti riguardavano principalmente Internet o censure, questa operazione si trasferisce esattamente nell'attivismo per i diritti umani in quanto convergenti con un movimento sociale esistente"³¹. A partire da questo momento, moltissime saranno le operazioni di questo tipo: dopo la Tunisia, l'attenzione si è spostata in Egitto, Libia, Nuova Zelanda, Italia.

Considerando il fenomeno di Anonymous in un'ottica stirneriana, si potrebbe affermare che gli hacker di Anonymous possono essere definiti "egoisti", ossia degli "unici" che si ribellano e si associano volontariamente solo per il raggiungimento di un obiettivo comune.

³⁰SCIANNAMBLO (2013).

³¹COLEMAN (2011).

1. Max Stirner, L'Unico e la sua proprietà

L'Unico e la sua proprietà rappresenta l'unica opera di Max Stirner, edito da Otto Wigand nel 1844. Tutto quello che sappiamo su Striner si deve a Henry Mackay, il poeta rivoluzionario scozzese-tedesco, che ha riportato in luce la sua opera e alcune informazioni riguardo al suo autore. La sua biografia su Stirner esce nel 1898 a Berlino: questa data segna l'inizio di una lenta riconsiderazione della persona e dell'opera di Stirner. Importante fu pure la pubblicazione dell'edizione popolare dell'*Unico*, uscita presso Reclam nel 1893, che rese l'opera accessibile al grande pubblico. Nel 1898 viene pubblicata anche la prima edizione degli *Scritti Minori*.

Max Stirner, pseudonimo di Johann Caspar Schmidt (Bayereut 1806 – Berlino 1856), ha frequentato l'università studiando filologia e filosofia presso Enlargen, Berlino e Königsberg, ha insegnato in una scuola di moda femminile, contratto un matrimonio infelice e morto in solitudine, oppresso dai debiti e abbandonato da tutti.³²

Per più di un decennio incontrò a Berlino molti pensatori radicali, ma è stato influenzato maggiormente dalla filosofia hegeliana che non dallo spirito rivoluzionario del 1848.

Se Stirner è un pensatore poco conosciuto, può essere considerato come un autore ancor meno letto. “Sfortunato come uomo e come scrittore, sacrifica tutta la sua vita per il solo scopo di poter esprimere le sue idee sull'uomo.[...]Si potrebbe essere tentati di avvicinare in certo qual modo la figura di Stirner a quella di Socrate.”³³ Entrambi affrontano serenamente il giudizio e la condanna della società, perfettamente consapevoli del loro ruolo di amanti della sapienza, anche se si tratta di due concezioni opposte di sapienza. La posizione di Stirner, come quella di Nietzsche, è di opposizione ai valori socratici. Si tratta di una posizione che intende demolire tutti gli ideali creati dal pensiero umano da Socrate in poi, attraverso una dialettica esistenziale portata con estrema coerenza logica sino all'assurdo. È lo stesso Stirner a non considerarsi un filosofo: nell'*Unico* indossa volontariamente le vesti di anti-filosofo perché il filosofo è alla ricerca

³²HUNEKER, (1907).

³³PENZO, (1971), p. 18.

di una verità verso cui prostrarsi, esattamente come il credente che cerca una verità sacra a cui inginocchiarsi.

Stirner invece dichiara di esprimere i propri pensieri non per amore della verità o per amore verso i suoi lettori, ma solo per spiegare se stesso, esattamente come fa un uccello che canta solo per saziarsi della sua melodia.

Il libro di Stirner è stato tradotto in inglese da Stephen T. Byington con un'introduzione di J. L. Walker, su invito di Benjamin R. Tucker, filosofo anarchico americano, con il titolo *The Ego and his Own* (*L'Unico e la sua proprietà*). Chi ha tradotto dal tedesco deve aver incontrato non poche difficoltà, infatti il risultato finale del titolo non è appropriato, ed è lo stesso Tucker nella prefazione a chiarire che il senso non è esattamente equivalente a quello tedesco. “*Der Einzige* significa "l'uomo unico", una persona di una individualità precisa, ma nel libro stesso l'autore modifica e arricchisce il significato del termine. L'uomo unico diventa l'ego e un proprietario (*ein Eigener*), un uomo che è in possesso di proprietà, in particolare del proprio essere. Come la sua proprietà egli è unico, e il termine stesso indica che il pensatore che propone questo punto di vista è un individualista estremo.”³⁴

J. L. Walker nella sua introduzione paragona Stirner a Nietzsche e conferisce una posizione di superiorità al primo, definendolo un vero anarchico non meno di Josiah Warren. Walker dichiara: "In Stirner abbiamo il fondamento filosofico di libertà politica. Il suo interesse per lo sviluppo pratico di egoismo per la dissoluzione dello Stato e l'unione di uomini liberi è chiara e marcata, e si armonizza perfettamente con la filosofia economica di Josiah Warren".³⁵

La scelta del termine egoista fa parte della volontà dell'autore di ripristinare tutti quei termini che hanno assunto un'accezione negativa nel linguaggio che lui definisce cristiano-metafisico. Cristianesimo per Stirner non coincide con la dottrina cristiana, ma tutta la dimensione del pensare che procede per concetti e che quindi non nasce con Cristo, ma da Socrate in poi.

Quando *l'Unico* fu pubblicato, in un primo momento la censura intervenne sulla sua diffusione, ma poco dopo l'ordinanza fu abolita perché l'opera era considerata così assurda e priva di logica da non poter rappresentare un pericolo. In molti non le

³⁴CARUS, (1911), p. 377.

³⁵CARUS, (1911), p. 378.

risparmiarono critiche: da Ludwig Feuerbach a Bruno Bauer, fino alle più famose critiche di Marx e Engels che “le dedicarono addirittura un libro dello stesso numero di pagine dell’*Unico*, se si pensa che *L’ideologia tedesca* [...] è per quasi due terzi rivolta a confutare le posizioni piccolo-borghesi di Stirner.”³⁶

La scoperta di alcuni tratti del pensiero filosofico di Stirner è stata un processo lento e complesso, “questo anche perché l’impostazione filosofica di fondo di Stirner è, come quella di Nietzsche, non solo al di fuori ma pure in forte polemica con la tradizione del pensiero occidentale.”³⁷ La svolta in questo senso è rappresentata dagli studi di Giorgio Penzo³⁸ che interpreta Stirner non come una guida ideologica, ma come un pensatore che intende impostare il suo pensiero filosofico privandolo della trascendenza, “dato che tutta la possibilità dell’uomo si esaurisce nel puro conoscere, per mostrare però dove conduce il conoscere se viene portato fino alle sue estreme conseguenze.”³⁹

È lecito chiedersi se la fortuna di Stirner sia dovuta all’interpretazione del suo pensiero condotta sotto un punto di vista filosofico, o piuttosto se essa non sia legata ad una interpretazione condotta da un punto di vista ideologico. Stirner si può considerare promotore di un’ideologia oppure un filosofo?

Nel mondo accademico l’autore resta in ombra; negli ultimi decenni il suo pensiero è stato reintrodotta nei dibattiti sull’anarchismo connesso al post-strutturalismo e al post-anarchismo. Da sempre però è male interpretato, sia volontariamente che involontariamente e in questo senso si può affermare che “i recenti dibattiti offrono la possibilità di spazzare via i pregiudizi del passato, tuttavia, alcuni vecchi errori sono ancora costantemente ripetuti”.⁴⁰

La sua notorietà è legata al fatto che egli è considerato uno dei rappresentanti più importanti dei movimenti libertari. È riconosciuto dagli anarchici come un loro teorico e al suo nome vengono accostati quelli di altri teorici dell’anarchismo a lui contemporanei come Proudhon o Bakunin. Probabilmente, un ruolo importante in questa interpretazione è ricoperto da Mackay, responsabile della presentazione al pubblico di Stirner, che da

³⁶SIGNORINI (1994), p.9.

³⁷PENZO (1993), P.8.

³⁸PENZO (1971); (1996).

³⁹BERTO (1997), P.174.

⁴⁰FEITEN (2013), p. 118.

entusiastico poeta dell'anarchismo, ha messo in luce gli aspetti che più lo coinvolgevano dell'opera e dell'autore.

Per quanto riguarda il concetto generale di anarchia, per andare oltre la credenza popolare che lo identifica con il concetto di "caos"⁴¹, che è ben lontano ad esempio dalle teorie di Tolstoj, Godwin e Kropotkin, tutti riconosciuti come anarchici, George Woodcock afferma:

L'originaria parola greca *anarchos* significa semplicemente "senza un superiore"; la parola anarchia può dunque essere usata, in un contesto generale, per indicare o la condizione negativa del disordine determinato dalla mancanza di un governo o la condizione positiva del non avere un governo perché il governo non è necessario al mantenimento dell'ordine⁴².

Nel 1840 Pierre-Joseph Proudhon pubblicava l'opera *Che cos'è la proprietà?* in cui "rivendicava a se stesso, per primo, il titolo di anarchico".⁴³ L'autore aveva intuito l'ambiguità del greco *anarchos* ed era risalito ad esso proprio per questo motivo, per sottolineare che la critica all'autorità che teorizzava non implicava necessariamente una difesa del disordine.

Il concetto generale espresso da Proudhon nel 1840 sarà ciò che lo accomuna con anarchici di un periodo più tardo, come Bakunin e Kropotkin, nonché a molti pensatori precedenti e successivi, come Godwin, Tolstoj e lo stesso Stirner, che elaborarono sistemi anti-governativi "senza accettare il nome di anarchici".⁴⁴ Ed è proprio in questo senso che si può parlare di anarchismo al singolare, nonostante le sue variazioni: "Un sistema di pensiero sociale, mirante a cambiamenti fondamentali nella struttura della della società e in particolare alla sostituzione dello stato autoritario con qualche forma di libera cooperazione tra individui liberi"⁴⁵.

Gli anarchici possono sostanzialmente essere d'accordo sui fini ultimi, ma sviluppano posizioni diverse sulla tattica più conveniente per raggiungerli, e questa differenza è evidente soprattutto per quanto riguarda la violenza:

⁴¹WOODCOCK (1980), p. 6.

⁴²*Ivi*

⁴³*Ibidem*, p. 7.

⁴⁴*Ibidem*, p. 8.

⁴⁵WOODCOCK (1980), p. 9.

I tolstojani non ammettevano la violenza in nessuna circostanza; Godwin sperava di determinare cambiamenti mediante discussione; Proudhon e i suoi seguaci mediante la pacifica proliferazione di organizzazioni cooperative; Kropotkin accettava la violenza, ma solo a malincuore e solo perché la riteneva inevitabile nelle rivoluzioni e considerava le rivoluzioni tappe inevitabili del progresso umano; persino Bakunin, benché combattesse su molte barricate ed esaltasse il carattere sanguinario delle insurrezioni contadine, ebbe dei momenti di dubbio.⁴⁶

Michael Schmidt e Lucien van der Walt sostengono, nel loro saggio *Black Flame* (2009) che le concezioni comuni di anarchismo includono molti pensatori che non erano effettivamente anarchici, e tracciano questo fenomeno per lo studio seminale di Eltzbacher dell'anarchismo in cui ha individuato "sette saggi": Godwin, Stirner, Proudhon, Bakunin, Kropotkin, Tucker, e Tolstoj".⁴⁷ Le analisi di Eltzbacher e quelle di Schmidt e van der Walt risultano molto diverse fra loro, questo soprattutto a causa della sintesi "altamente selettiva e superficiale"⁴⁸ condotta dagli autori di *Black Flame* sull'opera di Stirner. Questi ultimi sostengono che esiste una sola versione corretta del canone anarchico che, nella lista dei sette anarchici, si rintraccia solo in Bakunin e Kropotkin. Per includere tutti si dovrebbe definire la dottrina a un livello così generale da permettere di eliminare le radicali differenze tra questi pensatori.

L'egoismo di Stirner non è un invito agli individui ad essere meno altruisti, ma piuttosto un invito a capire la differenza tra un comportamento altruistico motivato da un interesse personale, o "l'amore per gli altri"⁴⁹ e un comportamento motivato dal senso del dovere, "un dovere sacro".⁵⁰ Non si tratta di una negazione della collaborazione, gli individui sono esortati ad associarsi liberamente in tutte le forme che possono consentire un avanzamento dei propri interessi.

Secondo Elmo Feiten esistono dei punti di contatto tra l'opera di Stirner e i classici dell'anarchismo, "indipendentemente dal fatto che Stirner stesso sia considerato un anarchico o no"⁵¹. Data però la problematicità del suo pensiero, "è del tutto plausibile non

⁴⁶WOODCOCK (1980), p.11.

⁴⁷FEITEN (2013), p. 119.

⁴⁸*Ibidem*, p.120.

⁴⁹*Ibidem*, P. 122.

⁵⁰*Ivi*

⁵¹*Ibidem*, p. 127.

etichettare Stirner come anarchico, semplicemente perché le implicazioni politiche della sua critica non sono sufficientemente chiare per confrontarle con le politiche degli anarchici”⁵²

In genere, quando si associa Stirner all’anarchismo, egli viene collocato in una precisa posizione, quella dell’anarco-individualismo: “Si tratta di un gruppo minoritario e quasi marginale, che si presenta nella forma di una specie di atomismo nei rapporti sociali.”⁵³ Ancora, si tratta di un indirizzo che si sviluppa piuttosto tardi e che è rappresentato proprio da Stirner e dall’influenza che inizia ad esercitare verso la fine del secolo sull’orientamento dei gruppi anarchici. Si deve anche riconoscere che gli stessi teorici del movimento anarchico hanno sentito la necessità di distinguere l’anarchismo individualista di Stirner dal movimento anarchico quale puro movimento sociale.

Secondo Penzo, associando Stirner al concetto di egoismo si è portati a pensare a quest’ultimo elemento alla luce di una dimensione inautentica. Spesso infatti si associa l’egoismo all’anarchismo, per spiegare il primo attraverso il secondo, correndo però il rischio di precludersi la via per comprendere l’orizzonte “ontologico” dell’egoismo. Così come è riduttivo considerare Stirner come un rappresentante poco significativo della sinistra hegeliana. Fa parte senza dubbio di questa categoria, perché è quella la cultura del suo tempo e il periodo storico della sua attività, ma la tematica di Stirner sorpassa quel periodo storico e quella cultura aprendo una nuova dimensione del filosofare.

Penzo interpreta Stirner come il rappresentante di una nuova dimensione esistenziale dell’essere secondo la quale l’autenticità dell’io deve ritrovare il suo fondamento solo in se stesso: “l’unico denota il momento autentico dell’io come sua proprietà, la cui dinamica interna è la rivolta che indica l’atto di un superamento continuo della dimensione santa dell’oggetto perché l’io possa essere se stesso.”⁵⁴ Le dimensioni dell’unico e della rivolta implicano la dialettica esistenziale stirneriana i cui poli sono dati dal momento dell’io come spirito e da quello autentico dell’io come Ego. Quindi, secondo Penzo, Stirner non intende eliminare i vari ideali, ma vuole superare la loro “santità”: niente può essere pensato sopra se stessi, altrimenti cade il concetto autentico di verità

⁵²FEITEN (2013), p. 127.

⁵³PENZO (1971), p. 58-59.

⁵⁴*Ivi*

secondo cui tutto ciò che è al di sopra dell'io come unico è falso, e tutto ciò che è al di sotto è vero.

Non è corretto affermare, come fanno spesso i critici, che Stirner muova una guerra a tutti gli ideali, specialmente quello religioso. Questo perché, nell'ottica stirneiana, non si può dire che la religione sia un ideale tra gli altri o il più nobile tra questi, ma piuttosto si deve dire che ogni ideale è, in quanto tale, religione.

La critica alla santità e all'autorità che si fonda sul concetto non è solo una critica filosofica ma anche pedagogica: l'educazione autentica, infatti, dovrebbe liberare da ogni autorità, da ogni schiavitù dell'oggetto del sapere. Questo porta Stirner a criticare anche la concezione della legge, che si configura come la forza di uno o più singoli sugli altri, e che assume la dimensione di "santità": "Per Penzo il compito di Stirner diventa quello di fugare tale santità della legge riportandola alla dimensione dell'assurdo e dimostrando come essa sia spirito e puro fantasma, il tutto con considerazioni paradossali, considerate spesso così poco razionali da non poter essere prese sul serio e per questo Stirner ancor oggi incontra difficoltà ad entrare nella storia del pensiero occidentale."⁵⁵

L'elemento più rilevante emerso dalle analisi del pensiero di Stirner è l'originalità della sua critica che tenta di decostruire il senso di ciò che normalmente si attribuisce alla coscienza con la forza dell'abitudine: "Nozioni come *libertà*, *verità*, vengono da Stirner private della loro *aura* metafisica che da sempre le connotava e denunciate come illusioni."⁵⁶ La libertà diventa quindi un contenitore privo di contenuto che spinge l'io alla continua ricerca di qualcosa che ha in sé solo la forza della suggestione, e Stirner cerca di abbandonare questa concezione identificando la libertà con le reali possibilità di ciascuno. La libertà va intesa come la possibilità e capacità individuale che ognuno ha di rendersi libero.

La volontà stirneriana di collegare il concetto di libertà a quello di proprietà facendo dell'io il centro e il punto di riferimento di tutta la realtà, nasce dal rifiuto di un'idea di libertà che egli considera metafisica e propria di tutta la tradizione etico-politica occidentale. E' proprio in questa indifferenza e svalutazione della libertà che si rappresenta l'immagine più vera dell'uomo. "In realtà la libertà deve essere vista solo come capacità dispositiva e acquisitiva dell'uomo in ordine alle sue volontà, ai suoi

⁵⁵BERTO (1997), p. 174.

⁵⁶SIGNORINI (1994), p.10.

desideri per esaudirli e al limite per cancellarli. L'uomo vuole paradossalmente la libertà per non sentirne più il peso, per trasformare la libertà in proprietà.”⁵⁷

Stirner introduce anche una distinzione tra emancipazione ed auto-liberazione: nel primo caso si tratta di una libertà che è concessa da altri e che non rende mai un uomo davvero libero; l'auto-liberazione è invece il modo che ha l'uomo per liberarsi da solo, diventare padrone di se stesso esclusivamente attraverso la propria forza, una forza che non ha nulla a che vedere con la violenza, ma che identifica la capacità di appropriarsi del mondo.

Allo stesso modo il concetto di verità, inteso come un valore capace di dare un ordine e un indirizzo alla vita individuale e collettiva, viene superato in favore di una verità che “può imporsi come tale alla coscienza solo sulla base di un doveroso riconoscimento (necessario per la sua costituzione) attraverso il quale l'individuo stabilisce con la sua servitù, l'appartenenza ad un determinato ordine di valori.”⁵⁸

L'Unico è diviso in due parti: la prima è intitolata *Der Mensch* (L'uomo) ed inizia con una esplicita polemica nei confronti di Feuerbach e Bruno Bauer, “visti come rappresentanti di punta dell'umanitarismo degli anni si Stirner, come le ultime espressioni intellettuali della modernità, esito estremo del cristianesimo”⁵⁹; la seconda parte è chiamata *Ich* (Io), mantiene sempre il carattere critico ma ha anche una connotazione propositiva perché Stirner presenta le categorie filosofico-politiche che secondo lui sono necessarie a definire una vita individuale non alienata.

Nella prima parte dell'*Unico* è ripercorsa la storia delle vicende umane sia da un punto di vista di crescita individuale (*Una vita d'uomo*), sia nella prospettiva più generale della storia dell'umanità (*Uomini del tempo antico e del moderno*), prendendo in prestito la dialettica hegeliana per realizzare delle triadi come bambino-giovane-adulto, antichi-moderni-contemporanei. “Sempre secondo la lezione hegeliana, l'età originaria dell'umanità (antichità) e dell'individuo (infanzia) viene identificata con la dimensione naturalistica, «il mondo della natura», mentre l'età successiva (modernità-gioventù) con la dimensione spirituale, «il regno dello spirito».”⁶⁰

⁵⁷SIGNORINI (1994), p. 46.

⁵⁸*ivi*

⁵⁹FERRI (1993), P.73

⁶⁰*ivi*

Nella seconda parte Stirner mantiene la tripartizione ternaria e presenta alcune categorie originali.

Nel titolo dell'opera, *L'unico e la sua proprietà*, sono nominati i due fondamenti della filosofia stirneriana: da una parte il nuovo soggetto, *l'unico*, dall'altra una nuova concezione dell'oggetto che viene inteso come *proprietà*, entrambi pienamente teorizzati nella seconda parte, insieme al concetto di "rivolta" e alla "unione degli egoisti". Ultimo concetto fondamentale è quelli di "egoismo", definito da Stirner come il principio stesso della vita, "è inglobante perché è l'essenza di ogni cosa, nello stesso tempo è escludente perché unifica solo formalmente: il carattere che accomuna ogni esistente e la sua assoluta originalità, l'irriducibile diversità."⁶¹

La teorizzazione dell'egoismo, inteso come motore della storia e delle vicende personali di ogni individuo, non equivale a dire che esso esiste in una sola forma: ne esistono tante quanti sono gli uomini che la storia ci mostra. Data la prevalenza di soggetti alienati, le manifestazioni di egoismo sono sempre incomplete e contraddittorie. Un essere alienato è per Stirner colui che non vive in funzione di sé, ma che vive per l'altro da sé, che storicamente ha preso la forma di natura presso gli antichi e di spirito a partire da Cristo, fino ai liberali, che hanno teorizzato una nuova forma di spirito che è la società. "Con «ego» Stirner intende il singolo individuo, non riconducibile ad alcuna categoria universale e intersoggettiva; con «altro da sé» ogni dimensione religiosa, politica e sociale che trascende il singolo, lo considera come sua parte e gli si impone come superiore, regolandone la vita e l'azione con una serie di regole deontologiche di varia natura."⁶²

La forma più elevata di egoismo deve ancora realizzarsi: coincide con la coscienza che il singolo ha di sé in quanto assoluto, che lo spinge a ridurre l'altro da sé a "oggetto" e quindi a strumento finalizzato alla propria realizzazione. Di conseguenza, "a parere di Stirner, Dio e lo stato vivranno fino a quando l'uomo spenderà la propria vita per servirli, e parimenti moriranno soltanto quando l'individuo servirà la sua propria causa, quella egoistica."⁶³

⁶¹FERRI (1993), p. 73.

⁶²FERRI (1993), p.75.

⁶³D'AMBROSIO (2006), p. 8.

1.1 Rivolta e Rivoluzione

Il termine *Empörung*, attraverso il quale Stirner definisce il concetto di “rivolta”, si traduce, oltre che con “ribellione”, anche con indignazione. Il concetto è introdotto come elemento di polemica contro le teorie della proprietà di Bruno Bauer e della proprietà sociale. Stirner sostiene che attraverso quest’ultima concezione della proprietà non c’è stato nessun miglioramento rispetto alla proprietà borghese; “si nega, anzi, la stessa conquista della proprietà privata, conquista della borghesia che se per un verso fa dipendere la proprietà dallo Stato, che la regola e la garantisce, per un altro sostiene per la prima volta il diritto alla proprietà individuale, che ognuno è proprietario.”⁶⁴ Comunisti e umanitari infatti ripristinano relazioni feudali, in cui nessuno ha una proprietà e tutti ricevono ogni cosa dalla società da cui sono dipendenti, in un sistema definito di “vassallaggio globale”.⁶⁵

La critica del potere statale elaborata da Stirner si sviluppa nel contesto storico delle rivoluzioni democratiche, socialiste e comuniste del XVIII e XIX secolo, e ciò è curioso perché ognuna di queste rivoluzioni aveva come obiettivo quello di estendere i diritti umani e garantire la piena partecipazione di tutti gli individui al processo politico. Ognuna prometteva il superamento dell’alienazione attraverso l’applicazione del potere statale nella società e nella vita degli individui. Stirner critica queste rivoluzioni perché esse, nel tentativo di superare le vecchie forme di alienazione e repressione dei regimi precedenti, ne hanno introdotte di nuove. Si tratta di moderne espressioni politiche di alienazione.

L’egoismo dialettico di Stirner concepisce tutti i sistemi sociali come delle costruzioni che nascono in determinate circostanze storiche a causa delle debolezze dei vecchi regimi e della forza dell’opposizione. Dunque, “anticipando Marx, Stirner ha distinto il borghese dal cittadino, ma ha usato questa distinzione per arrivare ad una conclusione completamente opposta rispetto a socialisti e comunisti. Nell’*Unico e la sua*

⁶⁴FERRI (1993), pp.79-80.

⁶⁵STIRNER (2002), p.330.

proprietà, afferma che non è l'individuo o la vera persona che è stata liberata dalla rivoluzione, ma solo il cittadino come specie, la categoria del liberalismo politico".⁶⁶

La società comunista è lontana dall'essere associazione, resta una dimensione astratta perché prende in considerazione non il singolo, ma l'uomo. "Infatti, parlando del benessere di tutti, il comunista parla in fondo di un benessere astratto, poiché, evidentemente, non aspirando tutti allo stesso benessere, si ha che il benessere di tutti non costituisce il benessere di ciascuno".⁶⁷

A questo punto Stirner presenta il concetto di rivolta in alternativa a quello di rivoluzione, ed è proprio sulla base dell'analisi delle differenze tra i due concetti che la rivolta viene caratterizzata:

"rivoluzione e rivolta non devono essere considerati sinonimi. La prima consiste in un rovesciamento della condizione sussistente o *status*, dello Stato o della società, ed è perciò un'azione *politica o sociale*; la seconda porta certo, come conseguenza inevitabile, al rovesciamento delle condizioni date, ma non parte di qui, bensì dall'insoddisfazione degli uomini verso se stessi, non è una levata di scudi, ma un sollevamento dei singoli, cioè un emergere ribellandosi, senza preoccuparsi delle istituzioni che ne dovrebbero conseguire. La rivoluzione mirava a creare nuove istituzioni, la ribellione ci porta a non farci più governare da istituzioni, ma a governarci noi stessi, e perciò non ripone alcuna radiosa speranza nelle «istituzioni»".⁶⁸

L'egoista è un nemico dello stato ma non cerca di acquisire il potere politico o di trasformare la società. "Invece di «prendere accordi», Stirner sostiene che il ribelle si occupa di «esaltare se stesso» al di sopra dello stato e delle condizioni sociali esistenti".⁶⁹ Le trasformazioni ci saranno ma saranno una conseguenza dell'azione e non il suo fine.

La rivolta rappresenta il solo modo che ha l'unico per mettersi in rapporto con l'esteriorità che tende ad annullare la sua unicità; si tratta di una continua rivolta contro tutto ciò che potrebbe dominarlo. Se la rivolta non porta alla liberazione da ogni impedimento, da ogni soggezione ideologica, l'unico non riuscirà mai a raggiungere il suo scopo: innalzarsi al di sopra di tutto quello che potrebbe sottometterlo. Ne consegue che

⁶⁶WELSH (2010), p. 108.

⁶⁷PENZO (1971), p. 315.

⁶⁸STIRNER (2002), p.330.

⁶⁹WELSH, (2010), p.110.

“ci sarà sottomissione finchè l’io-unico cercherà l’onnipotenza fuori di sé invece di vederla in sé.”⁷⁰

Il nucleo di fondo della filosofia di Stirner consiste nel focus sul rapporto tra soggetto e oggetto, in cui l’unico cerca costantemente di superare la minaccia di sottomissione da parte dell’oggetto. La rivolta segna, infatti, il passaggio da una dimensione religiosa del rapporto soggetto-oggetto, cioè alienante, ad una dimensione egoistica dello stesso, per cui l’oggetto non è più sacro ma diventa proprietà dell’io.

Le motivazioni della rivolta non sono di ordine sociale, ma personale: è l’individuo che non sopporta più di essere governato dalle istituzioni. Ma la modifica della relazione tra l’individuo e le istituzioni non può partire dall’oggetto, cioè lo Stato o la società. Questo perché Stato e società sono entità astratte, definizioni di insiemi di individui, e ogni cambiamento reale non può tentare di modificare queste entità, quanto piuttosto i soggetti stessi che la compongono. L’egoista non si rivolta per scrivere una nuova costituzione o per creare un nuovo ordine generale, “ma per trasformare l’ordine delle sue relazioni, il ruolo che egli ha nel rapporto con gli altri.”⁷¹

L’esempio di rivoltoso che Stirner propone è l’ultimo che ci si aspetterebbe e si manifesta nella critica che Stirner muove a Feuerbach. Nell’ *Essenza del cristianesimo* (1841), Feuerbach ritiene che la religione, in particolare quella cristiana, abbia un contenuto positivo che consente di scoprire quale sia l’essenza dell’uomo. La critica di Stirner si concentra, in particolare, sul fatto che attraverso questa impostazione non si supera la subordinazione dell’individuo allo spirito⁷²: “Cercando un paragone che illustri più chiaramente la cosa, mi viene in mente, contro ogni aspettativa, la fondazione del cristianesimo.”⁷³

Quindi Gesù Cristo diventa il primo ribelle e il cristianesimo un esempio di rivolta storica. Per Stirner il cristianesimo segna il passaggio dal mondo antico alla modernità, il passaggio dalla “condizione naturale” al “mondo dello spirito”. Gesù è descritto da Stirner come un individuo che ha vinto il mondo antico, naturale, prima trasformando le coscienze, e poi, con la generalizzazione di tale processo, le condizioni di vita “che i

⁷⁰SIGNORINI (1994), p. 163.

⁷¹FERRI (1993), p.88.

⁷²Stanford Encyclopedia of Philosophy, Max Stirner <http://plato.stanford.edu/entries/max-stirner/>

⁷³STIRNER (2002), p. 323.

moderni cristiani hanno adeguato alla nuova coscienza spirituale, edificando il mondo dello spirito.”⁷⁴ Secondo Stirner furono certamente gli antichi stessi a generare il nuovo che li soppiantò, cioè la dottrina cristiana, soprattutto attraverso le scuole socratiche, scettici, stoici e cinici che predicavano l’indifferenza e il non-senso del mondo, preparando le coscienze all’avvento dell’annuncio cristiano di un “mondo vero”.

Il secondo momento che corona il superamento della condizione naturale si ha quando Gesù e successivamente i suoi discepoli iniziano a vivere da uomini spirituali, orientando l’esistenza in funzione dello spirito:

Ma perché non era un rivoluzionario, un demagogo, come gli ebrei avrebbero ben voluto, perché non era un liberale? Perché egli non si aspettava la salvezza da un cambiamento delle *condizioni* e tutto quell’ordinamento gli era indifferente. [...] egli non conduceva alcuna battaglia liberale o politica contro l’autorità costituita, ma voleva, incurante di quell’autorità e da essa indisturbato, percorrere la *propria* strada.⁷⁵

La ribellione di Cristo non nasce nei confronti della costituzione politica di Roma, ma perché egli è insoddisfatto della propria esistenza e questa esistenza non dipende da uno status politico. Il rivoltoso vuole solo percorrere la propria strada, al di fuori e al di sopra della politica, anche se quando questo diventerà un comportamento diffuso porterà necessariamente alla distruzione dell’ordine politico esistente. Se ne può concludere che “proprio perché non gli interessava il rovesciamento dell’esistente, egli ne era in realtà il nemico mortale e il suo vero distruttore.”⁷⁶

Il rivoluzionario è considerato un riformatore, visto che intende solo modificare l’ordine gerarchico esistente con uno che considera migliore, “ma lasciando in sostanza invariata la dipendenza dell’individuo dal principio che lo trascende e lo ingloba come suo membro e sua parte”⁷⁷; il ribelle è il vero distruttore dell’ordine esistente perché lo abbandona e lo svuota di ogni suo contenuto. La ribellione cristiana con il tempo ha però assunto il carattere della rivoluzione perché lo “spirito” in nome del quale la ribellione era

⁷⁴FERRI (1993), p.89.

⁷⁵STIRNER (2002), p. 331-332.

⁷⁶*Ivi.*

⁷⁷FERRI (1994), p. 91.

nata, ha assunto il carattere di principio su cui fondare la morale, il diritto e quindi un nuovo ordine politico con le sue istituzioni.

A distanza di molti secoli, con la rivoluzione francese il principio religioso e le gerarchie socio-politiche spostano il loro centro da Dio all'Uomo e quindi sul concetto di nazione, popolo, ma questo cambiamento non muta la dipendenza dell'individuo da qualcosa che gli è sempre esterno ed estraneo. Nei confronti di queste metamorfosi dello spirito, l'egoista per Stirner deve sempre ribellarsi come ha fatto Gesù Cristo, ma mai per cercare un nuovo principio generale che darà vita a nuovi vincoli per sottomettere i singoli, piuttosto in nome di se stesso, cioè "dell'individuo contro ogni gerarchia e ogni principio universale".⁷⁸

Gli antichi si rivoltarono contro la natura, trasformandola da oggetto di venerazione a strumento per la soddisfazione dei loro bisogni e divennero così "moderni". Allo stesso modo, per diventare egoisti, i moderni dovranno usare lo spirito nello stesso modo in cui Cristo e primi cristiani usarono la natura.

⁷⁸FERRI (1994), p. 92.

1.2 Società e Associazione

Nel capitolo che ha per titolo “l’individuo proprietario” Stirner nomina per la prima volta l’“unione”, a conclusione di una critica mossa alla società e allo Stato, descritti come mediatori delle relazioni tra individui che, in virtù di una astratta natura umana, legano gli uomini fra loro con vincoli religiosi, cioè morali, giuridici e politici. Lo Stato ostacola l’azione del singolo sottomettendola all’interesse generale, non permettendo al singolo di emergere e farsi valere.

Per Stirner, un popolo può essere libero solo a spese del singolo, anzi, quanto più il popolo è libero, tanto più il singolo sarà legato, e spiega questa relazione portando come esempio il popolo ateniese, che nel suo momento di massimo splendore e libertà istituì l’ostracismo, allontanò gli atei e condannò a morte Socrate, il più brillante tra gli ateniesi.

La differenza tra società e associazione è che la prima si fonda su leggi generali che intendono essere oggettivamente valide e per questo motivo alienanti, l’associazione si fonda invece sul superamento di ogni santità: “Se il concetto di rivolta esprime il rapporto autentico dell’io rispetto a se stesso, cioè al proprio fondamento, il concetto di associazione esprime il rapporto autentico dell’io rispetto all’altro”.⁷⁹ Chiaramente questo ha luogo quando s’intende l’altro non come membro di una società governata da leggi astratte, ma come unico.

Questa definizione di associazione è soltanto apparentemente un concetto anarchico nel senso corrente del termine, dato che Stirner non vuole eliminare il vincolo che unisce in società gli individui. “Egli non vuole eliminare la legge ma solo rendere problematica la dimensione formale di essa, quella cioè estrinseca che tende a configurarsi in modo dogmatico”⁸⁰ e che Stirner definisce santità.

Stirner dichiara: “Così noi due, lo Stato e io, siamo nemici. Io, l’egoista, non ho a cuore il bene di questa «società umana», non le sacrifico nulla, mi limito ad utilizzarla; ma, per poterla utilizzare appieno, preferisco trasformarla in mia proprietà, in mia creatura, ossia io l’anniento e costruisco al suo posto l’unione (Verein) degli egoisti.”⁸¹ Si

⁷⁹PENZO (1994), p.21.

⁸⁰Ibidem, p. 22.

⁸¹STIRNER (2002), p.189.

tratta quindi di un'alternativa allo stato che articola le relazioni dalla prospettiva dell'"individuo proprietario". Da un lato, quindi, Stirner assolutizza il valore del singolo, ma dall'altro non trascura il legame che esiste tra il soggetto e il mondo in cui vive.

Come ha notato John Welsh⁸², Stirner non era solo molto critico nei confronti delle ideologie come l'umanesimo e le relazioni di potere istituzionalizzate come lo stato, lo era anche nei confronti della società. Egli credeva che il concetto di macrolivello di una società o di una nazione tendesse a imporre sugli individui identità e credenze alienanti e vincolanti.

Così come molti altri teorici sociali, Stirner postula un conflitto e un'opposizione fondamentale tra la società e l'individuo, ma a differenza della maggior parte di questi teorici, egli non ritiene necessario risolvere tale conflitto o riconciliare le due posizioni: "Nelle teorie del contratto sociale di Hobbes, Locke e Rousseau e in quelle sociologiche di Mead, Cooley e Mills la relazione tra individuo e società è concepita come un reciproco scambio in cui entrambe le parti sono presumibilmente in grado di forzare la concessione dell'altro. In questo modo, ognuno da e riceve dalla relazione."⁸³

Nelle teorie del contratto sociale si presuppone un violento e pericoloso stato di natura in cui gli individui corrono molti rischi, compresa la morte, a causa dell'assenza di una coercizione istituzionalizzata che abbia potere sufficiente per prevenire la violenza. In questo caso la relazione tra società e individuo nasce per proteggere quest'ultimo, che si sottomette al potere e all'autorità dello stato. Soltanto Locke, nella sua teoria, cerca di mantenere una forma di individualismo e di protezione dell'individuo dallo stato. Per Stirner lo "stato di natura" non è un'egoistica guerra di tutti contro tutti, ma "un'esistenza strutturata, istituzionalizzata e collettivizzata in cui lo stato, la società e la cultura sono precedenti alla nascita e alla interazione della persona. Per Stirner la società è lo stato di natura."⁸⁴

La "proprietà egoistica" e l'"unione degli egoisti" sono le due modalità attraverso cui l'unico si rapporta al modo in cui vive con gli altri:

⁸²WELSH (2010).

⁸³*Ibidem*, p. 95.

⁸⁴*Ibidem*, p. 96.

Ciascuno è il centro del suo mondo. Mondo è soltanto ciò che non è egli stesso, ma che però gli appartiene, che è in rapporto con lui, che esiste per lui. Tutto gira intorno a te; tu sei il centro del mondo esterno e il centro del mondo del pensiero. Il tuo mondo arriva fin dove arriva la tua capacità di capire; e ciò che tu abbracci, è tuo per il solo fatto che lo comprendi. Tu unicamente sei *unico* soltanto insieme alla tua *proprietà*.⁸⁵

Affermare che ciascuno è il centro del suo mondo, significa di fatto negare ogni forma di gerarchia o autorità che invece vorrebbero imporsi e spogliare l'individuo della sua proprietà.⁸⁶ Inoltre essendo ogni individuo unico, non esiste più un solo centro, ma tanti centri quanti sono gli unici. L'unicità si lega al concetto di reciprocità. Stirner definisce il mondo come l'insieme di relazioni che l'unico intrattiene con l'altro da sé, “la centralità rispetto al mondo è dunque centralità rispetto ai propri rapporti, ed essendo questi ultimi «espressione di reciprocità, azione, *commercium* tra i singoli», vediamo ancora come centralità e reciprocità si presuppongano a vicenda.”⁸⁷

Il concetto di unico esclude quello di assolutezza, perché assoluto significa privo di rapporti e relazioni. Per Stirner ogni unico è irriducibilmente diverso dall'altro, l'uguaglianza potrebbe esistere solo se si introducesse un mediatore esterno agli unici come lo Stato o Dio che stabilisca una gerarchia. In questo modo non si valuta più l'altro sulla base del rapporto che si intrattiene con lui, ma in relazione al mediatore che collega entrambi.

“Se ognuno, in quanto unico, è «esclusivo ed esclusivista», la sua esistenza non può tendere alla comunità, bensì all'*unilateralità*.”⁸⁸ Senza qualcosa che ci accomuni, non c'è nulla che ci separi o ci renda nemici. E' proprio la consapevolezza dell'unilateralità che ci consente di sollevarci contro la gerarchia e la dipendenza che genera ogni Stato, e porre le basi per una forma associativa con presupposti molto diversi. Perciò, ne conclude Stirner, “non miriamo dunque alla comunità, ma all'unilateralità. Non cerchiamo la comunità più comprensiva possibile, la «società umana», ma cerchiamo invece negli altri soltanto mezzi e organi che possiamo usare come una nostra proprietà!”⁸⁹

85 STIRNER (1983), P.113.

86 PASSAMANI (1993).

87 *Ibidem*, p.163-164.

88 *Ibidem*, p. 164.

89 STIRNER (2002), p.325-326.

Questo passaggio è stato duramente criticato perché sembra tendere ad incentivare lo sfruttamento di un altro essere che viene considerato solo un “mezzo”, sembra inoltre negare che possano esistere relazioni di tipo non conflittuale; se invece si assume dal punto di vista della filosofia stirneriana si nota come in effetti questa rappresenti l'unica reale forma di relazione che non neghi la centralità dell'individuo e che si basi sulla reciprocità.

La concezione religiosa consiste nell'attribuire un valore assoluto a qualcosa, indipendentemente dal rapporto che si intrattiene con essa. Essa deve quindi essere posta in relazione ad un essere superiore che fa da mediatore e di cui la cosa stessa fa parte (lo Stato, Dio). In questo modo non si entra mai in relazione con il singolo, ma con il cittadino, il cristiano:

Se io mi prendo cura di te, perché ti voglio bene, perché il mio cuore trova alimento e le mie esigenze un soddisfacimento in te, non accade in virtù di un essere superiore [...] ma per piacere egoistico: tu stesso, col *tuo* modo di essere, hai per me valore, infatti il tuo essere non è un essere superiore, non è superiore a te, non è più generale di te, è unico come te stesso, perché è te stesso.⁹⁰

L'egoismo diventa l'unico modo per riconoscere e apprezzare il valore dell'altro, e anche se non posso cogliere l'interessa della sua unicità, posso comunque apprezzare le caratteristiche che mi si presentano. Nel rapporto con l'altro, inteso come oggetto e non più soggetto, “se io ne posso far uso, mi intenderò e mi accorderò con lui per accrescere la *mia* potenza con questa alleanza e per poter riuscire, riunendo le nostre forze, dove uno solo fallirebbe.”⁹¹

L'attenzione posta da Stirner al concetto di utilità delle relazioni che gli unici intrattengono tra di loro mostra come tra questi individui ci sia un reciproco interesse alla persona e non alla reciproca rinuncia come invece pretendono la religione e la morale.

Sulla base di queste nuove caratteristiche, deve realizzarsi l'unione degli egoisti, il cui elemento principale è che il singolo si associa per il suo interesse individuale e non in virtù di un “bene comune”: “Pensare, come fa lo stesso Proudhon, alla società come un soggetto collettivo, ad una «persona morale», significa condannare, in nome di un

⁹⁰STIRNER (2002), p. 51-52.

⁹¹Ivi

religioso interesse generale, il singolo individuo ad una delle peggiori forme di dispotismo.”⁹² L’unico deve usare la società come un mezzo, non essere un mezzo per la società. L’unico può affermarsi solo nell’unione, perché l’unione non lo possiede, ma è l’unico a possederla o che può farne uso. Soltanto così si riconosce la proprietà, perché questa non è data da un essere superiore come nella proprietà privata (che è una concessione dello Stato). “Insomma, la questione della proprietà non si può risolvere così facilmente come vagheggiano i socialisti e perfino i comunisti. Essa si risolverà soltanto con la guerra di tutti contro tutti.”⁹³

Solo quando si accetterà il continuo scontro tra gli interessi degli unici l’unione potrà diventare “come una «spada» per accrescere le proprie capacità e dunque, poiché ognuno è unico solo insieme alla sua proprietà, rafforzare il sentimento della propria unicità.”⁹⁴ La scelta dell’associazione o il suo abbandono devono essere sempre scelte volontarie e con questa scelta l’individuo non rinuncia alla sua individualità, ma anzi l’afferma. L’unico compie questa scelta perché ha bisogno degli altri per raggiungere obiettivi che da solo non riuscirebbe a raggiungere e quindi nella vita associativa in realtà non sacrifica niente.

La durata dell’unione dipende dagli interessi degli unici che la compongono, che prendono parte di volta in volta alla creazione delle regole. Non si tratta solo di un’alternativa alla società, ma anche di uno strumento per la ribellione. Unilateralità e separatezza di ogni unico restano tali, anzi si realizzano pienamente solo nell’unione: “La separatezza non rimanda ad una unità di genere, ma spezza in modo irreparabile quella unità. Allude, non alla frammentarietà di un mondo altrimenti unito, ma prospetta la pluralità in luogo dell’unità.”⁹⁵ Le parti restano separate e non possono comunicare tra loro, come le monadi di Leibniz.

Il contrasto fra queste parti, il conflitto, cessa nella separazione in virtù dell’unicità. Questa unicità comporta una tale differenza tra gli unici da non poter rendere possibile lo scontro. Non può esserci uno scontro tra esseri che non hanno niente in comune. Non si può far coincidere l’unicità con l’isolamento, perché l’individuo che si

⁹²PASSAMANI (1993), p.167.

⁹³STIRNER (2002), p.272.

⁹⁴PASSAMANI (1993), p.168.

⁹⁵SIGNORINI (1994), p. 183.

associa non è da considerare meno egoista di quello che ne rimane all'esterno: "Ciò che cambia è solo l'oggetto del suo egoismo."⁹⁶ Anzi, secondo Stirner amare un uomo rappresenta un forma di "proprietà" in più rispetto a chi non ama nessuno: "Stirner non difende il potere dell'individuo di dominare gli altri, in quanto dimostra in modo estremamente significativo come l'esercizio del potere sia una pratica fortemente disindividuizzante."⁹⁷ Inoltre il dominio è qualcosa che nasce dal desiderio di fuggire da una condizione di uguaglianza, mentre se il presupposto di partenza è la differenza di ogni uomo dall'altro, anche la pretesa di una superiorità come principio uniformante viene meno.

La rivolta per Stirner non può essere oggettivata e deve essere incessante. Per questo l'unione deve configurarsi come un *unirsi incessante* (anche perché se si consolidasse darebbe vita a un nuovo ordine con nuove leggi, nuove istituzioni). Ciò comporta che l'associazione abbia bisogno della società esistente perché sono proprio le sue leggi che offrono l'opportunità, o meglio, spingono gli individui ad opporsi e ribellarsi ad esse: "La rivolta come unione degli unici presuppone l'esistenza di una società già costituita che non si vuole cambiare riformandola, o rivoluzionare rovesciandola, ma semplicemente nullificare evadendola."⁹⁸ In conclusione, quindi, se da un lato la rivolta intende nullificare l'ordine esistente, riesce allo stesso tempo a renderlo eterno.

⁹⁶PASSAMANI (1993), p.171.

⁹⁷Ibidem, p.173.

⁹⁸SIGNORINI (1994), p. 187.

2. Le Controculture

Una controcultura può essere definita come “l’insieme delle manifestazioni culturali di opposizione ideologica (dette anche cultura alternativa), inizialmente proprie di gruppi emarginati, generalmente giovanili (beats, hippies, movimenti di contestazione ecc.), sviluppatesi a partire dagli anni Sessanta del Novecento con marcato carattere anticonformistico e con dichiarata avversione non solo alle manifestazioni della cultura ufficiale ma anche ad altri aspetti della vita e del costume della società (tra cui il consumismo e il progresso tecnologico.)”⁹⁹

La bibliografia inerente le controculture degli anni ‘60 e ‘70 contiene elenchi infiniti di movimenti che, anche se operavano con obiettivi, metodologie e approcci completamente diversi tra loro, possono essere raggruppati sotto la voce “controcultura” perché tutti mossi da una coesione di fondo. Per la prima volta si parla di movimento generazionale, in cui i giovani si presentano come gruppo che critica fortemente la società e ne chiede il cambiamento dei valori fondanti, focalizzandosi in particolare su elementi come la libertà e l’auto-espressione.

Per quanto riguarda questo lavoro, è utile aprire una parentesi sull’argomento perché permette di far luce e di spiegare con più chiarezza la relazione tra la filosofia di Stirner e la filosofia hacker, che è a tutti gli effetti una controcultura. Ma è bene tenere sempre a mente, come hanno spiegato Ken Goffman e Dan Joy¹⁰⁰, che “la controcultura è un fenomeno perenne, probabilmente antico quanto la civiltà umana e verosimilmente quanto la cultura stessa.”¹⁰¹

Nonostante l’attenzione si concentri qui soprattutto sulle controculture degli anni ‘60 e ‘70, perché di fatto rappresentano un precedente significativo della controcultura hacker, Goffman e Joy ricordano che già Prometeo rappresenta un ribelle della controcultura mitica: nell’opera di Eschilo, il *Prometeo incatenato*, si racconta di questa divinità greca che dà inizio ai sacrifici animali. Un giorno, dopo aver diviso un toro in due parti, da una parte le interiora e la carne, dall’altra ossa e grasso, sfida Zeus a scegliere quella giusta, mentre il resto verrà destinato all’uomo. La scelta di Zeus però ricade sulla

⁹⁹Enciclopedia online Treccani, <http://www.treccani.it/enciclopedia/controcultura/>

¹⁰⁰GOFFMAN, JOY (2004).

¹⁰¹*Ibidem*, pp. 10-11.

parte di ossa e grasso, il che lo rende furioso sia nei confronti di Prometeo, perché ritiene di essere stato ingannato dalla sua capacità di previsione, sia degli umani, e decide così di punire questi ultimi privandoli del fuoco. Prometeo allora lo ruba e, non contento, continua a sfidare Zeus che lo punisce incatenandolo ad una roccia, dove ogni giorno sarà dilaniato da un'aquila che gli mangerà il fegato. Ogni notte il fegato si rigenera, pronto per essere divorato nuovamente. In questo mito il fuoco rappresenta una metafora della conoscenza (o anche tecnologia) e secondo Goffman questo racconto serviva come monito per i Greci antichi, che non svilupparono pienamente le loro scienze tecniche per paura della superbia.

Nella mitologia ebraico-cristiana, una figura molto simile a Prometeo è la figura di Lucifero (tradotta letteralmente in "*colui che porta la luce*", ovvero la conoscenza), che ha stimolato l'uomo ad una conoscenza elevatrice, in netta contrapposizione con la volontà di Dio: "È evidente come "la conoscenza", metaforizzata dalla luce, sia l'emblema della controculturalità, conoscenza che si configura come strada verso la libertà individuale."¹⁰²

In ogni caso, la conoscenza intesa come tecnologia sembra non avere sempre la stessa accoglienza positiva: "[...] Studiosi illuminati come Roger Shattuck ed esponenti della controcultura come Ted Roszak intonano a gran voce <<Vade retro, Prometeo! >>"¹⁰³ e questo perché la tecnologia ha avuto come conseguenze anche aspetti poco piacevoli come ad esempio la divisione dell'atomo, la bomba ad idrogeno, il surriscaldamento globale.

Questo diverso tipo di approccio nei confronti della tecnologia ha portato ad una distinzione tra controculture antiprometeiche e proprometeiche: nel primo caso ci riferiamo ad esempio agli hippy che auspicano il ritorno alla terra, seguaci di religioni orientali o New Age, ambientalisti. Nel secondo caso, la controcultura prometeica è composta soprattutto da hacker e sperimentatori tecnologici, tecnici di imprenditoria digitale che credono fortemente che la tecnologia possa cambiare il mondo.

Tornando alla controcultura degli anni 60' e '70, che nacque in California ma che si diffuse presto in molte altre parti del mondo, si sviluppò in due diverse direzioni: da un lato quella politicamente impegnata, che nasceva nelle università, con il dichiarato obiettivo di cambiare le istituzioni e che organizzò forme di protesta radicali come la marcia contro la guerra in Vietnam o le manifestazioni per i diritti civili. Dall'altro quella

¹⁰²DURANTE (2008), p 13.

¹⁰³GOFFMAN, JOY (2004), p. 35.

che invece ricercava nuove forme di aggregazione sociale attraverso l'evasione dalla realtà sia fisica che mentale e di cui sono esponenti significativi gli *Hippie* e la *New Age*. Spesso in quegli anni i due movimenti erano così diversi fra loro da essere percepiti come separati. Theodore Roszak, nel suo *Nascita di una controcultura*¹⁰⁴, supera questa separazione considerando i movimenti come due facce della stessa medaglia: si tratta semplicemente di due approcci diversi al cambiamento. Da un lato abbiamo un approccio tradizionale, che programma l'azione, che richiede disciplina e organizzazione, di impronta marxista; dall'altro un approccio basato sul presente, che non vuole un cambiamento nel futuro, ma lo vuole qui e ora.

Come osservato da Dick Hebdige in *Subculture: the Meaning of Style*¹⁰⁵, per quanto vi siano diverse direzioni e vari sviluppi, tutte le ricerche e gli studi sul movimento controculturale tendono a riconoscere come illustre precursore del movimento la *Beat Generation* degli anni '50. È proprio dalla sensazione di estraneità e disillusione che caratterizzò questo decennio, insieme alla guerra del Vietnam e a molti omicidi politici come quello di Kennedy, che il sentimento di estraneità si amplificò e condusse alle critiche dei vari aspetti della vita sociale: la tecnologia, l'educazione, il sesso, il maschilismo, l'identità, perfino il modo di vestire e di portare i capelli.

Nel tentativo di riformare la cultura americana, iniziò una fase di studio di altre culture che potessero in qualche modo rappresentare e tutelare le nuove esigenze di quegli individui. In questo senso ebbero molta fortuna le culture orientali, che in generale sviluppavano una concezione del sé molto diversa dalla concezione razionale occidentale.

Autori come Arthur Marwick, Norman Ryder e Landon Jones hanno cercato di spiegare le controculture a partire dal fenomeno del "baby boom": l'elevatissimo numero di nascite negli Stati Uniti e in tutto il mondo dopo la seconda guerra mondiale, che raggiunge l'età post adolescenziale proprio negli anni '60, non rappresenterebbe altro che "il normale, fisiologico sconvolgimento e sentimento di sfida generazionale adolescenziale e tardo-adolescenziale acutizzato e amplificato dall'enorme numero di giovani. La generazione precedente non fu in grado, quindi, di assimilare, plasmare o addomesticare questa forza per integrarla nella società adulta".¹⁰⁶ La spiegazione demografica non è sufficiente perché, ad esempio, in luoghi come l'Australia,

¹⁰⁴ROSZAK, (1975).

¹⁰⁵HEBDIGE (1979).

¹⁰⁶D'ORAZIO (2012), p. 69.

protagonista di uno dei più grandi baby boom, non si sono sviluppati movimenti controculturali, mentre altri paesi come la Francia sono stati la culla di movimenti radicali pur non essendosi verificato l'aumento demografico. Inoltre non si tiene conto che la contestazione non coinvolse tutti i nati in un determinato periodo storico, ma solo gli appartenenti ad una certa classe. Tutti gli studi convergono sull'idea che si è trattato di una ribellione di classe, la classe media (e comunque non tutti gli appartenenti a questa classe ne fecero parte). Si può parlare nello specifico di *white middle-class*, senza dimenticare che la componente di colore ebbe un enorme peso, con la differenza che nel primo caso l'obiettivo era uscire dalla società dominante, nel secondo si rivendicavano i diritti per poter accedere a quella società.

Altro aspetto che tutta la bibliografia mette in relazione con il movimento controculture è la nascita della televisione, perché permette di analizzare il complesso rapporto tra la controcultura e la tecnologia, vista come un mezzo utilizzato dalla società per controllare la natura e la società stessa.

Molti studiosi riconoscono un legame tra televisione e controcultura, anche se in forme e modi diversi. Sta di fatto che all'inizio degli anni '60 il 92% degli americani possedeva una televisione, e la grande industria aveva individuato nei giovani un importante e proficuo target di riferimento. I valori promossi da questo medium si riferivano all'armonia e all'unione familiare, tuttavia come dimostrato da Meyrowitz¹⁰⁷, hanno avuto un effetto destabilizzante mutandone la "geografia situazionale". "I giovani erano introdotti nel mondo adulto attraverso il nuovo medium e ne scoprivano le contraddizioni, le ingiustizie, elementi che ne minavano l'autorità, minandone la legittimità".¹⁰⁸ Secondo Meyrowitz ciò ha rappresentato una grande influenza per la nascita della controcultura, perché questi giovani, arrivati all'università, si trovarono di fronte una realtà completamente diversa da quella che aveva mostrato e promesso la televisione. Allo stesso tempo la televisione sembra avere il merito di aver creato una nuova comunità generazionale con un senso di appartenenza e una coscienza condivisa mediata proprio dalla televisione.

Un'altra personalità di spicco per il movimento della controcultura è Marshall McLuhan¹⁰⁹, il quale ha sostenuto che all'introduzione di una nuova tecnologia

¹⁰⁷MEYROWITZ (1975).

¹⁰⁸D'ORAZIO (2012), p. 74.

¹⁰⁹McLUHAN (1967);(1976).

corrisponde sempre un'alterazione degli equilibri sensoriali e che questa alterazione modifica la percezione del mondo e ne favorisce il cambiamento. Con i media elettronici, in particolare la televisione, si abbandona la precedente "cultura tipografica" e il modo di ragionare analitico, sequenziale e astratto, a favore di una cultura prevalentemente orale che favorisce gli aspetti acustici e tattili, consequenziali e istantanei.¹¹⁰

Come McLuhan, anche Samuel Ichiye Hayakawa cercò di spiegare la relazione tra televisione e controculture (le sue tesi furono pubblicate in due numeri di "*The Guide*" nel 1970). Mentre per il primo l'esperienza televisiva era attiva e costruttiva, per Hayakawa si trattava di una regressione che causò la ribellione giovanile. La distanza abissale tra la realtà televisiva e quella quotidiana, ma soprattutto l'idea che fosse sempre possibile trovare una soluzione facile e immediata a tutti i problemi, come spesso suggeriva la pubblicità, non trovando un riscontro causò nei giovani un rifiuto dei valori con i quali erano cresciuti. Anche per questo motivo, la relazione tra controcultura e televisione era destinata ad esaurirsi: la televisione continuava a rappresentare la società e i valori da cui i giovani volevano allontanarsi, in più era sempre più corrotta dall'industria commerciale.

Nonostante il rifiuto della tecnologia, già negli anni '60 la controcultura era ad essa legata più di quanto si possa immaginare. Basti pensare che l'LSD, la droga che più di tutto riusciva a "mettere in relazione l'individuo e il Tutto, con gli altri e la natura in un'armonia mistica e spirituale"¹¹¹, altro non era che una tecnologia per creare un mondo parallelo, così come in un certo senso la televisione: "Anche la Natura da loro così tanto desiderata e ricercata, portava dentro di sé i germi di quella società tecnologica che tentavano di superare e rinnegare, mostrando l'ennesima contraddizione di un movimento che, come abbiamo visto, ne presentava più di qualcuna."¹¹²

Come già detto, all'interno della controcultura convivevano due correnti: da un lato quella più "politicizzata" i cui gruppi rientrarono in quella che fu definita *New Left*, dall'altro quella che presentava una nuova forma di antagonismo, che voleva vivere in un mondo diverso senza necessariamente riformare o abbattere quello precedente. Si tratta degli *hippie*, che cercavano di costituire questa nuova realtà in modi diversi, dall'assunzione di droghe psichedeliche alla creazione delle comuni. Proprio questa corrente resisterà al tempo e influenzerà tutte le controculture che la seguiranno, in

¹¹⁰D'ORAZIO (2012)

¹¹¹*Ibidem*, p. 95.

¹¹²*Ibidem*, p. 98.

particolare la *cyberculture*. Secondo Timothy Leary¹¹³, scrittore e psicologo americano, nonché personaggio fondamentale della controcultura degli anni '60, la rivoluzione psichedelica è legata e rappresenta un fondamentale precedente della rivoluzione informatica.

Gli elementi che permisero la fusione di controcultura e cybercultura sono relativi soprattutto all'evoluzione tecnologica del computer: negli anni '80, con l'invenzione del primo personal computer e la sua successiva commercializzazione, inizia una fase di interpretazione di tipo controculturale dell'oggetto, una nuova tecnologia che sarà in grado di cambiare prima le coscienze e successivamente il mondo.

La "cultura underground" è un altro termine nato per indicare quell'insieme di movimenti giovanili di tendenza alternativa, accomunata dall'intento di porsi in antitesi o in alternativa alla cultura di massa popolare. Sorta all'interno di società del capitalismo avanzato, in un'epoca di grandi trasformazioni dell'industria culturale dovuta allo sviluppo dei mezzi di comunicazione di massa, la cultura underground proponeva un utilizzo alternativo dei nuovi mezzi di comunicazione, basato sulla diffusione di stili e principi di vita differenti da quelli della cultura dominante. Di tutti questi movimenti, una grande rilevanza fu assunta dal punk: sorto a metà degli anni '70 e, con il tempo, declinato in un'infinità di classificazioni, fu caratterizzato da un'energica rabbia e aggressività nei confronti di qualsiasi forma di controllo, soprattutto il controllo sociale esercitato dai mass media e dalle organizzazioni religiose. Proprio per questi tratti in comune la controcultura telematica ha scelto di unire il termine "cyber" a quello "punk", per indicare il mantenimento dello stesso spirito ribelle trasferito nel cyberspazio.¹¹⁴

Stewart Brand, creatore di *The Whole Earth Catalog*, il cui scopo era di permettere al lettore di trovare praticamente ogni informazione utile, a partire dall'idea che gli umani avrebbero quindi sviluppato una tecnologia ed una cultura nuova, positiva e sostenibile, in un articolo per Rolling Stone dichiara:

Le droghe psichedeliche, le comuni e le cupole geodesiche erano dei vicoli ciechi, ma i computer rappresentavano la strada di accesso a mondi che andavano al di là dei nostri sogni. Hippie e rivoluzionari fallirono nel loro intento... tutti fallirono a parte loro, e a quei tempi noi non sapevamo nemmeno che esistessero! Non finivano in televisione come Abbie [Hoffman] e non strombazzavano in giro quello che facevano; si limitavano a inventare il futuro, e lo facevano con

¹¹³LEARY (1995, 1996).

¹¹⁴Maggiori approfondimenti nel prossimo capitolo.

un sorprendente senso di responsabilità, che incorporarono nella loro tecnologia, proprio all'interno dei chip – una completa fusione di alta tecnologia e cultura pop molto terra terra.¹¹⁵

Grazie alla nascita del pc, l'avvento di internet e del web, nasce un nuovo territorio in cui rivivere gli ideali controculturali, luogo di libera espressione e liberazione personale.

A partire dagli anni Settanta, come osservato da Goffman e Joy, “mentre alcuni hippie fuggirono dalla civiltà rifugiandosi nei boschi, una piccola cerchia di innovatori, inventori e ingegneri visionari, influenzati dalla fantascienza, si concentrarono sui potenziali insiti negli apparecchi dell'informazione e della comunicazione, in particolare telefoni e computer.”¹¹⁶ Nacquero così i primi “*phone phreaks*”, “pirati del telefono”, persone ossessionate dall'idea di ricavare cose gratis dalle grandi aziende, come riuscire a fare telefonate internazionali senza pagare. Uno di questi individui, tale John Draper, poi noto come Captain Crunch, scoprì che “soffiando in un fischietto distribuito in omaggio con una famosa scatola di cereali (“*Cap'n Crunch*”) vicino alla cornetta, si otteneva come risultato di resettare la centralina telefonica della *Ma Bell*; inventò così un circuito, il “blue box”, in grado di riprodurre la stessa frequenza del fischietto (2600 Herz), grazie al quale era possibile effettuare chiamate senza che venissero addebitate.”¹¹⁷ Da questo momento, tutti gli appassionati del genere iniziarono a condividere le tecniche più curiose e innovative su un bollettino periodico chiamato “*TAP*”, di cui si parlerà più avanti.

Nel 1977, Stephen Wozniak e Steve Jobs, due individui che rientravano nella categoria appena descritta, diedero vita al primo personal computer realizzabile commercialmente, *Apple II*, con l'idea di aver creato un grande strumento di eguaglianza sociale, poiché offriva agli individui un mezzo che permetteva alla loro forza creativa di competere con le potenze che detenevano gli altri canali di comunicazione.

La maggior parte delle persone appena citate, da Wozniak a Jobs, da Captain Crunch ad Abbie Hoffman, ebbero un ruolo più o meno importante nella controcultura hacker.

¹¹⁵ BRAND (1972). L'articolo completo si può consultare all'indirizzo http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html

¹¹⁶ GOFFMAN, JOY (2004), P. 406.

¹¹⁷ CARETTONI, LANIADO (2005), p. 6.

2.1 Gli Hacker

Prima di iniziare ad analizzare l'hacking, che a tutti gli effetti può essere considerato una controcultura, è bene fare chiarezza su una serie di definizioni, significati e distinzioni necessarie per procedere concentrandosi su alcuni aspetti, tralasciandone altri.

Una delle definizioni più chiare del termine *hacking* è fornita da Wikipedia¹¹⁸: “È uno dei più inflazionati vocaboli legati al mondo dell'informatica. Essendo strettamente legato allo sviluppo delle tecnologie di elaborazione e comunicazione dell'informazione, ha assunto diverse sfumature a seconda del periodo storico e dello specifico ambito di applicazione.” In ambito tecnico, si può definire come “lo studio dei sistemi informatici al fine di potenziarne capacità e funzioni.” Anche se spesso associato all'ambito informatico, il termine può essere utilizzato genericamente per indicare ogni situazione in cui si utilizzi creatività e immaginazione nella ricerca della conoscenza; si tratta di uno strumento, e come tale può assumere una valenza positiva o negativa a seconda di chi lo usa e per quale fine.

Generalmente, chi si impegna nell'hacking viene chiamato hacker: si tratta di “persone a cui piacciono davvero le macchine, sono persone curiose di sapere come funzionano e nulla può mitigare questa curiosità. [...] Si divertono a studiare le macchine, smontarle e rimontarle. Le migliorano incessantemente. Nel caso delle macchine digitali, scrivono codici per farle funzionare in maniera automatica, per connetterle fra loro; letteralmente le nutrono e danno loro vita. Queste persone sono gli hacker.”¹¹⁹

Nell'immaginario collettivo, l'hacker è spesso dipinto come un ragazzino solitario e geniale, con grossi problemi di socializzazione, più a suo agio davanti uno schermo che davanti alle persone in carne e ossa. Si tratta di *nerds*, ragazzi che non brillano nello sport, sono timidi con le ragazze, ma che sono in possesso di altre capacità, spesso non comprese. Conoscono, sono affascinati e incuriositi dalle macchine: potenzialmente sono tutti *crackers*, ossia persone in grado di appropriarsi e di distruggere i dati e le vite altrui per puro divertimento, per soldi, per vendetta.

¹¹⁸<http://it.wikipedia.org/wiki/Hacking>

¹¹⁹IPPOLITA (2012).

Per cercare di superare questo stereotipo, ampiamente diffuso in ambito cinematografico e spesso anche giornalistico, può essere utile risalire alle origini del fenomeno.

Nel libro *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*¹²⁰ Steven Levy rintraccia l'origine della storia degli hacker, a partire dalla fine degli anni '50, all'interno del Massachusetts Institute of Technology, prestigiosa università di ricerca americana. In quegli anni il termine hack era utilizzato per indicare scherzi goliardici e spettacolari che gli studenti più ingegnosi mettevano in atto durante l'anno accademico. Il campus era ricco di tunnel sotterranei vietati che venivano sistematicamente esplorati dagli studenti più avventurosi e incuranti dei divieti, che diedero vita al "tunnel hacking". Infine, il sistema telefonico dello stesso campus offriva la possibilità di nuovi scherzi a costo zero, attraverso la già citata pratica del "phone phreaking". Divertimento creativo ed esplorazione già costituivano le basi per le future accezioni del termine.

Sempre secondo Levy, un nuovo significato del termine nacque sempre all'interno del MIT, e precisamente nella *Tech Model Railroad Club*, un club di modellismo ferroviario in cui esisteva una divisione (chiamata *Signals and Power*) con il compito di fornire energia elettrica per i trenini; in questo gruppo il termine "hack" descriveva un progetto che aveva uno scopo preciso, ma anche che "portava divertimento solamente con la partecipazione."¹²¹ Coloro che si dedicavano con maggior passione alle attività del gruppo, con un'attenzione morbosa verso la tecnologia che consentiva di risolvere i problemi in maniera ingegnosa e creativa, venivano definiti hacker.

Nel 1959 venne inaugurato il primo corso di programmazione per computer del MIT e gli studenti del gruppo *Signals and Power*, che parteciparono entusiasti, ebbero i loro primi approcci con quello che possiamo definire come l'antenato del moderno computer. A partire dallo stesso spirito di gioco, creatività e scoperta, il verbo "to hack" passò dall'indicare le saldature sui circuiti dei modellini, a comporre insieme vari programmi, migliorare il software e renderlo più veloce; "significava penetrare nelle viscere della macchina per carpirne i segreti. Rimanendo fedele alla sua radice, il termine indicava anche la realizzazione di programmi aventi l'unico scopo di divertire e intrattenere l'utente".¹²²

¹²⁰LEVY (1996)

¹²¹*Ibidem*, p.22.

¹²²CARETTONI, LANIADO (2005), p. 4.

Esempio evidente di tale attività è la realizzazione di *Spacewar*, il primo videogioco interattivo, sviluppato dagli hacker del MIT con il solo scopo di intrattenere e divertire, che rappresenta una importante novità dal punto di vista del software perché completamente libero e gratuito.

Lo spirito collaborativo veniva ulteriormente incentivato da un particolare sistema operativo utilizzato sugli elaboratori: “ L’ITS (Incompatible Time-Sharing System) che fungeva da biblioteca collettiva dei programmi, a cui ogni hacker del Laboratorio di Intelligenza Artificiale poteva accedere. Questo sistema di scambio cooperativo permise sia la crescita delle abilità degli hacker, sia un avanzamento rapido nei risultati della ricerca sui calcolatori.”¹²³

Alla fine degli anni ’50, il MIT era già uno dei centri di ricerca più rinomati nel campo delle nuove tecnologie. Il Pentagono decise di finanziarla, inserendola nel suo programma *ARPA* (Advanced Research Projects Agency). Con questa iniziativa il Ministero della Difesa americano offriva soldi alle università affinché queste sviluppassero i computer. Era lasciata loro molta libertà di ricerca, ma era chiaro che il Pentagono avesse come fine ultimo l’applicazione dell’informatica nelle strategie militari.¹²⁴ Nel 1969, i computer delle università inserite nel progetto vennero collegati in una rete di comunicazione chiamata *ARPAnet*, cellula originaria di Internet.

Il gruppo che Steven Levy definisce “la prima generazione di hacker”, nato all’interno del MIT, fu affidato ai professori John McCarthy, Jack Dennis e Marvin Minsky, uno dei padri dell’intelligenza artificiale, che per primo capì l’importanza di attirare le menti più brillanti e lasciarle lavorare con la maggiore libertà possibile. Al gruppo di studenti di questi anni, nel 1971 si aggiunse Richard Stallman. Non si trattava di uno studente del MIT, era una matricola di Harvard che un giorno per curiosità decise di visitare il laboratorio di intelligenza artificiale di quella università che già esteticamente si presentava molto diversa da quella che stava frequentando: “Con il labirinto di corridoi che univa una serie di edifici interconnessi, il campus del MIT presentava un’estetica minimalista rispetto allo spazioso villaggio coloniale di Harvard. Analoga l’impressione riguardo agli iscritti del MIT, una variegata raccolta di studenti un po’ svitati, noti più per la predilezione alle birichinate che per la brillante carriera politica.”¹²⁵

¹²³CARETTONI, LANIADO (2005). P. 5

¹²⁴MASTROLILLI, (2001).

¹²⁵WILLIAMS (2003), p. 25.

Questa differenza così netta con il suo luogo di provenienza si rifletteva perfettamente anche nel laboratorio di intelligenza artificiale: qui sembrava mancare una gerarchia e lo stretto controllo tipici di Harvard, nessun “laureando/custode”, nessuna lista di attesa per l’accesso ai terminali. Solo una serie di terminali aperti e braccia robot, probabilmente usati per qualche esperimento precedente. Stallman iniziò a frequentare stabilmente il laboratorio, e presto fu messo al corrente anche delle tradizioni morali condensate nell’ “etica hacker”:

essere un hacker significava qualcosa di più che sviluppare semplicemente dei programmi. Voleva dire scrivere il miglior codice possibile e stare seduti davanti a un terminale anche per 36 ore consecutive, se per riuscirci occorreva tutto quel tempo. Fatto ancor più importante, significava aver continuamente accesso alle migliori macchine esistenti e alle informazioni più utili. Gli hacker dicevano apertamente di voler cambiare il mondo tramite il software, e Stallman imparò che l’hacker istintivo supera ogni ostacolo pur di raggiungere un tale nobile obiettivo. Tra questi ostacoli, i maggiori erano rappresentati dal software scadente, dalla burocrazia accademica e dai comportamenti egoistici.¹²⁶

Diversamente da quanto succedeva ad Harvard, i computer dei laboratori del MIT non erano considerati una proprietà privata: proprio a partire dal momento in cui Stallman iniziò a frequentare i laboratori, si era creato un tacito accordo tra amministratori, professori e studenti. A questi ultimi era garantito pieno e libero accesso alle macchine, in cambio di riparazioni e miglioramenti del software. (C’è da dire che anche prima di questo accordo, quando succedeva che un terminale venisse chiuso a chiave la notte in qualche studio, qualcuno già eccelleva nella pratica del “lock hacking”, “l’arte di irrompere negli uffici dei professori per “liberare” i computer sequestrati”¹²⁷).

Goffamn e Joy¹²⁸ sostengono che questa prima generazione sviluppò una filosofia influenzata sia dallo spirito antiautoritario tipico della controcultura, sia da altre caratteristiche che erano considerate tipiche della natura stessa della comunicazione e del computer. È Steven Leavy a enunciare le linee guida di questa filosofia:

L’accesso ai computer e a qualunque cosa che ti possa insegnare il funzionamento del mondo deve essere illimitato e totale. Tutte le informazioni devono essere libere. Non fidarti mai dell’autorità, e cerca di promuovere sempre la decentralizzazione. Gli hackers devono essere giudicati dalla loro

¹²⁶WILLIAMS (2003), p. 26.

¹²⁷Ivi

¹²⁸GOFFMAN, JOY (2004), pp. 406- 407.

abilità nel lavoro, e non da falsi criteri come i risultati scolastici, l'età, la razza o la posizione. I computer possono cambiare la vita in meglio.¹²⁹

Chiaramente l'idea di accesso totale e libero ai computer fa riferimento a un momento storico precedente allo sviluppo del pc, in cui le macchine erano ancora soltanto a disposizione delle università o delle strutture militari e, in linea di principio, significava permettere a chiunque volesse di "metterci le mani sopra". Ma c'è anche un altro aspetto non meno importante: accesso totale significava *open source*¹³⁰. Bisognava garantire a chiunque la possibilità di introdursi in qualsiasi parte della macchina, compreso il codice sorgente, perché questo poteva permettere un miglioramento del sistema operativo. Il software doveva essere concepito come un bene da condividere liberamente. Per una breve definizione di open source, si può fare riferimento al Dizionario Informatico online: "Con Open Source si indicano i programmi il cui codice sorgente è pubblico e disponibile per l'uso e la modifica: in altre parole libero, a differenza dei programmi gratuiti che vengono distribuiti senza costi ma senza poter apportare modifiche. Il codice Open Source viene tipicamente creato tramite collaborazione di programmatori, i quali apportano man mano miglioramenti al codice sorgente originario e diffondono il risultato a beneficio della comunità."¹³¹

La scena iniziò a mutare negli anni '70, quando una nuova generazione di hacker iniziò a muoversi in California. La prima generazione, rinchiusa nei laboratori del MIT, non fu coinvolta nelle contestazioni di fine anni '60, mentre in California il clima culturale della contestazione aveva dato vita a un nuovo movimento digitale che si impegnavano a rendere accessibile a tutti il computer. Secondo gli autori di *Etica hacker: l'imperativo è hands on*¹³², questa nuova generazione si sviluppa nella Bay Area di San Francisco, ed era caratterizzata

dall'interesse a diffondere l'uso del computer anche al di fuori del ristretto ambito dei ricercatori, nella convinzione che questo avrebbe potuto portare un miglioramento qualitativo della vita delle persone. Il primo progetto di diffusione e uso sociale dell'informatica si realizzò nel 1969, anno di fondazione della *Community Memory* di Berkeley. Quest'organizzazione, formata da volontari patiti dell'informatica, aveva lo scopo di compilare una banca dati metropolitana e un annuario dei servizi per la popolazione; in questo modo, attraverso terminali posti in luoghi come

¹²⁹LEVY (1996), pp. 40-46.

¹³⁰Al concetto di open source è dedicato il prossimo paragrafo.

¹³¹<http://www.dizionarioinformatico.com/cgi-lib/diz.cgi?frame&key=opensource>

¹³²CARETTONI, LANIADO (2005), p. 5-6.

lavanderie, biblioteche, negozi, etc, era possibile un piccolo scambio di informazioni e di opinioni tra gli abitanti della comunità.¹³³

Nacque l'*Homebrew Computer Club*, gruppo costituito da ingegneri, ricercatori, dilettanti e amatori che trafficavano con l'elettronica nei loro garage, ma che avevano anche il supporto di personaggi come Ed Roberts, che in New Mexico aveva fondato la Model Instrumentation Telemetry System, "una delle prime compagnie interessate allo sviluppo dell'informatica per tutti."¹³⁴ Due giovanissimi membri di questo gruppo erano Steve Wozniak e Steve Jobs, futuri fondatori di Apple, che iniziarono la loro attività ispirandosi al già citato Captain Crunch: impararono a costruire *blue boxes* e iniziarono a venderle agli studenti dell'università di Berkeley, che in questo modo potevano tenersi in contatto con parenti ed amici, telefonando gratis; "i soldi raccolti con le blue boxes diventarono il primo capitale su cui Wozniak e Jobs cominciarono a fondare la legittima e riverita Apple."¹³⁵ Per loro, il principio del libero accesso ai computer significava consegnare il computer nelle mani degli utenti privati.

Il sogno del personal computer cominciava a prendere vita, ma contemporaneamente lo sviluppo di software poneva un singolare dilemma di mercato: "Una volta che una persona fosse entrata in possesso del software, teoricamente avrebbe potuto distribuire delle copie a ogni essere umano sul pianeta, pur mantenendo l'originale per sé. Soprattutto per coloro che avevano la larghezza di banda sufficiente per trasferire il software su internet, non si presentava assolutamente alcun problema di proprietà fisica o scambio di merci."¹³⁶ Nella comunità hacker esisteva un tacito accordo, secondo cui chi sviluppava un programma particolarmente utile poteva chiedere agli altri un piccolo e volontario contributo economico, in modo da sostenere il lavoro del programmatore.

Pochi pensarono di ricavarne un'attività redditizia, e tra i pochi c'era uno studente di Harvard di nome Bill Gates. Appassionato di computer e autodefinitosi hacker, secondo la prospettiva fiorita al MIT, lasciò l'università e si offrì, insieme all'amico Paul Allen, di scrivere per la Model Instrumentation Telemetry System di Ed Roberts un nuovo linguaggio BASIC per il computer Altair¹³⁷, necessario a tutti gli amatori che volevano

¹³³CARETTONI, LANIADO (2005), p. 6.

¹³⁴MASTROLILLI, (2001), p. 57.

¹³⁵*Ibidem*, p. 60.

¹³⁶GOFFMAN, JOY (2004), p. 409.

¹³⁷MASTROLILLI, (2001), p. 58.

potenziare le loro macchine. Non era un'impresa facile, ma i due ci riuscirono, e Gates non solo avviò così la sua carriera imprenditoriale, ma iniziò a provocare anche un mutamento nella mentalità degli hackers. Il problema nacque qualche mese dopo lo sviluppo del programma, durante la sua presentazione. Il programma fu infatti rubato e poco dopo un membro dell' *Homebrew Computer Club*, tale Dan Skol, copiò il linguaggio e lo diffuse gratuitamente, così come dettava l'etica originaria degli hackers. Ciò portò Gates a scrivere una lettera aperta, indirizzata principalmente ai membri del gruppo di Skol, e pubblicata nell'ottobre del 1976 sulla rivista *Computer Notes*, in cui accusava gli hacker di danneggiare non la sua società, ma la sua persona. Nella lettera chiede: "Perché succede questo? La maggior parte degli hobbisti deve essere consapevole che molti di voi rubano il software. L'hardware va pagato, ma il software sembra sia qualcosa da condividere. A chi gliene importa, poi, se le persone che ci hanno lavorato sopra non vengono retribuite?". Questo è il punto di partenza di una guerra che si protrarrà per molti anni e che coinvolgerà l'azienda di Bill Gates in una causa antitrust con il governo degli Stati Uniti, ma che chiarisce anche, ancora una volta, il punto di vista degli hacker: tutto quello che può servire a migliorare i computer deve essere libero. Un punto chiave nella causa antitrust contro la Microsoft è proprio l'ostinazione del suo fondatore a non rivelare i codici dei suoi programmi, in modo da evitare che la concorrenza possa produrre accessori per Windows. Ed è il punto chiave anche della rottura con la filosofia hacker che ha visto la luce nei laboratori del MIT, dove chiunque poteva sedersi a computer e migliorare un programma sempre aperto.

In questo stesso periodo, la scena di New York era dominata da Habbie Hoffman, considerato uno dei maggiori esponenti della contestazione americana e fondatore dello *Youth International Party* (da cui venne il nome *yippies*). Non si tratta di un hacker come quelli presi in considerazione finora, ma secondo la sua dottrina politica era impossibile realizzare una rivoluzione senza poter disporre di un sistema di comunicazione gratuito. Inoltre, come sostiene Mastrolilli, "durante la guerra del Vietnam, il governo americano aveva imposto una tassa speciale sulle telefonate, proprio per finanziare il conflitto. Quindi per i contestatori chiamare gratis era diventato quasi un dovere morale, oltre che una necessità pratica e politica."¹³⁸ Quindi, nel 1971, Hoffman si alleò con un esperto di elettronica che si faceva chiamare Al Bell, e insieme fondarono la rivista "Youth

¹³⁸MASTROLILLI, (2001), p. 60.

International Party Line”, su cui venivano sistematicamente pubblicati i metodi per telefonare senza pagare. Dopo il 1975 il movimento della contestazione cominciò a perdere forza, mentre il movimento tecnologico continuava ad avanzare. Per questo motivo Bell decise di tenere in vita la rivista, cambiandone il nome in “Technical Assistance Program”, o più semplicemente, *TAP*.

Nel 1977 San Francisco ospitò la First Annual West Coast Computer Fair, la prima fiera dell’informatica popolare. Il personal computer si stava diffondendo, realizzando così i sogni degli hacker della seconda generazione, ma nessuno aveva calcolato il rovescio della medaglia.

Già nel 1975, quando Bill Gates scriveva la sua lettera aperta e di protesta, si poteva intuire un cambiamento: “L’informatica stava uscendo dalle università, anche se l’informatica di massa era ancora ben lontana; con l’abbattimento dei costi dell’hardware molti neofiti si avvicinavano alle tecnologie grazie ai PC. Paradossalmente, da una situazione di scambio e libera circolazione dei saperi nei laboratori di ricerca, l’epoca d’oro degli hacker del MIT negli anni Sessanta, si andava verso la chiusura dei codici e la mera commercializzazione”¹³⁹.

Questa svolta economica creò le condizioni per la nascita di quella che per Levy può essere considerata la “terza generazione” di hackers, nuove leve di programmatori che erano cresciute in solitudine, perdendo il senso di comunità che caratterizzava i loro predecessori, che “ non sentivano la necessità della condivisione delle tecniche e della libertà di circolazione delle informazioni. Le leggi del mercato prevalsero e le aziende di software proprietario s’imposero.”¹⁴⁰

Nei primi anni ’80 si verificarono anche importanti novità tecnologiche, come l’espansione del vecchio ARPAnet, “nello stesso tempo, i geni dell’hardware svilupparono le conoscenze necessarie per consentire ai personal computer di fare chiamate telefoniche, e quindi collegarsi al nuovo Internet.”¹⁴¹ Il computer, soprattutto quando era collegato ad internet, permetteva di condividere informazioni liberamente, istantaneamente, a qualsiasi distanza; attraverso esso si realizzava una nuova forma comunicativa definita “da molti a molti”. Prima di questa svolta, emittenti ed editori potevano trasmettere le informazioni da una fonte a molti individui con un meccanismo

¹³⁹IPPOLITA (2005), p. 29.

¹⁴⁰CARETTONI, LANIADO (2005), p. 6.

¹⁴¹MASTROLILLI, (2001), p. 62.

autolimitante, con internet invece, qualsiasi informazione era resa disponibile a chiunque attraverso il solo collegamento. Questo comporta una serie infinite di implicazioni, soprattutto da un punto di vista politico, che vedremo più avanti. Per adesso quello che serve a concludere il discorso è l'ultimo sviluppo del termine hacker.

A partire dalla fine degli anni '80 la figura dell'hacker passò dall'essere percepita come quella di un rivoluzionario attore controculturale che poteva scoprire qualsiasi informazione e rivelarla al mondo intero, ad un mero scassinatore elettronico che invadeva la privacy dei cittadini. In quegli anni anche la cronaca offriva moltissimi casi che hanno contribuito a costruire la nuova percezione negativa. Una effettiva svolta negli attacchi si verificò: eventi come il blocco dei centralini della AT&T nel 1990 che lasciarono tutta New York senza telefono per molte ore, o il black out dei sistemi di comunicazione dei tre principali aeroporti sempre di New York nel 1991, si configurarono come eventi che non solo irritavano la popolazione, ma potevano rivelarsi anche enormemente dannosi; “quando polizia e imprenditori iniziarono a far risalire quei crimini a un pugno di programmatori rinnegati che citavano a propria difesa frasi di comodo tratte dall'etica hacker, quest'ultimo termine prese ad apparire su quotidiani e riviste in articoli di taglio negativo. Nonostante libri come “*Hackers*” avessero fatto parecchio per documentare lo spirito originale di esplorazione da cui nacque la cultura dell'hacking, per la maggioranza dei giornalisti “computer hacker” divenne sinonimo di “rapinatore elettronico”. ”¹⁴²

Nell'analisi dell'evoluzione del concetto, Sam Williams rileva che da oltre due decenni gli hackers si lamentano di questi presunti abusi, ma “le valenze ribelli del termine risalenti agli anni '50 rendono difficile distinguere tra un quindicenne che scrive programmi capaci di infrangere le attuali protezioni cifrate, dallo studente degli anni '60 che rompe i lucchetti e sfonda le porte per avere accesso a un terminale chiuso in qualche ufficio. D'altra parte, la sovversione creativa dell'autorità per qualcuno non è altro che un problema di sicurezza per qualcun altro.”¹⁴³ In ogni caso, la maggioranza degli hacker ha sentito così fortemente la necessità di allontanarsi da comportamenti dannosi, da coniare il termine “cracker” (chi, volontariamente, infrange un sistema di sicurezza informatico per rubare o manomettere dati), ma anche la distinzione tra “black hat” e “white hat”,

¹⁴² WILLIAMS (2003), p. 96.

¹⁴³ *Ivi*

rispettivamente chi rivolge nuove idee verso finalità distruttive e chi si dedica a finalità positive, o quanto meno, informative.

Nel 1983, in un racconto pubblicato nel numero di novembre della rivista *Amazing Stories*, Bruce Bethke utilizzò per la prima volta il termine “*cyberpunk*”. Da quel momento, il termine è stato usato per descrivere le opere di scrittori di fantascienza come William Gibson, specialmente *Neuromante* (1984), ma anche opere di Bruce Sterling, Pat Cadigan, Lewis Shiner, Greg Bear: “Il cyberpunk è poi stato ripreso nella teoria sociale e culturale come un’utile risorsa per comprendere le presunte evoluzioni verso una nuova epoca.”¹⁴⁴

Nell’analisi del fenomeno condotta da Antonio Caronia e Domenico Gallo¹⁴⁵ il termine inizialmente suonava come un ossimoro: “Punk cibernetico: la ribellione disincantata e rabbiosa del punk coniugata all’uso generalizzato delle nuove tecnologie.”¹⁴⁶ Nato per indicare un gruppo di scrittori americani che stavano trasformando la scena della fantascienza, ben presto il termine si è esteso ad indicare “la nuova veste assunta negli anni Settanta da settori consistenti del movimento underground, le pratiche di uso libertario e non convenzionale delle tecnologie, l’hackeraggio, il phone-phreaking, la rivendicazione attiva di una radicale libertà nei nuovi territori immateriali del cyberspazio.”¹⁴⁷ Anche secondo Salvatore Proietti circoscrivere il campo di interesse risulta difficile: “Delimitare il cyberpunk come categoria è operazione problematica; coloro che ne hanno parlato come “scuola” si sono presto trovati a diagnosticarne la morte, e i tentativi di proporre un canone hanno prodotto liste eterogenee e periodizzazioni arbitrarie. D’altra parte, risulta ovvio che negli ultimi anni le metafore della Science Fiction, e del cyberpunk in particolare, si sono sviluppate in dialogo con la teoria letteraria, femminista e scientifica americana. Una specificità del cyberpunk è la sua diffusione (prima ancora di una vera canonizzazione) in tutti i campi del discorso sociale.”¹⁴⁸

Oltre al già citato William Gibson, le cui opere sono ritenute fondamentali nella letteratura cyberpunk, un contributo determinante è stato il lavoro di Bruce Sterling; è lui che, sotto lo pseudonimo Vincent OmniaVeritas, ha creato la fanzine “Cheap Truth”,

¹⁴⁴FEATHERSTONE, BURROWS (1999), p. 22.

¹⁴⁵CARONIA, GALLO (1997).

¹⁴⁶*Ibidem*, p. 8.

¹⁴⁷*Ivi*

¹⁴⁸PROIETTI (1998).

rivista amatoriale fotocopiata che è stato il primo organo della letteratura cyberpunk e da cui vennero lanciati i primi proclami contro il copyright e in generale “contro il conservatorismo del mondo della fantascienza ufficiale.”¹⁴⁹ È Sterling a tracciare la via “politica” del cyberpunk, sue sono le riflessioni ideologiche più organiche e approfondite e la piena consapevolezza dell’intreccio tra motivi letterali e sociali.

In Italia, a partire dal 1986 e fino al 1998, la rivista che rappresenta il punto di riferimento del cyberpunk è *Decoder*, nel cui numero n 5 del 1990 si legge: “Il personaggio del cyberpunk è un mutante iperattrezzato alla sopravvivenza nel nuovo habitat decisamente superiore al vecchio sapiens sapiens e si muove alla conquista dei propri obbiettivi contro tutto e tutti, nichilista e solo, senza verità da dare o da cercare, ma intento solo alla soddisfazione delle proprie necessità”. In Europa nascono gruppi orientati alla sperimentazione tecnica, come il *Chaos Computer Club* di Amburgo, ma spesso sono più marcatamente luoghi di elaborazione politica e culturale, come nel caso di *Decoder*, o *Hacktic* in Olanda, fino alla rete europea *ECN (European Counter Network)*. Come osservato nel testo *Open non è free*, “Questi gruppi cercano nelle nuove tecnologie degli strumenti di comunicazione per gruppi di affinità sociale e/o ludica, per esperimenti di partecipazione pubblica e politica alla vita delle comunità reali; il mondo della rete è percepito come una frontiera di libertà nella quale rielaborare sconfitte e vittorie della controcultura underground.”¹⁵⁰

Da fenomeno letterario si passa, come già detto, ad un fenomeno dalle valenze anche politiche: i membri del movimento accettano criticamente gli strumenti tecnologici per intraprendere un discorso puramente controulturale, cioè antagonista, ai media della comunicazione. Si promuove uno scambio di informazioni libero e illimitato, senza alcun vincolo politico, economico, tecnico. Per definire meglio gli itinerari politici del cyberpunk hanno avuto luogo una serie di convention e conferenze in cui si sono confrontati diversi esponenti cyberpunk. Una delle più importanti è stata la Conferenza internazionale per l’uso alternativo delle tecnologie (*ICATA*), del 1989 ad Amsterdam, “In quell’occasione Lee Felsestein, il «papà» dei Personal Computer, che già negli anni Settanta aveva fondato il Community Memory Project e poco dopo l’Homebrew

¹⁴⁹CARONIA, GALLO (1997), p. 16.

¹⁵⁰IPPOLITA, (2005), pp. 26-27.

Computer Club, portò l'esperienza della Bay Area: il confronto con i gruppi americani diven- tava sempre più serrato, si elaborava con entusiasmo l'etica hacker.”¹⁵¹

Alla fine dell'incontro, è stato redatto un manifesto contenente i principi di base del movimento¹⁵²:

“1) Lo scambio libero e senza alcun ostacolo dell'informazione sia un elemento essenziale delle nostre libertà fondamentali e debba essere sostenuto in ogni circostanza. La tecnologia dell'informazione deve essere a disposizione di tutti e nessuna considerazione di natura politica, economica o tecnica debba impedire l'esercizio di questo diritto.

2) Tutta intera la popolazione debba poter controllare, in ogni momento, i poteri del governo; la tecnologia dell'informazione deve allargare e non ridurre l'estensione di questo diritto.

3) L'informazione appartiene a tutto il mondo, essa è prodotta per tutto il mondo. Gli informatici, scientifici e tecnici, sono al servizio di tutti noi. Non bisogna permettere loro di restare una casta di tecnocrati privilegiati, senza che questi debbano rendere conto a nessuno del loro operato.

4) Il diritto all'informazione si unisce al diritto di scegliere il vettore di questa informazione. Nessun modello unico di informatizzazione deve essere imposto a un individuo, una comunità o a una nazione qualsiasi. In particolare, bisogna resistere alla pressione esercitata dalle tecnologie “avanzate” ma non convenienti. Al loro posto, bisogna sviluppare dei metodi e degli equipaggiamenti che permettano una migliore convivialità, a prezzi e domanda ridotti.

5) La nostra preoccupazione più forte è la protezione delle libertà fondamentali; noi quindi domandiamo che nessuna informazione di natura privata sia stockata, né ricercata tramite mezzi elettronici senza accordo esplicito da parte della persona interessata. Il nostro obiettivo è di rendere liberamente accessibile i dati pubblici, proteggere senza incertezze i dati privati. Bisogna sviluppare delle norme in questo senso, insieme agli organismi e alle persone interessati.

6) Ogni informazione non consensuale deve essere bandita dal campo dell'informatica. Sia i dati che le reti devono avere libertà d'accesso. La repressione dei pirati deve divenire senza fondamento, alla maniera dei servizi segreti.Parallelamente domandiamo che tutte le legislazioni, in progetto o già in applicazione, rivolte contro i pirati e che non perseguono scopi criminali o commerciali, siano ritirati immediatamente.

7) L'informatica non deve essere utilizzata dai governi e dalle grandi imprese per controllare e opprimere tutto il mondo. Al contrario, essa deve essere utilizzata come puro strumento di emancipazione, di progresso, di formazione e di piacere. Al contempo, l'influenza delle istituzioni militari sull'informatica e la scienza in generale deve cessare. Bisogna che sia riconosciuto il diritto d'avere delle connessioni senza alcuna restrizione con tutte le reti e servizi internazionali di comunicazione di dati, senza interventi e controlli di qualsiasi sorta. Bisogna stabilire dei tetti di spesa, per paese, per avere accesso a questi vettori di comunicazione di dati pubblici e privati. Si deve facilitare quei paesi senza una buona infrastruttura di telecomunicazione e la loro partecipazione nella struttura mondiale. Noi ci indirizziamo agli utilizzatori progressisti di

¹⁵¹*Ibidem* p. 27.

¹⁵²Il testo integrale si può trovare su “EraCyberpunk - La comunità italiana del cyberpunk”, (<http://eracyberpunk.altervista.org>)

tecnologie di informazione nel mondo affinché socializzino le loro conoscenze e specializzazioni in questo campo con delle organizzazioni di base, al fine di rendere possibile uno scambio internazionale e interdisciplinare di idee e informazioni tramite delle reti internazionali.

8) Ogni informazione è al contempo deformazione. Il diritto all'informazione è al contempo inseparabilmente legato al diritto alla deformazione, che appartiene a tutto il mondo. Più si produce informazione, e più si crea un caos di informazione sfociante sempre più in rumore. La distruzione dell'informazione come del resto la sua produzione, è il diritto inalienabile di ognuno.

9) Bisognerebbe sovvertire i canali regolamentari e convenzionali dell'informazione grazie a dei detournements e dei cambiamenti surrealisti degli avvenimenti, al fine di produrre del caos, del rumore, dello spreco i quali, a loro volta, saranno considerati come portatori di informazione.

10) La libertà di stampa deve applicarsi anche alle pubblicazioni tecno-anarchiche, che appaiono in giro, per reclamare la liberazione dei popoli, la fine delle tirannie della macchina e del sistema sugli uomini.”

2.2 Il free software

Come racconta Carlo Gubitosa nel suo libro *Hacker, scienziati e pionieri*¹⁵³, la storia del free software (software libero), ha inizio nel 1984, quando negli Stati Uniti Richard Stallman, dopo un lungo periodo di riflessione, intraprese la sua battaglia politica, dedicandosi a scrivere i codici per un sistema operativo libero, avviando il progetto GNU. È direttamente sul sito www.gnu.org che si possono rintracciare al meglio gli intenti e le caratteristiche del progetto:

GNU è un sistema operativo tipo Unix distribuito come software libero: rispetta la vostra libertà. Potete installare versioni di GNU (per la precisione, sistemi GNU/Linux) che sono costituite esclusivamente da software libero. Il Progetto GNU è nato nel 1984 con l'obiettivo di sviluppare il Sistema GNU. Il nome “GNU” è un acronimo ricorsivo per “GNU's Not Unix” (GNU Non è Unix) e si pronuncia *gh-nu* (con la *g* dura, una sola sillaba senza pause tra la *g* e la *n*). Un sistema operativo tipo Unix è costituito da un insieme di applicazioni, librerie e strumenti di sviluppo, oltre a un programma utilizzato per allocare le risorse e comunicare con l'hardware, noto come kernel. Hurd, il kernel di GNU, non è ancora pronto per l'utilizzo ordinario, e per questo GNU viene tipicamente usato con un kernel di nome Linux. Questa combinazione è il sistema operativo GNU/Linux. GNU/Linux è usato da milioni di persone, ma molti lo chiamano erroneamente “Linux”.¹⁵⁴

Il “Manifesto GNU”, pubblicato da Stallman nel 1985, contribuisce alla notorietà del progetto, spargendo la voce tra gli addetti ai lavori.

Nel 1985, sempre Stallman fondò la *Free Software Foundation* (FSF) “Un’organizzazione no-profit con la missione di sostenere ed educare in nome degli utenti di computer di tutto il mondo”¹⁵⁵, che mantiene la definizione di software libero per indicare ciò che deve contenere un particolare programma per essere considerato tale. Quindi, un software libero fa riferimento alle libertà degli utenti e della comunità. Tutti hanno la possibilità di eseguire, copiare, distribuire, studiare, cambiare e migliorare il software. Soltanto in questo modo gli utenti possono controllare il programma e non esserne controllati. In questo senso, quindi, un programma proprietario si configura come uno strumento di abuso.

Il termine “free” in inglese ha un doppio significato, “libero” e “gratis”, per questo il discorso sul software è spesso accompagnato da una spiegazione “Il software libero è

¹⁵³GUBITOSA, (2007).

¹⁵⁴www.gnu.org

¹⁵⁵www.fsf.org

una questione di libertà, non di prezzo. Per capire il concetto, bisognerebbe pensare alla 'libertà', come nella libertà di parola, non di birra gratis".

Sempre secondo la Free Software Foundation, un software è libero se l'utente che lo utilizza gode di quattro libertà fondamentali: "Libertà di eseguire il programma, per qualsiasi scopo (libertà 0). Libertà di studiare come funziona il programma e di modificarlo in modo da adattarlo alle proprie necessità (libertà 1). L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito. Libertà di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo (libertà 2). Libertà di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti da voi apportati (e le vostre versioni modificate in genere), in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio (libertà 3). L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito."

Quello su cui si pone l'attenzione nell'esercizio di queste libertà è lo scopo dell'utente e non dello sviluppatore: come utente si può eseguire il programma per i propri scopi, ma quando si distribuisce ognuno è altrettanto libero di usarlo per i propri fini, che quindi non possono essere imposti da chi lo sviluppa o distribuisce.

I software del progetto GNU vengono rilasciati sotto la General Public License (GPL), "licenza scritta da Stallman che rese *de facto* un applicativo libero, accessibile a tutti, modificabile e distribuibile in qualsiasi modo, purché accompagnato da codice sorgente."¹⁵⁶

Si crea così una comunità di individui attivi e motivati da precise finalità politiche: l'obiettivo era la libertà di espressione in campo digitale. Inizia la crociata contro brevetti e diritto d'autore, con la creazione del cosiddetto *copyleft*.

Come osservato nell'articolo *Free and Open Source nell'ordinamento italiano*, "Il diritto d'autore (e il suo corrispondente anglo-americano *copyright*) è lo strumento giuridico per eccellenza posto a tutela dell'attività creativa, quale particolare espressione del lavoro intellettuale. L'elemento fondante di questo specifico istituto è dunque rappresentato dall'individuazione di un atto creativo originale."¹⁵⁷

Il copyleft (gioco di parole difficilmente traducibile in italiano, che si usa il termine "left", "ceduto" all'opposto di "right", "diritto", ma anche per indicare un rovesciamento di significati e di direzioni: "destra" e "sinistra") viene spesso tradotto con "permesso d'autore". Sostanzialmente, si tratta di un ribaltamento del copyright: "Teoricamente, il livello massimo della libertà con cui può essere distribuito il software è quello che

¹⁵⁶ IPPOLITA (2005), p. 30.

¹⁵⁷PIANA, ALIPRANDI (2012), p. 80.

corrisponde alla denominazione di «pubblico dominio» (*public domain*), che da molti anni viene largamente adottata nella comunità degli informatici.”¹⁵⁸ Lasciare il software in un regime di pubblico dominio però comporta che chiunque possa farne ciò che vuole, “ma pubblico dominio in questo caso non vuol dire 'proprietà di tutti' intendendo 'tutti' come 'comunità organizzata', bensì intendendo 'tutti' come 'ciascuno'. Di conseguenza, ciascuno potrebbe anche attribuirsi arbitrariamente i diritti esclusivi di tutela e iniziare a distribuire il software da lui modificato come se fosse software proprietario, criptando il sorgente e misconoscendo la provenienza pubblica del software, senza che nessuno possa agire nei suoi confronti.”¹⁵⁹

Questo comportava il rischio di vanificare gli scopi del progetto GNU, gli sforzi e la filosofia di tutti coloro che si erano dedicati al progetto. Bisognava trovare il modo di garantire il mantenimento della libertà che si rivendicava, e fu proprio Richard Stallman ad elaborare la soluzione: “Egli capì che l'arma più efficace per difendersi dalle maglie troppo strette del copyright (così come si è evoluto negli ultimi anni) stava nel copyright stesso. Per rendere dunque un software veramente e costantemente libero era sufficiente dichiararlo sotto copyright e poi riversare le garanzie di libertà per l'utente all'interno della licenza, ribaltando così il ruolo della stessa e creando un vincolo di tipo legale fra la disponibilità del codice e le tre libertà fondamentali di utilizzo, di modifica e di ridistribuzione”.¹⁶⁰ Detto in parole molto più semplici, come spiegato nell'articolo *Il copyleft spiegato ai bambini*: “Io metto il copyright, quindi sono proprietario di quest'opera, dunque approfitto di questo potere per dire che con quest'opera potete farci quello che volete, potete copiarla, diffonderla, modificarla, però non potete impedire a qualcun altro di farlo, cioè non potete *appropriarvene* e fermarne la circolazione, non potete metterci un copyright a vostra volta, perché ce n'è già uno, appartiene a me.”¹⁶¹

Agli inizi degli anni '90 la comunità GNU era quasi riuscita a realizzare il suo sistema operativo, “Ma non esiste un sistema operativo se non esiste il kernel. Il kernel è il motore software per ogni computer ed è ciò che distingue un sistema operativo da un altro. La FSF tentò per anni e senza alcun successo di scrivere questo ultimo fondamentale

158IPPOLITA (2005), p. 31.

159ALIPRANDI, (2005), p.35.

160Ivi

161WU MING (2003).

elemento.”¹⁶² Le cause di questo fallimento furono molteplici, fatto sta che mentre Stallman e i suoi lavoravano senza sosta (e senza riuscire di venirne a capo), nel 1991 uno studente finlandese di nome Linus Torvalds affrontava il problema da un punto di vista leggermente diverso: “iniziò la scrittura di un kernel ispirato ai sorgenti di Minix – un sistema operativo che Andrew S. Tannenbaum aveva concepito a scopo didattico – con una vera e propria chiamata alla armi sui principali newsgroup di programmazione. In due anni formò una comunità che con veloci rilasci di nuove versioni, un’ampia cooperazione e la totale apertura delle informazioni consentì di testare estensivamente il codice.”¹⁶³ La diversità nell’approccio di Torvalds consisteva nel pubblicare i codici sorgenti prima ancora che l’applicativo fosse terminato, chiedendo un feedback e una collaborazione immediata a paritaria a tutti coloro che ne avessero le capacità e la voglia.

Un’analisi di questo nuovo approccio la propone Eric S. Raymond, che in suo saggio del 1997, dal titolo *La cattedrale e il bazar* spiega la differenza e ne riconosce la forza:

Per anni avevo predicato il vangelo Unix degli strumenti agili, dei prototipi immediati e della programmazione evolutiva. Ma ero anche convinto che esistesse un punto critico di complessità al di sopra del quale si rendesse necessario un approccio centralizzato e a priori. Credevo che il software più importante andasse realizzato come le cattedrali, attentamente lavorato a mano da singoli geni o piccole bande di maghi che lavoravano in splendido isolamento, senza che alcuna versione beta vedesse la luce prima del momento giusto. Rimasi non poco sorpreso dallo stile di sviluppo proprio di Linus Torvalds – diffondere le release presto e spesso, delegare ad altri tutto il possibile, essere aperti fino alla promiscuità. Nessuna cattedrale da costruire in silenzio e reverenza. Piuttosto, la comunità Linux assomigliava a un grande e confusionario bazaar, pullulante di progetti e approcci tra loro diversi.¹⁶⁴

Grazie a questo ulteriore sviluppo, si chiude definitivamente con l’idea di “scienziati chiusi in laboratorio” e si passa ad abbracciare l’idea dello spazio sconfinato di internet “Uno spazio misto e spurio, in cui la contaminazione fra reale e virtuale diventa la norma e non l’eccezione”.¹⁶⁵

In pochissimo tempo nacquero delle comunità autonome organizzate a seconda delle specifiche esigenze: nel 1995 si realizzano il progetto *APACHE*, un server web,

¹⁶²IPPOLITA (2005), p. 32.

¹⁶³*Ibidem* pp. 32-33.

¹⁶⁴RAYMOND, (2007).

¹⁶⁵IPPOLITA, (2005), p. 33.

PHP, linguaggio per web dinamico, e *Gimp*, programma per la manipolazione di immagini della GNU.

Con l'affermazione sempre più ampia di Linux come sistema operativo, i software della FSF iniziarono a perdere la loro valenza politica e la libertà iniziava a passare in secondo piano.

Secondo Simone Aliprandi, il 1998 rappresenta un punto di svolta: “Nel 1998 un fulmine a ciel sereno illuminò i volti di quella comunità emergente: la Netscape (importante impresa statunitense di software) decise di diffondere il suo prodotto di punta (il browser Navigator) sotto i parametri dell'Opensource. Una mossa abbastanza inaspettata che fu un grande segnale che i tempi erano maturi.”¹⁶⁶ Era il momento di fare il grande passo, cioè uscire dal mondo sotterraneo della comunità hacker ed entrare nel mercato mondiale dell'informatica, contro i grandi colossi del software proprietario. Era un passo necessario per permettere alle imprese finanziatrici di conoscere (e investire) in questa nuova realtà, ma era altrettanto rischioso perché rischiava di perdere i principi etici che guidavano l'azione, come spesso sottolineava Stallman. Per quest'ultimo il concetto di libertà era da tutelare in tutte le sue sfaccettature, “sarebbe stato il mondo degli affari a doversi adeguare e a trovare altre vie per sensibilizzare i nuovi potenziali clienti/utenti”.¹⁶⁷

Cominciava a delinearsi un nuovo profilo all'interno della comunità, costituito da personaggi come Tim O'Reilly, editore di manuali informatici, Bruce Perens e soprattutto Eric Raymond, personaggio di spicco e attento osservatore della realtà hacker. Tutti avevano partecipato alla realizzazione del progetto, insieme a Linus Torvalds, di “liberazione del sorgente” di Netscape Navigator, creando una famosissima licenza (la MPL, Mozilla Public License) alternativa a quella redatta da Stallmann per la distribuzione dei prodotti GNU (la GPL). La MPL era risultata più funzionale al caso Netscape (oltre che priva di componenti ideologiche) ed era parsa subito ben accetta alla comunità hacker mondiale.

Questi nuovi hacker, che lo stesso Aliprandi definisce piuttosto come “programmatori indipendenti”, non sentivano la necessità di salvaguardare gli aspetti ideologici della libertà, ma sottolineavano l'importanza di praticità e funzionalità. Libertà doveva essere intesa anche nelle scelte: senza irrigidirsi su posizioni ideologiche e diventarne in un certo senso schiavi, si doveva poter essere liberi di usare anche un

¹⁶⁶ALIPRANDI, (2005), p. 22.

¹⁶⁷*Ibidem*, p. 23.

software proprietario, nel caso in cui questo fosse più adatto all'uso specifico. Un esempio è fornito da Williams : "Nel corso di una discussione sul crescente dominio sul mercato da parte di Windows e tematiche analoghe, Torvalds ammise di ammirare molto PowerPoint, il software per le presentazioni di diapositive della Microsoft. [...] Perché mai prendersela con il software proprietario solo per principio? Essere un hacker non significava dover soffrire, ma piuttosto fare bene il proprio lavoro."¹⁶⁸

Per sottolineare questa nuova direzione, si andò alla ricerca di una nuova terminologia che potesse definire meglio le nuove posizioni: fu proprio Raymond a proporre "open source". Il termine mantiene in parte una sfumatura etica, per il riferimento al concetto di "apertura", che con il tempo è però uscito dal suo senso puramente tecnico assumendo una connotazione più ampia.

Nel 1998 Raymond propose anche l'istituzione di un'organizzazione che coordinasse i vari progetti e vigilasse sul corretto uso del termine open source: nacque la Open Source Initiative (OSI). "In pratica, con un'immagine matematica, la OSI sta al concetto di 'open source' come la FSF sta al concetto di 'free software'. Due distinte e rilevanti strutture organizzative per progetti che nella maggior parte dei casi andavano verso la stessa direzione. Il canone dell'unità e della cooperazione poteva essere ormai depennato dalla lista dei punti cardine dell'etica hacker."¹⁶⁹

Da una parte il Free Software poneva l'accento sulle libertà ("il software libero è una questione di libertà, non di prezzo"¹⁷⁰), dall'altra l'Open Source si concentrava, secondo le logiche di mercato, a cercare i modi migliori per diffondere un prodotto in base a criteri open.

Si impose in maniera netta il modello meno politico e più orientato alle possibilità commerciali; la Free Software e la sua filosofia rimase in una posizione marginale e bollata come "estrema e non sostenibile economicamente".

¹⁶⁸WILLIAMS (2003), p. 74.

¹⁶⁹ALIPRANDI, (2005), p. 24.

¹⁷⁰<http://www.fsf.org/it-it/about-ita>

3 Etica hacker e conoscenza ai tempi del web

È difficile stabilire con precisione una data in cui collocare la nascita di Internet, tuttavia possiamo considerare il progetto ARPAnet ("Advanced Research Projects Agency NETwork") realizzata dal Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti nel 1969 come primo embrione di quello che poi sarebbe diventato l'internet che conosciamo.¹⁷¹

Con il suo sviluppo e la sua diffusione, internet ha introdotto una serie di cambiamenti notevoli; da un punto di vista tecnico ha enormemente velocizzato le comunicazioni, ha ridotto i costi della ricerca dati, ha azzerato le distanze. Ma ciò che, secondo Lawrence Lessig, è più importante è che internet ha avuto "un effetto sul modo in cui si costruisce la cultura"¹⁷².

Il senso e la portata di questo cambiamento sono enormi ma, paradossalmente, sembrano passare inosservati; sempre secondo Lessig, possono essere compresi distinguendo la "cultura commerciale" da quella "non commerciale" e seguendo la mappa delle regolamentazioni legislative di entrambe. Nel primo caso si fa riferimento a quella cultura pensata e prodotta con l'obiettivo di vendere, il secondo caso riguarda tutto il resto, come ad esempio gli anziani che nei parchi o nelle strade raccontavano storie ai ragazzi o a chiunque si trovasse a passare da quelle parti. Nel corso della nostra tradizione storica, la cultura non commerciale non era soggetta a regole e i metodi con cui le persone condividevano e rielaboravano la loro cultura erano ignorati dalla legge.

La legge si concentrava sulla creatività commerciale, progettando gli strumenti di tutela e di incentivo per i creatori, riconoscendo i loro diritti esclusivi sulle opere, in modo che queste potessero essere vendute sul mercato. Oggi, questa divisione non è più possibile e, ad impostare lo scenario di questo cambiamento, è stato proprio internet: "Per la prima volta nel corso della nostra tradizione, le modalità correnti con cui gli individui creano e condividono cultura ricadono all'interno della regolamentazione giuridica, che è stata estesa fino a portare sotto il proprio controllo una quantità di cultura e creatività mai

¹⁷¹GUBITOSA, (1999).

¹⁷²LESSIG, (2005) p. 9.

raggiunta prima”.¹⁷³ La giustificazione di questo cambiamento è data dall’esigenza di tutelare la creatività commerciale attraverso

l’applicazione al mondo delle idee, della cultura e delle opere dell’ingegno di un concetto base dell’economia tradizionale: il valore di un bene è determinato dalla sua scarsità. L’applicazione di questo principio economico a beni immateriali come un programma informatico o una sequenza di note musicali ha come conseguenza una rigida tassazione di ogni forma di utilizzo o duplicazione delle opere dell’ingegno, e un lavoro incessante di monitoraggio e controllo per reprimere, sanzionare, criminalizzare e scoraggiare qualunque utilizzo di questi beni immateriali che non produce un immediato vantaggio economico per chi ne controlla i diritti di riproduzione.¹⁷⁴

Secondo Lessig, la tutela non è a favore degli artisti: si tratta di un “protezionismo” mirato a mantenere lo status quo delle grandi aziende commerciali che producono cultura e che si sentono enormemente minacciate dalle nuove forme di partecipazione al processo di elaborazione della cultura che prima di internet non erano ipotizzabili.

Un importante strumento di tutela è il “copyright”, sostanzialmente un accordo tra cittadini ed autori che dovrebbe mirare al beneficio della collettività attraverso una maggiore produzione di arte e cultura, ma in pratica si traduce in norme e vincoli che vanno a beneficio delle grandi aziende e a discapito dei cittadini:

L’idea di base di questo accordo è semplice: i cittadini, tramite apposite leggi, concedono agli autori una maggiore possibilità di guadagno che si traduce in una maggiore produzione creativa. Cessato questo intervallo di tempo, però, l’interesse culturale della collettività, temporaneamente accantonato per garantire agli autori una maggiore autonomia produttiva, ritorna prioritario rispetto agli interessi economici dei singoli: le opere dell’ingegno vengono “liberate” per sempre, e chiunque può utilizzarle, anche a scopi commerciali.¹⁷⁵

Inizialmente la concessione di un copyright all’autore di un’opera copriva un periodo di tempo inferiore a trent’anni; oggi, ad esempio nel caso di un film, lo stesso diritto è garantito per centoventi anni. Molto attiva nella battaglia a favore del prolungamento del copyright è da sempre la Walt Disney Company: infatti nel 1998, con il compimento del settantesimo anno di età, Topolino si apprestava a diventare un’opera

¹⁷³*Ibidem*, p. 10.

¹⁷⁴GUBITOSA (2005), p. 9.

¹⁷⁵*Ibidem*, p. 28.

libera che chiunque avrebbe potuto utilizzare anche a fini commerciali. Nello stesso anno, negli Stati Uniti si approvava la “Sonny Bono Copyright Term Extension Act”, ribattezzata poi “Mickey Mouse Copyright Extension Act”, che portava da settanta a novanta anni il limite concesso alla Walt Disney Company per lo sfruttamento economico di Topolino, limite che verrà ulteriormente prolungato a centoventi anni.¹⁷⁶

Per restare nell’ambito di esempi eclatanti, Gubitosa ci ricorda che la canzone “Happy Birthday to You” che si intona ai compleanni, pubblicata nel 1935, fa guadagnare ogni anno due milioni di dollari alla Warner/Chapell Music, che ne detiene i diritti di sfruttamento economico fino al 2030. Altro esempio è la musica dei Beatles, che non può essere considerata parte integrante del patrimonio culturale dell’umanità e deve essere acquistata e regolarmente pagata agli eredi di Michael Jackson, che nel 1985 ne ha acquistato i diritti.

Questi esempi posso portare a chiedersi quali siano i limiti della tutela degli interessi degli autori e dove cominciano gli interessi della collettività.

Come sostenuto da Jim Thomas¹⁷⁷, mentre i principi generali di “giusto” e “sbagliato” si mantengono relativamente costanti, le prospettive e il contesto in cui vengono giudicati spesso cambiano e una maggiore comprensione delle azioni può portare ad esaminare il tutto con una nuova sensibilità:

Ad esempio la convivenza tra coppie non sposate che è diventata una cosa sempre più comune a partire dal 1960, una volta era considerata inequivocabilmente immorale e un esempio di “degrado sociale morale”. Questa accettazione non coinvolge tanto uno spostamento o ridefinizione dei principi fondamentali del concetto di “decenza”, quanto piuttosto un nuovo apprezzamento per le ragioni, motivazioni e benefici della convivenza, in parte accompagnati dalla modifica delle norme sessuali e una riduzione asimmetrica dei rapporti di potere tra uomini e donne.¹⁷⁸

Esempio per alcuni aspetti simile, perché riflette su una legge solo quando sorge un nuovo problema, dovuto a una nuova tecnologia, è fornito dallo stesso Lessig: nel 1903, quando i fratelli Wright inventarono l’aeroplano, la legislazione americana attribuiva al proprietario di un terreno la proprietà dello stesso per quanto riguardava il sottosuolo e lo spazio al di sopra. Con l’avvento del traffico aereo, per la prima volta

¹⁷⁶GUBITOSA (2005).

¹⁷⁷THOMAS, (2005).

¹⁷⁸*Ibidem*, p. 600.

questo principio acquistava importanza: qualcuno poteva alzarsi e rivendicare il diritto di proteggere la sua proprietà, come di fatto fecero due contadini del North Carolina nel 1945: “I coniugi Causby iniziarono a perdere i polli a causa dei voli a bassa quota degli aerei militari (sembra che i polli volassero terrorizzati contro le pareti del granaio e morissero), quindi sporsero denuncia sostenendo che il governo violava illegalmente la loro proprietà terriera”.¹⁷⁹ La Corte Suprema esaminò il caso, ma il giudice liquidò la faccenda senza molti giri di parole, come riporta Lessig: “[Tale] dottrina non ha spazio nel mondo moderno. L’aria è un’autostrada pubblica, come ha dichiarato il Congresso. Se ciò non fosse vero, ogni volo transcontinentale sarebbe soggetto a infinite denunce per violazione di proprietà. Il senso comune si ribellerebbe all’idea”.¹⁸⁰

In ogni caso, il principio fondamentale del sistema di diritto consuetudinario è che la legge si adegua alle tecnologie dell’epoca. E cambia mentre si adegua, soprattutto se non c’è un soggetto potente sulla sponda opposta del cambiamento.

La proprietà intellettuale, definita dagli accordi *Trips (TradeRelated Aspects of Intellectual Property Rights)*, uno degli accordi siglati, all’interno delle attività dell’Organizzazione mondiale per il Commercio, al termine dell’Uruguay Round al quale hanno partecipato 123 paesi discutendo di telecomunicazioni, farmaci antiAids, regolamentazioni bancarie e biogenetica, ed entrati in vigore a metà degli Anni Novanta.)¹⁸¹ è quell’insieme di norme che riguardano il diritto d’autore, brevetti, modelli, disegni e che riassume oltre due secoli di dibattito in cui si è cercato di stabilire se le idee e la conoscenza facciano parte dei beni naturali o dei beni pubblici.

La “guerra” che è stata dichiarata alle tecnologie di Internet - quel che Jack Valenti, presidente della Motion Picture Association of America (MPAA), definisce la sua “guerra personale contro il terrorismo” - è stata presentata come una battaglia sulle norme giuridiche e sul rispetto della proprietà. Per sapere da che parte stare in questa guerra, la maggioranza crede che si debba decidere soltanto se si è a favore o contro la proprietà.¹⁸²

A questo schieramento si contrappone chi non crede nella proprietà delle idee e sostiene che si tratti di un bene che diventa una proprietà pubblica una volta divulgato.

¹⁷⁹LESSIG, (2005), p. 7.

¹⁸⁰*Ivi*

¹⁸¹Per maggiori informazioni: http://www.wto.org/english/thewto_e/whatis_e/tif_e/fact5_e.htm.

¹⁸²LESSIG, (2005), p. 10.

Carlo Gubitosa sostiene che si tratti di un principio economico completamente diverso: “Nella società dell’informazione il valore di un bene immateriale, concettuale o artistico è determinato dalla sua diffusione. Un libro, un brano musicale o un programma informatico hanno un valore proporzionale al numero di persone che conoscono e utilizzano quel testo, quella musica o quel programma.”¹⁸³

Nel testo *Permesso d'autore*¹⁸⁴, si evidenzia una consistente parte della letteratura classica che si esprime in questo senso e che va da Pierre-Joseph Proudhon, il filosofo francese che nel XIX secolo teorizzò fra i primi il concetto di anarchia come organizzazione politica e sociale dei cittadini senza l'intermediazione dello stato, all'americano Benjamin R. Tucker per il quale:

Dalla giustizia e dalla necessità sociale della proprietà delle cose concrete abbiamo erroneamente desunto la giustizia e la necessità sociale della proprietà delle cose astratte – cioè la proprietà nelle idee – con il rischio di annullare in larga e deplorabile misura quella caratteristica fortunata delle cose in circostanze non ipotetiche ma reali – cioè la possibilità incommensurabilmente fruttuosa, per un numero qualsiasi di persone, di usare nello stesso tempo le cose astratte in un qualsiasi numero di luoghi diversi.¹⁸⁵

Un secolo più tardi anche l’economista e storico esponente del liberalismo Friedrich von Hayek, in *Perché non sono un conservatore* (1997), si schiererà contro eccessivi strumenti e forme di controllo, riconoscendo nella concorrenza non solo materiale, ma anche delle idee, la migliore soluzione per arricchire la società.

Dal canto suo, Lawrence Lessig riprende alcune dichiarazioni di Thomas Jefferson, terzo presidente degli Stati Uniti, il quale, in una lettera del 1813, scrive:

Chi riceve un'idea da me, riceve una conoscenza che non toglie nulla alla mia, così come chi accende la sua candela con la mia si fa luce senza per questo lasciarmi al buio. Che le idee circolino liberamente, una dopo l'altra, in tutto il mondo, perché gli uomini possano a vicenda trarne istruzione morale e miglioramento personale, senza negare un fatto voluto espressamente da una natura benevola, che le ha fatte come il fuoco, libere di diffondersi ovunque senza perdere in nessun punto la propria intensità [...]. Le invenzioni non possono dunque, per loro natura, essere soggette a un regime di proprietà.¹⁸⁶

183GUBITOSA (2005), p. 9.

184BECCARIA (2006).

185TUCKER (2000).

186JEFFERSON, (1813).

Lessig e Beccaria, nei rispettivi testi, riportano esempi di casi in cui la tolleranza di copie non autorizzate e il riutilizzo delle idee creative sono un interessante business: il fenomeno del *doujinshi*, riviste nate e che godono di grande popolarità soprattutto in Giappone. Si tratta di una forma di fumetti, o meglio manga, che si configurano come fumetti-imitazione. I loro creatori “attingono a piene mani da personaggi e storie manga originali per proporre versioni rielaborate sia narrativamente che stilisticamente”.¹⁸⁷ L'importante è che non si tratti di una mera copia: l'autore deve sempre fornire un contributo originale a quello che crea, che si tratti di piccole sfumature o di radicali sconvolgimenti.

In una dimensione certamente più contenuta, anche in Italia si assiste allo sviluppo di un fenomeno simile: si tratta delle *fanfictions*, opere scritte dai fan (da qui il nome) prendendo come spunto le storie o i personaggi di un'opera originale, sia essa letteraria, cinematografica, televisiva o appartenente a un altro medium.

Nell'articolo *Elaborazione di testi nelle comunità di fan: indagine sulla produzione di fictions in Italia*,¹⁸⁸ si esaminano i due principali archivi disponibili su internet, uno italiano, EFP Fanfiction, e uno rivolto ad un pubblico geograficamente più eterogeneo, Fanfiction.net, contano rispettivamente 4.158.157 e 153.747 storie. Tuttavia, le fandom (sottoculture costituite dall'insieme dei fan appassionati a un determinato prodotto e delle pratiche che lo riguardano, come forum, *fanvideos*, *fanfictions*) dedicate ai prodotti mediatici difficilmente possono aspirare a creare qualcosa che sia più che amatoriale, a causa, in particolare, delle leggi sul copyright.

In Giappone esistono 33 mila associazioni di autori e appassionati e manifestazioni culturali che ogni anno attirano 450 mila partecipanti, ma anche in questo Paese la legislazione non permette la copia non autorizzata. Tuttavia

la normativa giapponese tende a mitigare tale rigore legale. Alcuni ritengono che sia proprio il beneficio che ne deriva al mercato dei manga a spiegare questa permissività. Per esempio, secondo l'ipotesi di Salil Mehra, professore di legge alla Temple University, il mercato dei manga accetta queste violazioni tecniche perché lo stimolerebbero a diventare più ricco e produttivo. Sarebbe peggio per tutti se i *doujinshi* venissero vietati, perciò la legge non li proibisce.¹⁸⁹

¹⁸⁷BECCARIA (2006), p.16.

¹⁸⁸PIETROBON, TESSAROLO (2011).

¹⁸⁹LESSIG, (2005), p. 17.

Nel gennaio del 1986, un hacker che si faceva chiamare The Mentor scrisse un saggio dal titolo *Manifesto Hacker*¹⁹⁰, in cui affidava al popolo delle rete una sottospecie di carta d'identità in cui erano contenute abitudini, codici morali e regole destinate a diventare piuttosto note:

Io sono un hacker: entrate nel mio mondo.

Avete mai guardato che cosa c'è dentro gli occhi di un hacker, voi con la vostra mente pretecnologica e la vostra psicologia da due soldi? Vi siete mai chiesti quali sono le forze che danno forma alla mia vita? Ora questo mondo è nostro, ed è il mondo degli elettronici e dei circuiti, dominato dalla bellezza delle reti. Noi esploriamo le frontiere della conoscenza e voi ci chiamate criminali. Siamo una comunità che esiste a dispetto delle differenze razziali, della nazionalità e delle religioni, e voi continuate a chiamarci criminali. Siete voi quelli che costruiscono bombe atomiche, che dichiarano guerra ad altri paesi, siete voi che uccidete, imbrogliate, ci mentite e provate a convincerci che lo fate per il nostro bene, ma alla fine i criminali siamo noi. Sì, io sono un criminale, e il mio crimine è la curiosità. Il mio crimine è quello di giudicare le persone per quello che dicono e pensano, e non per le loro apparenze. Il mio crimine è quello di essere più intelligente di voi, e questo non me lo perdonerete mai. Io sono un hacker, e questo è il mio manifesto. Potete fermarci individualmente, ma non potrete mai fermarci tutti.

L'etica hacker e il libero scambio sono bollate come "pirateria informatica", ma non hanno niente a che fare con il crimine. Si tratta di "meccanismi virtuosi di sviluppo culturale e tecnologico caratterizzati da una particolare attitudine verso la conoscenza, una curiosità e una sete di sapere lasciate in eredità dalle controculture degli anni '60 nate all'interno dei campus universitari statunitensi".¹⁹¹ L'etica hacker, o meglio lo spirito che la guida, è nato molto prima dei calcolatori elettronici e dei computer; si manifesta ogni qualvolta gli individui decidono che la conoscenza in grado di cambiare il mondo è più importante delle regole stabilite per mantenere l'ordine e lo status quo.

Essere un hacker significa appartenere ad una categoria di persone che condivide il gusto per risolvere i problemi non perdendo lo spirito del divertimento e del gioco, non perdendo la curiosità di capire come funzionano le cose, anche a costo di smontarle pezzo

¹⁹⁰Il testo originale si può consultare all'indirizzo <http://www.phrack.org/issues.html?issue=7&id=3#article>

¹⁹¹GUBITOSA (2005), p. 34.

pezzo. Questo può valere per un computer, per un ferro da stiro, o per un qualsiasi altro strumento tecnologico, ma anche per le regole sociali, che possono essere smontate e ricostruite secondo criteri diversi:

Gli hacker non sono guidati in ciò che fanno da un interesse economico, ma usano i computer come uno strumento per l'espressione libera e creativa della loro mente. Rincorrendo soluzioni sempre più efficaci a problemi sempre più complessi, gli hacker migliorano continuamente circuiti elettronici e programmi, accettando nuove sfide intellettuali per il puro gusto di vincerle. Un hacker è una persona che non vuole solo risolvere un problema, ma sente il bisogno di sottometterlo alla propria intelligenza.¹⁹²

A questo punto può essere utile aprire una parentesi sul concetto di conoscenza¹⁹³: la conoscenza può essere definita come una serie di costruzioni che ogni individuo realizza per affrontare la complessità dell'ambiente in cui si trova. Queste costruzioni tendono proprio a semplificare la complessità dell'ambiente e tentano di conferire ad esso un "ordine". Per realizzare queste costruzioni, ogni individuo deve compiere una scelta tra le infinite caratteristiche presenti nell'ambiente. Quindi da un lato ci troviamo di fronte ad un processo creativo, in cui si realizza una descrizione della realtà unica e nuova, che prima non c'era, mentre dall'altro lato si tratta di una ricombinazione, perché parte da una combinazione di caratteristiche già disponibili nell'ambiente: "Questo doppio carattere della conoscenza permette di affermare che non c'è né creazione senza ricombinazione, né ricombinazione senza creazione".¹⁹⁴

In un processo creativo, che si tratti di musica, di informatica, o della stesura di una tesi di laurea, nessuno è in grado di "partire da zero", cioè di estrarre dalla propria mente qualcosa di nuovo senza prima attingere a ciò che già conosce. Il genio isolato dal mondo che crea grazie all'ispirazione delle Muse è un'immagine senza dubbio affascinante, ma in concreto di difficile realizzazione. Nell'articolo di Monceri sono riportati come esempi la narrativa di fantascienza e i film: i "mostri" e gli "alieni" hanno sempre qualche caratteristica riconoscibile e riconducibile a qualche categoria, proprio perché la creazione parte sempre dalla ricombinazione di elementi conosciuti. Il passaggio da ricombinazione a creazione dipende dalla capacità degli individui di unire elementi

¹⁹²GUBITOSA (2005), p. 35.

¹⁹³MONCERI, (2011).

¹⁹⁴*Ibidem*, p. 138.

solitamente percepiti come “separati”: “In una parola, è la capacità di vedere in modo diverso dal solito, un’abilità che tutti gli esseri umani devono sviluppare per sopravvivere in un ambiente complesso, ma che soltanto pochi trasformano in una delle abilità più importanti per la loro vita”.¹⁹⁵

L’individuo che seleziona gli elementi da combinare, lo fa sempre a partire da una sua prospettiva e sceglierà questi elementi sulla base delle sue esperienze, di ciò che sente più vicino al suo pensiero: in questo momento io sto consapevolmente scegliendo degli autori e degli argomenti per la realizzazione della mia tesi di laurea, ma il mio obiettivo non è realizzare un “collage” di posizioni autorevoli, quanto piuttosto partire da una serie di posizioni date per aggiungere qualcosa di “mio” all’argomento trattato.

L’articolo di Flavia Monceri che è alla base di questa parte del lavoro, ad esempio, è stato scelto per una serie di motivi: mi è stato fornito direttamente dall’autore, è gratis, è anche facilmente reperibile on-line, utilizza concetti molto semplici per spiegare argomenti complessi. Questi elementi non possono essere considerati senza specificare che sono scelti da me: Maria Elena Malva, studentessa dell’Università del Molise, studentessa e laureanda di Flavia Monceri.

Non mi sto limitando a leggere un articolo e ad utilizzare sinonimi per riportare il suo significato nella mia tesi, citandone l’autore originale (il che, trattandosi di processo creativo, mi metterebbe già in pace con la “dichiarazione di originalità” da me firmata all’inizio di questa tesi), ma lo sto spiegando, fra le altre cose, a partire dalla mia posizione di studentessa universitaria che affronta una tesi di laurea, piuttosto che dalla posizione dell’autore, professore universitario.

L’importanza che assume internet in questo contesto non riguarda “il modo in cui conosciamo o la conoscenza stessa”¹⁹⁶, quanto piuttosto la possibilità per un infinito numero di individui di poter organizzare il proprio processo di conoscenza in base a un’infinita disponibilità di informazioni e dati, e quindi anche di scegliere percorsi che si allontanano dalla “uniformità della conoscenza” che ha il fine di “mantenere la stabilità

¹⁹⁵*Ibidem*, p. 139.

¹⁹⁶MONCERI, (2011), p. 144.

del modello prevalente di ordine”.¹⁹⁷ Inoltre internet offre la possibilità di condividere la conoscenza, anche quella che non segue i “percorsi tradizionali”.

¹⁹⁷*Ibidem*, p. 145.

3.1 Creative Commons

Lawrence Lessig, già abbondantemente citato in questo lavoro, è un giurista americano. Ha insegnato diritto ad Harvard e a Stanford, è responsabile dello Stanford Center for Internet and Society ed è da molto tempo impegnato a studiare le implicazioni giuridiche del software libero:

Oltre a numerosi articoli e saggi pubblicati nelle maggiori riviste di dottrina giuridica e riportati in gran parte in Internet, ha pubblicato tre importanti libri: *Code and other laws of cyberspace* (1999), completo saggio di taglio accademico sulle nuove frontiere del diritto nel mondo digitale; *Il futuro delle idee* (2006) in cui inizia a delineare la sua posizione pionieristica rispetto al destino dei “commons” nel mondo delle comunicazioni telematiche e multimediali; e *Cultura Libera: un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale* (2005), considerabile il vero manifesto del movimento Opencontent.¹⁹⁸

Nel 2001, insieme ad altre figure di spicco nell'ambito delle comunicazioni e della proprietà intellettuale come James Boyle, Michael Carroll ed Eric Eldred, ha dato vita ad un progetto che “che si rivelerà presto uno dei più ambiziosi in fatto di libera diffusione delle conoscenze e della creatività in generale, addirittura più ambizioso del progetto GNU e della Open Source Initiative per l'ampiezza del panorama cui si rivolge”.¹⁹⁹

La Creative Commons (CC) è un’“organizzazione non-profit registrata in Massachusetts ma di casa presso la Stanford University e condotta da un consiglio di amministrazione che include esperti di *ciberlaw* e di proprietà intellettuale. [...] L'obiettivo di CC è di dare vita ad un movimento di consumatori e produttori che contribuiscano alla costruzione del pubblico dominio e che, con il loro impegno, ne dimostrino l'importanza per la creatività altrui.”²⁰⁰ Il punto di partenza è infatti l'eccessiva estensione sia di ampiezza che di durata del copyright, che secondo Lessig è il frutto delle pressioni delle grandi lobby, come la già citata Walt Disney Company, e la conseguente elaborazione di un copyright più elastico, in cui non tutti i diritti sono riservati, realizzata attraverso le *Creative Commons Public Licenses* (CCPL). Questa si presenta come una

¹⁹⁸ALIPRANDI, (2005), p. 85.

¹⁹⁹*Ibidem*, p. 80.

²⁰⁰ALVANINI, (2009), p.389.

posizione intermedia tra due eccessi²⁰¹: da un lato chi sostiene la politica del “tutti i diritti riservati” e dall’altro chi la nega completamente sostenendo che un’opera pubblicata diventa di pubblico dominio. Un’opera rilasciata con una CCPL consente determinate libertà che vanno al di là di quelle permesse dalle libere utilizzazioni consentite nei diversi Paesi. Si parla di “alcuni diritti riservati” perché i limiti di tali libertà sono determinati dalle scelte dell’autore.

La Creative Commons

cerca di facilitare la creazione di opere sulla base di lavori altrui, rendendo semplice agli autori sostenere che altri siano liberi di attingere al loro lavoro e di creare su di esso. Tutto grazie a semplici tag (nel codice HTML) legati a descrizioni che le persone possono leggere e vincolati a licenze a prova di bomba. [...]Questi tag, o contrassegni, vengono poi collegati alle versioni delle licenze che il computer è in grado di leggere e che gli permettono di identificare automaticamente il contenuto per cui è possibile la condivisione. L’insieme di questi tre elementi - una licenza legale, una descrizione che le persone possono leggere e alcuni tag che la macchina può leggere - costituiscono una licenza Creative Commons.²⁰²

In questo modo gli autori non perdono i loro diritti, ma possono gestirli autonomamente attraverso una procedura relativamente semplice, senza la necessità di fare riferimento ad un legale.

Nel dicembre del 2002 la CC ha rilasciato inizialmente undici licenze, poi divenute sei, che sono valide in tutto il mondo, hanno una durata pari a quella del copyright e non sono revocabili.²⁰³ Nascono con l’obiettivo di tutelare le diverse esigenze degli autori e questo è possibile attraverso la loro struttura che “è tale da avere un *layout* di base formato da alcune disposizioni comuni a tutte le CCPL su cui s’innestano alcune clausole-varianti”.²⁰⁴ Come spiegato da Albanini, la parte comune prevede che nessuna licenza limiti gli usi consentiti (noti con il termine *fair use*), l’esaurimento del diritto e la libertà di espressione altrui.

Il licenziatario deve sempre ottenere il permesso dell’autore per fare cose che quest’ultimo ha deciso di limitare; deve mantenere l’indicazione di diritto d’autore intatta su tutte le

²⁰¹Per un approfondimento sugli obiettivi, si può consultare <http://creativecommons.org/about>

²⁰²LESSIG (2005), p. 135.

²⁰³<http://www.creativecommons.it/Licenze/Spiegazione>

²⁰⁴ALBANINI, (2009), p. 390.

copie dell'opera, per rendere sempre individuabile il detentore dei diritti e la licenza scelta; non deve alterare i termini della licenza; deve inserire in ogni opera un link che rimandi alla licenza scelta dall'autore e non deve utilizzare mezzi tecnologici per impedire ad altri licenziatari di esercitare l'uso consentito dalla legge.

Ogni licenza permette di copiare l'opera con qualsiasi mezzo e su qualunque supporto; distribuire l'opera attraverso i più disparati circuiti, “con l'esclusione in determinati casi dei circuiti prevalentemente commerciali”;²⁰⁵ modificare il formato dell'opera; comunicare, recitare, rappresentare, eseguire, esporre al pubblico l'opera, compresa la trasmissione audio-digitale.

La parte che differenzia le licenze è quella in cui sono indicate le libertà che l'autore vuole concedere sulla propria opera e le condizioni per fruire di tali libertà. All'indirizzo www.creativecommons.org si può seguire una procedura guidata che permette la scelta e la combinazione di quattro opzioni (*License Conditions*): la caratteristica “Attribution” si riferisce all'obbligo di rendere merito all'autore originario dell'opera e quindi di citarlo in ogni utilizzazione dell'opera; la caratteristica “No Deriv” indica il divieto di apporre modifiche all'opera e quindi di crearne opere derivate; la caratteristica “Non Commercial” vieta l'utilizzo dell'opera per scopi commerciali; infine la caratteristica “Share Alike”, che letteralmente si traduce “condividi allo stesso modo”, indica invece l'obbligo di applicare alle opere da essa derivate lo stesso tipo di licenza dell'opera originaria.

Ogni CCPL, anche se unica da un punto di vista giuridico, è disponibile in tre diverse “vesti”: la prima e più importante perché l'unica ad essere rilevante sul piano legale, è il *Legal Code*, “ il classico documento per addetti ai lavori, formato da alcune premesse e da otto articoli, in cui si disciplina la distribuzione dell'opera e l'applicazione della licenza”²⁰⁶. Il rischio di un documento così “tecnico” è che chi non ha piena padronanza di tale linguaggio possa avere difficoltà a leggere e comprenderne il senso, con la conseguenza di utilizzare le licenze con poca consapevolezza o in modo diverso da quello voluto.

Si è perciò pensato di realizzare versioni sintetiche di tali licenze, scritte in un linguaggio più accessibile, che consiste in una veste grafica della licenza: “L'autore può

²⁰⁵ALIPRANDI, (2008), p. 35.

²⁰⁶ALVANINI, (2009), p. 391.

scegliere attraverso delle icone, i cosiddetti *visuals*, le diverse condizioni con cui licenziare la propria opera. Un'opera licenziata Creative Commons, accanto all'icona CC, presenterà sempre anche le icone che rappresentano le condizioni secondo cui è possibile utilizzare l'opera"²⁰⁷. Questa seconda veste è chiamata *Commons Deed* ("atto per persone comuni") ed è importante sottolineare che non ha valore legale. "Il Commons deed riassume dunque in poche righe il senso della licenza e rimanda con un link al Legal code, nonché alle varie traduzioni in altre lingue disponibili"²⁰⁸.

L'ultima veste è la *Digital Code*, che consiste in una serie di metadati che rendono la licenza facilmente rintracciabile dai motori di ricerca. I metadati sono informazioni aggiuntive, dei tag, che si possono allegare a qualsiasi file digitale e che si possono visualizzare solo grazie ad alcuni procedimenti informatici.

L'insieme di una licenza legale, un documento che ne semplifica comprensione e utilizzo e dei tag che il computer può riconoscere, costituiscono una licenza Creative Commons.

Lo sviluppo del dibattito intorno a questi temi, che ha portato alla versione 3.0 delle CCPL, cioè quella attualmente disponibile, è iniziato intorno al 2005 come conseguenza del confronto tra CC e Debian (un sistema operativo libero che utilizza Linux come Kernel. Molti programmi di questo sistema appartengono a GNU project, infatti il sistema è noto anche come "Debian GNU/Linux"²⁰⁹), e tra CC e il Massachusetts Institute of Technology.

Questa università, infatti, già nel settembre 2002, cioè "prima ancora del rilascio della *Creative Commons core licensing suite*"²¹⁰, aveva lanciato il progetto "*OpenCourseWare*"²¹¹, che utilizzava una versione precoce della *Attribution-NonCommercial-ShareAlike* License. Il progetto, come spiegato sul sito, è una pubblicazione digitale libera e aperta di materiale educativo di alta qualità, organizzato in corsi. Questa apertura è possibile grazie a licenze flessibili come le CCPL.

Creative Commons e MIT hanno deciso di lavorare insieme per realizzare una nuova versione della licenza già in uso, per risolvere una delle grandi preoccupazioni del

²⁰⁷ALVANINI, (2009), p. 391.

²⁰⁸ALIPRANDI, (2008), p. 32.

²⁰⁹Per maggiori informazioni www.debian.org

²¹⁰ALVANINI, (2009), p. 392.

²¹¹<http://ocw.mit.edu/about/>

MIT, data la sua prestigiosa reputazione: “Garantire che quando le persone traducono e adattano localmente i contenuti del MIT sotto i termini della licenza BY-NC-SA, sia specificato che essi lo stanno facendo sotto i termini della licenza e non come un risultato di un rapporto speciale tra il MIT e la persona che ha tradotto quel contenuto”.²¹²

In sostanza si tratta di una clausola di “Non approvazione” che impedisce al licenziatario di interpretare il requisito dell’attribuzione delle CCPL come base per fraintendere la natura del rapporto con il licenziante. Questa clausola è stata quindi integrata nella nuova versione delle licenze, la 3.0.

²¹²ALVANINI, (2009), p. 392.

3.2 Wikipedia

Il concetto di *bias* come monopolio della conoscenza si deve principalmente ad Harold Innis²¹³ e alla tradizione degli studi della scuola di Toronto. In *Le tendenze della comunicazione*, Innis individua le principali tendenze, o *bias*, della comunicazione nei monopoli del papiro, della pergamena e della stampa. A questi monopoli dei media fanno riferimento soggetti specifici: l'Impero, la Chiesa e gli Stati Nazionali, istituzioni che “nel corso della storia incorporano i media secondo logiche particolari di potere e controllo sulla dimensione spazio/tempo”.²¹⁴

L'oggetto di tali monopoli è la conoscenza. Secondo Innis, il monopolio determina quale sarà il carattere della conoscenza da comunicare e questa influenza sarà così forte da creare una civiltà la cui vita e flessibilità saranno via via più difficili da mantenere. I vantaggi del nuovo mezzo saranno tali da portare alla nascita di una nuova civiltà.

La civilizzazione dell'Occidente è quindi interpretata come “un processo dialettico fra diversi monopoli mediali: quello della pietra fondato sulla continuità delle civiltà antiche nel tempo, quello successivo del papiro e della pergamena funzionale al controllo amministrativo dell'Impero romano sullo spazio, e poi in età moderna, i monopoli di stampa e quotidiani, quali espressione della libera circolazione del sapere e, allo stesso tempo, della nascita degli Stati Nazionali”²¹⁵. La sua analisi si spinge fino a metà del '900, quando inizia la diffusione del mezzo televisivo, ponendo così le basi per lo studio dei “nuovi media”. Lo stesso autore si rende conto della difficoltà che comporta l'applicazione del modello economico dei monopoli agli studi sulla comunicazione, ed è lui stesso a spiegare nell'introduzione al libro che il modello è stato esteso fino al suo estremo limite.

Con la nascita e lo sviluppo di internet e lo sviluppo di logiche nuove di condivisione della conoscenza, la dimensione storica della nostra cultura si sta ridefinendo sulla base di processi di elaborazione e codifica delle conoscenze caratterizzati dal

²¹³INNIS, (1982; 2001).

²¹⁴MONACI (2007), p. 151.

²¹⁵Ivi

cambiamento delle forme di comunicazione ed esperienza di quella che Manuel Castells chiama la *società in rete*²¹⁶.

In questo nuovo modello, i processi culturali sono più complessi e conflittuali che non omogenei, perché mentre prima i mediatori del sapere erano le istituzioni “classiche” come la scuola e l’università, oggi da un lato i monopoli dell’industria culturale mantengono la loro influenza, ma dall’altro lato vedono crescere l’importanza di soggetti individuali che sono in grado di esprimersi attraverso “forme personali di creatività progettuale”.²¹⁷

Di conseguenza, scrive Castells in un saggio dal titolo *Comunicazione, Potere e Contropotere nella network society*,

i rapporti di potere – ossia le relazioni che servono da fondamento a tutte le società – e i processi che sfidano i rapporti di potere istituzionalizzati sono sempre più plasmati e determinati dalla sfera della comunicazione. Per “potere” si intende la capacità strutturale, da parte di un attore sociale, di imporre la propria volontà su di un altro (o più d’uno) attore sociale. Tutti i sistemi istituzionali riflettono rapporti di potere, ma anche i loro limiti, negoziati attraverso un processo storico di dominio e contro-dominio. Per contropotere, si intende la capacità, da parte di un attore sociale, di resistere e sfidare i rapporti di potere istituzionalizzati. In realtà, tali rapporti sono per loro natura conflittuali, essendo le società eterogenee e contraddittorie. Il rapporto tra tecnologia, comunicazione e potere riflette, dunque, valori e interessi contrastanti, e innesca un conflitto tra una pluralità di attori sociali.²¹⁸

Gli individui rivestono un ruolo sempre più importante nel creare nuove modalità di gestione e condivisione della conoscenza e quindi anche nel riconfigurare tecnologie e media.

Nel modello e negli studi di Innis la dimensione sociale ha un’importanza secondaria: il monopolio si riferisce alle istituzioni, agli specifici mezzi di comunicazione e alle diverse relazioni di potere. Quello che emerge oggi è invece proprio il fatto che la dimensione sociale abbia un ruolo determinante nella costruzione e nell’adattamento delle tecnologie della comunicazione, cioè in definitiva il fatto che il processo è divenuto bidirezionale.

216CASTELLS (2008).

217MONACI (2007), p. 152.

218CASTELLS, (2007). pp. 1-2.

L'origine e lo sviluppo di internet, che possiamo considerare come il nuovo medium per eccellenza, è dovuta secondo Castells "alla commistione unica di strategia militare, cooperazione dell'alta tecnologia, imprenditorialità tecnologica e innovazione contro culturale".²¹⁹ La cultura della prima generazione di utenti della rete, con le sue tendenze libertarie, comunitarie e utopiche ha influenzato la Rete in due diverse direzioni: da un lato tendeva a restringere l'accesso solo a coloro che avevano sufficienti conoscenze e tempo da dedicare alla vita nel cyberspazio, e di questa epoca sussiste ancora uno spirito pionieristico che non vede di buon occhio la commercializzazione della rete. Dall'altro l'origine contro culturale della rete è ancora evidente nel carattere informale e autodiretto della comunicazione, l'idea del contributo da molti a molti, il fatto che ogni individuo possieda la propria voce e la propria dimensione individuale. Secondo Castells, anche oggi questo filo conduttore tra origini contro culturali di internet e internauti odierni è ben evidente e lo dimostra il fatto che la rivista *Wired*, nata come voce contro culturale, sia attualmente accettata da parte del mondo degli affari e sia l'espressione più alla moda della cultura internet e dei suoi usi.²²⁰

Presupposto fondamentale per lo sviluppo di internet e per la creazione di nuove applicazioni è l'apertura dell'architettura informativa del web e la trasparenza dei suoi meccanismi di funzionamento: "Grazie al circolo virtuoso fra architettura aperta, possibilità di innovazione e relativa facilità nell'implementare contenuti sul web, la rete fu il terreno fertile per alimentare i processi spontanei di collaborazione e condivisione di risorse".²²¹ Questo circolo è evidente anche oggi nei modelli partecipativi come i blog, le newsletter o i più recenti WIKI, guidati da alcuni valori fondamentali come il valore della comunicazione libera e orizzontale, il perseguimento autonomo dei propri interessi con la possibilità per ogni individuo di pubblicare contenuti propri, e l'idea di una comunità on line che si configura come uno strumento di organizzazione, costruzione del significato e azione collettiva.

Tuttavia negli sviluppi più recenti di internet si assiste ad un'inversione di tendenza: il carattere dominante sembra essere quello della privatizzazione delle conoscenze collettive. In generale, parliamo dei monopoli del software proprietario, ma

²¹⁹CASTELLS, (2008), p. 47.

²²⁰*Ibidem*, p. 411.

²²¹MONACI (2007), p. 155.

questa tendenza si può rintracciare anche nell'ambito di conoscenze di pubblica utilità, come la ricerca scientifica, ad esempio nell'ambito delle ricerche sulla mappatura del DNA.

Per quanto riguarda le “guerre del software”, si è già accennato all'antagonismo tra il colosso Microsoft, Linux e tutti i programmi scritti e distribuiti secondo la logica dell'Open Source. Il rischio di un intreccio tra software proprietario e privatizzazione della conoscenza potrebbe definire uno scenario all'interno del quale pochi attori hanno il potere di definire non solo quali sono gli strumenti per l'accesso alla conoscenza, “ma anche la logica, i criteri di ordinamento e infine la conoscenza stessa”.²²²

Proprio per cercare di contrastare questa tendenza, nel 1999 Richard Stallman scriveva il saggio *L'enciclopedia Universale Libera e le risorse per l'apprendimento*,²²³ in cui sosteneva che “il World Wide Web avesse le potenzialità per svilupparsi in un'enciclopedia universale che copra tutti i campi della conoscenza”²²⁴.

Questo manifesto ispirò vari progetti di enciclopedie on line, alcuni, come l'Enciclopedia Filosofia di Stanford, basati comunque sulle logiche editoriali di proprietà intellettuale. Altri, come la svedese Susnig.nu, la *Enciclopedia Libre* e Wikipedia sono invece veri e propri wiki, basati sul modello *Open Content* (“contenuto libero”). Il concetto trae ispirazione da quello di Open Source, ma qui ciò che si rende liberamente disponibile all'utilizzo non è il codice sorgente di un programma, quanto piuttosto i suoi contenuti editoriali.

La definizione che si trova nella versione italiana di Wikipedia è la seguente:

Wikipedia è un'enciclopedia online, collaborativa e gratuita. Disponibile in oltre 280 lingue, Wikipedia affronta sia gli argomenti tipici delle enciclopedie tradizionali sia quelli presenti in almanacchi, dizionari geografici e pubblicazioni specialistiche.

Wikipedia è liberamente modificabile: chiunque può contribuire alle voci esistenti o crearne di nuove. Ogni contenuto è pubblicato sotto licenza Creative Commons CC BY-SA e può pertanto essere copiato e riutilizzato adottando la medesima licenza.²²⁵

²²²MONACI (2007), p. 155.

²²³Il testo completo è disponibile all'indirizzo <http://www.gnu.org/encyclopedia/free-encyclopedia.it.html>

²²⁴STALLMAN (1999), p. 1.

²²⁵Voce Wikipedia, http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale

Le caratteristiche più rilevanti del progetto sono l'apertura e la libertà. Apertura, nel senso che si basa su contributi redatti da volontari, utenti anche occasionali che non sono tenuti a specificare identità o competenze, che possono inserire nuove voci o modificare quelle già esistenti. È comunque possibile la registrazione di un utente ed esistono alcune forme di protezione da atti di vandalismo, ma “la totale apertura e, in fondo, la fiducia nello spirito collaborativo della collettività, rimane un punto forte del progetto”.²²⁶

La libertà si riferisce all'utilizzo che chiunque può fare dei contenuti: sono completamente accessibili, gratuiti, possono essere utilizzati in ogni modo, anche a scopi commerciali. Questo è possibile grazie alla licenza GNU FDL, licenza di tipo permissivo che permette distribuzione, creazione di opere derivate e uso commerciale del contenuto a condizione che si mantenga l'attribuzione agli autori e che il contenuto resti disponibile attraverso la stessa licenza. Significativa eccezione sono loghi aziendali, saggi di canzoni, foto giornalistiche già protette da copyright, che sono utilizzate con una rivendicazione di *fair use*.

La data di nascita ufficiale di Wikipedia è il 15 gennaio 2001 per iniziativa di Jimmy Wales, ma le sue origini risalgono ad un anno prima, quando una società commerciale americana, la Bomis.com, progettò un'enciclopedia libera on line dal nome *Nupedia*, che doveva essere redatta da un numero ristretto di esperti che ne avrebbero garantito autorevolezza e attendibilità. Quindi l'idea iniziale era quella di un'enciclopedia “libera”, ma non “aperta”. Wikipedia era un progetto parallelo, già pensato con la caratteristica dell'apertura, le cui voci migliori sarebbero poi state “adottate” dalla più autorevole Nupedia. Quando i progetti presero vita, i redattori di Nupedia si opposero alla troppa apertura di Wikipedia, ma rallentarono molto la loro attività a causa dei complessi processi di revisione e dal numero ristretto di collaboratori. Nel frattempo Wikipedia in pochi anni crebbe in maniera esponenziale, finendo con oscurare completamente il progetto più “elitario”, che nel 2003 chiuse i battenti.

Dal 2004, inizia una fase di crescita ancora maggiore:

Alla fine del 2010 la sola versione inglese conteneva più di 3.500.000 articoli; ma esistono 278 diverse Wikipedia redatte in altrettante lingue e dialetti del mondo, le più importanti delle quali, come la tedesca, la francese e l'italiana, contengono centinaia di migliaia di articoli. In media, ogni

²²⁶PACCAGNELLA (2007), p. 1.

giorno contribuiscono alla produzione delle pagine della versione inglese di Wikipedia 10.000 persone. Wikipedia è dunque multilinguistica e multiculturale. Globalmente le statistiche riportano 91.000 autori attivi che lavorano a 17 milioni di articoli. Gli ultimi dati del gennaio 2010 segnano 13 milioni e mezzo di utenti registrati, di cui 1.766 amministratori, e 78 milioni di visitatori al mese.²²⁷

In Wikipedia s'intrecciano tre importanti dimensioni: quella tecnologica legata al tipo di software utilizzato, quella giuridica relativa alla particolare forma di gestione e tutela del diritto d'autore, e la dimensione culturale che richiama l'etica hacker e le modalità di condivisione della conoscenza che vanno oltre l'ambito informatico e coinvolgono i processi di produzione delle informazioni.

Per quanto riguarda il software, già il nome Wikipedia rimanda al concetto di Wiki: un sistema di "modifica aperta"²²⁸ che permette a chiunque di consultare documenti sul web e modificarli in tempo reale senza vincoli di alcun tipo. Un sito Wiki è un insieme di documenti ipertestuali che permette a chi lo utilizza di aggiungere, modificare e organizzare i contenuti in maniera relativamente semplice e veloce.

Caratteristica peculiare del software Wiki è anche quella di registrare in una cronologia ogni modifica apportata e permettere, in caso di necessità, di riportare rapidamente l'intero sistema a una versione precedente, annullando eventuali modifiche scorrette o non gradite. Nella pratica un wiki diventa, quando è implementato con successo, un deposito organizzato di conoscenza, amministrato in modo cooperativo e dotato di una puntuale memoria storica sul proprio sviluppo.²²⁹

La seconda dimensione riguarda i principi del software libero, di cui si è parlato nel capitolo precedente, a cui ogni programma relativo a Wikipedia si ispira. La scelta di questo tipo di software è coerente con la visione complessiva della conoscenza come bene pubblico di cui tutto il progetto si fa portatore, e in effetti, "l'idea di un'enciclopedia aperta e libera può essere considerata essa stessa un'estensione dei principi ispiratori del software libero verso altri ambiti di conoscenza".²³⁰

Come già detto, il software libero non dev'essere confuso con il pubblico dominio, che è totalmente privo di tutela dal punto di vista del copyright. Al contrario, il software

²²⁷LANZARA (2011), p. 362.

²²⁸MONACI (2007), p. 162.

²²⁹PACCAGNELLA (2007), p. 3.

²³⁰*Ibidem*, p. 4.

libero gode della piena tutela della legge sul diritto d'autore, ma in un senso diverso rispetto a quello tradizionale: la legge tutela la libertà del software, invece di impedire la sua riproduzione non autorizzata.

L'ultimo aspetto riguarda le radici culturali ed etiche, le stesse che hanno guidato la nascita e lo sviluppo del software libero e delle varie licenze. Si tratta dell'etica della cultura hacker, di cui “parte delle sue caratteristiche, come la flessibilità e il decentramento, hanno accompagnato la trasformazione del sistema produttivo industriale, mentre la sua componente più visionaria e libertaria ha dato origine ai movimenti *open content* e *open knowledge*”.²³¹ Centrata su valori come quello della passione, dell'apertura e della responsabilità, l'etica hacker sostiene una visione della conoscenza come frutto di lavoro collettivo e di conseguenza anche come inalienabile patrimonio comune.

A differenza delle comunità hacker, in cui il maggiore impulso alla partecipazione comunitaria è data dalla sfida intellettuale all'innovazione rispetto ai prodotti software di mercato, oppure il “traguardo di una gratificazione posticipata”²³², in Wikipedia la comunità rappresenta un valore in sé e il legame con gli altri la ragione fondamentale per donare un prodotto utile. In Wikipedia quindi la comunità e le sue regole rappresentano la logica fondamentale dei processi di costruzione della conoscenza.

Per quanto riguarda le logiche organizzative e i processi decisionali, Wikipedia è di proprietà della *Wikimedia Foundation*, una società senza scopo di lucro creata nel 2003 con sede in Florida, negli Stati Uniti. Il consiglio direttivo di questa società si riserva tutte le decisioni finali in casi di controversie su Wikipedia, controllando di fatto la proprietà dell'infrastruttura tecnologica (hardware e software) e mantenendo una funzione di orientamento sugli sviluppi generali dei progetti.

In Italia, nel 2005 è nata la “*Wikimedia Italia – Associazione per la diffusione della conoscenza libera*”, affiliata alla Wikimedia Foundation, con organizzazione e funzioni simili. Wikimedia Foundation e tutte le affiliate dei vari paesi basano le loro entrate economiche principalmente su donazioni da parte di privati e aziende.

Trattandosi di un'organizzazione a partecipazione volontaria, è sempre molto difficile determinare la precisa quantità di persone che sono attivamente coinvolte; il

²³¹PACCAGNELLA (2007), p. 5.

²³²MONACI (2007), p. 165.

contributo individuale può essere anonimo e variare anche di molto, sia dal punto di vista della quantità di scrittura che della continuità temporale. (Ad esempio un utente può correggere solo una virgola di una voce, per una sola volta nella vita, e non contribuire mai più).

Per provare ad avere un'idea del numero di soggetti coinvolti si potrebbe allora considerare il numero di utenti registrati (4,6 milioni per il progetto principale in lingua inglese, circa 180.000 per il solo progetto in lingua italiana), ma anche in questo caso la registrazione non garantisce l'effettiva attività. Nelle statistiche di Wikimedia sono considerati "utenti attivi" gli utenti che hanno apportato almeno cinque modifiche nell'ultimo mese (43001 per il progetto in lingua inglese, 2700 per Wikipedia in italiano):²³³

Il nucleo di "utenti attivi" e ancor più quello degli "utenti molto attivi" (coloro che hanno apportato più 100 modifiche nell'ultimo mese, 4330 per il progetto inglese, 470 per quello italiano) di Wikipedia non è unito solo dallo scopo strumentale di far avanzare il progetto, ma evidenzia la condivisione di norme e valori più generali e allo stesso tempo specifici, che rendono possibile la costruzione di un senso di identità collettiva.²³⁴

Con un approccio simile a quello della cultura hacker, i valori impliciti della comunità di Wikipedia derivano dall'individuazione di "cinque pilastri"²³⁵, ovvero cinque indicazioni sulla natura del progetto e le idee guida che dovrebbero farlo crescere: il primo punto è che Wikipedia è un'enciclopedia che comprende caratteristiche delle enciclopedie "generaliste", delle enciclopedie "specialistiche" e degli almanacchi. Sono escluse le definizioni da dizionario, le discussioni tipo chat, i saggi personali, le ricerche originali, la propaganda, le cronache di attualità, le autobiografie promozionali. Secondo punto che ha una certa rilevanza è che Wikipedia ha un punto di vista *neutrale*:

Ogni voce dovrebbe riportare le diverse posizioni e le diverse teorie sulla voce trattata, con un linguaggio chiaro e imparziale. Naturalmente i problemi relativi al rispetto di questo pilastro, che è considerata condizione imprescindibile per la vita di Wikipedia, crescono nel caso di voci controverse, dal contenuto politico o religioso. Per ovviare all'inevitabile parzialità soggettiva di ogni singolo autore, Wikipedia si affida ai benefici della redazione collettiva²³⁶.

²³³I dati aggiornati si trovano all'indirizzo <http://stats.wikimedia.org/IT/Tables/WikipediansEditsGt5.htm>

²³⁴PACCAGNELLA (2007), p. 8.

²³⁵http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Cinque_pilastri?match=zh

²³⁶PACCAGNELLA (2007), p. 7.

Il terzo pilastro, già ampiamente analizzato dal punto di vista delle licenze, è che Wikipedia è libera, con riferimento alla licenza GNU FDL.

Wikipedia ha un codice di condotta, esistono delle norme che regolano i rapporti tra gli utenti: rispettare gli altri, evitare gli attacchi personali, cercare il consenso piuttosto che le “guerre di modifica”, mostrarsi accoglienti con i nuovi arrivati.

Infine, l’ultima indicazione riprende pienamente lo spirito libertario dell’etica hacker, invitando a diffidare dell’autorità, della burocrazia e ad agire secondo il buon senso comune, anche contro l’interpretazione letterale di una data regola. *Wikipedia non ha regole fisse: non essere timido*, il motto è diretto ad incoraggiare chi ha paura di fare qualche danno anche involontario data la complessità dell’ambiente, perché è sempre possibile tornare alla versione precedente di una voce.

Questo insieme di regole non ha carattere repressivo e quando si rende necessaria una decisione formale, più che seguire norme e codici, si cerca di seguire il “metodo del consenso”: “Si tratta di un processo decisionale basato estesamente sul confronto e sulla discussione, teso a trovare soluzioni di mediazione accettabili da tutte le parti in causa. Il metodo del consenso non significa necessariamente “mettere tutti d'accordo” quanto piuttosto ricondurre le situazioni di conflitto all'interno dei limiti di compatibilità del sistema”.²³⁷

Quest’ultimo aspetto permette di accennare alla gerarchia dei ruoli all’interno della comunità: anche se aperta a chiunque, non tutti gli utenti sono uguali. Gli utenti anonimi si trovano al gradino più basso della gerarchia. Quelli registrati possiedono una propria pagina che mostra pubblicamente la cronologia degli interventi e in generale tutta la vita pubblica all’interno della comunità, e ogni utente registrato costruisce la propria reputazione sulla base proprio di questa attività.

Ad un livello superiore si trovano gli amministratori, eletti secondo un meccanismo piuttosto complicato che indica ad esempio le caratteristiche di eleggibilità del candidato e la definizione di elettorato attivo. Attualmente gli amministratori del progetto italiano sono 86 e oltre ad un numero consistente di doveri, godono anche di

²³⁷PACCAGNELLA (2007), p. 9.

poteri esclusivi. La gerarchia prevede poi ulteriori ruoli di livello ancora più elevato (*burocrati, steward, check user*), ricoperti da un numero molto ristretto di individui.

Questo discorso sulla gerarchia si collega al problema dell'accuratezza e affidabilità delle voci, oltre che alla possibilità per chiunque di inserire informazioni errate volontariamente. Esistono una serie di casi eclatanti che spiegano meglio il problema e le sue conseguenze: nel 2005 la versione inglese di Wikipedia è stata oggetto di una notevole illuminazione mediatica in conseguenza della scoperta della falsificazione della biografia di John Seigenthaler, giornalista molto noto negli Stati Uniti. Questo episodio ha dato vita ad un acceso dibattito circa la capacità della comunità di Wikipedia di tenere sotto controllo l'evoluzione dell'enciclopedia al crescere della notorietà del progetto e del numero di utenti occasionali che, in buona o in cattiva fede, contribuiscono a modificarlo.

In questo caso la reazione non fu sottoposta alla discussione collettiva e Jimbo Wales, fondatore e presidente della Wikimedia Foundation, decise di cambiare alcune regole. Da quel momento, agli utenti anonimi della versione inglese di Wikipedia non fu più consentito aggiungere nuove voci. Inoltre Wales richiese l'implementazione nel software wiki di nuove funzionalità di controllo riservate ad alcune decine di amministratori esperti nominati direttamente da lui:

Al momento di assumere rapidamente decisioni cruciali, insomma, Wikipedia si è rivelata tutt'altro che orizzontale o democratica, smentendo con questo non tanto il modo in cui essa presenta se stessa, quanto piuttosto le immagini entusiaste e ingenuie con cui viene rappresentata dalle letture esterne più comuni.²³⁸

Sempre nel 2005, uno studio condotto dalla rivista *Nature* ha messo a confronto precisione e accuratezza di Wikipedia e dell'Enciclopedia Britannica. Attraverso il processo della “blind review”, i risultati mostravano un'accuratezza delle voci di Wikipedia molto simile a quelli della prestigiosa enciclopedia.

In conclusione Wikipedia può essere considerata come uno dei migliori e più convincenti esperimenti di raccolta e organizzazione collettiva della conoscenza. Talvolta si parla di “intelligenza collettiva”, utilizzando un concetto di Pierre Lévy (1996) il quale attribuisce all'attività comunicativa sociale la capacità di generare e mantenere un'attività cognitiva di livello superindividuale. In parte si tratta di una metafora, ma è innegabile

238PACCAGNELLA (2007), p. 12.

che determinati tipi di attività, come ad esempio quella scientifica, siano rese possibili solo dalla collaborazione di più menti collegate dalla lingua e dai suoi supporti. Nessuna mente singola è in grado di progettare e realizzare esperimenti e ricerche di un elevato livello di complessità senza la possibilità di cooperare con altri.²³⁹

Ma si può parlare anche di “intelligenza connettiva”, come fa De Kerckhove, (1999), che l'autore stesso, in un'intervista rilasciata insieme allo stesso Levy, definisce come

Un sistema di connessione aperta. Non si trattava di riferirsi ad un contenitore chiuso, ma ad una connessione da persona a persona all'interno di una rete molto specifica. Questa connessione con la sua specificità che non sta nel contenitore collettivo di un sapere, di una conoscenza, di uno scambio, mi fu suggerito di chiamarla "connettiva". Questo concetto è formidabile per capire questi processi che la tecnologia digitale ha apportato, e mi ha permesso di scoprire l'intelligenza, o, meglio, l'inconscio connettivo ricco di possibilità. Continuo a prendere ispirazione dal lavoro di Levy e cerco di coinvolgerlo alla pratica diretta tramite l'intelligenza connettiva. Devo aggiungere che il concetto di intelligenza collettiva è così importante e fondamentale che merita di essere diviso in ulteriori zone d'esplorazione. Questo non elimina la possibilità di una ricerca parallela o interna all'interno di essa. Considero l'intelligenza connettiva in quanto una delle forme dell'organizzazione all'interno dell'intelligenza collettiva. Come Freud aveva trovato molto più interessante l'inconscio privato mentre Hume si era indirizzato verso l'inconscio collettivo, io mi trovo più interessato, per il mio lavoro, nell'esplorare sul campo, con le persone, in tempo reale. Preferisco la pratica dell'intelligenza collettiva nella sua rete specifica che chiamo intelligenza connettiva, piuttosto che lasciare semplicemente il concetto svilupparsi da solo senza sperimentazione. Amo lavorare con le mani. C'è un altro aspetto che mi appassiona. Una vecchia battuta di Molière in "Les femmes savantes" recita in questo modo: "Un gentiluomo è qualcuno che sa tutto senza avere imparato niente". Penso che con Internet, con il Web e con l'accesso che abbiamo a questa intelligenza collettiva, a questa base cognitiva, siamo tutti dei gentiluomini. Possiamo avere accesso a tutto senza avere imparato mai niente. Ciò è divertente, fa parte del piacere di appartenere della nostra epoca, di essere legati a questa formidabile memoria collettiva.²⁴⁰

L'importante è tenere sempre a mente che si tratta di un progetto portato avanti con tenacia, ma anche con grandi difficoltà ed è ben lontano dall'essere quel mondo di pace e fratellanza che spesso viene dipinto da alcuni media. Anzi, si può affermare che parte del grande interesse generato da Wikipedia derivi dalla sua complessità e dalla

²³⁹LONGO (2009). p. 16.

²⁴⁰Il testo completo dell'intervista è disponibile all'indirizzo <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/d/dekerck05.htm>

quantità e qualità di problemi che i suoi utenti sono chiamati ad affrontare quotidianamente:

Così come la vita di Wikipedia non è tutta rose e fiori, il passaggio a una società basata sulla conoscenza aperta non è scevro da difficoltà e fatiche che coinvolgono tanto la collettività quanto i singoli individui. Sul piano collettivo e delle politiche pubbliche la questione è evidentemente complessa e non può essere ridotta a facili dicotomie buono/cattivo. È in ogni caso auspicabile che si tenga costantemente presente la natura della conoscenza tecnica e scientifica come *bene pubblico globale* (Gallino, 2007), inconciliabile con quella di un bene materiale scarso.²⁴¹

Sul piano individuale una società della conoscenza aperta richiede ai soggetti che la abitano lo sviluppo di doti e requisiti specifici. Di fronte al sovraccarico informativo che proviene da internet e dagli altri mezzi di comunicazione vecchi e nuovi, le disuguaglianze sociali non riguardano tanto i “ricchi” e i “poveri” di informazione, quanto piuttosto gli strumenti cognitivi critici con i quali ognuno elabora le (molte) informazioni che acquisisce. In questo senso, gli utenti di Wikipedia stanno già facendo pratica.

4 Attivismo in rete

La storia dell’hacking ha avuto, fin dalla sua nascita, una serie infinita di sviluppi in svariati campi. Si può rintracciare un comune denominatore soltanto incrociando tre fattori: “Occuparsi di computer, usare il computer per migliorare qualcosa, farlo in modo non convenzionale”.²⁴² Queste tre caratteristiche non sono comunque sufficienti per definire un’attività, e proprio per questo al termine hacker viene sempre accostato qualcos’altro: hacker del software, hacker dell’hardware, hacktivism, hacker art e molto ancora.

Il concetto di “activism” si riferisce alle modalità di organizzazione e propaganda tipiche dei movimenti politici di base (detti anche *grassroots movements*)²⁴³, in particolare le forme d’azione diretta come i sit-in, i cortei, il boicottaggio di merci, l’occupazione di stabili e strade:

²⁴¹PACCAGNELLA (2007), p. 16.

²⁴²CORINTO, TOZZI (2002).

²⁴³CORINTO, TOZZI (2002). P. 7.

L'evoluzione delle forme dell'attivismo sociale e della militanza politica che presuppongono un uso efficace degli strumenti di comunicazione, e in particolare dei computer, ha nel tempo favorito l'adozione di idee e tecniche proprie della cultura hacker da parte dei movimenti ambientalisti e pacifisti, per i diritti umani e civili. Così dai volantini siamo passati alle petizioni elettroniche e dalle manifestazioni di piazza ai sit-in elettronici.²⁴⁴

L'esistenza della protesta politica popolare è una caratteristica di tutte le comunità, che si tratti di spettacolari manifestazioni di piazza, o di riunioni di associazioni locali. Questo tipo di attività nasce dall'esigenza di alcune persone di incidere e controllare gli spazi e i tempi in cui vivono. Questo desiderio e le restrizioni che da sempre lo accompagnano si è manifestato negli spazi e tempi della vita virtuale sia in azioni per controllare il cyberspazio, sia in azioni per controllare la vita "offline" attraverso il cyberspazio.

Quindi l'unione di "hacker" e "attivismo" in "hacktivism" significa sostanzialmente un uso non convenzionale del computer, "finalizzato al miglioramento di qualcosa di utile per il mondo con implicazioni sociali, politiche o culturali"²⁴⁵. La definizione resta comunque insufficiente a chiarire chi siano i soggetti coinvolti e soprattutto quali siano la rete di relazioni e i conflitti tra più fattori sociali. Il computer e le reti, infatti, non sono più solo mezzi di produzione, ma diventano lo strumento per realizzare una comunicazione indipendente eludendo, ma anche sabotando, i simboli della comunicazione dominante e per creare luoghi e strumenti per una comunicazione libera, orizzontale e indipendente.

L'hacktivism è l'emergere di un'azione politica popolare, di auto-attività di gruppi di persone nel cyberspazio. Si tratta di "una sorta di utopia anarchica, una specie di ideologia dell'autogestione che sentiva di fare a meno dei direttivi, delle federazioni, delle forme associative e politiche tradizionali: la rete era partecipazione dal basso e comunicazione diretta senza filtri"²⁴⁶. Non significa semplicemente "ogni politica associata al cyberspazio"²⁴⁷ perché in questo caso chiunque potrebbe essere considerato un

²⁴⁴CORINTO, TOZZI (2002). P. 7.

²⁴⁵CORINTO, TOZZI (2002).

²⁴⁶GUBITOSA (1999), p. 9.

²⁴⁷JORDAN, TAYLOR (2004), pp. 8-9.

attivista digitale, visto che oggi sono poche le attività politiche, sociali e culturali che in una forma o in un'altra non coinvolgano anche forme di virtualità.

Piuttosto, l'hacktivismo che emerge dalla fine del ventesimo secolo, è un fenomeno sociale e culturale specifico, in cui l'azione diretta delle politiche popolari è stata tradotta e riportata nei mondi virtuali.²⁴⁸ Volendo ampliare la riflessione, a partire dalla storia e dagli sviluppi della cultura hacker, si può affermare che non è molto facile tracciare una linea netta che divida l'hacking dall'attivismo. Ripercorrendo la storia, nel 1971 Habbie Hoffman fondava la rivista *Youth International Pary Line* (poi rinominata *TAP*) in cui le tecniche di *phone phreaking* erano funzionali alle proteste contro le politiche del governo americano.

TAP cessò le pubblicazioni nel 1984, anno in cui nacque un'altra rivista dello stesso tipo dal nome *2600* (cioè la frequenza espressa in hertz del tono che i centralini americani emettevano per dare via libera alle chiamate interurbane, scoperta da Captain Crunch), il cui fondatore era noto come Emmanuel Goldstein. Il nome d'arte si riferisce al celebre romanzo di George Orwell *1984*, in cui Goldstein era nemico del partito, oppositore del *Grande Fratello* e leader di un'organizzazione segreta di resistenza. Già questa scelta rende l'idea dell'impronta politica che intendeva avere la rivista.

In Germania, nel 1981, nasceva il Chaos Computer Club (CCC), gruppo di hacker con l'obiettivo di affrontare direttamente le implicazioni politiche di uno degli slogan degli hacker di prima generazione: "Tutte le informazioni devono essere libere". Il concetto di hackeraggio sociale può essere considerato strettamente legato all'etica degli hacker delle prime generazioni: già negli anni '60, nei laboratori del MIT, nell'Homebrew Computer Club, personaggi come Captain Crunch, Lee Felsenstein, Bill Gosper e Richard Stallman agivano per consentire un utilizzo collettivo della tecnologia, al fine di una diffusione generalizzata del sapere e dei mezzi di comunicazione. Hackeraggio sociale, in questo contesto, è un modo per definire tali pratiche.

Il concetto assunse maggiore forza negli anni '80, quando si sviluppò una maggiore coscienza e volontà collettiva di agire nei processi sociali, definendo obiettivi e metodi da realizzare per migliorare lo stato delle cose. Pratiche di hackeraggio sociale in senso stretto (sabotaggi, incursioni, campagne che ebbero rilevanza da un punto di vista

²⁴⁸JORDAN, TAYLOR (2004).

sociale) furono poche anche in questi anni, ma se si allarga la definizione del concetto alla più generale creazione di comunità virtuali che avevano come obiettivo la diffusione più o meno legale di saperi, competenze e strumenti digitali, o la rivendicazione dei diritti “cyber” e la diffusione della protesta verso le nuove tecnologie della comunicazione e delle sue motivazioni, allora gli anni '80 assumono una certa rilevanza. In questi anni, infatti, si è assistito alla crescita esponenziale di fanzine, riviste cartacee, elettroniche e BBS su cui circolavano idee e proposte di nuovi modelli tecnologici e comunitari.

Negli anni '80 nacque anche il movimento cyberpunk, che ebbe il merito di portare alla luce alcuni aspetti dell'etica hacker, contribuendo alla sua diffusione tra persone inizialmente distanti dal mondo dell'informatica:

Di contro però i media hanno approfittato per intessere colorate, quanto assurde, descrizioni dei comportamenti e delle finalità hacker basandosi su talune rappresentazioni estreme dei protagonisti della letteratura cyberpunk sfuggita al controllo dei loro stessi fondatori. La confusione tra finzione e realtà mentre produceva seduzione, creava anche confusione tra chi faceva hacking sociale e chi inseguiva mondi narrati e forniva ai media lo strumento per creare consenso intorno alla repressione.²⁴⁹

Tornando al Chaos Computer Club, il gruppo nasce con l'obiettivo di diffondere la socializzazione dei saperi tecnologici, cioè diffondere gli strumenti per permettere ad ogni individuo di creare autonomamente la propria conoscenza e l'informazione.

Nel 1981 a Berlino avvenne il primo incontro del gruppo, in cui i membri iniziano a discutere sulle potenzialità del computer e di hackeraggio sociale: si resero conto, per esempio, che era possibile riuscire a determinare con esattezza il consumo di energia elettrica di una città come Berlino, oppure fare un censimento delle case sfitte e distribuire questi dati al movimento delle occupazioni.

In un'intervista rilasciata alla rivista *Decoder* nel 1989, Wau Holland, uno dei fondatori del CCC dichiara, a proposito di questi primi incontri:

Si capisce che chi ha il potere in questa società trae parte di questo potere dall'elaborazione dei dati e che non solo la polizia o il potere possono utilizzare le banche dati, ma anche i movimenti.

249CORINTO, TOZZI (2002). P. 152.

Nacque così la pratica dell'hacking che definirei come quella pratica che ti permette di essere dentro una situazione appena questa accade e da questa creare nuovi significati. Gli strumenti che ti permettono di fare questo sono tecnologici. [...] Certo, per realizzare ciò è necessario fare un lavoro collettivo ed è su questa strada che si siamo mossi organizzando con regolarità dei meeting ed esercitazioni pratiche sui media.[...] La nostra attività principale si è sviluppata sui computer e sulle forme di hacking ad questi relative. Con questa pratica entri nelle banche dati, ti fai un giro, dai un'occhiata a quello che c'è e collezioni informazioni. Lo spirito con il quale entriamo è però di tipo comunitario, cioè prendiamo informazioni relativamente all'uso sociale che se ne può fare, facciamo dell'hacking sociale in sostanza. [...] La nostra filosofia è una sola: "libertà", ed in questa prospettiva cerchiamo di lavorare, attraverso lo scambio di idee sociali ed invenzioni sociali con le altre persone. Imparando da queste e insegnando loro ciò che noi sappiamo. E ricorda che ogni informazione è anche deformazione. E' come costruire una bottiglia partendo dal materiale grezzo e fuso: con le tue mani attraverso il processo di informazione tu dai una forma precisa a quel materiale che prima era non in forma e deformandolo otterrai la tua bottiglia, otterrai cioè uno strumento per scambiare idee.²⁵⁰

Nel 1984 il CCC *hackera* il servizio di comunicazioni Telebox BTX, realizzato dalle poste tedesche in collaborazione con l'IBM, per dimostrarne la vulnerabilità sia per quanto riguarda la sicurezza degli utenti, sia per la sicurezza del sistema in sé. In quel periodo il governo tedesco stava realizzando anche un progetto per il censimento informatico dei cittadini. Trattandosi di un luogo in cui i cittadini scambiavano messaggi privati, acquistavano e prenotavano prodotti, il CCC iniziò a chiedersi in che modo venissero tutelati i dati e la sicurezza dei cittadini. Per dimostrare queste vulnerabilità, i membri del CCC riuscirono ad entrare nel sistema e a farsi accreditare una grossa somma di denaro.

Ovviamente l'azione era puramente dimostrativa, fu resa nota e i soldi furono restituiti. Il fine, infatti, era quello di sensibilizzare l'opinione pubblica sul tema della sicurezza dei dati personali e ottenne come risultato quello di costringere il governo tedesco a rivedere le sue politiche a riguardo. L'attività del gruppo continuerà per molti anni e sarà documentata sulla rivista *Datenschleuder*, nata nel 1984.

Per quanto riguarda l'Italia, il gruppo che più di ogni altro ha avuto la capacità di promuovere la diffusione dell'etica hacker, attraverso un lungo lavoro di teorizzazione, promozione, organizzazione ed azione diretta, è stato il gruppo Decoder di Milano.

²⁵⁰Il sito Decoder non è più disponibile online, l'intervista è riportata in ZICCARDI (2009). p. 273.

Nato nel 1986, il gruppo per tutta la seconda metà degli anni '80 si focalizzerà sull'idea dell'uso sociale delle reti telematiche. Tra i fondatori troviamo G. "uVLSI" Mezza, E. "Gomma" Guarneri e R. "Valvola" Scelsi. Alcuni di loro avevano vissuto in prima persona la nascita del movimento punk in Italia e tutti si dedicano alla creazione della fanzine *Decoder*, oltre che al dibattito sulla creazione di una rete telematica alternativa:

Il gruppo di Decoder viene in contatto con la rete Fidonet attraverso A. Persivale (sysop del nodo milanese e terzo nodo italiano), con cui partono le prime ipotesi di un'area messaggi interna alla Fidonet. Persivale contatta al riguardo la bbs Mimax di Roma, The Doors di Prato e altre bbs della rete Fidonet, senza giungere però per il momento a far partire nessun progetto. Sarà in seguito attraverso tale circuito all'interno della rete Fidonet che, grazie principalmente agli sforzi del gruppo Decoder, nascerà l'area messaggi "Cyberpunk" nel 1991.²⁵¹

Sempre nella seconda metà degli anni '80 iniziano i contatti tra Decoder e le altre esperienze europee, come il CCC, che saranno fondamentali per la diffusione e la conoscenza di eventi come il meeting di hacker "Icata 89" i cui principi etici saranno poi inseriti nell' *Antologia cyberpunk* edita dallo stesso gruppo di Decoder nel 1990.

Quella appena descritta non è che una minima parte, forse solo la nascita, di una nuova concezione dell'hacking. Le evoluzioni dei gruppi appena citati, quelli che sono nati successivamente, i personaggi, le nuove reti, le azioni, la politica repressiva che ne è conseguita, gli arresti, i sequestri, hanno una storia così lunga e complessa da non poter essere esplorata esaustivamente in questo lavoro.

Ciò che piuttosto è opportuno sottolineare è che l'accesso a forme alternative di informazioni e soprattutto la capacità di raggiungere il pubblico con versioni dei fatti alternative a quelle ufficiali sono per natura processi politici. Il cambiamento di forma e di livello nell'accesso alle informazioni indica un cambiamento di forma e di livello nei rapporti di potere.

Il movimento cyberpunk e in generale tutta la scena controculturale, soprattutto americana, hanno ricevuto nuovi spunti di dibattito e riflessione grazie agli scritti di Hakim Bey, pseudonimo di Peter Lamborn Wilson, maestro sufi, artista d'avanguardia,

²⁵¹CORINTO, TOZZI (2002). P. 155.

esperto di misticismo e uno dei pensatori più influenti nelle correnti antagoniste degli anni '90, soprattutto nell'area cyberculturale per le sue peculiari visioni di dichiarata discendenza cyberpunk.²⁵²

Bey ha avuto il merito di riportare il dibattito ad un livello più profondo, in un momento in cui le categorie più innovative e interessanti del cyberpunk “stavano per essere sminuite per l'effetto perverso dell'amplificazione mediatica e della banalizzazione che ne consegue”,²⁵³ soprattutto grazie al suo saggio *T.A.Z. Zone temporaneamente autonome*, (1991). La definizione di una TAZ è volutamente problematica, perché nasce per spiazzare, confondere e depistare i mass media e la loro azione “normalizzante”, che riconduce a ordinario quello che non lo era, per rendere innocua ogni azione contestatrice.

Volendo semplificare, si può considerare una TAZ come una sorta di isola, reale o virtuale, libera dal dominio del sistema capitalista. Un'isola come quelle usate nel XVIII dai corsari e pirati dei mari, che avevano creato una vera e propria “rete d'informazione”, che copriva tutto il mondo, costituita da isole in cui ci si poteva nascondere, rifornire, fare scambi e affari. Alcune di queste isole sostenevano “comunità intenzionali”, cioè piccole società che vivevano intenzionalmente al di fuori della legge e decise a rimanerci. Si tratta di quelle che Bey definisce “utopie pirata”.

All'interno del saggio, Bey riprende i concetti e le differenze tra rivoluzione e sollevazione: “Sollevazione, o la forma latina insurrezione, sono parole usate dagli storici per etichettare rivoluzione fallite –movimenti che non si conformano alla forma prevista, la traiettoria approvata dal consenso; rivoluzione, reazione, tradimento, la fondazione di uno Stato ancora più opprimente- il girare della ruota, il ritornare della storia ancora e ancora nella sua forma più alta: stivale sulla faccia dell'umanità per sempre”.²⁵⁴

La sollevazione e l'insorgere permettono invece di uscire da questo circolo vizioso e di alzarsi, sorgere, per prendersi cura di se stessi e dei propri interessi. La Rivoluzione è qualcosa che cerca permanenza e durata, mentre la sollevazione è qualcosa di temporaneo che lascia sempre un cambiamento profondo. In quest'ottica, l'insurrezione si configura come una rottura sia dal punto di vista temporale che istituzionale, non avendo la volontà di creare un nuovo ordine sociale: “Se la Storia è Tempo come dice di essere, allora la

252D'ORAZIO (2012), p. 206.

253BEY (1993), p. 7.

254Ibidem pp. 12-13.

sollevazione è un momento che salta su e fuori dal Tempo, viola la Legge della Storia. Se lo Stato è Storia, come dice di essere, allora l'insurrezione è il momento proibito, un'imperdonabile negazione della dialettica"²⁵⁵. In questo senso, la dialettica in questione "non è altro che quella tra Rivoluzione e Stato, Stato interpretato come totem liberticida contro cui combattere tentando di creare degli spazi alternativi ed antagonisti"²⁵⁶.

La TAZ non deve essere considerata come un fine esclusivo in sé che prenda il posto di tutte le altre forme di organizzazione; può però procurare una forma di arricchimento se associata alla sollevazione senza comportare uno scontro diretto con lo Stato: si tratta di una sommossa che libera temporaneamente un'area (che riguarda una porzione di terra, di tempo o di immaginazione) che si dissolve prima che lo Stato la possa schiacciare. Queste aree possono essere clandestinamente "occupate" e agire indisturbate anche per parecchio tempo grazie all'anonimato: "Appena la TAZ è nominata (rappresentata, mediata) deve svanire, svanirà, lasciandosi dietro una corteccia vuota, solo per poi saltare fuori ancora da qualche parte, ancora una volta invisibile perché indefinibile in termini dello Spettacolo".²⁵⁷

È una tattica perfetta per questa era in cui lo Stato sembra essere onnipresente e onnipotente, ma allo stesso tempo è pieno di spazi vuoti e di crepe. Abbandonando il concetto di rivoluzione in favore di quello di sollevazione, bisognerà realizzare quest'ultima quanto più spesso è possibile, anche a rischio della violenza. La tattica migliore e più radicale resterà comunque quella di evitare il coinvolgimento in atti di violenza spettacolare, per ritirarsi piuttosto dall'area di simulazione e scomparire.

Oltre al concetto di insurrezione, una seconda forza della TAZ emerge dallo sviluppo storico che Bey definisce "la chiusura della mappa"²⁵⁸. Dal 1899 non esistono territori che non siano di proprietà di una nazione/stato, non esistono più terre incognite: "Ma più la precisione cartografica si avvicina a rappresentare dettagliatamente il territorio, più sono numerosi gli ambiti sociali che sfuggono al controllo"²⁵⁹. La "mappa" è quindi una griglia politica astratta, che non può coprire la terra con una precisione 1:1 perché il

²⁵⁵*Ibidem*, p. 13.

²⁵⁶D'ORAZIO (2012), p. 208.

²⁵⁷*Ibidem* p. 15.

²⁵⁸*Ibidem* p. 17.

²⁵⁹VECCHI, 1993.

territorio da “controllare” è identico a quello della mappa. Di conseguenza, esisteranno sempre degli spazi che abbiano potenziale per svilupparsi come TAZ.

I due aspetti appena descritti rappresentano le fonti negative della TAZ, ma “la Reazione non può produrre l’energia necessaria a “manifestare” una TAZ. Una sollevazione deve pur essere per qualcosa”²⁶⁰. Quindi, si introduce il concetto di antropologia naturale della TAZ che non si fonda sulla famiglia nucleare, unità base della società del consenso, ma su un più elementare e al contempo radicale modello costituito dalla banda. La banda tipica, cacciatrice/raccoglitrice nomade o semi-nomade, consiste in un gruppo di circa 50 persone ed è costituita dall’apertura, non a chiunque, ma al gruppo di affinità, agli iniziati legati da un patto d’amore. La banda non si trova all’interno di una gerarchia più ampia, ma fa parte di un modello orizzontale di costume, affinità spirituale, parentela estesa, ecc.

Per spiegare il secondo aspetto che associa la TAZ al concetto di festival, Bey riprende un concetto usato da Stephen Pearl Andrews in *The Science of Society* (1852): il pranzo è una buona immagine della società anarchica, in cui tutte le strutture di autorità si dissolvono nella celebrazione e l’individualità di ciascuno è ammessa. Le feste sono già degli spazi liberati, delle potenziali TAZ. Sono sempre “aperte” e “non ordinate”; possono essere preventivamente progettate, ma quando si realizzano sono sempre caratterizzate dall’elemento della spontaneità. Secondo Bey, trattandosi di un gruppo di individui che si incontrano per realizzare desideri comuni che possono andare dal bere e mangiare al creare un lavoro artistico comune, si tratta già di una forma elementare di TAZ, o anche di una forma semplice di “unione degli egoisti” che richiama quanto detto in apertura di questo lavoro su Max Stirner.

Si realizza così il “nomadismo psichico”: non solo artisti o intellettuali, ma anche lavoratori migranti, rifugiati, turisti, chi viaggia nella rete senza lasciare mai la propria stanza. Si può affermare che “questi nomadi praticano la razzia, sono corsari, sono virus, hanno bisogno e voglia di TAZ, campi di tende nere sotto le stelle del deserto, interzone, zone fortificate nascoste lungo carovaniere segrete, parti di giungla e di pianure “liberate”, aree proibite, mercati neri e bazar sotterranei”.²⁶¹

²⁶⁰BEY (1993), p. 18.

²⁶¹*Ibidem* p. 23.

A questo punto viene introdotto il concetto di Rete, definito come “la totalità di tutto il trasferimento di informazione e comunicazione”.²⁶² Alcuni trasferimenti sono privilegiati e spettano solo ad alcune categorie (ad esempio i dati militari), il che conferisce alla Rete un aspetto gerarchico; la maggior parte resta però aperta a tutti, conferendo ad essa anche un aspetto orizzontale. All’interno della Rete si è sviluppata una Contro-Rete, definita “Tela”, costituita da una struttura aperta alternativa orizzontale di scambio informatico. Il termine di Contro-Rete continuerà ad indicare l’uso ribelle e illegale della Tela, come l’hacking: “Rete, Tela e Contro-Rete sono tutte parti dello stesso intero modello complesso. Si confondono l’una con l’altra in innumerevoli punti”.²⁶³

Il rapporto tra Tela e TAZ non è solo di supporto logistico: a causa del suo carattere temporaneo, alla TAZ necessariamente mancheranno delle libertà connesse a una durata e una località più o meno fissa, ma in questo caso la Tela può agire in sostituzione di tali mancanze attraverso la diffusione di tempo e spazio “compattati” e trasformati in dati. Il supporto si realizza attraverso la possibilità di trasmettere informazioni da una TAZ all’altra, di renderle invisibili se necessario, o conferendo degli strumenti di difesa. La Tela non ha bisogno, per la sua esistenza, di nessuna tecnologia-computer: sono sufficienti la posta, il passaparola, le fanzine a creare un’intelaiatura d’informazione. L’importanza non è data dal tipo o il livello di tecnologia necessaria, ma dall’apertura e orizzontalità della struttura.

Il concetto di TAZ non può essere esclusivamente legato al cyberspazio, il computer resta un mezzo:

La TAZ per sua stessa natura si impossessa di ogni mezzo ottenibile per realizzarsi – verrà alla luce sia in una caverna sia una città Spaziale – ma soprattutto vivrà, ora o appena possibile[...] Userà il computer, perché il computer esiste, ma userà anche poteri che sono così completamente dissociati dall’alienazione o dalla simulazione, da garantire un certo paloliticismo psichico alla TAZ, uno spirito sciamanico-primordiale che “infetterà” anche la rete stessa.²⁶⁴

²⁶²*Ibidem* p. 24.

²⁶³*Ivi*

²⁶⁴*Ibidem* p. 29.

4.1 Anonymous

Le vicende accadute negli ultimi anni nei Paesi nordafricani che affacciano sul Mediterraneo, manifestazioni e contestazioni come quelle della Tunisia o in piazza Tahrir in Egitto, in Medioriente, nei Paesi del golfo Persico, hanno tutte in comune un aspetto “social”.²⁶⁵ Twitter, facebook, Tumblr, ma anche piattaforme locali hanno giocato un ruolo fondamentale nell’organizzazione di mobilitazioni rapide e imprevedibili, ma soprattutto hanno avuto un ruolo di sensibilizzazione verso l’esterno. Il loro contributo particolare è che esso aiutavano a far capire cosa stesse succedendo.

In tempi ancora più recenti, in Turchia con #Occupygezy, oltre all’aspetto informativo, “le stesse piattaforme sono servite invece come piattaforme di coordinamento e scambio d’informazioni. Per costruire una rete fra chi, magari, non era mai sceso in piazza”²⁶⁶. Dopo tre anni di mobilitazioni, si può considerare la nascita di una nuova forma di protesta che, secondo Zeynep Tufekci, studiosa di social media, membro del Center for Information Technology Policy di Princetown e docente alla University of North Carolina, Chapel Hill, è caratterizzata da otto elementi comuni, elencati nel suo blog, www.technosociology.org. In particolare, l’attenzione è focalizzata su Egitto, Tunisia, il Movimiento 15-M degli *indignados* spagnoli, Grecia e Turchia.

Il primo aspetto è la mancanza di una leadership organizzata. Questo rende difficile la negoziazione per dare uno sbocco alla protesta: “D’altra parte significa anche che il movimento, molto spesso, non è in grado di guadagnare più di tanto dalle proprie mobilitazioni”²⁶⁷. Inoltre, spesso manca una controparte istituzionale. Con il fallimento della politica di opposizione e dei media mainstream, i manifestanti protestano per la mancanza di luoghi in cui manifestare il dissenso. Ad esempio nel caso dell’Egitto, perché le elezioni erano state manipolate e la vera politica eliminata.

Un terzo aspetto riguarda la partecipazione di non-attivisti a questo tipo di manifestazioni. Prima del 2010, ad esempio in Turchia, molte grandi mobilitazioni erano state promosse e realizzate da attivisti che partecipavano spesso a queste proteste. Le proteste tunisine nel dicembre 2010, quelle di piazza Tahrir nel 2011 e le ultime a Gezi

²⁶⁵COSIMI (2013).

²⁶⁶Ivi

²⁶⁷TUFEKCY (2013). Il post è disponibile all’URL <http://dmlcentral.net/blog/zeynep-tufekci/networked-politics-tahrir-taksim-there-social-media-fueled-protest-style>

Park hanno invece coinvolto un altissimo numero di non-attivisti. Si tratta cioè di persone che non erano mai scese in piazza.

Quarto aspetto è definito da Tufekcy come la rottura dell'ignoranza pluralistica: "Significa la fine dell'idea che si sia da soli, gli unici a pensarla in un certo modo, ad avere un certo punto di vista".²⁶⁸ Le dimostrazioni in strada sono dunque esse stesse una forma di social media: lanciano agli altri cittadini un segnale di solidarietà, danno l'idea che non si è isolati nelle proprie rivendicazioni: " Il meccanismo, dunque, può essere digitale o offline: l'importante è capire quanto è sociale, cioè visibile"²⁶⁹.

Le strutture esistenti dei social media facilitano l'organizzazione collettiva delle masse intorno a tematiche che sono quasi sempre d'opposizione. Più che posizioni politiche nuove, si costruisce una contrarietà. Quest'aspetto è strettamente legato ad un altro, cioè alla difficile azione politico-strategica successiva: molto spesso l'azione è mirata esclusivamente all'opposizione, ad esempio ad un tipo di politica, e non riesce ad andare oltre.

I social media sono in grado di bypassare la censura e sono in grado di catturare l'attenzione globale. Ad esempio, com'è successo in Egitto:

Questa saggezza collettiva, pari all'abilità tecnica, si è messa in luce anche nei momenti più duri e violenti della repressione. Più grandi e numerose erano le provocazioni, più si moltiplicavano i messaggi e il lavoro di informazione/documentazione/sollecitazione che portava ancora più gente il giorno dopo in piazza Tahrir. A nulla è valso il blocco di internet imposto dal governo egiziano, aggirato dai Twippers grazie ai numeri di telefono messi a disposizione da Google e dall'immediata traduzione *retwittata* a cura degli studenti del MIT di Boston²⁷⁰.

Infine, l'ultimo aspetto riguarda i social media come strutture narrative. Nel caso turco e in molte altre proteste le piattaforme social permettono agli attivisti di costruire veri e propri racconti partecipativi: "Le storie che raccontiamo sulla politica e sui politici sono molto importanti nella formazione delle stesse politiche future. I social media hanno aperto un nuovo e complicato percorso-romanzo in cui meta-narrazioni su azioni politiche

²⁶⁸TUFEKCY (2013). Il post è disponibile all'URL <http://dmlcentral.net/blog/zeynep-tufekci/networked-politics-tahrir-taksim-there-social-media-fueled-protest-style>

²⁶⁹Ivi

²⁷⁰CORTIANA (2011), p. 33.

emergono e si fondono in continuazione”²⁷¹. Il social, insomma, permette di fornire la propria versione, costruendo in tempo reale una visione del fenomeno in corso.

Una forma particolare di hacktivism, che negli ultimi anni gode di grande visibilità, è senza dubbio quella di Anonymous. Non si tratta di un’organizzazione formalmente costituita e in questo senso essa non esiste. È un modo per indicare persone che agiscono in modo anonimo con un obiettivo comune. Le difficoltà di fornire una definizione del fenomeno derivano dal fatto che Anonymous è, come suggerisce il nome, volutamente avvolta nel mistero. Non ci sono leader, nessuna struttura gerarchica, nessun epicentro biografico. Tuttavia, come osserva Gabriella Coleman, “mentre ci sono forme di organizzazione e di logiche culturali che innegabilmente plasmano le sue molteplici espressioni, resta un nome che qualsiasi individuo o gruppo può adottare come proprio”.²⁷²

In principio c’era un’imageboard, www.4chan.org, cioè un sito internet basato sulla condivisione di immagini da parte di utenti sulle quali poi iniziare una discussione. Questo tipo di sito permetteva agli utenti di pubblicare immagini e commenti in forma anonima. Il nick "Anonymous" veniva quindi assegnato ai visitatori che lasciavano commenti senza identificarsi.

4chan nasce nel 2003 ad opera di Christopher Poole, 15 anni, che crea la bacheca con una sola regola: niente pedo-pornografia. Il sito diventa subito un richiamo di massa per i *troll*, ovvero “persone che interagiscono con gli altri utenti tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente senza senso, con l’obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi”²⁷³. Questi troll iniziano ad organizzare operazioni di massa scegliendo di chiamarsi *Anonymous*, utilizzando cioè il nick di chi non sceglie il nick: “Anonymous è un’entità composta da diversi utenti anonimi con un unico modo di pensare”.²⁷⁴

Il 12 luglio del 2007 si realizza uno dei primi imponenti attacchi di questo gruppo ad un gioco multiplayer online, “Habbo Hotel”. Ad un orario prestabilito, gli utenti si registrarono al sito di Habbo, selezionando tutti lo stesso avatar: un uomo di colore in smoking grigio e acconciatura afro, entrarono nella piscina virtuale e ne bloccarono

²⁷¹TUFEKCY (2013). Il post è disponibile all’URL <http://dmlcentral.net/blog/zeynep-tufekci/networked-politics-tahrir-taksim-there-social-media-fueled-protest-style>

²⁷²COLEMAN (2011).

²⁷³Definizione su Wikipedia all’indirizzo [http://it.wikipedia.org/wiki/Troll_\(Internet\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Troll_(Internet))

²⁷⁴GULIZIA (2012).

l'accesso, dichiarando che era “chiusa per AIDS”, inondando il sito con frasi stupide prese dalla rete che si disponevano in modo da formare una svastica. Quando gli autori degli attacchi vennero espulsi, si lamentarono di razzismo. L'attacco fu una reazione a quanto successo poco prima in un parco di divertimenti in Alabama, in cui fu vietato ad un bambino di due anni affetto da AIDS di immergersi in piscina. L'aspetto da sottolineare è che questo tipo di attacco nasceva ancora e principalmente dalla voglia di divertimento, l'azione era ancora guidata dalla voglia di essere e fare i “troll”.

Nello stesso anno, fu attaccato il sito web di un conduttore radiofonico, Hal Turner, sostenitore della supremazia della razza bianca e, attraverso la tecnica del “*pedobaiting*”, fu denunciato e arrestato un molestatore canadese, sempre ad opera di Anonymous. Alcuni membri, detti Anons, iniziavano quindi a vedere se stessi come uno strumento di “supporto” alla giustizia. La svolta in questo senso arriva nel 2008, quando all'interno del movimento si crea una prima scissione: da una parte i “moralisti”, dall'altra quelli che vogliono solo divertirsi: “Sono venuto per il *lulz*, sono rimasto per l'indignazione”²⁷⁵, questa la dichiarazione di un anonis rilasciata alla scrittrice Gabriella Coleman, antropologa, autrice di molti lavori che si focalizzano sulla cultura hacker e l'hacktivism. Il *lulz*, cioè fare una cosa per il gusto di farla, non è scomparso: gli attivisti continuano ad impegnarsi per coniugare la tradizionale protesta agli elementi più selvaggi, gretteschi e offensivi che sono parte integrante del *lulz*.

Nel 2008 nasce il progetto Chanology, nato in risposta ai tentativi della chiesa di Scientology di rimuovere da internet, nello specifico da Youtube, del materiale proveniente da una nota intervista rilasciata da un suo membro, l'attore Tom Cruise, nel gennaio 2008, per violazione del copyright. Considerando l'azione di Scientology una forma di censura, i membri del Progetto Chanology organizzarono una serie di attacchi contro i siti di Scientology, scherzi telefonici e fax neri ai suoi centri.

Il 21 gennaio 2008, degli individui, dichiarandosi membri di Anonymous, annunciarono i loro obiettivi e le loro intenzioni tramite un video pubblicato su YouTube intitolato “Message to Scientology”, insieme ad un comunicato stampa con il quale dichiaravano “Guerra a Scientology”. Nel comunicato, il gruppo affermava che gli attacchi contro Scientology sarebbero continuati allo scopo di proteggere il diritto alla

275COLEMAN (2011).

libertà di parola, e mettendo fine a quello che era visto come uno sfruttamento dei membri della chiesa.

Un nuovo video “Call to Action” apparve su YouTube il 28 gennaio 2008, annunciando delle proteste davanti alla chiesa Scientology per il 10 febbraio 2008. Il 2 febbraio 2008, 150 persone si riunirono fuori dalla chiesa di Scientology in Florida, per protestare contro le pratiche dell'organizzazione. Altre piccole proteste si organizzarono in California e Inghilterra. Il 10 febbraio 2008, circa 7000 persone manifestarono in più di 93 città in tutto il mondo. Molti dei manifestanti indossavano le maschere del personaggio V dal film *V per Vendetta* (che a sua volta ha preso ispirazione da Guy Fawkes²⁷⁶), oppure camuffati in altro modo, in parte per proteggersi da eventuali vendette da parte della chiesa.

La difesa della libertà digitale in tutte le sue forme diventa lo scopo principale d'azione del gruppo. Pur non essendo, come già detto, un “gruppo formale”, ha comunque una struttura: “È costituito da un nucleo centrale, esteso e democratico, che si occupa del coordinamento. E poi c'è una folta schiera di supporter, se li possiamo chiamare così, che in base alle decisioni prese dal nucleo, sceglie se entrare in gioco e far parte delle varie missioni”²⁷⁷. Questi contatti avvengono a su piattaforme di comunicazione internazionale come www.anonops.com, (Anonymous Operation), che sono delle reti IRC. Queste reti, sostanzialmente delle chat, hanno un loro funzionamento: esistono degli utenti che hanno maggiore autorità, investiti di potere infrastrutturale. Questi “amministratori” hanno il compito di mantenere l'ordine nei canali, possono temporaneamente o definitivamente “bannare”, cioè cacciare, un utente se questo viola norme di comportamento o infastidisce. Per essere un “Op” non occorrono particolari abilità tecniche e, anche se il loro giudizio ha un peso maggiore durante i numerosi dibattiti che si svolgono in queste reti, non determinano il corso di ogni azione o operazione. Alcuni sono lì semplicemente

²⁷⁶Guy Fawkes era un cittadino inglese che nel 1605 tentò, insieme ad un gruppo di cattolici, di far saltare il palazzo di Westminster, a Londra, con dentro re Giacomo I e tutti i membri del Parlamento. Fu scoperto, arrestato poco prima dell'attentato e condannato a morte. Ogni 5 novembre nel Regno Unito e in Nuova Zelanda si commemora quel fallimento, passato alla storia come “la Congiura delle Polveri”. La vicenda ha ispirato un fumetto, nato nel 1982, scritto da Alan Moore e disegnato da David Lloyd e un film, del 2005, diretto da James McTeigue e sceneggiato da Andy e Lana Wachowski, entrambi dal titolo *V per Vendetta*.

²⁷⁷MEGGIATO (2011).

per fornire supporto infrastrutturale, altri anche impegnarsi in molte delle operazioni politiche.

Una missione tipica di Anonymous consiste di tre fasi. La prima, durante la quale si stabilisce, come detto, l'obiettivo. La seconda, in cui si annuncia a tutti i componenti del gruppo, di solito con un tweet o dei messaggi in apposite bacheche elettroniche. Infine si attua il piano.

Questa strategia permette di richiamare all'ordine un'enorme massa di seguaci, con preavvisi anche brevi, ma allo stesso tempo è anche un rischio perché un annuncio "pubblico" può essere facilmente intercettabile. È importante raggiungere il maggior numero di persone possibile perché buona parte degli attacchi di Anonymous si basano sul *Distributed Denial of Service* (DDoS), cioè l'invio di una grossa quantità di dati a un sito, al fine di saturarne le connessioni e renderlo inaccessibile: "Il gruppo di hacktivisti sostiene che gli attacchi *Distributed Denial of Service* siano pratiche di protesta simili a quelle messe in atto dal movimento Occupy: gli hacktivisti impediscono l'accesso ai siti Web presi come bersaglio nello stesso modo con cui gli attivisti ostacolano l'ingresso agli edifici"²⁷⁸.

In un'analisi della situazione italiana, Carola Frediani cerca di fare anche un "identikit" dei membri di Anonymous, perché

anche se sono pochissime le informazioni personali divulgate dagli anon, è evidente, e lo riconoscono loro stessi, che qui ci sta una generazione. Tra i 16 e i 30 anni. Studenti, qualcuno lavora e qualcuno no, passano le serate online invece che in discoteca. Hanno molte qualità e poche risorse. Hacker, attivisti, ragazzini, curiosi; ma anche disoccupati, qualche cinquantenne, qualche elemento borderline. Sparsi dal Nord al Sud Italia. Eccentrici geograficamente o culturalmente. Più collaborativi che competitivi. Più cani sciolti che inquadrati ideologicamente. Caratterialmente miti, socialmente arrabbiati. Un'armata brancaleone che comunque porta a casa risultati a volte clamorosi, una realtà troppo spesso giudicata con supponenza dalla comunità tecnologica e da vecchi, si fa per dire, attivisti.²⁷⁹

Un nuovo punto di svolta è rappresentato dall'iniziativa *OpTunisia*. Il 2 gennaio 2011, moltissimi siti del governo tunisino furono sottoposti ad una serie di attacchi *Ddos* ad opera di Anonymous a causa della censura dei documenti di Wikileaks e a sostegno

²⁷⁸SCIANNAMBLO (2013).

²⁷⁹FREDIANI (2013).

delle proteste dei tunisini tra il 2010 e il 2011. Oltre agli attacchi ai siti, furono anche divulgati video che testimoniavano le violenze che stavano accadendo per le strade tunisine e creati pacchetti per cyberattivisti tunisini e manifestanti che fornivano informazioni per eludere la sorveglianza governativa.

Secondo Gabriella Coleman, OpTunisia ha rappresentato un altro punto di svolta nella formazione politica di Anonymous come un movimento di protesta. Considerando che la maggior parte delle operazioni precedenti riguardavano principalmente Internet o censure, questa operazione si trasferisce esattamente nell'attivismo per i diritti umani in quanto convergenti con un movimento sociale esistente²⁸⁰. A partire da questo momento, moltissime saranno le operazioni di questo tipo: dopo la Tunisia, l'attenzione si è spostata in Egitto, Libia, Nuova Zelanda, Italia.

Quello che si può sottolineare, in conclusione, è che Anonymous offre discrete possibilità di micro-protesta che non sono altrimenti presenti in un modo che consenta alle persone di far parte di qualcosa di più grande. Non è necessario compilare un modulo con i dati personali, non si chiede di inviare denaro, non c'è bisogno di dare il proprio nome, ma si avrà la sensazione di essere parte di qualcosa di più grande. La decisione di intraprendere l'azione politica deve accadere in qualche modo, attraverso un percorso concreto di azione, una serie di eventi, o di influenze. Anonymous, per molti, è proprio quel percorso.

²⁸⁰COLEMAN (2011).

Bibliografia

Aliprandi S., (2005), *Copyleft e Open Content, l'altra faccia del copyright*, Lodi, PrimaOra.

Aliprandi S., (2008), *Creative Commons: manuale operativo*, testo reperibile all'URL: <http://www.copyleft-italia.it/libri/cc-manuale-operativo> (letto il 14-05-2013).

Alvanini S., (2009), *Creative Commons: condividere, modificare e riutilizzare legalmente*, in "Il Diritto Industriale", vol. 17, fasc. 4, pp. 389- 398.

Aliprandi S., Piana C., (2012), *Il free software nell'ordinamento italiano: principali problematiche giuridiche*, in "informatica e diritto", vol. 38, fasc.1, pp. 79-96.

Bazzichelli T., (2013), *Dell'arte, del cyberpunk e dell'hacking*, in "Hacker Kulture", disponibile all'URL: <http://www.dvara.net/hk/artehacker.asp> (letto il 15-10-2013).

Beccaria A., (2006), *Permesso d'autore. Percorsi per la creazione di una cultura libera*.

Testo reperibile all'URL:

<http://www.stampalternativa.it/liberacultura/books/permessodautore.pdf> (letto il 25-09-2013).

Bey H., (1993), *T. A. Z. Zone temporaneamente autonome*, Milano, Shake.

Berto C., (1997), *Invito al pensiero di Stirner*, in "Rivista Internazionale di Filosofia del Diritto", vol. 1, pp. 173- 174.

Brand S., (1972), *Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computers Burns*, in "Rolling Stone", reperibile all'URL:

http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html (letto il 15-06-2013).

Burrows R., Featherstone M., (1999), *Tecnologia e cultura virtuale. Cyberspace, cyberbodies e cyberpunk*, Milano, Franco Angeli.

Carettoni L., Laniado D., (2005), *Etica Hacker: l'imperativo è hands on*. Testo reperibile all'URL: <http://airwiki.ws.dei.polimi.it/images/4/46/Hackdoc.pdf> (letto il 10-10-2013).

Caronia A., Gallo D., (1997), *Houdini e Faust, breve storia del cyberpunk*, Milano, Boldini & Castoldi.

- Carus P., (1911), *Max Stirner, the predecessor of Nietzsche*, in “The Monist”, vol. 21, n 3, pp. 376- 397.
- Castells M., (2007), *Comunicazione, Potere e Contropotere nella network society*, in “International Journal of Communication”, pp. 1- 23.
- Castells M., (2008), *La nascita della società in rete*, Milano, Università Bocconi.
- Corinto A., Tozzi T., (2002), *Hacktivism: la libertà nelle maglie della rete*, Roma, Manifestolibri.
- Coleman G., (2011), *Anonymous: From the Lulz to Collective Action*, in “The new everyday. A media commons project”, reperibile all’URL:
<http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/anonymous-lulz-collective-action> (letto il 30-10-2013).
- Cortiana F., (2011), *Conoscenza e partecipazione al tempo di internet*, in “Questione Giustizia”, fasc. 3/4, pp. 29-37.
- Cosimi S., (2013), *I segreti della rivoluzione social*, in “Wired”, reperibile all’URL:
<http://daily.wired.it/news/internet/2013/06/07/rivoluzione-social-twitter-275829.html> (letto il 30-10-2013).
- D’Ambrosio R., (2006), *Esistenza ed indicibilità in Max Stirner*, in “Collana di studi internazionali di scienze filosofiche e pedagogiche”, n 2, pp. 1- 29.
- D’Orazio D., (2012) *Dall’utopia all’eterotopia. Viaggio nell’immaginario utopico tra Hippie e Virtual world*, Tesi di dottorato di ricerca in Scienze della comunicazione, Università La Sapienza, Roma.
- Di Rienzo M., (2004), *L’organizzazione dei mondi open source: profili soggettivi*, in “AIDA. Annali italiani del diritto d'autore, della cultura e dello spettacolo”, vol. 13, parte 1, pp. 12- 45.
- Durante N., (2008), *Max Stirner e la controcultura hacker*. Testo reperibile all’URL:
<http://neuroneproteso.wordpress.com/2012/04/14/max-stirner-e-la-controcultura-hacker-nicola-durante/> (letto il 10-04-13).
- Feiten E., (2013), *Would the real Max Stirner please stand up?*, in “Anarchist Developments in Cultural Studies”, pp. 117- 137.

Ferri L., (1993), *Dimensioni della rivolta in Max Stirner*, in Talerico V., Xerri E., a cura di, *Individuo e Insurrezione. Stirner e le culture della rivolta* Bologna, Il Picchio, pp. 73-94.

Fiegel M., (2012), *Il cyberpunk e il nuovo mito*, in “Haker Kulture”, reperibile all’URL: <http://www.dvara.net/hk/nuovomito.asp> (letto il 25-10-2013).

Fontana A., (2013), *Nuovi miti e controculture: cyberpunk*, in “Haker Kulture”, reperibile all’URL: <http://www.dvara.net/hk/fontana.asp> (letto il 25-10-2013).

Free Software Foundation, (2013), *What is Free software and why is it so important for society?*, reperibile on line all’URL: <http://www.fsf.org/about/what-is-free-software>, (letto il 10-09-2013).

Gallino, Martinotti, (2003), *Galassia Internet di Manuel Castells*, in “Stato e Mercato”, vol. 2, fasc. 68, pp.313-333.

Ghidini G., Falce V., (2004), *Open source, General Public License e incentivo all’innovazione*, in “AIDA. Annali italiani del diritto d'autore, della cultura e dello spettacolo”, vol. 13, parte 1, pp. 3-11.

Goffman K., Joy D., (2004), *Controculture. Da Abramo ai no global*, Roma, Fazi Editore.

Goldstein E., (2012), *I love Hacking: il meglio della rivista 2600*, Milano, Shake Edizioni.

Gubitosa C., (1999), *La vera storia di Internet*, Milano, Apogeo.

Gubitosa C., (1999), *Italian crackdown. BBS amatoriali, volontari telematici, censura e sequestri nell’Italia degli anni ’90*, Milano, Apogeo.

Gubitosa, (2005), *Elogio della Pirateria. Manifesto di ribellione creativa*, testo reperibile all’URL:

http://www.stampalternativa.it/liberacultura/books/elogia_pirateria.pdf
(letto il 23-05-2013)

Gubitosa C., (2007), *Hacker, scienziati e pionieri, Storia sociale del ciberspazio e della comunicazione elettronica*, testo reperibile all’URL: <http://www.stampalternativa.it/liberacultura/books/hacker.pdf> (letto il 20-09-2013)

Gulizia S., (2012), *Anonymous: la storia. Dalle origini alla rivolta per la chiusura di Megaupload*, in “Comunità Digitali”, reperibile all’URL :

<http://comunitadigitali.blogosfere.it/2012/02/anonymous-hacker-scientology-megavideo.html>, (letto il 25-10-2013).

Hebdige D., (1981), *Subculture: the meaning of style*, Londra, Routledge.

Huneker J., (1907), *Max Stirner*, in “The North America Review”, vol. 185, n 616, pp. 332- 337.

Innis H., (1982), *Le tendenze della comunicazione*, Sugarco, Milano.

Innis H., (2001), *Impero e comunicazione*, Roma, Meltemi.

Ippolita, (2005), *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Milano, Elèuthera.

Ippolita, (2012), *Nell’acquario di facebook*, Milano, Elèuthera.

Jefferson T., (1813), *Lettera a Isaac Mc Pherson*, in “America History. From revolution to reconstruction and beyond. Reperibile all’URL: <http://www.let.rug.nl/usa/presidents/thomas-jefferson/letters-of-thomas-jefferson/jefl220.php> (letto il 07-09-2013).

Jordan T., Taylor P., (2004), *Hacktivism and Cyberwars: Rebels with a Cause?*, New York, Routledge.

Knafo S., (2012), *Anonymous And The War Over The Internet (parte I e II)*, in “Huffington Post”, reperibile all’URL: http://www.huffingtonpost.com/2012/01/30/anonymous-internet-war_n_1233977.html (letto il 25-10-2013).

Knafo S., (2012), *TIMELINE: The Evolution Of The 'Anonymous' Internet Hacktivist Group*, in “Huffington Post”, reperibile all’URL: http://www.huffingtonpost.com/2012/01/30/infographic-anonymous-timeline_n_1241829.html (letto il 30-10-2013).

Lanzara GF., (2011), *Wikipedia e la cooperazione sociale di massa*, in “Il Mulino”, n. 3, pp. 361-375.

Leary T., (1995), *Caos e cybercultura*, Milano, Urro/Apogeo.

Leary T., (1996), *Fuga. Dall’LSD ad Internet*, Roma, Arcana.

Lessig L., (2005), *Cultura libera. Un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l’estremismo della proprietà intellettuale*, Milano, Apogeo.

- Lessig L., (2009), *Remix: il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, Etas.
- Lessig L., (2006), *Il futuro delle idee*, Milano, Feltrinelli.
- Levy P., (1996), *L'Intelligenza Collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli.
- Levy S., (1996), *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake Edizioni.
- Longo G., (2009), *Tecnologia, reti sociali e intelligenza collettiva*, in "Sociologia della Comunicazione", fasc. 40, pp. 12-34.
- Massimini A., (1999), *Cyberdiritto d'Autore*, Napoli, Edizioni Giuridiche Simone.
- Mastrolilli P., (2001), *Hackers – I ribelli digitali*, Roma, Edizioni Laterza.
- McLuhan M., (1967), *Il medium è il messaggio*, Milano, Feltrinelli.
- McLuhan M., (1976), *La galassia Gutemberg: nascita dell'uomo tipografico*, Roma Armando.
- Meggiato M., (2011), *Chi sono gli hacker Anonymous*, in "Wired", disponibile all'URL: <http://daily.wired.it/news/internet/anonymous-attacco-informatico.html> (letto il 30-10-2013).
- Meyrowitz, (1995), *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna.
- Monaci S., (2007), *Modelli di elaborazione della conoscenza on line: Google e Wikipedia*, in "Quaderni di Sociologia", vol. 51, Fasc. 43, pp. 151-167.
- Monceri F., (2011), *Rip, mix, burn and do it again: The Internet, Knowledge and 'anarchy'*, in "Teoria", XXXI/2, pp. 133-149.
- Paccagnella L., (2007), *La gestione della conoscenza nella società dell'informazione: il caso di Wikipedia*, in "Rassegna italiana di sociologia", vol. 4, pp. 653-680.
- Passamani M., (1993), *L'utilizzazione reciproca: relazionalità e rivolta in Max Stirner*, in "Fuori dal cerchio magico. Stirner e l'anarchia", a cura di Bertelli, Mangone, Catania, Centolibri.
- Penzo G., (1971), *Max Stirner: la rivolta esistenziale*, Torino, Marietti.
- Penzo G., (1993), *Max Stirner: la rivolta esistenziale*, in Talerico V., Xerri E., a cura di, *Individuo e Insurrezione. Stirner e le culture della rivolta*, Bologna, Il Picchio, pp. 7-22.
- Penzo G., (1996), *Invito al pensiero di Max Stirner*, Milano, Mursia.

- Pietrobon A., Tessarolo M., (2011), *Elaborazione di testi nelle comunità di fan: indagine sulla produzione di fictions in Italia*, in “Testo e Senso”, n. 12, pp. 1-12.
- Proietti S., (1998), *Intorno al cyberpunk*, in “Ancoma”, n. 12, , anno V.
- Raymond E., (1997), *La cattedrale e il bazar*, Testo completo reperibile all’URL: http://it.wikisource.org/wiki/La_cattedrale_e_il_bazaar (letto il 18-09-2013).
- Sciannamblo C., (2013), *Anonymous, DDoS come libera espressione*, in “Punto Informatico”, reperibile all’URL: <http://punto-informatico.it/3686948/PI/News/anonymous-ddos-come-libera-espressione.aspx> (letto il 30-10-2013).
- Sicchiero G., (2004), *Linee di differenza tra contratti open e proprietari*, in “AIDA. Annali italiani del diritto d'autore, della cultura e dello spettacolo”, vol. 13, parte 1, pp. 313-337.
- Signorini A., (1994), *L'Unico e la differenza*, Torino, Giappichelli.
- Stirner M., (1983), *Scritti Minori*, Bologna, Patron.
- Stirner M., (2002), *L'unico e la sua proprietà*, Milano, Adelphi.
- Thomas J., (2005), *The Moral Ambiguity of Social Control in Cyberspace: A Retro-assessment of the "Golden Age" of Hacking*, in “New Media and Society”, vol. 7, n. 5, pp. 599-624.
- Tozzi T., (1992), *Comunità virtuali/opposizioni reali*, in “Flash Art Italia” anno XXV, n. 167, pp. 1-7.
- Tufekcy Z., (2013), *Networked Politics from Tahrir to Taksim: Is there a Social Media-fueled Protest Style?*, reperibile all’URL: <http://dmlcentral.net/blog/zeynep-tufekci/networked-politics-tahrir-taksim-there-social-media-fueled-protest-style> (letto il 30-10-2013).
- Tucker B., (2000), *Copia pure - Il diritto di copiare nei saggi dell'anarchico Benjamin R. Tucker*, Viterbo, Stampa Alternativa.
- Vecchi B., (1993), *Pirati dell'utopia*, in “il Manifesto”, reperibile all’URL: <http://www.shake.it/index.php?id=177> (letto il 12-10-2013).
- Welsh J., (2010), *Max Stirner's dialectical egoism*, Idaho, Lexington Book.
- Williams S., (2003), *Codice Libero. Richard Stallman e la crociata per il software libero*.

Testo reperibile all'URL: <http://www.copyleft-italia.it/pub/codice-libero.pdf>
(letto il 4-10-2013).

Woodcock G., (1980), *L'anarchia. Storia delle idee dei movimenti libertari*, Milano, Feltrinelli.

Wu Ming, (2003), *Il copyleft spiegato ai bambini*, in "Il Mucchio Selvaggio", n. 526,
reperibile all'URL:

http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/copyleft_booklet.html

Ziccardi G., (2009), *Etica e informatica*, Torino, Pearson.

Sitografia

A cultural anthropologist. She researches, writes, and teaches on computer hackers and digital activism: www.gabriellacoleman.org

Biblioteca virtuale dedicata alla storia dell'hacking a partire dal cyberpunk: <http://www.dvara.net/hk/>

Blog della sociologa Zeynep Tufekci: www.technosociology.org

Blog di filosofia, fantascienza, politica: www.neuroneproteso.wordpress.com

Blog ufficiale di Anonymous Italia: www.anon-news.blogspot.it

Contenitore di materiali pubblicati dal gruppo di ricerca Ippolita: www.ippolita.net

Comunità italiana cyberpunk: www.eracyberpunk.altrevista.org

Creative Commons: www.creativecommons.org

Enciclopedia libera e collaborativa: www.wikipedia.it

Enciclopedia su teorie e pratiche del movimento anarchico: www.anarcopedia.org

Free Software Foundation: www.fsf.it

GNU Operating System: www.gnu.org

Intercom: Science, Fiction, Station: www.intercom-sf.com

La filosofia e i suoi eroi: www.filosofico.net

MIT OpenCourseWare. Free Online Course Materials: www.ocw.mit.edu

Piattaforma di comunicazione internazionale di Anonymous: www.anonops.com,

Portale per studiosi e appassionati di filosofia: www.filosofia.it

Phrack Magazine: www.phrack.org

Rivista internazionale underground: www.decoder.it (sito non più attivo da luglio 2013)

Rivista Wired: storie, idee e persone che cambiano il mondo: www.wired.it

Rolling Stone Magazin: www.rollingstone.com

Sito ufficiale della trasmissione di rai tre: www.mediamente.rai.it

Stanford Encyclopedia of Philosophy: www.plato.stanford.edu

Universal Operating System: www.debian.org

Wu Ming, from the good side of Italy: www.wumingfoundation.com

2600 The Hacker Quarterly: <http://www.2600.com>

Ringraziamenti

A mio fratello, icona contro culturale della mia vita.

Ai miei amici, sempre gli stessi da quasi venti anni.

Ai miei genitori, per il sostegno incondizionato.

Alla mia relatrice, i cui meriti sono talmente tanti che non saprei da dove cominciare per elencarli.

A me, perché, alla fine, come direbbe Stirner, “nessuna cosa mi sta a cuore più di me stesso”.

Licenza per Documentazione Libera GNU

Version 1.3, 3 November 2008 Copyright © 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc. <http://fsf.org/> Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document “free” in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software. We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “Document”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “you”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “Modified Version” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “Secondary Section” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “Invariant Sections” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “Cover Texts” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “Transparent” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “Opaque”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The “Title Page” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

The “publisher” means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section “Entitled XYZ” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “Acknowledgements”, “Dedications”, “Endorsements”, or “History”.) To “Preserve the Title” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from

which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- a. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- b. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- c. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- d. Preserve all the copyright notices of the Document.
- e. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- f. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- g. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- h. Include an unaltered copy of this License.
- i. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- j. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published

at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

- k. For any section Entitled “Acknowledgements” or “Dedications”, Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- l. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- m. Delete any section Entitled “Endorsements”. Such a section may not be included in the Modified version.
- n. Do not retitle any existing section to be Entitled “Endorsements” or to conflict in title with any Invariant Section.
- o. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version’s license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements”.

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled “Acknowledgements”, “Dedications”, or “History”, the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

11. RELICENSING

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (or “MMC Site”) means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A “Massive Multiauthor Collaboration” (or “MMC”) contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

“CC-BY-SA” means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation with a principal place of business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

“Incorporate” means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is “eligible for relicensing” if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.

How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright © YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License”.

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the “with...Texts.” line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.