

"HACKTIVISM: LA LIBERTA' NELLE MAGLIE DELLA RETE"

DI ARTURO DI CORINTO E TOMMASO TOZZI

MANIFESTOLIBRI, ROMA, 2002

Licenza: Questo testo e' soggetto alla GNU Free Documentation License

Copyright (c) 2002 A. Di Corinto, T.Tozzi

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1

or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, with no Front-Cover Texts, and with no Back-Cover Texts. A copy of the license is readable in

<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>

<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>

INDICE DEL LIBRO

0. Introduzione

1. Dall'hacking all'hacktivism

1.1 Culture Hacker

1.1.1. Contro ogni barriera, per la libera circolazione del sapere

1.1.2. Gli Hackers non sono tutti uguali

1.2. All The technology to The People

1.2.1. Gli Hacklabs

1.3. Hackers e sicurezza

1.4. L'etica Hacker. Formulazioni etiche dagli anni Settanta ad oggi

2. Scegli il tuo obiettivo

2.1. Fare comunità

2.1.1. Partecipazione e cooperazione

2.1.2. Autonomia e Decentramento

2.1.3. Mutualismo

2.1.4. Trasformazione e Conflitto

2.2. Garantire la privacy

2.2.1. La Privacy tra Stato e Mercato

2.2.2. La Filosofia Politica della Sorveglianza Digitale

2.2.3. La difesa della Privacy nell'era di Internet

2.3. Distribuire le risorse

2.3.1. Il diritto a comunicare

2.3.2. Era dell'Accesso?

2.3.3. Resistere al Digital Divide

2.4. Difendere e/o organizzare i diritti 2.4.1. Campagne di Informazione

2.4.2. Infowar, Netwar, Cyberwar

2.4.3. Creazione di Eventi, Panico Mediatico, Arte della Contestazione

2.4.4. Cyberguerre?

3. Cronologia e Storia

3.1. Alcune riflessioni teoriche sui Media e la Comunicazione

3.2. La scienza istituzionale. Le università, i laboratori di ricerca, le istituzioni governative.

- 3.2.1. Cibernetica, reti neurali, intelligenza e vita artificiale.
- 3.2.2. Tutta la tecnologia al popolo. Antiautoritarismo e decentramento al Mit
- 3.2.3. La scienza collettiva. Cooperazione, standard e linguaggi condivisi. Unire i popoli e i saperi in rete.
- 3.3. Le Utopie Californiane
- 3.4. I Movimenti.
 - 3.4.1. Le Prime Comunità Virtuali di Base.
 - 3.4.2. Hackeraggio Sociale e Cyberpunk.
 - 3.4.3. L'underground Telematico, Il Phreaking e i Crackers.
 - 3.4.4. Codici, Crittografia E Cypherpunk.
 - 3.4.5. La Liberazione Del Software.
 - 3.4.6. Ezln e il Movimento di Seattle
- 3.5. Bbs, Pacifisti, Telematica di Base, Community Network e Hobbyst.
 - 3.5.1. Le Bbs e Fidonet.
 - 3.5.2. Usenet.
 - 3.5.3. Network Pacifisti e Telematica di Base.
 - 3.5.4. Freenet e Reti Civiche.
- 3.6. Uso contro culturale dei media e delle arti istituzionali.
 - 3.6.1. Le Avanguardie Storiche.
 - 3.6.2. Il Falso come strumento di lotta.
 - 3.6.3. I Media Come Strumento Di Protesta.
 - 3.6.4. Il Filone Antagonista Della Net Art.
- 3.7. Controllo e Repressione.
 - 3.7.1. Il Controllo Sociale.
 - 3.7.2. La Repressione Dell'utopia In Rete.

4. Appendice: Classificazione del software libero e non.

Bibliografia.

Introduzione

La storia degli hackers è una storia che è stata già abbondantemente, ma non esaurientemente, descritta. Il termine "hack" ha un'origine lontana e non legata all'informatica, mentre il significato che ci interessa di questo termine è legato alla storia dell'hacking, una storia che, cominciata alla fine degli anni '50, si è sviluppata fino ad oggi con una tale varietà di sfaccettature che un denominatore comune può essere trovato forse solo incrociando tre fattori: occuparsi di computer, usare il computer per migliorare qualcosa, farlo in modo non convenzionale.

Ma dire ciò è naturalmente vago.

Ecco perché al termine hacker viene costantemente aggiunto qualcosa e si ottiene dunque l'hacker del software, l'hacker dell'hardware, l'hackeraggio sociale, l'hacker art, l'hacktivismo, e molte altre combinazioni ancora.

Ma sarà compito di questo libro spiegare nei dettagli questa storia più avanti.

La storia degli attivisti è anch'essa una storia già abbondantemente descritta.

Il termine, che in realtà ha negli Usa un senso diverso da quello "antagonistico" con cui si identifica parte dell'hacktivismo europeo, viene

usato per indicare coloro che cercano di migliorare il mondo "dal basso", all'interno dei movimenti sociali, nei collettivi politici, nell'underground artistico, ecc.. Una definizione questa, che descrive un implicito agire sociale, politico o culturale, o entrambe le cose.

Per quel poco e vago che per adesso si è ottenuto come definizione, l'unione di "hacker" e "attivismo" in "hacktivism" tende a significare un uso del computer, praticato in modo non convenzionale, finalizzato al miglioramento di qualcosa di utile per il mondo con implicazioni sociali, politiche o culturali.

Tutto ciò è ancora una volta impreciso e lo è ancor di più dal momento che nella storia che andiamo a raccontare oltre agli hackers e agli attivisti sono coinvolti molti altri soggetti: gli scienziati, le istituzioni governative, i media e gli operatori dei media, gli hobbisti, gli hippies e la psichedelia, i phone phreakers, i punks, la cosiddetta "virtual class", i "digerati", le Ong, i pacifisti, le aree social democratiche, le gang e le band, le università, i cyberpunk, gli scrittori di fantascienza, i finanzieri, gli imprenditori del terziario, i filosofi, i sociologi, gli psicologi, i politici, i miliardari, gli avvocati, gli insegnanti, gli intellettuali, gli artisti, e molti altri soggetti che con maggiore o minore rilevanza hanno contribuito a fare in modo che gli "hacktivist" siano ciò che sono ora.

E questo perché il significato del termine hacktivism emerge per l'azione o reazione di una molteplicità di fattori sociali che sono tra loro inseparabili. Descrivere una storia dell'hacktivism implica inscindibilmente il dover descrivere una rete di relazioni e conflitti tra più fattori sociali.

Ad esempio, l'importanza delle ricerche svolte nelle università da alcuni scienziati è stata cruciale sia per la creazione dei primi computer che delle reti telematiche. Ma questa ricerca non sarebbe stata possibile senza i fondi governativi.

Questa ricerca non avrebbe inoltre avuto la direzione democratica che ha avuto se chi ne progettava le tecnologie non avesse vissuto un clima sociale di collaborazione e condivisione fortemente alimentato dalle aree più utopiche dei movimenti sociali e politici.

Queste scoperte non sarebbero state possibili se non grazie alla passione non remunerata e allo sforzo di individui che, oltre a dedicare la loro vita e il loro tempo libero a tali obiettivi, hanno saputo e dovuto agire attraverso modalità non sempre ortodosse per riuscire a realizzare ciò che altrimenti la politica, la burocrazia o l'economia non avrebbero reso possibile. Inoltre i nuovi media non sarebbero potuti divenire tali se non ci fosse stata un'azione congiunta dei vecchi media per informare e diffonderne le notizie alla collettività.

Così come l'attenzione della collettività verso queste informazioni è stata resa possibile grazie alla mediazione da parte dei movimenti sociali che hanno saputo sedurre la comunità con un intenso passaparola intorno alle nuove tecnologie. Molte persone non si sarebbero avvicinate a queste tecnologie se non avessero potuto immaginare che esse potevano essere strumenti di pace o di comunicazione.

E probabilmente tali tecnologie non sarebbero mai decollate se qualcuno non avesse iniziato ad investire capitali per realizzare dei profitti.

Molti movimenti, così come molte istituzioni politiche, non si sarebbero mai convinti ad intraprendere un'azione diretta a sviluppare l'uso di queste tecnologie se non fossero stati convinti dal lavoro di ricerca

sviluppato non solo dagli scienziati stessi, ma anche da filosofi, sociologi, psicologi e altri intellettuali in genere.

E queste tecnologie non sarebbero diventate di massa se la "massa" non avesse trovato conveniente il loro utilizzo, ovvero se qualcuno gli avesse prospettato un loro utilizzo conveniente (come, ad esempio, il fatto che grazie ad una blue box e ad un computer avrebbero potuto effettuare telefonate gratis).

Così, lo sviluppo di queste tecnologie non sarebbe stato possibile se lo scambio dei saperi per realizzarle ed usarle non fosse stato inizialmente libero e fortemente collaborativo; dunque libero da costrizioni di carattere giuridico oltre che di tipo economico.

Ma ancora l'attenzione della collettività non sarebbe stata sufficiente se non ci fosse stato qualcuno - scrittori, artisti e cantastorie in genere - che non fosse riuscito a fare sognare la gente, non fosse riuscito a produrre un immaginario di seduzione collegato a tali tecnologie.

Infine tutto ciò non sarebbe potuto andare avanti se qualcuno non si fosse preso l'onere di trasmettere e insegnare le competenze necessarie agli altri per utilizzare o continuare a svilupparle.

Molti altri fattori ancora andrebbero elencati per descrivere la complessità grazie a cui i nuovi media sono potuti emergere e si sono potuti diffondere in maniera tanto vasta e profonda.

Ma ciò non ha prodotto necessariamente una situazione migliore per gli individui e per l'umanità nel suo complesso.

Lo sviluppo delle nuove forme di lavoro collegate alle nuove tecnologie, ad esempio, presenta ancora notevoli caratteristiche di sfruttamento e di alienazione. L'uso stesso di queste tecnologie implica ancora notevoli difficoltà e aspetti di divario sociale e di alienazione nella comunicazione.

In definitiva, i rapporti e le relazioni tra la gente mediati dal computer possono solo in certe condizioni dirsi migliorati.

Rispetto a forti valori democratici come l'uguaglianza, la libertà e la fratellanza dei popoli e degli individui è difficile affermare che il mondo sviluppatosi intorno alle nuove tecnologie possa essere considerato un mondo migliore del precedente.

Ecco dunque il motivo per cui tra i tanti fattori di complessità sociale elencati sopra vogliamo soffermarci su una parte, significativa, di questa vicenda, per narrare principalmente la storia degli hacktivististi ovvero di coloro i quali nel loro agire hanno sempre avuto e continuano ad avere come obiettivo primario un impegno attivo e consapevole per migliorare qualcosa del mondo attraverso l'uso del computer. E di migliorare le condizioni di libertà, di uguaglianza e di fratellanza tra i popoli attraverso un modello di reti telematiche finalizzato a questi obiettivi.

La storia dell'hacktivism non è dunque la storia di chi ha cercato di trarre un profitto individuale dall'uso delle reti telematiche.

Non è la storia di coloro che, approfittando del potere derivatogli o dalle ricchezze o dalla delega ricevuta da altri, hanno fatto in modo che lo sviluppo delle nuove tecnologie non fosse indirizzato verso un modello positivo per l'intera umanità, bensì verso un modello da cui solo una minoranza potesse trarre profitto. L'economia globale, infatti, si è spesso mossa per proteggere interessi particolari nello sviluppo delle nuove tecnologie, anziché gli interessi dell'umanità intera.

Questo volupe perciò, sia per scelta tematica, sia per limiti di spazio, racconta solo una piccola parte della storia della telematica, cercando

comunque di non tralasciare le date cruciali del suo sviluppo; non si sofferma sugli aspetti riguardanti le innovazioni tecnologiche, così come le azioni politiche istituzionali, che, sebbene parte fondamentale di questa storia, solo raramente sono l'espressione di una genuina attitudine hacktivist, mentre spesso si risolvono in forme politiche di mediazione tra le differenti pressioni sociali ed economiche.

Vediamo dunque quali sono i valori e gli obbiettivi dell'hacktivism, facendo prima una piccola premessa.

L'enunciazione di un valore è un atto simbolico.

La realtà è che i valori per essere tali devono essere radicati nelle persone a un livello anche più profondo di quella che è la soglia della consapevolezza.

I valori non si trasmettono semplicemente attraverso le parole di un libro, o gli eventi organizzati da un collettivo, bensì attraverso la condivisione di esperienze, comportamenti e relazioni in cui, attraverso il confronto e il dialogo, il nostro essere si trasforma spontaneamente, e spesso inconsapevolmente, in una direzione etica condivisa.

Molte delle persone che fanno o hanno fatto hacktivism non lo praticano necessariamente all'interno di una strategia etica che mira al perseguimento di determinati valori. Spesso si fa hacktivism perché "viene naturale farlo". Perché è ciò che ci si sente di fare in una determinata situazione e non perché si aderisca formalmente a un gruppo, a un'area politica o a una strategia dichiarata.

Altre volte invece si fa hacktivism teorizzando e contemporaneamente esplicitando i valori di riferimento delle proprie pratiche.

Ciò non toglie che l'essere hacktivist è il frutto di un processo collettivo e culturale che non può avvenire semplicemente attraverso una scelta razionale e che dunque il diffondere un'attitudine verso la ricerca di un mondo migliore è un lento processo che presuppone la condivisione e la partecipazione collettiva ad esperienze e comportamenti che facciano vivere tale etica..

Ma, si diceva prima, l'enunciazione di un valore è un atto simbolico. Vediamo dunque di elencare questi valori simbolici.

Alcuni tra i principali valori di riferimento dell'hacktivism sono:

- l'uguaglianza
- la libertà
- la cooperazione
- la fratellanza
- il rispetto
- la lealtà
- la pace

Questi valori sono il riferimento costante delle pratiche di hacktivism e degli obbiettivi che esse perseguono. Ogni obiettivo raggiunto da una pratica hacktivist è un passo avanti verso la creazione di culture comunitarie che abbiano come riferimento i valori descritti sopra.

Ecco di seguito un elenco degli obbiettivi perseguiti:

- Fare comunità
- Garantire la privacy
- Distribuire le risorse
- Difendere e/o organizzare i diritti

Questi obbiettivi vengono perseguiti attraverso pratiche che affrontano tematiche determinate e che fanno uso di un immaginario e di parole

d'ordine. Inoltre tali pratiche, perseguendo questi obiettivi, entrano in conflitto con alcuni aspetti dei modelli sociali in cui si inseriscono. Molto spesso luoghi, progetti o eventi, così come l'agire di alcuni soggetti (individui o gruppi), sono divenuti punti di riferimento per queste pratiche, e lo stesso è accaduto anche a fonti di riferimento condivise come libri, opere multimediali, articoli, video e musiche.

Nota editoriale e ringraziamenti

Questo libro non è finito. Non solo perché ci vorrebbe un libro grande come la rete per raccontare per intero la vicenda che abbiamo provato a tratteggiare, ma perché le nostre risorse e conoscenze, lo riconosciamo, sono limitate. Avremmo avuto bisogno di più tempo, di più spazio e di qualche rilettura in più per fare il libro che sognavamo di leggere.

Nonostante questo abbiamo provato a costruire una bussola per orientarsi nel rompicapo della rete come la vediamo noi: portatrice di una profonda innovazione nei rapporti sociali, nell'immaginario e nel modo di fare politica.

Abbiamo volutamente omesso di approfondire alcuni discorsi, come quelli sul copyright e il free-software - altri ne hanno già scritto a sufficienza e meglio di noi - per provare invece ad offrire un percorso, storico e critico, sulle zone d'ombra dello sviluppo della rete come strumento di conflitto e agente di cambiamento.

Noi lo continueremo, e ci auguriamo che ciascuno scriva il suo per riempire i vuoti che noi abbiamo lasciato aperti.

Sicuramente abbiamo dimenticato di citare tante esperienze importanti, speriamo di non aver dimenticato di citare collettivi, testi e autori.

Qualcuno però lo ringraziamo in anticipo. Franco Carlini, Benedetto Vecchi e "Il Manifesto" prima degli altri. Graffio, Ferry.Byte, Stefano Sansavini e il gruppo di Decoder. I centri sociali, gli hacklabs, tutta la telematica antagonista e soprattutto Isole nella Rete. Ringraziamo infine tutti quelli che abbiamo nominato nel libro e quanti con il loro agire concreto hanno contribuito a "scrivere" la storia che andiamo a raccontarvi.

1. Dall'hacking all'hacktivism

1.1. culture hacker

Come abbiamo detto, elemento ricorrente nell'hacktivism è un uso del computer praticato in modo non convenzionale e finalizzato al miglioramento di qualcosa di utile per il mondo con implicazioni sociali, politiche o culturali, e spesso chi fa dell'hacktivism agisce teorizzando ed esplicitando i valori di riferimento delle proprie pratiche.

Così l'hacktivism può essere descritto come l'insieme di pratiche sociali e comunicative, valori e stili di vita, in aperto conflitto con i valori del pensiero dominante e cioè l'individualismo, il profitto, la proprietà privata l'autorità, la delega e la passività sociale.

Proviamo ad essere più precisi.

Il termine hacktivism deriva dall'unione delle parole hacking e activism. L'hacking è la messa in opera di una particolare attitudine verso le macchine informatiche che presuppone sia lo studio dei computer per

migliorarne il funzionamento - attraverso la cooperazione e il libero scambio di informazioni tra i programmatori - sia la condivisione del sapere che ne risulta per dare a tutti accesso illimitato alla conoscenza in essi incorporata.

Activism in senso stretto è il termine americano che indica le modalità dell'organizzazione e della propaganda politica proprie dei movimenti politici di base (grassroots movements) e, in particolare, indica le forme dell'azione diretta come i sit-in, i cortei, i picchetti, il boicottaggio delle merci e dei consumi, l'occupazione di stabili e di strade, l'autogestione degli spazi e l'autoproduzione di beni, merci e servizi.

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.

Questo è il risultato di due fatti strettamente correlati. Il primo è la virtualizzazione delle forme della democrazia e dell'economia. Il secondo è il riconoscimento della comunicazione come terreno di conflitto a sé stante per gli effetti che produce nella vita "reale". Di entrambe questi aspetti parleremo successivamente.

Ma se l'unione delle due parole hacking e activism viene utilizzata per indicare l'adesione ai principi dell'etica hacker e l'adozione delle loro pratiche da parte dei movimenti sociali, essa indica anche la crescente caratterizzazione in senso politico e sociale di quella attitudine che è l'hacking, che si esprime in un rapporto, finora inedito, fra gli hackers e i movimenti, dilatando ulteriormente il punto di vista dei primi hackers secondo il quale le tecnologie devono essere strumenti di cambiamento sociale.

In quest'ottica il computer e le reti smettono di essere soltanto mezzi produttivi e diventano strumento di nuovi conflitti che gli hacktivist agiscono essenzialmente in due modi: innanzitutto producendo informazione indipendente "dal basso", e sabotando i modelli e i simboli della comunicazione dominante, e al tempo stesso producendo i luoghi e gli strumenti di una comunicazione libera, orizzontale e indipendente.

Alla base di questa attitudine c'è un'idea peculiare del ruolo dell'informazione e della comunicazione: l'informazione non è intesa soltanto come news ma come strumento organizzativo e di iniziativa pubblica e la comunicazione telematica diventa spazio d'azione e di relazione, scena e teatro dei nuovi conflitti.

La sintesi di questi due momenti ha visto la nascita di un nuovo modello di informazione collettiva che procede attraverso forme di relazione e di comunicazione peculiari, cioè mediante lo sviluppo dei Media Indipendenti su Internet.

1.1.1. Contro ogni barriera, per la libera circolazione del sapere

Alla base dell'etica hacker c'è da sempre la convinzione che l'accesso a una informazione libera e plurale possa migliorare la vita delle persone rendendole autosufficienti nella ricerca e nella verifica dei fatti e delle informazioni, e quindi libere di formarsi un proprio giudizio su cui basare scelte e decisioni. Perciò i primi hackers consideravano l'accesso illimitato all'informazione un diritto umano basilare e inalienabile e

ritenevano i computer e le reti telematiche gli strumenti più adatti per realizzare questo orizzonte di libertà.

Questa storia inizia alla fine degli anni 50 al Mit (vedi il paragrafo Tutta la tecnologia al popolo. Antiautoritarismo e decentramento al Mit), il Massachusetts Institute of Technology di Boston, per svilupparsi in maniera non lineare e felicemente caotica secondo molteplici linee di fuga. Però è dalla cellula tecnica del Tech Model Railroad Club, nata all'interno della celebre università del Massachusetts, che emergono i giovani talenti che si fregeranno per primi del titolo di hackers: erano quelli che sapevano "mettere le mani sopra" all'intricata matrice di fili e di relais che faceva correre i trenini del Club. Quello che accadde è che dopo i trenini quei talenti si appassionarono alla programmazione dei computer, collaborarono alla realizzazione dei primi corsi di informatica della stessa Università e cominciarono a sperimentare tutte le scorciatoie possibili per ottimizzare la limitata capacità di elaborazione dei primi computers, ampliarne le funzioni e risparmiare lavoro agli operatori umani.¹

Contemporaneamente gli hackers iniziarono a sperimentare le potenzialità creative del mezzo - scrivendo i primi software musicali e i primi videogiochi - e subito pensarono di utilizzare i computer per comunicare fra di loro attraverso la posta elettronica, e anche a programmare i computer per telefonare senza pagare.

Siamo solo agli inizi di una modalità di programmazione collettiva che trionferà negli anni novanta e che ancora si esprime in una genuina attitudine ad imparare insieme. Il termine hacker sarà successivamente utilizzato per indicare coloro i quali, nell'approccio alle tecnologie, manifestavano una forte innovazione, virtuosismo tecnico e uno stile finalizzati a migliorare il rendimento delle macchine informatiche, per facilitare l'interazione fra l'operatore e i programmi in esse contenuti e, conseguentemente, sia la condivisione del sapere così acquisito che la sua accumulazione cooperativa.

Da allora molte cose sono successe. L'ansia creativa dei primi hackers ha incontrato le parole ribelli della contestazione studentesca e lo spirito imprenditoriale di giovani come Jobs e Wozniack che, lavorando in un garage, ci lasceranno in eredità i primi personal computers da assemblare in casa. La diffusione nelle scuole e nelle aziende di strumenti pensati per scrivere, disegnare, fare di conto, meglio e più velocemente, ha visto i computers diventare icone del nostro tempo. Ma la commercializzazione di macchine informatiche utilizzabili senza avere una conoscenza da programmatore di software ha favorito una retorica mediatica che ha dipinto gli hackers come segreti officianti di una tecnologia esoterica e pericolosa. Sono gli stessi media che parlano degli hackers come di pirati informatici o di ragazzini teppisti che si intrufolano nei sistemi protetti delle banche, delle aziende e delle istituzioni per danneggiarli o trarne profitto. Però, con buona pace dei giornalisti male informati e dei colonnelli della guardia di finanza, le cose stanno diversamente.

Coloro che compiono quelle azioni sono definiti dagli stessi hackers in un altro modo: crackers, lamers, eccetera. In realtà noi preferiamo definirli semplicemente criminali informatici, per rivendicare un uso del termine hacker e dei suoi derivati in riferimento a tutti quelli che manifestano una forte attitudine all'uso creativo, cooperativo, sociale e ludico di strumenti che usiamo ogni giorno per lavorare, informarci e divertirci: i computer.

Gli hacker sono coloro che rivendicano un uso del computer come strumento di liberazione e di cambiamento sociale.

1.1.2. Gli Hackers non sono tutti uguali

Quindi gli hackers non sono tutti uguali! Bella scoperta direte. Ormai lo sanno pure le pietre che gli hackers sono così diversi fra di loro che solo i telegiornali nazionali li infilano tutti dentro lo stesso calderone dei pirati informatici. Solo loro mettono sullo stesso piano chi danneggia i sistemi computerizzati e chi ci fa un solo giro dentro, chi lo fa per ansia di conoscenza e voglia di sfida e chi lo fa per profitto, confondendoli spesso con gli sviluppatori di software e i militanti computerizzati. Ma, insomma ci sono gli hacker cattivi e gli hacker buoni? E chi sono?

Le tipologie sono molto differenti e potremmo anche noi dire che insieme agli hacker etici² ci sono i malicious hackers o i dark-side hackers, quelli "affascinati dal lato oscuro della forza". Però andiamoci piano con le definizioni. Intanto, assai spesso hackers sono considerati quelli che copiano illegalmente il software proprietario, e così hacker diventa sinonimo di pirata informatico. Ma per copiare un software e ottenere il numero della licenza per farlo funzionare non devi essere un hacker. Ormai lo fanno in molti: per necessità, per sfida o per una esplicita ribellione al copyright che limita l'uso dei software commerciali. La copiatura del software è un passaparola, una pratica che, per le dimensioni assunte, forse non ci autorizza più a parlare di illegalità diffusa ma ci obbliga a chiarirci i motivi da cui sorge, a meno di non voler considerare tutti dei criminali.

Mentre le softwarehouse stesse non hanno una posizione univoca sulla copiatura pirata del software perché in un caso la ritengono un veicolo pubblicitario e un modo per imporre standard e linguaggi, in altri la considerano solo un danno economico, sono gli stessi hackers che sottolineano la differenza tra chi copia software per distribuirlo agli altri e chi copia il software per rivenderlo e trarne profitto. Ma soprattutto ci tengono a dire che, se può essere considerato illegale o criminale copiare e distribuire per profitto del software commerciale licenziato sotto copyright, al contrario "chi copia e distribuisce software libero³ svolge un servizio per la comunità". Altre volte il termine hacker viene affibbiato a chi fa incursioni non autorizzate nei sistemi informatici. Però, se è vero che per penetrare illegalmente in un sistema protetto devi essere un individuo tecnicamente preparato e iniziato ai "misteri" (al mestiere) della programmazione e alla conoscenza delle reti, questo non fa di te un hacker.

Nel caso ciò avvenga per finalità etiche positive ciò può rientrare nella definizione di cracker, se invece avviene per scopi individuali e di profitto la definizione corretta è quella di criminale informatico. Come riportato nello jargon file, craker è tecnicamente considerato chi viola le "serrature", i codici di accesso o i sistemi di protezione dei software e dei sistemi informatici, lamer si dice invece di chi "visita" sistemi informatici, molesta amministratori e utenti, diffonde virus e bisticcia con codici scritti da altri senza capirne i concetti di fondo. Il lamer è un wannabee cracker, la forma larvale del cracker.

In origine avere delle conoscenze da hacker era obbligatorio per ottenere l'accesso a Internet dall'Università o scroccare la telefonata per collegarti alla rete telefonica. Ma anche queste azioni erano giustificate da un'esigenza etica, quella di condividere la conoscenza e di far

progredire la scienza. Adesso con le tariffe flat e i cybercafé non è proprio necessario, anche se ci sono delle eccezioni come nel caso del virus loveletter (vedi il paragrafo sui virus). Copiare un software prima era necessario per risparmiare soldi, adesso molti dei programmi per computer sono gratuiti o quasi, e lo stesso vale per le differenti distribuzioni dei sistemi operativi Linux-like. Perciò gli hackers ci tengono a fare le dovute distinzioni.

La stragrande maggioranza degli hacker segue un'etica basata sui concetti di cooperazione e di condivisione del sapere, e la loro stella polare è "il diritto illimitato all'informazione". Ancora una volta è lo jargon file di E. Raymond che ci aiuta a chiarire i termini della questione. Secondo il "file di gergo" l'hacker ethic, cioè l'etica hacker, consiste nell'idea che la condivisione di informazioni sia un bene e che la responsabilità etica degli hackers sia di condividere le proprie conoscenze scrivendo testi e programmi open source e facilitando l'accesso all'informazione e alle risorse di calcolo ovunque sia possibile. Il system-cracking fatto per divertimento ed esplorazione può essere eticamente accettabile fintanto che il cracker non commette furti, atti vandalici e finché non si appropria di dati confidenziali e condivide la conoscenza acquisita.
<http://tuxedo.org/jargon>

Una visione questa, come abbiamo detto, radicata nella cultura della programmazione di macchine e sistemi pensati per migliorare il rendimento umano nei compiti ripetitivi o complessi che ad un certo punto vennero demandati ai computers. Una storia magistralmente raccontata da S. Levy nel suo libro Hackers! 4 Insomma, non ci sono hackers buoni e hackers cattivi e non è possibile una definizione univoca di cosa sia un hacker. L'hacking è un'attitudine e l'hacker viene definito dai suoi comportamenti. Se sei uno che crede nella libera circolazione del sapere e non ti basta quello che dicono gli esperti, se vuoi mettere alla prova le tue capacità e condividere con gli altri quello che impari su computers, cellulari e reti telematiche, sei sulla buona strada per diventare un hacker.

A questo punto devi solo trovare il modo di superare le barriere che si frappongono fra le persone e l'uso della conoscenza incorporata nelle macchine informatiche. Questo modo è l'hacking. L'hacking è infatti uno stile di interazione con le macchine e con le persone, un'attitudine a scoprire e a condividere con gli altri, divertendosi. È così che l'incontro delle culture underground e dei movimenti con lo sviluppo della telematica⁵ ha dato vita a forme di aggregazione peculiari.

Il ragionamento è semplice. Se l'informazione è potere e la tecnologia il suo veicolo, per opporsi al monopolio dell'informazione "che serve a dominare le masse" ogni mezzo è legittimo per redistribuire informazione e conoscenza. Da qui il concetto di social hacking divulgato dal Chaos Computer Club di Amburgo www.ccc.de⁶. Mentre l'approccio degli hackers americani che si ritrovano alla conferenza Hope - Hackers On Planet Earth - appare più orientato alla sfida tecnologica e al virtuosismo individuale, i gruppi europei riuniti nei meeting olandesi dell'Icata '89, di Hacking In Progress (Hip97)⁷ o negli hackmeeting di Firenze nel 1988 e a Barcellona nel 2009 fanno della lotta al copyright e ai brevetti una questione collettiva di libertà e di democrazia.

Perciò il bersaglio più gettonato in questi incontri è sempre Bill Gates che, grazie ad un'intuizione commerciale e ad aggressive strategie di marketing è diventato il modello, in negativo, di come si possa sottrarre alla comunità il sapere di tante generazioni di programmatori, mettendoci

sopra un copyright. Il simbolo dello storico meeting olandese di Hacking In Progress, una lapide funeraria intitolata a Bill Gates recante la scritta Where do you want to go today?, che scimmietta un famoso slogan commerciale della sua azienda, la Microsoft, è emblematico di questa vicenda. La critica radicale allo status quo da parte degli hackers utilizza anche forme estreme di protesta. Il gruppo che fa capo alla storica rivista "2600" ad esempio, tiene un archivio dei defacements (sfregi) alle home pages di importanti istituzioni accusate dagli hackers di essere fasciste, illiberali e corrotte. www.2600.org

In Italia una particolare forma di protesta inscenata con la collaborazione degli hackers è il Netstrike www.netstrike.it La tecnica utilizzata è quella delle richieste multiple, reiterate e simultanee ad un server web che ne determina un rallentamento nella risposta e talvolta un temporaneo collasso. Il ruolo dei software-hacker in questo caso ha riguardato la scrittura del codice per automatizzare queste richieste che altrimenti verrebbero fatte cliccando continuamente sul tasto "reload" del browser usato per navigare i siti. Usata per attrarre l'attenzione su casi di censura e di malgoverno questa pratica è servita ad esprimere l'opposizione agli esperimenti nucleari di Mururoa, alla pena di morte, all'invasione del Chiapas da parte dell'esercito messicano. Ma di questo si parlerà successivamente.

1.2. all the technology to the people

La convinzione che i sistemi informatici possono concretamente contribuire al miglioramento della società grazie alla capacità di diffondere le informazioni capillarmente e velocemente ha contribuito a creare una scena italiana assolutamente peculiare.

In Italia l'uso dei computers che si è incontrato con la filosofia comunitaria dei primi Bulletin Board System, e la pratica autogestionaria dei centri sociali ha dato vita ai numerosi hacklabs - ce ne sono circa dieci sparsi per la penisola - tutti impegnati nella democratizzazione delle tecnologie informatiche.

Gli Hacklabs, moltiplicatisi dopo il secondo hackmeeting italiano www.hackmeeting.org, sono quei luoghi dove gli hackers fondono le proprie conoscenze, discutono degli usi sociali della tecnologia e contestano l'appropriazione privata degli strumenti del comunicare. Con singolari iniziative. Il Loa hacklab di Milano, ad esempio, nato e cresciuto al centro sociale Bulk, si distingue per l'opera di alfabetizzazione all'uso critico dei computer e alla diffusione di sistemi aperti e gratuiti per far funzionare i computer. Discepoli di Linux e di tutti gli altri strumenti software progettati collettivamente e con libera licenza di distribuzione, i membri del Loa hanno fatto propria la proposta dell'obiezione di coscienza rispetto all'utilizzo di software proprietario (e a pagamento) nelle università, e hanno avviato una campagna contro il carattere antisociale del diritto d'autore sostenendo che esso "anziché proteggere il vino, protegge la bottiglia" e non salvaguarda gli interessi degli autori ma quelli della burocrazia che ne gestisce i diritti. www.ecn.org/loa

L'Hacklab Firenze, invece, lavora da tempo alla costruzione di un sistema di calcolo parallelo (un cluster di computer riciclati), chiamato Ciclope a dimostrazione che non è finita l'era in cui gli hackers assemblavano schede e processori allo scopo di trarne il miglior risultato possibile senza rincorrere le innovazioni di una tecnologia sempre più costosa e dai risultati insoddisfacenti.

<http://firenze.hacklab.it/>

Molte altre sono le iniziative che caratterizzano le comunità hacker italiane. Al Forte Prenestino di Roma, ribaltando la logica di attirare le persone verso i templi della tecnologia, la tecnologia è stata portata dove le persone c'erano già. È il progetto Forthnet, una infrastruttura di cavi e computer che raggiunge ogni angolo dei 13 ettari su cui si estende uno dei centri sociali più vecchi d'Italia www.forteprenestino.net L'infrastruttura che ha retto l'assalto di centinaia di smanettoni al terzo hackmeeting italiano è la base per la sperimentazione di una piattaforma groupware per il telelavoro cooperativo dal nome Brain Workers' Network. Proprio al Forte si sono tenuti i Windows erasing days per insegnare a tutti come rimuovere MsWindows dal proprio computer e vivere felici usando sistemi operativi a prova di crash, cioè Linux.

Altri gruppi sono impegnati sul terreno dell'autodifesa digitale www.ecn.org/crypto, come in particolare il gruppo di lavoro sulla comunicazione di Strano Network che invita a imparare a conoscere e difendere il diritto alla privacy e all'anonimato contro chi vuole usare i dati personali degli utenti informatici per scopi commerciali o intimidatori: www.strano.net

Alcuni componenti del gruppo, insieme a un team di psicologi, giornalisti e educatori, hanno anche creato una sorta di portale sull'utilizzabilità delle tecnologie e una guida online per la realizzazione di pagine web accessibili anche ai disabili. www.ecn.org/Xs2web.

Interessante iniziativa per il libero accesso all'informazione è stata invece il progetto Oboe, la costruzione di una piattaforma hardware per consentire ai non vedenti di usare gratuitamente i computer per studiare e informarsi senza dover pagare costi impossibili. Ma per saperne di più è sufficiente andare su www.strano.net/copydown, un portale di hack-tivisti che vanta una generosa presenza femminile.

1.2.1.Gli Hacklabs

Loa Hacklab Milano

Fra i molti laboratori hacker formatisi dopo l'hackmeeting 1999 - l'hacklab di Firenze, gli hacklab di Verona e di Savona, quelli di Asti e Bari, l'Underscore_hacklab di Torino, il genovese Spinhacker404 e gli ultimi nati a Bologna e Venezia - il Loa Hacklab di Milano è stato fra quelli più attivi nel promuovere iniziative per un uso sociale della telematica. www.ecn.org/loa

Cresciuto all'interno del Laboratorio Studentesco Occupato Bulk di Milano, il Loa Hacklab è già stato "sfrattato" dalla giunta milanese del sindaco Albertini, ma dal Capodanno 2001 ha messo radici nella nuova sede occupata del Bulk a dieci minuti dalla stazione FS Garibaldi a Milano. www.ecn.org/bulk

Ed è stato proprio per protestare contro le politiche sociali del Comune di Milano e contestare l'operato di una giunta poco attenta ai bisogni dei suoi cittadini che il 28 settembre del 2000 il Loa ha indetto un partecipatissimo netstrike contro il sito del Comune di Milano, secondo una pratica ormai popolare fra gli attivisti informatici che la usano sempre più spesso per denunciare casi di censura e malgoverno, iniziative a cui il Loa non ha mai fatto mancare il suo supporto. È successo nel caso della censura del libro di Luther Blisset a Roma, delle brame edilizie della Coop a Firenze e quando i modem sono stati puntati verso un servizio di Trading

On Line, www.fineconline.it simbolo, secondo gli attivisti, di una economia digitale che produce profitti solo per i soliti noti.

Al Loa di Milano intanto si continua a fare quello che si fa in tutti gli hacklab: resuscitare vecchi computer, costruire reti, fare arte digitale, grafica, giochi, costruire robot e tenere seminari per promuovere un uso critico delle tecnologie, vecchie e nuove. È così che è nato il laboratorio di didattica dove i loaniani tengono i corsi Unix e Linux con 16 vecchi computers 486 connessi con una manciata di schede di rete, tramite un router autocostruito, al server Ismaele che fornisce le risorse computazionali e i programmi per esercitarsi nell'uso dei linguaggi di programmazione e imparare a costruire pagine web. Ma la didattica con sistemi Unix-like e software libero fa parte di una più generale campagna per l'obiezione di coscienza all'uso dei programmi commerciali, a scuola come all'Università e negli uffici pubblici, a favore dell'adozione di sistemi free e open-source. Lo scopo è quello di sensibilizzare l'opinione pubblica al fatto che il digital divide, cioè l'esclusione di ampie fasce della popolazione dall'uso degli strumenti informatici dovuta agli alti costi di vendita e licensing, è anche e soprattutto il prodotto di politiche che mirano a favorire gli interessi economici delle case produttrici piuttosto che la crescita sociale delle persone.

È stato proprio per smascherare questo meccanismo che, durante gli hackmeeting e nelle iniziative anti-copyright, quelli del Loa insieme agli altri hacklab hanno avviato un articolato percorso di ricerca sui cambiamenti che la produzione immateriale induce nella società postfordista. Una serie di incontri a Milano, a Bologna e a Roma, hanno affrontato l'argomento della Gnu Economy, ovvero di quella particolare forma di economia, solidale, cooperativa e non mercantile, che è legata alla produzione di software, libri e musica che incorporano le quattro caratteristiche dei prodotti rilasciati sotto licenza Gnu-Gpl (Gnu-General Public License), e cioè: la disponibilità illimitata di modifica, copia e distribuzione dei prodotti del sapere per migliorare la qualità della vita della comunità con il solo vincolo di includere in ogni successiva modifica e distribuzione la stessa garanzia di libertà assicurata dalla licenza di "un bene prodotto collettivamente".

Poiché libero non significa gratuito, ma liberamente distribuibile e modificabile da tutti - i prodotti free costano meno ma si pagano - i loaniani precisano che per guadagnarsi da vivere con prodotti liberamente utilizzabili i programmatori possono farsi pagare per la personalizzazione, la manutenzione e la formazione all'uso del software che vendono alle aziende, mentre musicisti e scrittori no-copyright possono assicurarsi un reddito rinunciando all'intermediazione commerciale della vendita delle loro opere e distribuendole attraverso la rete a costi assai ridotti a un numero elevato di acquirenti.

Gli hacker milanesi comunque, pur mantenendo un atteggiamento autoironico - si fanno chiamare hacari, - non rinunciano all'esigenza di creare momenti di dibattito politico e, in puro stile hacker, puntano a decostruire l'immaginario mediatico con una serie di riflessioni mirate sui fatti di cronaca legati agli abusi informatici. Come i Loa, spiriti liberi che aleggiavano nel cyberspace delle opere cyberpunk, i loaniani li ritrovi a discutere in ogni angolo della rete, nei centri sociali e nei circoli culturali per portarvi le proprie riflessioni.

I LOAckers, che vogliono essere produttori attivi e non fruitori passivi di informazione, nei loro seminari si sono dedicati a demistificare l'allarme

hacker sui D-DOS ovvero i Distributed Denial Of Service, gli attacchi informatici che a più riprese hanno fatto tremare i titoli di borsa di giganti come Amazon ed e-Bay, per spiegare che le guerre commerciali fra le aziende si fanno pure così: generando dubbi sull'efficienza di alcuni operatori di commercio elettronico e pubblicizzando le software house esperte in sicurezza aziendale. Mentre per quanto attiene alla sicurezza e alla privacy dei cybernauti, hanno avuto modo di spiegare che di fronte alle palesi violazioni nell'uso dei dati degli utenti, utilizzati per la pubblicità personalizzata o per il controllo censorio da parte di istituzioni come Echelon, l'anonimizzazione su web, gli anonymous remailers e la crittografia sono gli unici veri strumenti di protezione della privacy degli utenti di Internet.

La discussione tuttora in corso sul danno sociale derivante dall'applicazione rigorosa del copyright e dalle ipotesi di brevettabilità del software è invece per i loaniiani l'occasione per rivendicare il carattere collettivo di ogni forma di sapere contro l'abuso di chi se ne appropria etichettandolo con un marchio multinazionale.

Come dargli torto? Dopotutto "privato" è il participio passato di "privare".

Freaknet Medialab Catania

Il Centro Sociale Auro di Catania, ospite dell'Hackmeeting 2001 - www.hackmeeting.org - ha tenuto a battesimo la riapertura della rivista antimafia I Siciliani e conserva l'unica collezione completa di cronaca cittadina dalla fine del fascismo agli anni '70 - è promotore di numerose iniziative interculturali, attività ricreative per bambini, laboratori video e musicali, e ospita anche il FreakNet MediaLab, famoso per il suo attivismo sulla frontiera digitale e impegnato, fra l'altro, a realizzare un'emeroteca virtuale per conservare quel patrimonio di storia locale. Già sgomberato dalla giunta del sindaco Scapagnini, continua le sue attività presso il circolo Arci di Catania. Il Medialab del centro sociale, però, non è stato solo un luogo di sperimentazione di tecnologie a basso costo dove il riuso dei computer dismessi è la norma, ma è anche uno degli hacklab che concretamente pratica il diritto all'informazione per tutti, mettendo i suoi computer a disposizione di chiunque non se ne può permettere uno; fornisce servizi di email e surfing gratuito ed ha attivato, caso unico in Italia, programmi di navigazione e videoscrittura in lingua araba per gli extracomunitari che lo frequentano. Nel laboratorio autogestito di informatica e nato dall'esperienza della rete di Bbs amatoriali FreakNet, gli attivisti del centro sociale tengono corsi di formazione all'uso dei computer e si dedicano alla diffusione dell'uso di software libero come Linux, con l'intenzione di rimediare all'errata convinzione che esso sia di difficile uso e quindi indatto ai principianti. I loro corsi hanno visto la partecipazione di studenti, professionisti e pensionati che hanno appreso che sistemi operativi come Unix/Linux sono più stabili del famigerato Windows, hanno interfacce grafiche piacevoli e intuitive e possono usare software "open source" per scrivere, calcolare, disegnare e navigare su Internet. Soprattutto hanno scoperto che Linux è assai più affidabile e meno costoso dei sistemi operativi commerciali e su questo hanno avviato una campagna per l'obiezione di coscienza all'uso dei sistemi proprietari comunicandola al Rettore dell'Università di Catania. In una lettera al Rettore hanno chiesto di non sprecare i soldi degli studenti in spese inutili "visto che una buona fetta delle loro tasse finiranno

nell'acquisto di hardware non necessario e di software scadente che dovrà presto essere aggiornato". L'adozione di Linux, dicono, che gira finanche su vecchi "386", rivalorizzerebbe l'attuale parco calcolatori dell'Ateneo rallentando la folle corsa all'aggiornamento dell'hardware e al peggioramento dei servizi informatici. Motivano questa tesi spiegando che l'aggiornamento dei sistemi operativi di tipo proprietario come Microsoft Windows (e applicativi come Microsoft Office), implica spese onerose per l'acquisto di ciascuna licenza d'uso e che la complessità non necessaria di quei programmi richiede sempre maggiore potenza di calcolo che, in un circolo vizioso, obbliga all'acquisto di processori più potenti e di periferiche specifiche che poi, guarda caso, sono commercializzati dalle case che hanno accordi commerciali con la Microsoft.

Una situazione che vuole tutti gli altri produttori impegnati a costruire strumenti informatici ritagliati sulle caratteristiche dei prodotti Microsoft rinunciando a innovare tecnologie e sistemi.

Ma quello economico non è il solo motivo. Il software libero e open source permette, al contrario dei "software chiusi" come quelli di Microsoft, di studiarne l'ingegneria interna, necessaria alla formazione degli studenti, che invece diventano "pirati informatici" se provano a farlo con il software proprietario, a causa di una legislazione che criminalizza lo studente che lo "apre" per vedere come è fatto o ne produce una copia per studiarlo a casa come da programma didattico.

Gli studenti universitari del Freaknet Medialab sono andati oltre auspicando che l'Università aderisca allo spirito del progetto Linux il cui sviluppo è il frutto della passione di decine di migliaia di programmatori che, grazie a Internet, condividono il loro lavoro in maniera cooperativa agendo di fatto come un laboratorio di ricerca diffuso. Il corollario delle loro tesi è che, se la ricerca condotta dalle multinazionali del software che mirano solo al profitto e al consolidamento delle posizioni di mercato va a scapito della qualità dei prodotti e favorisce l'omologazione della creatività informatica, diversa è la missione dell'università, il cui ruolo dovrebbe essere di formare coscienze critiche e non consumatori stupidi, e di garantire l'accesso agli strumenti della formazione anche ai meno ricchi.

Un primo risultato di questa filosofia è stato già ottenuto quando uno studente catanese è riuscito a convincere il professore del suo corso di laurea ad accettare come compito d'esame un database fatto con MySql - programma a "sorgente aperta" - anziché usare Access di Microsoft come il docente richiedeva, dopo avergli fatto presente che lui non aveva Windows sul computer e che, soprattutto, non aveva alcuna intenzione di installarlo. La critica finale dello studente era che, se all'Università si impara solo ad usare Windows, all'ingresso nel mondo del lavoro egli non avrà altra scelta che proporsi per sviluppare contenuti e applicativi basati su Windows, in questo modo perpetuando la cattiva influenza culturale delle lobby di produttori che, è noto, in questo modo distorcono il mercato e frenano l'innovazione e la ricerca tecnologica. Questi due esempi per dimostrare che i sostenitori della libera circolazione dei saperi non si limitano a rivendicarla a parole ma, non rassegnati a perdere il proprio avamposto di cultura critica, a Catania hanno usato anche lo strumento della petizione elettronica (www.freaknet.org) per sostenere le proprie ragioni.

L'Hacklab Firenze, un'altra delle esperienze italiane più radicali di informatica critica, è stato sgomberato nell'estate del 2001 dalla sua sede del Centro Popolare Autogestito Firenze Sud, da tutti conosciuto come Cpa www.ecn.org/cpa.

Il Cpa è stato il luogo del primo hackmeeting italiano e l'Hacklab fiorentino, da poco ricostituito nella nuova sede del centro sociale, è un crocevia di culture digitali fra le più avanzate della penisola. www.firenze.hacklab.it

Al progetto dell'hacklab hanno partecipato, a vario titolo, gli attivisti di Strano Network www.strano.net, quelli del Firenze Linux User Group (Flug) www.firenze.linux.it e anche alcuni tra i fondatori dell'Associazione Software Libero www.softwarelibero.org che lì hanno intrecciato una fitta trama di incontri dedicati a discutere il ruolo dei media e dell'informazione nelle dinamiche sociali, come pure l'ingombrante presenza del grande fratello informatico e l'utilizzo del free software, ma anche argomenti di carattere specialistico come la programmazione in XML, l'Informatica Quantistica, i sistemi informatici Real Time, i Protocolli di Rete come l'IPv6, ed i corsi sull'accessibilità del web ai non vedenti. L'hacklab fiorentino è stato uno dei primi in Italia a porre la questione del diritto di accesso agli strumenti del comunicare come parte di un fondamentale diritto all'informazione, inteso come diritto ad essere contemporaneamente fruitori e produttori autonomi di informazione, in maniera assolutamente estranea alle modalità spettacolari dei media tradizionali e con l'obiettivo dichiarato di realizzare una comunicazione realmente orizzontale fra i soggetti sociali che concretamente la producono. Ma diritto di accesso vuole anche dire disponibilità degli strumenti del comunicare per chi non li trova a casa e a scuola, ed è per questo che quelli di Hacklab hanno realizzato, primi e unici in Italia, la Banca degli organi Hardware, un magazzino di scambio di tutta la "ferraglia" che serve a costruirsi una workstation e ad accedere alla rete, secondo un meccanismo che prevede il baratto di pezzi superflui - monitor, modem e schede di rete, etc - con altro materiale acquistabile solo a prezzi elevati nei negozi di informatica.

Complementare a questa logica è stato il progetto "Ciclope" avviato dall'hacklab. Ciclope è un cluster di computer collegati con una rete di tipo ethernet che lavorano insieme ad uno stesso programma grazie ad una struttura che li coordina basata su computer con il sistema operativo Linux, sistema free e distribuito sulla rete. Lo scopo è quello di disporre di una supermacchina in grado di eseguire le operazioni che una singola workstation non potrebbe gestire. Tuttavia, sostengono quelli dell'hacklab, non è sufficiente avere un computer per comunicare. Innanzitutto ci vuole l'attitudine a scambiare, cooperare e imparare insieme.

Per questo, facendo base al Cpa, hanno nel tempo cercato di contaminare luoghi sociali diversi dal Centro Sociale tenendo seminari all'Università, nelle Case del Popolo, nelle Biblioteche, per stimolare un uso "non televisivo" della rete e rovesciare il punto di vista di chi crede che gli hacker siano dei pericolosi criminali. Ma la cifra comune delle esperienze che si incontrano al Cpa è proprio la sperimentazione che salda gli interessi dei programmatori più impolitici con l'impegno sul versante dei diritti digitali proprio degli hacker sociali.

È infatti al Cpa che, nell'estate del '98, è stato fatto un esperimento di televisione autogestita, la BoicoopTV che ha irradiato nell'etere il dibattito in corso all'hackmeeting www.ecn.org/hackit98 in cui sono stai

prefigurati molti dei temi caldi della società dell'Informazione insieme ad iniziative di alfabetizzazione informatica e ad un approfondimento dello stato dell'arte della telematica antagonista in Europa che ha visto la partecipazione di net-attivisti di tutta Europa.

Gli hacker del laboratorio informatico hanno dato vita a singolari iniziative contro la chiusura del centro, con forme di protesta informatica come il Netsrike contro il sito nazionale della Coop, il fax-strike, la protesta telefonica, l'uso creativo delle radiofrequenze e delle mailbox dell'Unicoop e degli amministratori cittadini.

Hacklab Roma - Avana/Jet-Net

Concluso nell'ottobre del 2000 l'infelice rapporto con la Rete Civica Romana, gli attivisti digitali del Forte Prenestino aprono un nuovo capitolo della loro storia e, come a chiudere un ciclo cominciato nel 1994 con l'installazione di Avvisi Ai Naviganti Bbs e con l'avvio dei primi seminari di alfabetizzazione informatica, ricominciano dalla formazione con l'iniziativa Jet-Net. www.forteprenestino.net

Jet-Net è in realtà un calendario di corsi e di seminari, che si tengono il giovedì sera a Forte Prenestino con cadenza settimanale, e in cui gli attivisti confrontano idee, apprendono tecniche di resistenza digitale, si formano all'uso di Linux, e si adoperano per il funzionamento dell'hacklab romano. Le memorie digitali della Bbs ci ricordano infatti che la formazione è sempre stata una delle specificità del percorso culturale di Av.A.Na. insieme alla battaglia contro il copyright e per la democrazia elettronica. Nel biennio '93-'94 infatti, Internet era ancora un gingillo da ricercatori universitari, il web non era ancora abbastanza diffuso e per esplorare Internet si usava il gopher. Tuttavia, all'epoca era assai vitale il circuito della telematica amatoriale, quella fatta dalle Bbs da cui, dopo la secessione dell'area di discussione Cyberpunk dal circuito Fidonet, nacque la rete parallela Cybernet che contava fra i suoi nodi le famose HackerArt Bbs di Firenze e Decoder Bbs di Milano, oltre che la stessa Avana e molte altre. Intorno ad Avana Bbs si raccoglieva una comunità consistente di cibernauti in erba, circa mille utenti registrati nel momento di massima diffusione. Il segreto stava nel fatto che nelle stanze buie dell'ex forte militare occupato nel 1986, un pugno di attivisti teneva acceso un computer da cui inviare posta elettronica gratuitamente e in tutto il mondo. Quel presidio digitale permise di aggregare moltissime persone che non tardarono ad innamorarsi della rete chiedendo di conoscerla meglio. I tempi erano maturi per i Corsari - così si chiamavano gli allievi - che alla sera, con una sottoscrizione volontaria, seguivano i corsi di "Livello Zero" per apprendere i segreti della rete. Era stato aperto un varco nell'immaginario e Avana Bbs era diventata il non-luogo per parlare di autogoverno, Aids, produzione immateriale e democrazia elettronica.

Successivamente, fra il 1995 e il 1996, una trasmissione condotta da alcuni membri del gruppo sulle frequenze della radio indipendente romana Radio Onda Rossa www.tmcrew.org/ror, irradiava nell'etere la serie Imparare navigando che, nel riprendere lo slogan rivoluzionario degli zapatisti da poco insorti, "camminare domandando", prefigurava il senso rivoluzionario della telematica sociale. La trasmissione, assai prima di più famosi programmi radiofonici come Golem e Crackers, parlava di immaginario mediatico e culture digitali, insegnava le parole delle nuove tecnologie, e procedeva descrivendo step by step le modalità della connessione ad un

computer remoto, mentre i suoi conduttori intervistavano esperti e militanti sul futuro della cosiddetta rivoluzione digitale.

Quelli di Avana sapevano che occorreva un'offensiva ad ampio spettro per familiarizzare i giovani all'uso della telematica ed è per questo che nel 1994 decisero di dare il loro contributo alla nascita della Rete Civica del comune di Roma - RomaOnLine - insieme alle altre Bbs della provincia. Lo scopo era quello di sensibilizzare il comune a creare spazi di apprendimento e formazione specifici all'uso della rete, nelle biblioteche, nelle scuole, nei laboratori di quartiere, per garantire l'accesso pubblico e gratuito agli strumenti della comunicazione elettronica. In parte ci sono riusciti, ma con la gestione della nuova rete civica - diventata RomaNet - da parte del vicedirettore generale del comune Mariella Gramaglia il rapporto col Comune si è subito degradato a causa delle rigidità politiche dei suoi amministratori. Per gli attivisti il rapporto con la Rcr è ormai sepolto. L'esperimento che aveva visto comune e alcuni gruppi di volontariato collaborare ad una rete telematica territoriale si è concluso dopo le gravi e infondate accuse di filo-pedofilia rivolte loro dal vicedirettore per aver pubblicato un libro-inchiesta sul fenomeno della pedofilia. Nel novembre del 2000 cinque gruppi storici della telematica di base: Virtual Mondo Bbs, l'Osservatorio per i diritti della Comunicazione, il Foro Romano Digitale, Matrix-Brain Workers' Network e The Thing Roma, hanno volontariamente abbandonato la Rete Civica Romana - Rcr - impoverendola ulteriormente. www.forteprenestino.net/RCR

Nel frattempo il gruppo Avana, insieme agli altri hacklab, ha dato il suo generoso contributo alla preparazione degli hackmeeting e, con gli occupanti del centro sociale Forte Prenestino, ha ospitato l'hackmeeting 2000 nei 13 ettari del centro cablati per l'occasione come parte del progetto Cybersyn II. www.forteprenestino.net/cybersyn2

Uno dei risultati di questa intensa attività di diffusione della conoscenza informatica, rigorosamente no-profit, è stata la formazione di figure lavorative non ancora preparate dal mercato o dalla scuola. Molti dei corsisti di Avana sono diventati web-designer, sistemisti di rete, gestori di reti satellitali, formatori a tempo pieno o programmatori, che hanno creato le loro proprie società e che adesso scrivono educationals e programmi free e open source. Ma non rinunciano a socializzare conoscenza e saperi in un posto come un centro sociale occupato. Con Jet-Net AvANA torna alle origini. Dopo la lunga esperienza con reti e computers nel solco della pratica hacker, il gruppo telematico del centro sociale punta diritto alla "formazione all'uso di Linux e degli applicativi necessari a vivere felici senza Winzozz e Microsoft Pork". In agenda però ci sono pure i temi caldi della società digitale: la privacy e le tecnologie di controllo sociale, l'identità elettronica e il nomadismo in rete, l'accessibilità e l'usabilità dei siti web, la teoria degli ipertesti. Se i temi dei seminari sono comunque legati alla democrazia elettronica, l'accesso all'informazione e ai suoi strumenti è considerato dagli attivisti un prerequisito inscindibile dell'esercizio della cittadinanza, e lo sforzo è sempre quello di "essere una fabbrica sociale di idee orientata a rompere i meccanismi di esclusione che, per lo stretto rapporto che lega sapere e lavoro, lavoro e diritti, si trasformano in un potente mezzo di controllo sociale". Il progetto Forthnet, l'infrastruttura di rete che connette i computer del Forte, è stato infatti pensato per favorire l'accesso gratuito a Internet a tutti i visitatori del centro sociale che dalle postazioni informatiche possono fare editing di testi, spedire posta, navigare sulla

rete e telelavorare, il tutto con software libero. Insomma un modo concreto per colmare il digital divide della periferia metropolitana.

<http://avana.forteprenestino.net>

1.3. hackers e sicurezza

Ma allora perché tanta paura degli hackers? Forse perché i loro incontri hanno sempre qualcosa a che fare con la sicurezza dei sistemi informatici?

Forse sì. Qualsiasi attacco efficace a un sistema informativo protetto sfrutta dei "buchi di sistema", delle falle di funzionamento o di protezione. Perciò se sei capace di bucare un sistema è probabile che tu sia un hacker, perché sei capace di aggirarne le protezioni oppure riconoscere questi buchi e "aggiustarli"¹⁰. Gli hacker puristi sostengono che si è dei veri hacker solo nel secondo caso: quando, individuata una falla nel sistema di protezione e funzionamento, se ne avvertono i responsabili affinché nessun utente del sistema ne riceva danno. "Per penetrare un sistema devi conoscerlo. Una volta lì dentro puoi fare quello che vuoi" dice Kimble, un famoso hacker che oggi è considerato uno dei maggiori esperti di sicurezza informatica nel mondo. www.kimble.org

Sfruttare le debolezze di un sistema è la tecnica prima per ottenere ciò che non sei autorizzato ad avere. Ma i sistemi con le falle non sono solo sistemi informatici, anche i sistemi umani ne hanno.

Una delle modalità più efficaci per ottenere l'accesso ai sistemi protetti è il social engineering, "l'ingegneria sociale", cioè l'insieme dei metodi e delle tecniche necessarie a spacciarsi per un altro, per uno che ha diritto di accesso e di intervento su una macchina o una rete: un amministratore di sistema, un utente privilegiato, un semplice addetto al terminale aziendale. Il Social Engineering presuppone che si sia trovato il modo per ottenere i dati personali di un utente o le caratteristiche del computer da assaltare con la scusa di uno sconto sul software da comprare, o fingendosi l'amministratore di sistema che deve controllare un problema di posta o ancora diffondendo sospetti sul collega di lavoro e invitando alla delazione fingendo di essere un poliziotto. A questo punto si usa una tecnica di enumerazione per trovare il codice di accesso alla macchina oppure si scrive all'amministratore per chiedergli la password fingendo di averla dimenticata. Qualche volta funziona. Già questo introduce un'altra distinzione. Per accedere a un sistema senza permesso non è sempre necessario essere un hacker, basta essere furbi e un po' psicologi.

All'ultimo Defcon 9 www.defcon.org, il meeting annuale degli hackers che si incontrano a Las Vegas, il social engineering contest, l'evento dove vinceva chi riusciva a trovare i numeri delle carte di credito di vip della politica e dello spettacolo, è stato bloccato dall'Fbi e le guardie dell'albergo ospitante hanno contribuito all'arresto di due partecipanti al meeting. Ecco un'altra distinzione che emerge dagli incontri fra gli hacker. Quello italiano, l'Hackmeeting, si celebra all'insegna dello slogan "no polizia, no giornalisti"; gli hacker americani - quelli del Defcon e quelli di Hope -, invece, non solo tollerano la presenza delle "guardie", ma addirittura invitano l'Fbi ad assistere alle loro prodezze. Gli europei spesso non sopportano di essere fotografati, gli americani invece si fanno ritrarre a bere birra, smanettare sulla tastiera, tirare al fucile (solo al Defcon). Mentre i tedeschi del Chaos Computer Club www.ccc.de fanno lobby in parlamento gli hacker italiani contestano i politici. Gli spagnoli, i tedeschi e gli italiani fanno gli incontri dentro gli squat e i centri sociali con pochissimi mezzi, gli olandesi si ritrovano in campus universitari autorizzati dai ministri o nei campeggi dove usano

infrastrutture e linee telefoniche donate da imprenditori simpatizzanti e in cerca di pubblicità. www.hal2001.org

Dietro questi diversi atteggiamenti c'è tutta una visione dei rapporti sociali e del potere, una storia che affonda nelle differenti culture dei paesi cui gli hacker appartengono. Gli europei sono spesso attivisti in senso tradizionale che usano il computer come arma di contestazione del potere politico, mentre gli americani esprimono la loro critica al mercato scrivendo software libero e non commerciale www.gnu.org anche se si uniscono agli europei nella feroce critica del copyright, "la sifilide del territorio digitale" (R. Stallman).

Molte cose sono cambiate dalla prima Hackers' Conference organizzata nel 1984 da Stewart Brand in un accampamento militare abbandonato a nord di S. Francisco. Come dice The Dark Tangent, l'organizzatore di Defcon 9:

I cambiamenti tecnologici hanno fatto sì che anche il Defcon cambiasse [...] prima non c'era lavoro per gli hackers mentre oggi ci sono grossi investimenti nella sicurezza informatica, ci sono libri e siti web che parlano di hacking, i software non sono tutti a pagamento e imparare a bucare la rete universitaria ora fa parte di un processo educativo, di apprendimento. Gli Hackers e i fanatici del computer erano una nicchia, oggi sono così tanti da generare una nuova gamma di definizioni fra hard core e mainstream.

Proprio per questo al meeting degli hacker italiani a Catania del giugno 2001 si è discusso della dialettica fra l'istituzionalizzazione e il ribellismo degli hackers, del rapporto fra hacking e politica e di come diffondere la conoscenza incorporata nelle macchine creando sistemi aperti e distribuiti a prova di censura. www.autistici.org. All'hacker-meeting di Bilbao (2001) invece, gli spagnoli hanno discusso soprattutto di Enfopol e Echelon, di censura e repressione in rete, ma anche di hacktivism, formazione e nuove tecnologie, di brevetti e diritto d'autore, carte 'intelligenti', firme digitali e privacy elettronica. <http://www.sindominio.net/hmleioa01/>

Se proprio si vuole fare una distinzione, alla fine bisogna tracciarla partendo dai comportamenti e dai valori degli hacker che, nell'insieme, esprimono una cultura piuttosto complessa. Nonostante le differenze però le somiglianze sono molte. E le parole d'ordine sono ancora quelle dei primi pionieri della rivoluzione digitale: convivialità, divertimento, curiosità, condivisione, rispetto per le cose e le persone.

Box 1 Jargon File

Se seguiamo il testo più accreditato sugli hacker, il "Jargon File" pubblicato da Eric S. Raymond, troviamo un paio di definizioni che accontentano tutti e che hanno a che fare con l'esperienza tecnica e il gusto di risolvere problemi e di superare i limiti. Dice Raymond: "C'è una comunità, una cultura comune, di programmatori esperti e di maghi delle reti che affonda le radici della sua storia decenni addietro, ai tempi dei primi minicomputer e dei primi esperimenti su ARPAnet. I membri di questa cultura stanno all'origine del termine 'hacker'. Gli hacker hanno costruito internet. Gli hacker hanno reso il sistema operativo Unix quello che è oggi. Gli hacker mandano avanti Usenet. Gli hacker hanno fatto funzionare il World Wide Web. Se fai parte di questa cultura, se hai contribuito ad

essa e altre persone della medesima ti conoscono e ti chiamano hacker, allora sei un hacker.

La forma mentis dell'hacker non è ristretta all'ambito del software-hacking. Ci sono persone che mantengono un atteggiamento da hacker anche in altri campi, come l'elettronica o la musica - davvero, lo puoi trovare ai livelli più alti di qualsiasi scienza od arte. I software-hacker riconoscono questi spiriti affini ovunque e chiamano anche loro 'hacker' - e qualcuno afferma che lo spirito hacker è totalmente indipendente dal particolare media in cui l'hacker lavora"11.

1.4. l'etica hacker. formulazioni etiche dagli anni settanta ad oggi

L'etica hacker secondo T. Pittman (1975)

"Deus Ex Machina, or The True Computer-ist"

(one might use the last word interchangeably with "hacker")

(1975)

The computer is more interesting than most people. I love to spend time with my computer. It is fun to write programs for it, play games on it, and to build new parts for it. It is fascinating to try to figure out what part of the program it is in by the way the lights nicker or the radio buzzes. It beats dull conversation any day.

The computer needs just a little more (memory) (speed) (peripherals) (better Basic) (newer Cpu) (noise suppression on the bus) (debugging on this program) (powerful editor) (bigger power supply) before it can do this or that.

There is no need to buy this software package or that circuitboard; I can design one better.

Never miss a club meeting. This is where it's at. The juicy little news bits, the how-to-fixits for the problem that has been bugging me the last two weeks ... that is the real thing! Besides, they might have some free software.

L'etica hacker secondo The Jargon File (1975-1996)

1. The belief that information-sharing is a powerful positive good, and that it is an ethical duty of hackers to share their expertise by writing open-source and facilitating access to information and to computing resources wherever possible.

2. The belief that system-cracking for fun and exploration is ethically OK as long as the cracker commits no theft, vandalism, or breach of confidentiality.

Both of these normative ethical principles are widely, but by no means universally, accepted among hackers. Most hackers subscribe to the hacker ethic in sense 1, and many act on it by writing and giving away open-source software. A few go further and assert that all information should be free and any proprietary control of it is bad; this is the philosophy behind the Gnu project.

Sense 2 is more controversial: some people consider the act of cracking itself to be unethical, like breaking and entering. But the belief that ethical cracking excludes destruction at least moderates the behavior of people who see themselves as 'benign' crackers (see also samurai). On this view, it may be one of the highest forms of hackerly courtesy to (a) break

into a system, and then (b) explain to the sysop, preferably by email from a superuser account, exactly how it was done and how the hole can be plugged - acting as an unpaid (and unsolicited) tiger team.

The most reliable manifestation of either version of the hacker ethic is that almost all hackers are actively willing to share technical tricks, software, and (where possible) computing resources with other hackers. Huge cooperative networks such as Usenet, FidoNet and Internet (see Internet address) can function without central control because of this trait; they both rely on and reinforce a sense of community that may be hackerdom's most valuable intangible asset.

L'etica hacker secondo S. Levy (1984)

The Hacker Ethic:

- Access to computers and anything which might teach you something about the way the world works should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On Imperative!
- All information should be free.
- Mistrust Authority Promote Decentralization.
- Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position.
- You can create art and beauty on a computer.
- Computers can change your life for the better.
- Like Aladdin's lamp, you could get it to do your bidding.

L'etica hacker secondo l'Icata 89 (1989)

"Dichiarazione finale dell'Icata 8912"

Noi, cittadini planetari e partecipanti alla FESTA GALATTICA DEGLI HACKERS e dell'ICATA 89 ad Amsterdam, abbiamo confrontato, per tre giorni, le nostre idee, le nostre esperienze, le nostre speranze e i rispettivi scopi per l'avvenire. Profondamente turbati dalla prospettiva di una tecnologia dell'informazione e degli attori economici e politici scatenati da essa, senza controllo democratico né partecipazione popolare efficace, noi abbiamo stabilito che:

- 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. 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 i 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 alla struttura mondiale. Noi ci indirizziamo agli utilizzatori progressisti di 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 a 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.

L'etica hacker secondo la telematica antagonista in Italia (1999)13

Libertà dell'informazione

- Lo scambio libero e senza alcun ostacolo dell'informazione e l'esercizio della comunicazione orizzontale e interattiva realizzati con tutti gli strumenti che le nuove tecnologie mettono a disposizione sono elementi essenziali delle nostre libertà fondamentali e devono essere sostenuti in ogni circostanza.

- L'informazione vuole essere libera: appartiene a tutto il mondo, essa è prodotta da e per tutto il mondo e l'accesso all'informazione non deve più essere diritto esclusivo di un'élite o di un gruppo privilegiato.
- La proprietà delle reti non deve essere sotto il controllo di monopoli o oligopoli privati o pubblici. La comunicazione e l'informazione devono essere di tutti. Il popolo delle reti deve essere in grado di controllare e partecipare alle scelte gestionali di coloro che posseggono le reti.
- La comunicazione non può essere regolamentata da privati né essere di loro proprietà. Gli utenti hanno diritto di autogestire in rete risorse telematiche secondo criteri di autoregolamentazione.
- L'informazione deve essere accessibile a tutti, e tutti devono poter inserire le proprie informazioni in rete.
- Le semplici possibilità di accesso tecnico alle informazioni non sono sufficienti a garantire la libertà delle persone. Le persone devono essere lasciate libere di dotarsi e di utilizzare gli strumenti critici e cognitivi necessari per elaborare le informazioni a cui accedono, per rivestirle di senso e per trasformarle in comunicazione significativa.
- Le persone non sono terminali passivi di un flusso informativo organizzato dall'alto. La loro libertà consiste nel produrre azione e comunicazione sociali libere da pregiudizi e discriminazioni di razza, di sesso o di religione, anche quando queste dovessero andare contro gli interessi economici o politici costituiti.

Bbs

- riconosciamo l'utilità pubblica dei Bulletin Board System e di ogni forma di comunicazione a carattere amatoriale e comunitario, di cui amiamo l'autonomia di gestione dell'informazione, e la libertà dai grandi oligopoli mediatici ed editoriali.
- L'attività dei Bbs non deve essere sottoposta ad autorizzazioni o censure, e deve essere riconosciuta e tutelata in quanto strumento di utilità sociale per la libera manifestazione del pensiero.

Tecnologia

- Gli standard di comunicazione in rete devono essere il frutto di una decisione globale e diffusa, non di una politica economica imposta da un gruppo di potere ristretto. Le tecnologie e la loro conoscenza non devono sottostare a controlli e a politiche economiche che ne frenino la distribuzione o la produzione globale.

Privacy

- Deve essere consentito l'anonimato e tutelata la privacy di ogni utente. Gli utenti delle reti telematiche hanno il diritto di difendere la loro privacy e i loro dati personali con tutti i mezzi tecnologici e crittografici disponibili. Nessuna informazione riguardante i dati personali dei singoli individui dev'essere stockata né ricercata tramite mezzi elettronici senza accordo esplicito da parte della persona interessata.

Diritti, responsabilità e leggi

- chi gestisce nodi di reti telematiche non è responsabile dei materiali immessi da terze persone nel sistema da lui gestito, a causa dell'impossibilità pratica di controllare tutto il materiale e della inviolabilità della corrispondenza privata. Le responsabilità dei gestori di sistema finiscono dove iniziano quelle degli utenti. Le comunicazioni interpersonali, elettroniche e non, vanno difese da qualsiasi forma di censura, controllo o filtraggio.

- il sequestro immotivato dei computer a scopo investigativo, in alternativa alla semplice copia dei dati in essi contenuti, è una grave violazione della libertà personale che non trova nessun fondamento logico o tecnologico.

- denunciando e condannando una legislazione ingiusta, figlia di una falsa "società dell'informazione", nella quale i magistrati ormai da anni dispongono sequestri immotivati ai danni delle reti di telematica sociale di base e perseguono penalmente anche chi è solo sospettato di infrangere le leggi sui crimini informatici. Denunciamo e condanniamo una legislazione che tutela gli interessi delle grandi case produttrici di software ma non i diritti dei singoli cittadini (resta inteso che per noi ogni essere umano è cittadino del mondo, al di là delle frontiere artificiali imposte da stati e burocrazie), e punisce con la carcerazione la copia dei programmi, anche se fatta senza scopi commerciali o criminali, ad uso personale, ad uso didattico, a beneficio di associazioni, gruppi di volontariato, organizzazioni non governative, scuole. La storia ha dimostrato come dietro l'attuale legislazione sui crimini informatici ci siano gli interessi e le pressioni lobbistiche di una categoria imprenditoriale.

È tempo che vengano tutelati i diritti dei singoli cittadini invece di continuare a difendere gli interessi delle grandi case produttrici di software.

- Chiunque ha il diritto di disporre di qualsiasi informazione e di utilizzarla nella più totale libertà, purché vengano riconosciuti i diritti intellettuali ed economici all'autore in modo proporzionale ai vantaggi intellettuali ed economici conseguiti. La durata e le caratteristiche dei diritti economici devono essere tali da non limitare la legittima evoluzione del sapere e la sete di conoscenza dell'umanità tutta.

- Rifiutiamo qualsiasi forma legislativa presente o futura che limiti l'utilizzo delle tecnologie telematiche come è già accaduto per le tecnologie radio, dove un sistema di autorizzazioni e licenze ha di fatto impedito l'accesso diffuso e popolare alle possibilità di cambiamento sociale offerte dalle trasmissioni radio. L'utilizzo di tecnologie per la comunicazione elettronica in rete non deve essere vincolato ad autorizzazioni o concessioni né limitato da ostacoli fiscali o burocratici.

note

1 Cfr. Levy, 1996.

2 Come da definizione dello jargon file.

3 Vedi in appendice la scheda sul software libero.

4 Ibid.

5 Tra i primi ad usare il termine telematica (télématique, contrazione di télécommunications e informatique) sono i francesi Nora e Minc nel rapporto realizzato nel 1978 su "L'informatisation de la société".

6 Vedi paragrafo Hackeraggio sociale e Cyberpunk.

7 <http://www.hip97.nl/>

8 www.hackmeeting.org

9 www.sindominio.net/hmBCN00

10 Vedi sopra il riferimento all'hacker ethic di E. Raymond.

11 Tramite Internet è possibile accedere al documento Jargon File: questo file ipertestuale, messo a disposizione per tutti gli utenti della Rete, nacque nel 1975 a Stanford e viene periodicamente aggiornato, per cui ne sono disponibili numerose versioni. E. Raymond mantiene attualmente questo

File e da esso ha ricavato un libro "vero", un dizionario Hackerish-English di 1961 termini. In italiano all'indirizzo www.annozero.org
12 Cit. in Scelsi, 1990, p. 107.

13 Questo Manifesto nasce da quei "Principi Etici" pubblicati da Strano Network in occasione del convegno Metaforum II di Budapest del 1995, ma viene successivamente rielaborato in rete su richiesta di Strano Network. I Principi etici di Strano Network a loro volta erano il punto di arrivo di una riflessione internazionale che aveva visto nell'Icata '89 una sua importante espressione che era stata a sua volta diffusa e rielaborata in Italia principalmente dal gruppo Decoder. Una successiva rielaborazione viene proposta da Gubitosa nel suo libro pubblicato nel 1999 The Italian Crackdown.

2. Scegli il tuo obiettivo

2.1. diritti digitali

I principi dell'etica hacker concretamente praticati dai singoli e dai collettivi hanno nel tempo assunto la forma di rivendicazioni esplicite che gli hacktivistici considerano obiettivi irrinunciabili nell'abbattimento dei confini della frontiera elettronica.

Stiamo parlando dei diritti digitali, cioè di quell'insieme di aspirazioni, prassi conoscitive, attitudini e comportamenti considerati fondanti l'agire comunicativo delle comunità elettroniche eticamente orientate.

Perciò, anche se non sempre essi costituiscono un blocco unico e omogeneo di rivendicazioni, per la stretta connessione che li unisce - i "confini" tra un diritto digitale e l'altro sono sottili, le aree interessate da uno si incrociano e si sovrappongono a quelle di un altro - proveremo a sintetizzarli e a illustrarli consapevoli di tutti i limiti che una trattazione di questo tipo comporta.

Nell'ambito delle comunità elettroniche i principali diritti correlati all'uso dei Media Interattivi sono considerati:

Il diritto alla cooperazione, che riguarda una concezione della rete basata su rapporti di interscambio orizzontale secondo un modello di relazioni paritetico e rizomatico. Un diritto che implica la possibilità di realizzare un tipo di comunicazione libera e aperta, capace di accrescere le conoscenze collettive e la cultura di ognuno.

Il diritto alla privacy e all'anonimato. La privacy, inizialmente correlata al concetto di soglia e di tranquillità domestica, è stata a lungo considerata come il diritto di essere lasciati soli. L'avvento della rete e di altri strumenti informatici ha modificato totalmente il senso e la portata di questo concetto-guida per il fatto che oggi questo diritto è in pericolo ogni volta che usiamo bancomat, carte di credito, smart cards, codice fiscale, patenti di guida o tessere del supermercato, ogni volta che entriamo in Internet, ogni volta che abbiamo a che fare con gli uffici pubblici, e con qualsiasi apparato in grado di tenere traccia e registrare i nostri comportamenti.

Per questo le comunità elettroniche rivendicano l'uso di strumenti adeguati per proteggersi da tali intrusioni nella propria vita, pubblica e privata, con adeguati sistemi di cifratura e anonimizzazione dei dati.

Ugualmente, poiché un atteggiamento poliziesco da parte di istituzioni e imprese sovente minaccia il diritto all'anonimato - i dati personali,

anziché essere richiesti in caso di reato o a fronte di specifiche esigenze degli interessati, vengono richiesti come precauzione verso quanti potrebbero, forse, nascondersi per compiere chissà quali delitti - si fa sempre più diffusa l'esigenza di tutelare le proprie interazioni attraverso anonymous remailers, crittazione a doppia chiave pubblica, e altri sistemi di anonimizzazione.

Il diritto alla libertà di copia è una rivendicazione che coinvolge direttamente la libertà d'informazione e di espressione, perché le leggi sul copyright e sui brevetti limitano direttamente la circolazione di notizie e scoperte vincolandole a criteri di carattere economico e inoltre perché limitando la circolazione di informazioni - ciò vale soprattutto nel caso della scrittura software - viene limitata la possibilità stessa di conoscere i media che ciascuno utilizza per esprimersi. La battaglia contro il copyright, il cui raggio d'azione spazia dalla musica all'editoria, fino alle biotecnologie alimentari e farmaceutiche, ha però un nuovo orizzonte nella diffusione di beni, merci e servizi di carattere libero e gratuito che godono di particolari tutele sotto specifiche licenze (la Gpl, General Public Licence, la Fdl, Free Documentation Licence ed altre).

Il diritto all'accesso si articola su diversi piani e include il problema concreto dei costi del materiale e delle connessioni. Sotto questo aspetto gli hacktivist considerano che devono essere garantiti ad ognuno alcuni requisiti per poter parlare di reale diritto d'accesso:

1. La possibilità di acquisire l'hardware e il software necessario per utilizzare gli strumenti della comunicazione digitale.
2. L'accesso a connessioni che permettano effettivamente di accedere a tutta l'informazione esistente in rete e di comunicare con tutti coloro che utilizzano la rete senza essere penalizzati da una connessione lenta o da una limitazione all'accesso delle risorse in rete.
3. La disponibilità di hardware e di software adeguati a fruire di tutte le risorse presenti in rete.
4. L'accesso alla formazione necessaria per riuscire a sfruttare tutte le risorse degli strumenti della comunicazione digitale.

Per diritto alla formazione, in particolare, si intende la necessità di avviare corsi e iniziative atte a migliorare l'alfabetizzazione informatica degli utenti in quanto la conoscenza di questi mezzi sta diventando una discriminante sia per quanto riguarda l'accesso alle informazioni e alla comunicazione che l'ingresso nel mondo del lavoro.

Per questo è considerato importante ribaltare la tendenza in atto a fornire software sempre più "amichevoli" che non favoriscono la possibilità di comprenderli e di usarli nel modo che è più consono alle modalità cognitive e agli scopi degli individui. Complementare a questa rivendicazione è la volontà, attraverso una adeguata formazione, di conoscere e scrivere software che non limitino o controllino l'agire in rete e interfacce che garantiscano un'accessibilità reale ad ognuno senza penalizzazioni derivanti dal ceto, dalla razza, dal sesso, da handicap o altro.

Il diritto all'informazione contrasta con ogni forma di censura, istituzionale, tecnica o commerciale. In questa prospettiva il mezzo digitale va tutelato da ogni controllo indesiderato e considerato soggetto solo alla responsabilità individuale di chi lo utilizza. Questo diritto può concretamente dispiegarsi solo quando sia garantito l'accesso a una molteplicità di fonti informative e la possibilità di generarne di nuove senza limitazioni di sorta per poter affermare una reale libertà di espressione.

2.1. fare comunità

L'Arte di fare network è il presupposto dell'hacktivism

I computer e le reti sono uno straordinario strumento di relazione per costruire luoghi dove sperimentare modelli di socialità alternativa. In questi luoghi - Bbs, chat rooms, newsgroup, mailing lists, spazi web - la cifra costante delle interazioni è la partecipazione libera, lo scambio disinteressato di informazioni e conoscenze, l'orizzontalità della comunicazione. Sono nonluoghi dove sperimentare e vivere identità altre al di fuori e al di là di ruoli sociali imposti. Questi luoghi sono spesso il propulsore della trasformazione e dell'innovazione sociale, ma sono anche lo spazio della critica, della partecipazione e dell'autogoverno. Il cyberspazio abitato da queste culture comunitarie è spazio del dissenso, teatro e strumento della contestazione, luogo dove coordinare le azioni e le decisioni di chi è impegnato a cambiare lo stato presente delle cose. Entrare in relazione, costruire spazi comunitari e fare network è il presupposto dell'hacktivism.

Comunità virtuali

A. Carola Freschi descrive in questo modo le comunità virtuali: "Comunità virtuale sarebbe il gruppo elettivo che, costituitosi e consolidatosi grazie alla rete, condividendo una comune appartenenza, risorse simboliche e normative, interagisce in rete e intrattiene relazioni faccia a faccia periodiche, non episodiche, di tipo collettivo e interindividuale" (Carola Freschi, 2000).

In questo paragrafo, si è cercato di raggruppare alcuni degli obiettivi principali del fare comunità in quattro parti. La prima descrive gli aspetti della partecipazione e della cooperazione; la seconda quelli del decentramento e della difesa dell'autonomia; la terza parte descrive il momento di incontro tra le prime due, ovvero gli aspetti relativi al produrre collettivamente e al tempo stesso garantire l'autonomia; la quarta parte infine descrive gli aspetti della trasformazione e del conflitto.

2.1.1. Partecipazione e Cooperazione

Interattività e diritto alla comunicazione

Negli anni Sessanta la cultura della partecipazione politica e civile favorisce il successo di un modello di comunicazione interattiva e il rifiuto del modello d'informazione unidirezionale. La critica dei media, gli eventi politici e le sperimentazioni artistiche favoriscono un clima culturale grazie a cui nei primi anni Settanta il video sarà usato dai movimenti come mezzo per autogestire gli strumenti della comunicazione e renderne le persone protagoniste attive.

Gli anni Sessanta sono il periodo in cui si sviluppano parallelamente e si incrociano le sperimentazioni comunitarie delle utopie californiane, i movimenti in difesa della libertà di parola, i progetti per rendere i computer strumenti multiaccesso ed interattivi, così come la nascita delle prime reti telematiche.

La libertà dell'individuo si riconosce nella possibilità di cooperare, comunicare, partecipare, scambiare esperienze, così come nel rifiuto dell'immaginario diffuso dai mass-media.

Il concetto di "computer personale" come strumento di liberazione a disposizione dell'individuo, che ritroviamo come parola d'ordine in diverse pubblicazioni all'inizio degli anni Settanta, è ribadito nell'idea di comunità virtuale come luogo in cui l'individuo può esprimersi direttamente e non essere solo un punto terminale della comunicazione come avveniva per il "personal libro" dopo Gutenberg. Quello che gli intellettuali, gli attivisti e gli scienziati capiscono è che il computer, da strumento di calcolo, può diventare un nuovo medium della comunicazione. Uno strumento intorno a cui costruire un nuovo modello di società in cui i soggetti siano attivi, non subiscano l'informazione dei mass-media, ma la veicolino in prima persona. In questo modello ogni individuo, situazione territoriale, collettivo, centro sociale, centro culturale, ecc., diventa il nodo di una rete cooperativa di comunicazioni non gerarchiche.

Da una parte vi è l'idea che i computer debbano uscire dalle cattedrali dei laboratori di informatica per andare "incontro alla gente" fornendogli l'opportunità di "metterci le mani sopra". Dall'altra c'è la convinzione che l'esercizio della comunicazione orizzontale ed interattiva, realizzata con tutti gli strumenti che le nuove tecnologie mettono a disposizione, sia un elemento essenziale per le libertà fondamentali degli individui e in quanto tale debba essere sostenuto in ogni circostanza.

Fin dalla sua nascita la telematica viene dunque riconosciuta da una parte come mezzo a disposizione dell'agire politico, dall'altra come nuova modalità rizomatica del comunicare e nuova frontiera dell'agire umano. Fin dai primi anni il modello di rete telematica è un modello "aperto" con aree-messaggi in cui chiunque può sia leggere che scrivere.

Gli strumenti tecnologici, se controllati dal basso, sono strumenti di cambiamento sociale. Quindi bisogna assicurare a tutti, ovunque siano, il libero uso dei computer. Tutti devono poter inserire le proprie informazioni in rete. Tutti devono poter avere il diritto a comunicare. Il modello della comunicazione da uno a molti, tipico di una società fondata sull'uso di mezzi di comunicazione di massa di tipo broadcast, deve essere sostituito da un modello di comunicazione interattiva da molti a molti, in cui gli spettatori siano anche attori in prima persona, così come avviene nei modelli comunitari.

È in base a questi presupposti che nascono le prime comunità virtuali all'inizio degli anni Settanta.

L'individuo come parte di un organismo superiore che è l'umanità nel suo complesso

La cooperazione e l'organizzazione comunitaria è stata ed è un'attitudine trasversale agli ambienti più disparati.

Sebbene il principio della cooperazione sia una caratteristica specifica dei movimenti, ne possiamo trovare esempi anche in molti altri ambiti, tra i quali ad esempio quello della scienza e dell'arte.

Un'idea base è quella per cui "il potere del collettivo è superiore alla somma delle parti". Ma da qui l'idea si è evoluta nel tentativo di analizzare le organizzazioni come organismi che seguono comportamenti che emergono spontaneamente dal caos della loro complessità.

Gli stessi studi sulle reti si sono sviluppati anche traendo spunto da ricerche sugli organismi biologici e sui processi simbiotici al loro interno².

Senza voler approfondire oltre questo argomento, quello che ci riguarda è il lavoro svolto da varie persone e gruppi in forme cooperative, con

finalità rivolte al miglioramento della situazione di tutti nel suo complesso.

Gli hacker e la ricerca scientifica collettiva

Già nel 1965 l'Arpa sponsorizza studi sui cooperative network of time-sharing computers.

D. Engelbart è stato fin dagli anni Sessanta uno dei primissimi scienziati che ha sviluppato ricerche sull'interfaccia uomo-macchina, partendo dallo studio dei meccanismi della mente umana.

È negli anni Sessanta che dallo studio della cooperazione tra macchine si passerà allo studio e in seguito ai primi esperimenti di cooperazione e comunicazione tra individui mediata attraverso la macchina, ovvero a quell'ambito disciplinare oggi definito Computer-mediated Communication³.

Uno dei primi esempi è quello del Network Working Group (Nwg) che nasce nel 1968. Il Nwg è un gruppo di scienziati che, sfruttando un ben preciso modello operativo, realizzerà alcuni tra i principali standard alla base dell'attuale rete Internet. Questo modello è quello dei Request For Comments (Rfc), ovvero delle richieste di commento fatte tramite la rete da uno dei componenti al resto del gruppo riguardo ad una bozza di progetto da lui proposta. I successivi commenti e rielaborazioni da parte degli altri componenti del gruppo migliorano il progetto fino a renderlo il frutto di un lavoro di ricerca collettivo⁴. Il modello operativo collettivo degli Rfc, (il primo è stato spedito da S. Crocker nel 1969), ha fornito le basi grazie a cui è nata la rete. Il Nwg si è evoluto nel tempo fino ad arrivare all'attuale Internet Engineering Task Force, così come all'Internet Society fondata da Vinton Cerf, uno dei cosiddetti padri della rete Internet.

In realtà, fin dall'inizio degli anni Sessanta, gli hacker del Mit realizzavano programmi in modo collettivo. Questo avveniva ad esempio per la programmazione del computer Tx-0. In particolar modo il codice del primo videogioco per computer, Space War, realizzato nel 1962 da S. Russell, un hacker del Mit, fu messo subito a disposizione di tutti gli altri hacker che lo elaborarono in modo decisivo, rendendolo il frutto di un'elaborazione collettiva che venne distribuito gratuitamente in giro fino a diventare uno dei più famosi videogiochi per computer (Levy S., 1996, pp. 61-62). Il sistema Its (Incompatible Time-sharing System) era anch'esso una biblioteca collettiva di programmi, da cui ogni hacker del Mit poteva accingere liberamente. Questo sistema di scambio cooperativo di competenze permetteva la crescita esponenziale delle abilità degli hacker e uno sviluppo velocissimo dei risultati ottenuti nel campo della ricerca sui calcolatori.

È sempre negli anni Sessanta che viene introdotta la possibilità per più utenti di accedere contemporaneamente al medesimo computer per dividerne le risorse. Questa tecnologia fu definita "time sharing" e significò la possibilità per gli utenti delle comunità telematiche di scambiarsi materiali e comunicare tra loro in tempo reale. La posta elettronica nacque per facilitare gli scambi durante il "time sharing". Le ricerche degli hacker del Mit in quel periodo furono fondamentali per lo sviluppo di questa tecnologia che poneva le basi del modello di comunità virtuale.

L'avvento dei grandi network telematici e in particolare di Internet era già stato previsto nel saggio di Licklider "Il computer come strumento di comunicazione" (1968), dove, riferendosi alle comunità di scienziati connesse attraverso l'utilizzo delle tecnologie in "time sharing" l'autore scriveva: "in questa mezza dozzina di comunità, la ricerca e sviluppo sui

computer e lo sviluppo di applicazioni sostanziali si supportano l'un l'altro. Esse stanno producendo crescenti risorse informatiche di programmi, dati e know-how. Ma abbiamo visto solo l'inizio. C'è molta programmazione e raccolta di dati da realizzare prima che il potenziale di questo concetto possa essere realizzato [...] Oggi le comunità on line sono separate l'una dall'altra funzionalmente e geograficamente. Ogni membro può vedere solo il processing, la memoria, e le capacità software del computer sul quale è centrata la sua comunità di appartenenza. Ma la mossa attuale è quella di interconnettere le comunità separate e quindi, trasformarle, per così dire, in supercomunità" (Blasi, 1999, p. 41).

Lo spirito che si respira in quel periodo è uno spirito comunitario, la volontà di unirsi in un gruppo, e in seguito in una rete, per realizzare collettivamente un progetto. È la volontà di cooperazione finalizzata allo sviluppo e al bene dell'intera umanità, alla condivisione sia delle risorse che dei risultati di tali sforzi. È lo spirito dei movimenti che ritroviamo alla base dei principi dell'etica hacker e che dovrebbe essere anche quello della ricerca scientifica. Un modello di sviluppo che viene però da sempre a scontrarsi con quello ben differente in cui tutto è privatizzato (ovvero finalizzato agli interessi del singolo) e ridotto a un gioco di squadre in competizione, dove la vittoria di una comporta l'eliminazione dell'altra.

Coevoluzione e trasformazione collettiva dei saperi

Ai primordi della democrazia, ad Atene, l'agorà era il mercato e il luogo in cui i cittadini si incontravano per parlare, spettegolare, discutere, giudicarsi, esaminare i punti deboli delle ideologie discutendone insieme. La comunicazione dei cittadini in rete viene vista oggi da alcuni come una forma di "agorà elettronica".

Le comunità virtuali sono principalmente luoghi in cui vi è libertà di comunicare con persone che non appartengono a gruppi sociali basati sui confini politici del luogo di appartenenza: comunità non geografiche ma basate sul comune interesse.

La nascita delle tecnologie telematiche è il frutto di un insieme di contingenze tra le quali un ruolo rilevante lo ha svolto la presenza nei centri di ricerca di un'attitudine creativa tipicamente hacker che riconosceva come diritto quello ad usare i computer come uno strumento per esprimersi liberamente. Inoltre, le tecnologie telematiche si sviluppano immediatamente nelle aree di movimento in quanto permettono quella che può essere considerata una lotta contro l'esproprio del sapere collettivo. Le lotte per la difesa del diritto di parola rifiutavano l'idea che il sapere diffuso socialmente fosse un pensiero unico deciso e distribuito da un'élite attraverso i mezzi di comunicazione di massa.

Il modello comunitario proposto dalle utopie californiane e dai movimenti negli anni Sessanta venne quindi sperimentato all'interno dei nascenti modelli di comunità virtuali.

La rivendicazione della democraticità del fare collettivo la ritroviamo in quel periodo anche nell'uso del videotape come strumento di lotta. Il video viene autogestito sia per fare contrinformazione che per esperienze artistiche che rifiutano il ruolo dell'autore unico. È il caso di M. Shamberg che insieme agli Ant Farm, e ai membri della Raindance, fonda la Top Valute Television (Tvtv) e scrive nel 1971 un cult del periodo che è il libro Guerrilla Television.

La riappropriazione delle tecnologie della comunicazione è nell'aria.

Nel 1972 la "Saturday Review" riporta l'affermazione di Albrecht che "vuole creare Computer Center di quartiere che siano accessibili a tutti" (Levy S., 1996, p. 177).

Il Community Memory Project (Cmp) è la prima comunità virtuale con basi sociali, progettata nel 1971 e realizzata a San Francisco nel 1973. Secondo il volantino distribuito allora, il Cmp era "un sistema di comunicazione che educava la gente a prendere contatto con gli altri sulla base di interessi condivisi, senza dover sottostare al giudizio di una terza parte" (Levy S., 1996, p. 160). Facilitare le comunicazioni tra persone interessanti della zona, fornire un sistema sofisticato di teleconferenze gratuito o a basso costo e proporre la posta elettronica alle masse sono state alcune delle caratteristiche delle prime comunità virtuali il cui obiettivo era di favorire la costruzione di un universo aperto.

Il Community Memory Project non voleva semplicemente essere un database per raccogliere i saperi della comunità. La possibilità per ognuno di contribuire a un progetto collettivo dava nuova sostanza all'idea di autogestione sviluppata nelle aree di movimento. Le comunità virtuali nascono infatti come un esperimento di autoprogettazione: i primi utenti avrebbero progettato il sistema per gli utenti successivi. L'impiego del sistema si sarebbe evoluto con il sistema stesso (K. Kelly in Rheingold, 1994, p. 52). L'evoluzione del sistema diventa dunque il risultato dell'insieme di eventi di autogestione che ogni individuo sviluppa in rete. In queste comunità la ricerca e sviluppo sui computer e lo sviluppo di applicazioni sostanziali si supportano l'un l'altro producendo crescenti risorse informatiche di programmi, dati e know-how necessarie al funzionamento della comunità stessa. Il rischio sarà semmai quello di esaurire la comunicazione in rete in uno scambio di soluzioni tecniche. È il rischio paventato da Mao Tse-Tung con la celebre frase "guarda la luna e non il dito". Il fine ultimo deve essere lo scambio e la comunicazione tra le persone, la loro felicità (la luna). Il fine ultimo non è far circolare soluzioni tecniche che garantiscano il funzionamento della rete (il dito), il fine ultimo è che dallo scambio in rete emerga felicità per ogni partecipante.

Un altro caso esemplificativo della trasposizione del modello comunitario proposto dalle utopie californiane negli anni Sessanta all'interno delle nascenti comunità virtuali è il caso di The Well comunità formata nel 1985 dalle persone che avevano lavorato all'interno della Farm, una comunità agricola del Tennessee molto famosa negli anni Sessanta.

Le comunità virtuali sono luoghi dove la gente s'incontra, e sono anche strumenti; l'elemento spaziale e quello funzionale coincidono solo in parte. Alcuni entrano nel Well solo per far parte della comunità, alcuni solo per avere informazioni, altri vogliono entrambe le cose (K. Kelly in Rheingold, 1994, p. 66).

Le reti telematiche forniscono dei meccanismi di reciprocità.

La ricerca di informazioni viene potenziata dalle relazioni nelle comunità virtuali. La comunità virtuale può dunque diventare una risorsa per ottenere informazioni. Ma l'idea che sta alla base delle prime comunità virtuali non riflette il modello della reciprocità "do ut des", quello per cui si dà qualcosa per avere in cambio qualcos'altro, ma favorisce un'economia dello scambio in cui la gente fa cose per gli altri rispondendo al desiderio di costruire qualcosa di collettivo, un desiderio cioè di solidarietà e partecipazione. Lo stare in una comunità virtuale, anche solo

per fare conversazione, viene di per sé considerato un valore (Rheingold, 1994, p. 66).

L'attivismo dei movimenti, così come lo sforzo di una certa parte delle comunità scientifiche, condivideva e condivide tutt'ora l'idea che gran parte dei problemi sociali potrebbero risolversi se la gente si mettesse insieme comunicando e condividendo soluzioni.

Le comunità virtuali si sviluppano dunque come luogo di scambio (nonché di copia) e libera circolazione dei saperi finalizzata ad una loro rielaborazione/deformazione che garantisca la crescita della collettività.

Ciò che il Community Memory Project inaugura è il modello di quelle che in seguito saranno definite Bbs: bacheche on-line non riservate ad un'élite di ricercatori o comunque ad un gruppo privilegiato, bensì un luogo cui qualsiasi individuo possa accedere liberamente per scambiarsi messaggi e annunci. La gente usa le teleconferenze per trovare persone con gli stessi interessi e valori. La comunità virtuale diventa un luogo dove la gente può incontrarsi e scambiarsi opinioni. Un mezzo il cui uso è creativo, e che favorisce non solo la libera espressione individuale, ma anche lo sviluppo del mezzo stesso secondo possibilità inizialmente non previste.

Uno degli assunti è quello di produrre un modello di comunità in cui ciò su cui converge il comportamento comune non è un soggetto/eroe della comunicazione, ma un valore, concetto, interesse, comportamento, linguaggio, bisogno, riconosciuto come punto d'incontro ed elemento condiviso dalla comunità.

Arte collettiva e nome multiplo

Gli happenings sono stati un altro importante momento di pratica culturale collettiva.

Tra gli anni Cinquanta e Sessanta, nel pieno sviluppo della strategia dell'imperialismo culturale (esercitata tra le altre cose attraverso la diffusione di massa dei prodotti artistici), si sviluppa una parallela industria culturale in cui i prodotti della cultura divengono merce (vedi Adorno e Horkheimer, 1966). Musei, gallerie e riviste d'arte, così come i teatri e le sale dei concerti, sono il luogo attraverso il quale non si cerca solo di diffondere "cultura", ma di alienare gli individui dalle loro differenze per imporre loro un pensiero unico. In risposta a questo stato di cose le riflessioni teoriche emerse da aree intellettuali come la Scuola di Francoforte o in generale le teorie critiche sui media (come ad esempio l'idea di Società dello Spettacolo in Debord e nel Situazionismo) si sono riflesse tra le altre cose nelle pratiche degli happenings. Non è un caso isolato quello di H. Flynt del gruppo Fluxus, che in quel periodo fa arte attraverso azioni di protesta di fronte ai musei con cartelli dal tono esplicito come "Destroy art museum". H. Flynt invita le persone a prendere coscienza dello stato di cose attraverso volantini e conferenze che diventano happening artistici veri e propri in cui ognuno può partecipare esprimendo la propria opinione. Gli happenings sono stati un luogo della decostruzione del senso dominante. Sono stati l'eplosione di pratiche partecipative del fare arte in cui non voleva esserci un pensiero dominante trasmesso a molti attraverso l'evento artistico, bensì il recupero della molteplicità dei pensieri possibili attraverso l'agire collettivo. Gli happenings implicavano la partecipazione attiva del pubblico che, come nel caso dell'opera musicale "Fuori"5 del 1965 di G. Chiari, prendeva coscienza di essere egli stesso l'autore della musica. Gli happening sono stati parte integrante del maggio francese nel 1968 grazie ad esempio al gruppo del

Living Theatre. In seguito gli happenings sono approdati nella telematica dapprima, all'inizio degli anni settanta, attraverso forme spontanee come le discussioni creative all'interno di luoghi di dibattito come il Community Memory Project, in cui le persone si scambiavano deliri poetici on-line; quindi attraverso la nascita di nuovi linguaggi creativi come ad esempio l'ascii-art e l'uso delle faccine telematiche (Emoticons, icone emozionali) fin dalle prime Bbs negli anni ottanta. In seguito gli happenings telematici, da evento spontaneo e non organizzato in rete, si sono trasformati in pratica artistica di rottura nei confronti della cultura artistica dominante. È il caso ad esempio di Hacker Art Bbs, che si propone nel 1990 come galleria d'arte on-line, proponendo in tal modo l'idea che gli scambi partecipativi on-line potessero essere considerati un'opera d'arte (vedi Hackeraggio sociale e Cyberpunk). È il caso ancora di eventi come l'"Happening telematico" con chat improvvisato tramite Videotel che T. Tozzi organizza alla galleria Murnik nel 1991 e che diventa poi fin dal 1994 un luogo stabile all'interno dell'omonima sezione "happening chat" di Virtual Town Bbs. È ancora il caso di "Happening digitali interattivi" del 1992, a cura di T. Tozzi, il primo cd-rom (con libro) italiano contenente musica, testi, immagini realizzate collettivamente, in parte anche attraverso l'uso della rete telematica⁶, e rimanipolabili in modo interattivo (poco dopo P. Gabriel realizzerà un cd-rom con suoi brani musicali che l'utente può ricombinare attraverso dei comandi in realtà abbastanza limitati). Sono infine ancora happening artistici ed hacktivist i netstrike che dal 1995 vedono riunite migliaia di persone on-line a protestare contro ingiustizie sociali (vedi Netstrike).

Un esperimento comunitario partito nel 1985 a Londra è quello che prevede l'uso di un nome collettivo "Karen Eliot" per firmare lavori artistici realizzati da chiunque. Il progetto è mirato a minare le basi del concetto di autore e di copyright nella cultura artistica. Dieci anni dopo, nel 1994 diverse soggettività in Italia ed Europa cominciano a usare il nome multiplo Luther Blissett per firmare le proprie azioni all'interno dei media, della cultura e della società in generale (vedi Il falso come strumento di lotta).

2.1.2. Autonomia e Decentramento

Le reti rizomatiche

Una rete telematica non è per forza di cose una rete decentrata. I primi progetti di rete telematica di Baran, nel 1960, distinguono tra tre tipi di rete: centralizzata, decentrata e distribuita. Il modello di rete centralizzata è quello della rete Fidonet. Questa rete, sebbene creata da un anarchico ha poi avuto uno sviluppo differente, con una classica organizzazione gerarchica di tipo piramidale. Il modello della rete Internet ricalca invece il modello di rete decentrata. In questo modello vi è una molteplicità di centri connessi tra loro, ognuno dei quali si collega con una molteplicità di punti della rete. In questo modello, se non funziona uno dei centri tutti i punti ad esso connessi sono tagliati fuori dalla rete. Diversamente, il modello di rete distribuita è quello di una rete in cui ogni punto è connesso con un numero maggiore di altri punti e attraverso di essi con il resto della rete. In questo modello l'interruzione del funzionamento di un punto non compromette il funzionamento degli altri punti ad esso collegati, che sono in grado di trovare un altro percorso per collegarsi al resto della rete. Il modello di

rete distribuita è rappresentabile visivamente come la classica rete dei pescatori. Questo modello di rete è simile a quella definita di tipo rizomatica in cui ogni punto è connesso a tutti gli altri punti. Il termine viene dal rizoma della patata le cui radici sono potenzialmente connesse ognuna con tutte le altre; di fatto anche le radici della patata assomigliano al modello di rete distribuita di Baran. Rizoma è il titolo di un libro di Deleuze e Guattari del 1976 in cui si teorizza l'autonomia delle singole unità connesse in rete.

Il rifiuto delle gerarchie, dell'autoritarismo e del totalitarismo
A partire dagli anni Sessanta e Settanta si cerca di sviluppare reti di tipo rizomatico per superare i modelli di tipo gerarchico, postulando un diritto a comunicare telematicamente senza barriere, riconosciuto ad ogni cittadino del mondo.

Perciò il termine decentramento è stato fin d'allora una parola d'ordine che si è sviluppata come rifiuto di ogni gerarchia sociale e di ogni modello centralizzato e unidirezionale. Una parola d'ordine di uso comune nelle culture alternative e nelle controculture degli anni Sessanta e che ritroviamo anche al Mit nei discorsi degli hackers.

L'idea di decentramento è presente nelle descrizioni di Usenet7 in cui spesso viene usata la parola anarchia, non nel senso di caos e disorganizzazione, ma nel senso che il flusso delle parole tra così tanti utenti avviene senza una gerarchia centrale che governi, né una direttiva, né personale tecnico.

Con le prime comunità virtuali nacque dunque una sorta di utopia anarchica, una specie di ideologia dell'autogestione che sentiva di fare a meno delle direzioni, delle federazioni, delle forme associative e politiche tradizionali: la rete era fondata sulla partecipazione dal basso e sulla comunicazione diretta senza filtri (Gubitosa, 1999, p. XIII).

Nel campo dell'organizzazione del lavoro, le comunicazioni telematiche decentrate vengono rivendicate come modelli in grado di infrangere le barriere gerarchiche e di reparto, le procedure operative standard e le norme organizzative.

Seguendo finalità opposte, il sistema di potere e di produzione capitalista ha però estremizzato il decentramento per frammentare i lavoratori e impedire l'organizzazione del dissenso (AA.VV. 1991, p. 96-97). Sebbene le varie unità produttive decentrate siano organizzate attraverso una rete informativa globale che le sovrasta, la strategia del potere è di impedire che le unità decentrate si coordinino attraverso questa rete globale. Questi impedimenti non sono solo espliciti, attraverso la repressione e il controllo, ma anche impliciti nelle caratteristiche stesse della tecnologia che producono discriminanti e selezione all'accesso: costo, difficoltà d'uso, evoluzione continua degli standard.

L'idea di decentramento, come vedremo, ha avuto dunque due opposti approcci: da una parte la richiesta dell'autogoverno, dall'altra una differente gestione delle unità produttive parcellizzate che venivano spostate dalla fabbrica fordista alla rete decentrata. Questo secondo approccio è visto da una parte come tentativo di rimediare alla difficoltà di organizzazione del lavoro nel modello fordista, dall'altra come frammentazione del dissenso (mancando la fabbrica viene a mancare il luogo in cui si forma quella che Marx definiva la coscienza di classe) e nuova possibilità di controllo attraverso le tecnologie digitali.

Il rifiuto dei monopoli e della sudditanza

Tra i principi contigui all'idea di decentramento vi sono quelli per cui la comunicazione non può essere regolamentata da privati né appropriata e che deve esistere una libertà dai grandi oligopoli mediatici ed editoriali.

Nell'ultimo quarto del XX secolo, l'economia transnazionale rappresentata dalle industrie della comunicazione americane e favorita dalle nuove tecnologie telematiche viene sentita come "aliena" dal mondo non-occidentale. Viene denunciata la possibilità che il "villaggio globale" di M. McLuhan, orchestrato attraverso le nuove tecnologie, possa essere una nuova forma di dominazione culturale. La teoria dell'"Imperialismo dei media" sostiene che lo sviluppo economico e culturale di un paese è minacciato dall'invasione di televisione e film americani.

Secondo questa analisi le imprese dei media supportano l'espansione delle corporazioni transnazionali (Tncs) e sono parte di un nuovo complesso militare-industriale e delle comunicazioni⁸. Inoltre, la cultura e le comunicazioni influenzerebbero la società; la cultura e le comunicazioni prodotte in un sistema capitalista sarebbero portatrici di un'ideologia capitalista che aiuta il capitalismo a riprodursi.

La difesa americana della "libera circolazione delle informazioni" è in realtà la difesa degli interessi dell'economia capitalista che, partendo da una posizione di forza, diventa dominante all'interno di un sistema di globalizzazione conseguente allo sviluppo dei nuovi media e in generale delle nuove tecnologie di comunicazione informatiche e telematiche. Un sistema di comunità deve dunque essere in grado di limitare la presenza di una dominante che tenda ad oscurare fino a far sparire le minoranze. In una comunità l'informazione viene intesa come luogo della comunicazione, ovvero si svolge in un processo di dialogo e relazioni di evoluzione e trasformazione dell'informazione stessa. Di contro in una società "globalizzata" l'informazione viene intesa come servizio. Costituiscono dunque altrettante minacce alla democrazia delle comunicazioni: un accesso ineguale ai media, la concentrazione delle risorse dell'informazione nelle mani dei gruppi economici, la censura e altre forme di controllo governativo. Di contro una comunità difende il diritto a comunicare (Roach, 1993, pp. 24-29).

Internet vince perché fornisce i protocolli più diffusi al mondo per l'interoperabilità delle reti di computer, vince quindi come linguaggio condiviso dalla comunità telematica. Non si tratta della vittoria di un'azienda o di un gruppo di operatori su altri, ma di una sorta di "riforma" di massa della comunicazione telematica (Blasi, 1999, p. 55). Resta però il problema che le ricerche su questi protocolli e le infrastrutture di collegamento tra le macchine che li usano vengono finanziate dagli enti militari, da quelli universitari e di ricerca, comunque da enti governativi americani. Ciò crea una supremazia ed un vantaggio che è in grado di sfruttare economicamente il suo anticipo di conoscenza sulle tecnologie della comunità. È in grado di imporre l'uso delle proprie infrastrutture e farne pagare il pedaggio. È in grado in tal modo di controllare lo sviluppo delle economie degli altri paesi. Infine, la proprietà delle infrastrutture da parte americana istituisce un controllo sul loro uso, discriminando di conseguenza sui contenuti che vi circolano e dunque sul tipo di vita delle comunità che ne fanno uso.

Il rifiuto della censura e del controllo nel rispetto dei diritti reciproci

Un uso sbagliato della rete conduce all'utopia negativa del Panopticon⁹: una situazione di controllo dall'alto della vita sociale svolta in rete. Le reti telematiche sono usate per sorvegliare, controllare e disinformare gli utenti. In opposizione a ciò l'assenza di controllo è stata pretesa come riconoscimento di un diritto individuale, con la sola condizione che la libertà del singolo non invadesse gli spazi della libertà altrui. Uno dei principi dei movimenti è quello per cui così come deve essere garantita la privacy dell'individuo, il popolo delle reti deve essere in grado di controllare e partecipare alle scelte gestionali di coloro che posseggono e gestiscono le reti pubbliche.

L'idea del decentramento è stata invece intesa da altri come libertà nella ricerca del profitto individuale.

L'idea base delle comunità virtuali rifiuta la logica del profitto individuale. Dunque il loro sviluppo attecchisce spontaneamente nelle aree che rifiutano il liberismo nel mercato. Sono esempi di volontariato no profit che anche quando si preoccupano di fornire un reddito a chi vi opera, non mirano mai a uno strumento di profitto.

Nel 1971 alla riunione di addio del Whole Earth Catalog, F. Moore, uno di coloro che fonderà nel 1975 l'Hombrew Computer Club¹⁰, disse: "noi sentiamo questa sera che l'unità delle persone è più importante del denaro, è una risorsa maggiore del denaro" (Levy S., 1996, pp. 201-202).

Il divario digitale

Un altro timore è che in quelle aree in cui sono favoriti legami simbiotici con i computer si avrà un alto livello di intelligenza individuale producendo nicchie geografiche in cui viene favorito l'accesso al software per l'elaborazione del sapere (Leary, 1994, p. 41). In conseguenza di ciò si crea un divario tra il nord e il sud del mondo, tra chi avrà e chi non avrà accesso all'uso delle nuove tecnologie telematiche. Contro questa evoluzione si sono da sempre mossi gli sforzi dei movimenti. Fin dalla nascita della rete telematica European Counter Network (Ecn)¹¹, nel 1989, il problema di stampare i file delle reti su carta per farli leggere a chi non aveva il computer (AA.VV., 1991, pp. 86-87).

Decentramento è stato inteso come orizzontalità, come redistribuzione del potere alla base. Di fatto però non esiste orizzontalità reale se a formare le comunità virtuali è solo un'élite privilegiata.

L'interattività, per essere tale implica l'universalità.

Autodeterminazione ed autogestione

Il Free Speech Movement negli anni sessanta, antiideologico per scelta, aveva tentato di affermare il principio, sancito dal Primo emendamento della Costituzione Americana, che sancisce la libertà d'espressione (così recita l'articolo: "Il Congresso non potrà fare alcuna legge per il riconoscimento di qualsiasi religione, o per proibirne il libero culto, o per limitare la libertà di parola o di stampa...") (Guarneri, 1999, pp. 60-61). La lotta del Free Speech Movement implicava dunque la difesa del libero scambio senza alcun ostacolo all'informazione. La controcultura negli anni Sessanta sosteneva il principio generale del "Power to the people". Si volevano difendere i diritti costituzionali dell'individuo e restituirgli la possibilità di essere un attore sociale. Le persone non sono terminali passivi di un flusso informativo organizzato dall'alto. La loro libertà consiste nel produrre azioni e comunicazioni sociali libere da pregiudizi e discriminazioni di razza, di sesso o di religione, anche

quando queste dovessero andare contro gli interessi economici o politici costituiti.

Vi era dunque nei movimenti la ricerca dell'autonomia dell'individuo come riconoscimento del suo diritto ad essere libero. Un'autonomia che riguardava anche la gestione dell'informazione.

Simili istanze le ritroveremo, ad esempio, nelle politiche della glasnost. A. N. Yakovlev, membro del Politburo e stratega della politica della glasnost, descrive questa riforma come segue: "Fondamentalmente, stiamo parlando di autogoverno; ci spostiamo verso un'epoca in cui la gente sarà in grado di governare se stessa e di controllare le attività delle persone cui è stato affidato il compito di apprendere e di governare. Non a caso parliamo di autogoverno, di autosufficienza, di autoprofittabilità di un'impresa, di auto questo e di auto quell'altro. Il tutto riguarda il decentramento del potere" (Leary, 1994, p. 63).

All'idea di governo come controllo dall'alto di una società di sudditi è stata più volte contrapposta l'idea (non nuova) di autogoverno in cui il confronto delle libertà individuali co-pilota la comunità.

Queste idee si sono riflesse nelle nascenti reti telematiche.

Uno dei punti fondamentali nello sviluppo di queste tecnologie è stato quello per cui "le comunità virtuali non devono essere sottoposte ad autorizzazioni o censure e devono essere riconosciute e tutelate in quanto strumento di utilità sociale per la libera manifestazione del pensiero".

Si difenda il principio secondo cui gli utenti hanno diritto di autogestire in rete risorse telematiche secondo criteri di autoregolamentazione. Si è difesa la possibilità di un'autogestione di spazi di discussione da parte dell'utenza.

Una delle rivendicazioni espresse dal popolo della rete è stata, ad esempio, quella per cui l'utente, oltre a rivendicare la propria autodeterminazione come un diritto, se ne assumesse automaticamente anche la responsabilità. Che dunque non vi fosse per il sysop che gestisce una Bbs oppure per un provider internet la responsabilità dei materiali che gli utenti inseriscono all'interno del suo sistema. Poiché la comunicazione è un diritto, non vi deve essere nessun ostacolo per coloro che creano un servizio che rende possibile il comunicare in rete, quale potrebbe essere l'obbligo di un'autorizzazione istituzionale per le comunicazioni telematiche.

Se la scienza della cibernetica è "lo studio teorico dei processi di controllo nei sistemi elettronici, meccanici e biologici, specie del flusso delle informazioni in tali sistemi", o lo "studio dei meccanismi umani di controllo e della loro sostituzione con mezzi meccanici o elettronici", il cyberpunk è l'espressione dell'autocontrollo all'interno e nel rispetto della molteplicità (Leary, 1994, p. 63).

Vi è un principio autopoietico (sul concetto di autopoiesi vedi Maturana, Varela, 1985) e autodiretto di organizzazione.

La pubblicità dovrebbe essere la veicolazione dell'"opinione pubblica" (Habermas, 1986). Nel mondo della comunicazione veicolata dai mass media, l'informazione diventa invece pubblicità del consenso, annullamento del dissenso. La pubblicità, anziché essere l'espressione dei bisogni del pubblico, diventa il luogo della formazione di questi bisogni. Una funzione della democrazia è stata sussunta da una necessità del mercato. Le reti telematiche alternative, una volta risolto il problema di fornire a tutti gli strumenti necessari per il loro uso, consentono a chiunque di esprimersi direttamente. In tal modo sovvertono il dominio

sull'informazione e partecipano alla creazione di un'economia che riflette i principi della democrazia.

Le comunità virtuali sono una tecnologia democratica, o non sono.

La definizione e il significato stesso di comunità virtuale implica il rispetto dei diritti democratici dei suoi appartenenti.

Le mailing list, ad esempio, sono nate come luogo di dibattito libero in cui chiunque nel mondo possa discutere senza censure sulle tematiche più varie. I Bbs trasformano un cittadino qualsiasi in editore. Nel caso di televisione, giornali, riviste, film e radio sono pochissime le persone capaci di determinare quali informazioni vanno messe a disposizione del pubblico. In Usenet, ogni membro del pubblico è anche un potenziale editore.

Alla fine degli anni Settanta, grazie all'uso della fotocopiatrice iniziano a diffondersi le fanzine, elemento alla base dello sviluppo e della diffusione delle idee del movimento punk. Il modello delle fanzine rifletteva il sogno di una stampa underground (vedi Hoffman, 1987) che cercava di dare a tutti la possibilità di farsi da soli il proprio prodotto editoriale (Scelsi, 1994, p. 50). E mentre nascevano le fanzine punk nascevano le fanzine telematiche, sotto forma di messaggerie, di posta elettronica, Bbs, ecc. Mentre migliaia di graffitisti a New York si scambiavano negli anni Settanta messaggi creativi attraverso i treni della metropolitana, senza dover sottostare alle censure o ai compromessi del mondo delle gallerie d'arte, altri, nello stesso periodo, si scambiavano frasi, deliri ed emozioni attraverso i nascenti mezzi telematici.

Nel mondo dell'arte, le Bbs o, in seguito, le mailing list e i siti internet, hanno rappresentato la possibilità per chiunque di esprimersi creativamente senza dover passare attraverso il filtro del sistema artistico ufficiale. Ma i luoghi delle reti telematiche non sono semplicemente uno strumento attraverso cui veicolare materiali "artistici". Le Bbs (e in seguito un sito internet o una mailing list) si sono autodichiarate esse stesse opere d'arte. È il luogo che è opera d'arte, non il suo contenuto. Ovvero, opera d'arte è la possibilità per chiunque di partecipare allo sviluppo di una comunità virtuale all'interno della quale si confrontano e crescono le creatività di ogni membro. Un esempio in tal senso è stata la già citata Bbs "Hacker Art", teorizzata nel 1989 ed esposta a giugno del 1991 alla Galleria d'Arte Moderna di Bologna all'interno della mostra "Anni Novanta" a cura di R. Barilli. Questa Bbs, che nel 1995 (quando ancora Internet stava appena decollando in Italia) aveva raggiunto i cinquemila utenti registrati, è stata per dieci anni un luogo dove chiunque poteva confrontarsi con la comunità e autogestire spazi virtuali di libera espressione.

L'opinione pubblica e il rifiuto della rappresentanza come delega della propria identità

Un filone delle teorie sui media ha indagato criticamente il ruolo che i media stessi svolgono all'interno di una società (Wolf, 1995).

Partendo dal principio che in una comunità vi deve essere la possibilità per chiunque di partecipare o essere informato su ciò che riguarda la comunità stessa, gli intellettuali da una parte, i movimenti dall'altra, si sono posti il problema di andare a scoprire le carte in mano a chi (i media) fornisce i canali del confronto pubblico o ne determina le caratteristiche.

Da cosa emerge quella che viene definita l'opinione pubblica della comunità?

Attualmente staremmo assistendo a una trasformazione dello spazio dei mass media in spazio pubblicitario (inteso come pubblicità di merci)¹². Secondo queste analisi le tecnologie informative hanno trasformato la realtà in una simulazione elettronica.

Viviamo in un'iperrealtà attentamente costruita per scimmiettare il mondo reale e cavare soldi dalle tasche dei consumatori. La "pubblicità" in rete potrebbe servire a dare prestigio pubblico a persone o cose, per renderle passibili di consenso in un contesto di opinione "non pubblica". La possibilità di costruire l'opinione pubblica e catturare l'attenzione della maggioranza dei cittadini mediante spettacoli elettronici mina le basi della democrazia.

La partecipazione in rete può contrastare la delega del proprio consenso a un meccanismo perverso che rende l'opinione pubblica un'entità astratta artefatta da un manipolo di fabbricatori del consenso e dell'immaginario.

Il rifiuto della società dello spettacolo

La simulazione (perciò la distruzione) dell'autentico dibattito, prima negli Stati Uniti e poi man mano nel resto del mondo, è ciò che Guy Debord chiamerebbe il primo salto quantico nella "Società dello Spettacolo" e che Jean Baudrillard riconoscerebbe come pietra miliare dello slittamento del mondo nell'iperrealtà. La colonizzazione massmediatica della società civile, con le immagini della televisione, si è trasformata in una campagna quasi politica di autopromozione della tecnologia. ("Il progresso è il nostro prodotto più importante", disse nei primi anni dell'era televisiva Ronald Reagan, portavoce della General Electric.) E nel ventesimo secolo, man mano che telefono, radio e televisione sono diventati veicoli del dibattito pubblico, la natura del dibattito politico si è tramutata in qualcosa di ben diverso da ciò che prevedevano gli autori della Costituzione. Ora i politici sono merci, i cittadini consumatori e i problemi vengono decisi mediante fatti spettacolari. Alle manifestazioni politiche, la telecamera è l'unico spettatore che conta. La società dei consumi è diventata il modello del comportamento individuale. Il dibattito è degenerato in pubblicità, e la pubblicità usa il potere sempre maggiore dei mass media elettronici per alterare le percezioni e modellare le idee. Quello che era stato un canale di autentica comunicazione serve ora ad aggiornare il desiderio commerciale. Quando le persone rimaste affascinate dalle bacheche elettroniche diffondono la voce della democrazia "magica" di queste reti, corrono il rischio di trasformarsi in agenti involontari della mercificazione. I critici dell'idea della democrazia elettronica portano esempi di una lunga tradizione di quella retorica utopistica che J. Carey ha chiamato "retorica del sublime tecnologico": "Nonostante nell'ultimo secolo la tecnologia non sia riuscita a risolvere i più pressanti problemi sociali, gli intellettuali contemporanei continuano a vedere un potenziale rivoluzionario negli ultimi ritrovati tecnologici che vengono descritti come una forza estranea alla storia e alla politica (...) Nel futurismo contemporaneo, sono le macchine a possedere intuito teleologico. Nonostante le riunioni cittadine, il giornale, il telegrafo, il radiotelegrafo e la televisione non siano riusciti a creare una nuova Atene, i fautori della liberazione tecnologica descrivono regolarmente un'era postmoderna di democrazia plebiscitaria istantanea per mezzo di un sistema computerizzato di sondaggi ed elezioni elettroniche" (Rheingold, 1994, pp. 319-325).

Una volta accettate le critiche di Carey si deve però anche essere in grado di riconoscere l'importanza dei mutamenti messi in atto dalle reti telematiche. Come dice F. Guattari "l'intelligenza e la sensibilità sono oggetto di un'autentica mutazione, determinata dalle nuove macchine informatiche (...). Assistiamo oggi a una mutazione della soggettività ancora più importante di quella determinata dall'invenzione della scrittura e della stampa" (M. D'Eramo, "La Società dell'Informazione, un mito ricorrente", Le Monde Diplomatique, marzo, 2002)

Il rifiuto dell'utente-merce

Un altro aspetto delle comunità virtuali è quello per cui quando le informazioni sono digitalizzate, collegate e trasmesse in rete si può creare una priorità del circuito di distribuzione dell'informazione rispetto sull'informazione stessa. Il passaggio dalla società dello spettacolo a una società delle telecomunicazioni, che fonda la sua economia sulla diffusione interattiva della merce-informazione, ha tra le sue caratteristiche il fatto che sia il prodotto che il messaggio non sono una specifica esclusiva di chi ha la proprietà del mezzo, ma vengono forniti dall'utente stesso. In questa società basata sulla simulazione di spazi virtuali (dentro i quali si svolgono il lavoro e le transazioni quotidiane, oltre che le attività ludiche e creative) la merce si trasforma sulla base delle informazioni che vengono fornite dall'utente, delle tracce lasciate dal suo passaggio e della sua presenza in tempo reale negli spazi virtuali. Inoltre il valore stesso della merce aumenta proporzionalmente al numero di utenti che vi si collegano, di modo che l'utente non è più soltanto un soggetto che fa uso degli spazi virtuali, ma è contemporaneamente un oggetto-merce nei confronti di ogni altro utente connesso in rete. Questi elementi possono produrre delle libertà notevoli nel campo della comunicazione sociale, così come possono, a seconda degli scopi, trasformarsi in trappole per controllare e limitare le libertà individuali. Quando l'utente diventa merce, il rischio è che la strategia del capitale si adoperi per controllarne l'identità in modo che sia facilmente vendibile.

La sfera dell'etica e del diritto

Alla base del fare collettivo ci deve essere un principio di mutualismo. Ovvero nello scambio ogni parte deve ricavare benefici.

Le prime associazioni di mutuo soccorso risalgono al XIX secolo e agli esperimenti delle Comuni. Nella seconda metà dell'Ottocento sono stati sperimentati modelli di economie autogestite che proteggevano ogni componente della comunità. L'attività di ogni componente era tesa a produrre un miglioramento del gruppo nella sua totalità. Per tale scopo nelle Comuni venivano condivisi gli strumenti di lavoro, così come le competenze. La scoperta di uno era un progresso ed un bene per tutti.

L'idea di autogestione e cooperazione tipica dell'area della psichedelia e degli hippies degli anni Sessanta evolve nel rapporto che essi instaurano con l'informatica e la telematica. L'attitudine al Fai da Te (Do It Yourself) è un esempio di azione individuale all'interno di una rete collettiva, ed è un principio che guida l'azione di personaggi come B. Albrecht (che fonda la People Computer Company), T. Leary o McCarthy, che si incrociano alla Midpeninsula Free University di San Francisco. È in quel periodo che nascono riviste che si ispirano al principio della

"coevoluzione". È da quest'area di persone che il "personal" computer sarà visto come un passo verso l'autonomia all'interno del collettivo. Purtroppo questi principi, che hanno accompagnato lo sviluppo delle utopie comunitarie californiane negli anni Sessanta e Settanta, nel tentativo di applicarli all'uso delle nuove tecnologie informatiche e telematiche, sono stati traditi dall'ideologia del libero mercato e da una sorta di pensiero darwinista per il quale il fine ultimo era o il profitto del singolo o lo sviluppo della tecnologia, anziché la felicità dell'individuo e delle collettività.

Gli imprenditori del digitale considerano il loro successo un frutto del loro ingegno e si rifiutano di riconoscere che le loro imprese si sono sviluppate grazie ai fondi pubblici, al protezionismo dello Stato e alla partecipazione comunitaria e disinteressata di migliaia di programmatori che sviluppavano le nuove tecnologie senza fini di lucro. Ogni sviluppo tecnologico è cumulativo ed è il risultato di un processo storico collettivo. Dei benefici di questi sviluppi tecnologici dovrebbero in egual misura godere tutti, cosa che puntualmente non avviene.

C'è una chiara divergenza di concezione tra coloro che hanno creato la rete attraverso uno sforzo collaborativo non mirato al profitto e coloro che hanno realizzato software per scopi di lucro usando gli sforzi di altri e impedendo di far fare agli altri lo stesso attraverso il copyright. È l'esempio di Bill Gates che nel 1975 sfrutta le competenze apprese all'Homebrew Computer Club per realizzare un software Basic su cui rivendica il copyright, mentre altri dell'Hcc realizzano un'altra versione del Basic di cui rendono subito pubblico il codice.

Se già negli anni Settanta i collettivi come la People Computer Company, lo Homebrew Computer Club, o molti altri, hanno tentato di affiancare alle ricerche e alle sperimentazioni sui nuovi media i principi etici del mutualismo, è solo negli anni Ottanta che queste esperienze iniziano ad organizzarsi e ad essere riconoscibili come gruppi di difesa dei diritti digitali.

Una delle esperienze fondamentali è quella messa in piedi da R. Stallman nel 1983 con la creazione della Free Software Foundation e del progetto Gnu (Gnùs Not Unix). Gnu è una versione differente del sistema operativo Unix, distribuita liberamente attraverso la rete. Allo stesso tempo Gnu è il tentativo di "creare un sistema operativo senza copyright che la gente possa usare migliorandolo e così facendo stabilire una comunità mondiale di persone che condivide software".

Chiunque può modificare e diffondere Gnu, mentre nessuno potrà limitarne la distribuzione. Nella General Public License (Gpl) che regola la distribuzione del progetto Gnu viene sottolineato che il free software non è software gratuito, ma software libero, e tale deve rimanere nei suoi scambi ed evoluzioni.

Sarà il progetto Gnu e l'etica hacker ad ispirare L. Torvalds nel 1991, quando metterà liberamente in circolazione la prima versione del sistema operativo Linux da lui realizzato. Identici saranno i principi intorno a cui una comunità di programmatori in tutto il mondo si riunirà per realizzarne continue migliorie, permettendone l'utilizzo a chiunque. Questo sistema operativo sarà modificato, rielaborato e migliorato da migliaia di utenti della rete in modo analogo a come avveniva anche all'interno del Nwg. Il risultato è che Linux è oggi il sistema più usato dai fornitori di accesso ad Internet, che devono in questo modo parte delle loro fortune allo sforzo cooperativo e non remunerato della collettività.

I centri sociali autogestiti (Csa) sono tra gli attuali luoghi del fare collettivo e della difesa dei diritti. Prodotti della politica dei movimenti degli anni Sessanta, i Csa sono oggi in Italia luoghi in cui si creano le infrastrutture e si forniscono le competenze per dare a chiunque la possibilità di partecipare allo scambio dei saperi on-line. È il caso, ad esempio, del Forte Prenestino a Roma che dal 1999 ha creato un'infrastruttura telematica dedicata a questo scopo, organizzando nel frattempo corsi gratuiti per l'apprendimento dell'uso del computer e delle reti. Come il Forte Prenestino moltissimi altri Csa nel territorio nazionale ed internazionale forniscono questi servizi gratuiti, fungendo in certi casi da avanguardia sul territorio, in altri casi sopperendo ai limiti che le reti civiche e le istituzioni spesso manifestano in questo settore.

È sempre nell'area dei Csa che in Italia ha preso piede la forma dell'organizzazione collaborativa on-line di manifestazioni e meeting. È il caso ad esempio del meeting "Immaginario tecnologico di fine millennio" tenutosi a Padova nel 1993, a cura della Libreria Calusca, ma preceduto da una fitta serie di discussioni on-line sulle tematiche del convegno in alcune reti come la Cybernet e l'Ecn. Una pratica ripetuta per il convegno "Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio", organizzato da "Strano Network" al Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato, nel febbraio del 1995 attraverso una "conferenza ipermediale" preparatoria svoltasi nelle solite reti telematiche nell'autunno del 1994. Una modalità che attraverso specifiche mailing list è divenuta la prassi per la realizzazione degli "Hackmeeting" italiani svoltisi annualmente a partire dal 1998 a oggi. Queste forme collaborative evitano un vertice che piloti gli eventi e riconoscono ad ognuno la possibilità di proporre in modo autonomo un proprio micro-evento all'interno dell'evento generale.

Per concludere, i diritti non si difendono solo attraverso il rispetto delle leggi, ma anche attraverso i processi culturali e linguistici. Così come profetizzato nel progetto Xanadu di T. Nelson, il World Wide Web di T. Berners-Lee è il luogo della decentralizzazione tanto dell'organizzazione, quanto dei processi semiotici insiti nei saperi collettivi. È il luogo dove l'organizzazione e la codificazione dei saperi non avviene per classificazioni gerarchiche verticali, ma attraverso collegamenti e rimandi semantici orizzontali, paralleli e simultanei. Non vi è inoltre un uso della lingua che rimanda a una cultura specifica depositaria del senso, bensì, essendo la rete usata trasversalmente da più culture (sebbene a dominanza occidentale) i discorsi che emergono al suo interno sono fortemente polisemici. Questo, grazie alla possibilità da parte di tutti di partecipare non solo leggendo, ma anche scrivendo; difatti, se ciò viene a mancare il risultato ridiventa analogo a quello dei tradizionali media broadcast quali la televisione, la radio e per certi aspetti il libro, in cui un determinato prodotto culturale viene semplicemente esportato in altre culture. Il perseguimento dell'uguaglianza tra individui e popoli dipende dunque anche dal tipo di tecnologia attraverso cui viene resa possibile la comunicazione. È intorno alle possibilità fornite dallo strumento che la comunità deve confrontarsi per far emergere quegli accordi che ne permettano un utilizzo paritario ad ogni suo componente.

La mente umana, l'identità e l'intelligenza collettiva¹³

L'intelligenza collettiva non è semplicemente un modo di lavoro collettivo. È anche una modalità operativa di conoscenza del mondo. Di fatto non

sarebbe possibile ritenere l'enorme quantità di informazioni significative che ogni giorno, fin dalla nascita, percepiamo attraverso l'esperienza. Per fronteggiare questo problema l'umanità ha creato nel suo procedere storico un'enormità di artefatti cognitivi, disseminati negli oggetti, nei testi, nei comportamenti e nella lingua in generale. Ovverosia gli oggetti si danno alla nostra percezione fornendoci attraverso forma e sostanza le tracce inerenti al loro senso ed uso. In pratica il processo del nostro pensiero non si avvale esclusivamente degli input che emergono dall'interno, ma si appoggia a una parte della mente disseminata negli artefatti cognitivi di cui il mondo abbonda. Il nostro pensiero, funziona grazie ad una parte della nostra mente collettiva che risiede nelle cose che ci circondano e che sono il prodotto delle molteplici culture che si sono susseguite, mescolate, sussunte e rielaborate.

Questo vuol dire che non possiamo fare a meno dell'intelligenza collettiva per elaborare pensieri sensati. Che, dunque, qualsiasi cosa prodotta da ognuno di noi è contemporaneamente anche il frutto dello sforzo del resto della collettività nello spazio e nel tempo.

È difficile quindi pensare di poter assegnare ad alcuni il diritto di possedere una proprietà intellettuale esclusiva su qualcosa.

Per Licklider il computer rappresenta uno strumento per "esternalizzare modelli mentali". "Qualunque comunicazione tra le persone intorno a un dato oggetto è una comune esperienza rivelatrice dei rispettivi modelli della cosa stessa". In altri termini, comunicare attorno a un dato oggetto significa scambiarsi informazioni sui rispettivi modelli dell'oggetto medesimo (Blasi, 1999, pp. 23-25).

Le comunità virtuali sono luoghi dove l'individuo costruisce la sua identità personale, e, al tempo stesso, sono lo strumento dove si crea un confronto tra singole identità. Un confronto che produce un accordo intorno a un riferimento comune che può essere definito un'identità collettiva. Le comunità virtuali sono dunque un nuovo modello comunitario attraverso cui si crea e si trasmette un'intelligenza collettiva frutto della coevoluzione e del mutuo scambio tra una molteplicità di soggetti. M. DeFleur e S. J. Ball-Rokeach individuano nel modo seguente una delle caratteristiche principali del paradigma sociologico riconosciuto sotto la definizione di interazionismo simbolico:

"La società può essere considerata come un sistema di significati. Gli individui condividono un patrimonio comune di significati legati ai simboli della lingua e da questa attività interpersonale derivano le aspettative - stabili e ugualmente condivise - che guidano il comportamento secondo modelli prevedibili" (DeFleur, Ball-Rokeach, 1995, p. 51).

Hacker è uno stile di vita non necessariamente collegato alla tecnologia, ma relativo al modo in cui si affrontano le cose. Secondo S. Brand, gli hacker hanno fatto sì che l'era dell'informazione si riorganizzasse intorno all'individuo grazie al personal computer (Levy S., 1996, p. 443). Gli sforzi che sono stati portati avanti dagli hacker e dal movimento cyberpunk per costruire un sistema di relazioni in cui ogni individuo potesse essere un soggetto attivo, in grado di intervenire nella costruzione del linguaggio sociale ci fanno capire quanto questa differente proposta di comunicazione abbia messo in moto la creazione di linguaggi differenti, influenzando le società in cui viviamo.

La tesi centrale della Reid è che "Irc14 è fondamentalmente un terreno di gioco. Nel suo ambito la gente è libera di sperimentare forme diverse di comunicazione e autorappresentazione" (Reid, 1991). Su quel terreno di

gioco comunicativo gli habitu  di Irc hanno creato norme, rituali e stili di comunicazione che si qualificano come una vera e propria cultura, in base a criteri scientifici. La tesi della Reid trae spunto dal capovolgimento del ruolo del contesto sociale nella conversazione e nella socialit . Nel mondo materiale, le convenzioni sociali si svolgono all'interno di case e scuole e uffici, che si distinguono in base a modo di vestire, codici, etichette, atteggiamenti, accenti, tono di voce e centinaia di altri indizi simbolici che fanno s  che la gente possa stabilire con precisione come comportarsi in una determinata situazione sociale. Le persone imparano a regolare il comportamento per conformarsi a un modello mentale appreso di comportamento convenzionale. Prima dell'avvento dei mezzi di comunicazione elettrici, quasi tutti gli indizi usati per stabilire il contesto sociale delle comunicazioni erano pi  fisici che verbali. Invece in IRC i partecipanti reagiscono a un mondo privo del contesto nonverbale, e ricreano il contesto mancante descrivendo testualmente come agirebbero e come l'ambiente apparirebbe nel modello mentale comune di un mondo completamente costruito. [...] La teoria della Reid   che i partecipanti all'Irc usano la mancanza di contesto e di separazione geografica per creare comunit  alternative, con versioni scritte di molti degli strumenti essenziali usati dalle comunit  reali per promuovere la solidariet : "in Irc si sono sviluppati metodi sia positivi che negativi per favorire la socialit . Esistono la ricompensa e la punizione telematica e si sono sviluppati complessi rituali per mantenere gli utenti nell'ambito del 'gregge' di Irc e per regolare l'uso dell'autorit ". Questi aspetti del comportamento in Irc corrispondono alla definizione di cultura secondo l'antropologo Clifford Geertz: "una serie di meccanismi di controllo (progetti, ricette, norme, istruzioni: ci  che gli informatici chiamano "programmi") per il governo del comportamento" (Rheingold, 1994, pp. 210-211).

Nel 1992 Amy Bruckman, nel suo studio al Mit sull'importanza psicologica e sociale della cultura dei Mud, (Bruckman, 1992) descriveva i Mud in termini di "Laboratori di identit " (Rheingold, 1994, p. 178).

Nel caso del Well, una delle prime grandi comunit  virtuali creata a San Francisco nel 1985, si ha una conversazione in cui il 16% delle persone intervengono per l'80% delle parole scritte, ma molti ascoltano invisibili e sono liberi di partecipare. In questo senso, la comunicazione virtuale ha un elemento teatrale: la conversazione scritta come performance. Una delle caratteristiche distintive della comunicazione elettronica sta nel mescolare aspetti della comunicazione informale in tempo reale con quelli della comunicazione formale, scritta per durare a lungo. Le conversazioni elettroniche sono dialoghi situati in un luogo preciso e in un tempo preciso. Il luogo sociale   cognitivo, non geografico. Nelle comunit  tradizionali, le persone hanno uno schema mentale molto omogeneo del luogo: lo spazio o il paese o la citt  in cui avvengono le loro interazioni. Nelle comunit  virtuali, il senso del luogo richiede un atto individuale di immaginazione. I diversi modelli mentali dell'agor  elettronica complicano la ricerca delle ragioni di costruire societ  mediate da schermi di computer. Un problema del genere porta inesorabilmente a domandarsi quali forze tengano insieme una societ . Simili questioni si radicano a monte dei sovvertimenti sociali suscitati dalle moderne tecnologie comunicative. Per "societ " si intendono normalmente cittadini di entit  spaziali note come nazioni. Noi diamo per scontate queste categorie. Ma la transizione psicologica di massa che le persone hanno compiuto giungendo a considerarsi

parte della società moderna e degli stati-nazione è storicamente recente. Emile Durkheim ha chiamato il tipo di gruppo sociale premoderno *Gemeinschaft*, che ha un significato simile alla parola italiana comunità, e il nuovo tipo di gruppo sociale *Gesellschaft*, che può essere approssimativamente tradotto con società. Tutti i problemi relativi al ciber spazio indicano un tipo analogo di transizione che potrebbe essere in corso ora, ma a cui non è stato ancora attribuito un nome tecnico. Le nazioni e, per estensione, le comunità sono costruzioni mentali, nel senso che una certa nazione esiste in virtù della comune accettazione di esserne parte. Occorre che le nazioni esistano nella mente dei cittadini per poter esistere. "Le comunità virtuali, per essere usate, richiedono un atto di immaginazione", rileva M. Smith (Smith M., 1992), estendendo la linea di pensiero di Anderson al ciber spazio, "e ciò che va immaginato è l'idea stessa della comunità" (Rheingold, 1994, p. 66).

Le comunità virtuali possono dunque proporsi come luoghi di mediazione tra un modello comunitario basato sulla conoscenza diretta dovuta al vivere all'interno di un aggregato localizzato geograficamente e un modello comunitario basato sulla condivisione dei valori. Anche nelle comunità diventa dunque fondamentale il linguaggio come fondamento della loro esistenza. Secondo McLuhan e Foucault, se cambiate il linguaggio, cambiate la società.

La filosofia francese ha recentemente sottolineato l'importanza del linguaggio e della semiotica nel determinare comportamenti e strutture sociali umani. I classici studi della politica linguistica e del controllo della mente, condotti da M. Foucault lo portano alla conclusione che: "la coscienza umana, espressa nel discorso e nelle immagini, nell'autodefinizione e nella designazione reciproca... è l'ambiente autentico della politica determinante dell'essere... La condizione nella quale nascono uomini e donne è soltanto in modo superficiale un determinato sistema sociale, legislativo o esecutivo. Il loro retaggio ambiguo e oppressivo è costituito dal linguaggio, dalle categorie concettuali, dalle convenzioni di identificazione e di percezione che si sono evolute e che si sono in larga misura atrofizzate fino al momento della loro esistenza personale e sociale. A rendere loro schiavi sono le costrizioni non arguite, bene affermate ma abitualmente inconscie" (Leary, 1994, p. 63).

Le comunità virtuali sono il luogo dove il linguaggio può essere l'espressione di una molteplicità anziché di un gruppo di governo/controllo sociale. Sono il luogo in cui l'identità individuale si forma attraverso un confronto tra una molteplicità di attitudini linguistiche. Sono la possibilità di costruire segni il cui senso non sia mediato da una cultura del controllo, bensì frutto di un confronto cooperativo nella comunità. La possibilità di costruire segni nuovi per definire nuovi sensi e garantire dunque l'esistenza della differenza all'interno del gruppo.

Le comunità virtuali diventano così la possibilità di usare le nuove tecnologie come un media che permette l'espressione e il confronto delle diversità rifiutando una società del controllo che elimini i media o dai media la possibilità di esprimere dissenso.

"La maggior parte dei programmi contemporanei giocano un ruolo di tecnologia intellettuale: riorganizzano più o meno la visione del mondo dei loro utenti e modificano i loro riflessi mentali. Le reti informatiche modificano i circuiti di comunicazione e di decisione nelle organizzazioni. Man mano che l'informazione progredisce, certe funzioni sono eliminate, dei

nuovi saperi compaiono, l'ecologia cognitiva si trasforma" (Levy P., 1990, p. 62).

Uno dei processi in base a cui funziona la mente umana è anche quello della ricombinazione delle idee sulla base di un processo analogo al funzionamento dei geni per le cellule, che R. Dawkins ha definito "memi". Le nostre idee, attraverso i memi, farebbero in qualche modo parte del nostro apparato riproduttivo influenzando, ed essendo influenzati nel nostro sviluppo evolutivo dallo sviluppo dell'umanità nel suo complesso.

La rete come luogo in cui cooperare mantenendo l'autonomia
L'informazione viene ricombinata attraverso la sua diffusione. Il processo di diffusione dell'informazione, produce feedback comunicativi che amplificano l'informazione mutandola. In rete questo processo avviene per apogenesi anziché per epigenesi. Ovvero non vi è un fenomeno di sovrapposizione (e relativa sussunzione del senso) che, nel mutamento, impedisce l'indipendenza dell'informazione precedente, bensì vi è un fenomeno di divisione che, nel mutamento, da una parte lascia la vecchia informazione inalterata ed indipendente, mentre dall'altra le fa vivere nuove possibilità di senso. È una forma differente di dialettica in cui il risultato del confronto tra parti differenti non sopprime le parti, ma vi affianca una nuova possibilità che in certi casi può temporaneamente diventare un centro di riferimento delle parti in causa. È una forma di sviluppo che nel suo progredire non annulla, bensì aggiunge o in certi casi aggrega. È una forma di sviluppo in cui il riconoscersi in un centro non implica la creazione di un centro differente cui opporsi per conquistare identità. Ovvero, la nascita dell'identità di un nuovo gruppo non si forma sull'opposizione verso altri gruppi, ma sulla relazione di differenza che si ha con questi altri gruppi. Una relazione indispensabile come riferimento attraverso cui riconoscersi per differenza e non per opposizione.

Nella rete ogni testo per definire se stesso ha bisogno di interrelarsi con altri testi che sono gli indispensabili riferimenti attraverso i quali riconoscersi per differenza. Un link non crea un approfondimento, ma una relazione attraverso cui verificare una differenza; una differenza rispetto al senso che prima di tale link si era immaginato appartenere al testo da cui è partito l'approfondimento.

Gli organismi sociali, così come i linguaggi, hanno spesso usato nel passato la strategia di affermare una parte (o un'unità di senso) attraverso l'annullamento di una o più altre parti per opposizione (il positivo che si afferma sul negativo) o per dialettica (il superamento di due o più parti in un'altra parte frutto della loro unione). Lo sviluppo dei processi culturali culminati nella rete ha mostrato la possibilità di un incrocio identitario che trae origine e si fonda sulla mente e che espande indefinitamente le opposizioni, le differenze, così come i riferimenti (qualcosa di analogo a un processo di semiosi illimitata) in una rete talmente complessa da renderne possibile la percezione solo se si accetta di coglierla come insieme. Un insieme sfumato la cui complessità non permette di distinguere al suo interno unità distinte e opposte ad altre unità, quanto il riconoscersi per il sentire o per attitudine intorno a un centro temporaneo di cui si coglie la relazione.

Laddove il rapporto di cooperazione lascia la libertà di scegliere il proprio centro temporaneo la rete permette la coevoluzione mutuale dei

propri componenti, rispettandone l'autonomia. Laddove invece ciò non accade, la rete si trasforma producendo conflitto.

Trasformazione e Conflitto

L'agire politico collettivo

All'uso liberista delle nuove tecnologie hanno risposto i movimenti, proponendone un uso sociale che diventava implicitamente un nuovo e diverso modo di fare politica. La connessione in rete è stata vista come la possibilità di creare un movimento sociale oltre che un nuovo modo di comunicare.

La cosiddetta Wired society è stata definita da alcuni come un sistema di reti: reti di potere, di comunicazione e di contropotere. H. Bey ha stabilito una simile tripartizione, usando però i termini rete, tela e contorete (vedi scheda H. Bey) (AA.VV., 1991, p. 96).

Se il primo termine individua l'uso della rete finalizzato agli interessi del potere, i movimenti hanno situato il loro campo di azione oscillando nelle restanti due aree in cui hanno cercato di costruire dei modelli di rete come liberazione, socialità di pratiche, comportamenti di rifiuto, resistenza, sabotaggio e costruzione un nuovo soggetto con identità collettiva. La rete è stata usata dai movimenti per trasmettere insubordinazione, autonomia e identità collettiva.

Il movimento in rete

Secondo L. Felsenstein i computer distribuiti alle persone "avrebbero diffuso l'etica hacker nella società dando alle persone non solo il potere sulle macchine, ma anche sugli oppressori politici" (Levy S., 1996, p. 185).

Felsenstein teorizza la necessità di attivare un numero sempre maggiore di reti comunicative. Reti che devono essere concepite sul modello rizomatico. L'intento di Felsenstein è rivolto alla costruzione di un'etica specificatamente hacker, che guidi l'azione di ogni gruppo nella propria pratica. L'obiettivo è una società dove la macchina venga messa al servizio dell'uomo e della sua liberazione (Scelsi, 1990, pp. 24-25). Il computer, dunque, come strumento di liberazione attraverso cui operare una rivoluzione sociale.

Howard Frederick, attuale direttore delle notizie dell'Institute for Global Communications (nato nel 1985), ritiene che gli interessi finanziari e politici hanno "spinto al margine la società civile", lasciando senza mezzi di comunicazione chi voleva dare vita a questa cultura. La telematica ha modificato l'equilibrio di potere a favore delle associazioni del volontariato civile a livello mondiale. La telematica cambia l'equilibrio di potere tra cittadini a livello comunitario. Oggi sono emerse sulla scena mondiale forze nuove e potenti: il movimento per la protezione delle foreste tropicali, il movimento per i diritti umani, la campagna contro il commercio di armi, agenzie di informazioni alternative e reti planetarie di computer. Le associazioni del volontariato internazionale devono affrontare un grave problema politico che sorge dalla concentrazione della proprietà dei mezzi di comunicazione mondiale nelle mani di un numero molto ristretto di persone. A fine secolo "cinque-dieci giganti controlleranno la maggior parte dei giornali, delle riviste, dei libri, delle radio, delle produzioni cinematografiche, degli studi di registrazione e delle società di videocassette più importanti del mondo". Questi nuovi signori dei media non presteranno certo le loro reti alle associazioni della società civile. La

soluzione militante a questo dilemma è stata di creare reti informative planetarie alternative. L'Institute for Global Communication (Igc) è stato concepito come comunità virtuale per queste associazioni, una tecnologia per la crescita della società civile mondiale. La distribuzione della rete e la disponibilità di computer a prezzo non eccessivo hanno reso possibile creare una rete alternativa sull'infrastruttura principale (Rheingold, 1994, p. 303).

Anche altri gruppi hanno apertamente dichiarato le proprie finalità sociali. Tra questi, la mailbox Links della fine degli anni ottanta, appartenente al gruppo hacker di Monaco, Computer Club Socialista gruppo che "si definisce come libera aggregazione di computerfreaks, provenienti dall'area di sinistra. Questo box si definisce come una banca dati dal basso sulle Bürgerinitiativen, sul movimento delle donne, il movimento per la pace, i movimenti ambientalisti ed ecologisti.(...) Con volantini e pubblicazioni di vario genere vengono poi diffuse queste informazioni" (Scelsi, 1990, p. 141).

L'European Counter Network è stato un esempio di una rete europea pensata alla metà degli anni Ottanta come strumento di trasmissione delle informazioni all'interno di un progetto di agenzia di comunicazione antagonista.

Nel primo periodo di sviluppo di questa rete (fine anni Ottanta, inizio anni Novanta) si era posta la necessità di "non usare la rete come un Cb per fare chiacchiere, ma di dargli un carattere di controinformazione strutturando l'informazione in modo analitico". Così come di avere uno spazio libero per tutti, ma anche uno spazio dove l'informazione sia garantita e dunque selezionata e sedimentata in scrittura. Vi era dunque nel progetto di un'agenzia di stampa alternativa una proposta differente da quella tipica della comunità virtuale. Un'agenzia di stampa nazionale implicava un coordinamento nazionale ed internazionale. Un obiettivo era quello di accelerare il flusso di informazioni nel movimento, stabilendo rapporti continui di comunicazione tra le diverse realtà, sia collettive che individuali, sparse in tutto il paese. Vi era inoltre la necessità di strutturare l'informazione in modo da renderla comprensibile all'estero e comunque a chi non usa determinati linguaggi. La difficoltà di far dialogare linguaggi differenti è un problema tipico che genera il divario sociale. In un'agenzia di stampa internazionale la rete può configurarsi come semplice struttura di servizio, dove sia possibile dare/avere tutte le informazioni necessarie e non. In una comunità virtuale si fa differenza tra "rete" e "coordinamento": a doversi mettere in "rete" sono i soggetti e non le macchine, altrimenti si ha un semplice coordinamento. In questi modelli la rete non sostituisce comunque gli altri media di movimento, ma vi interagisce (AA.VV., 1991, pp. 77-99).

Questo modello di rete, come semplice strumento di servizio per il movimento, si è miscelato in Italia con lo spirito comunitario e cyberpunk promosso da un'altra variegata area di soggetti e gruppi collegati ai centri sociali e trainati principalmente dall'attività del gruppo milanese Decoder. Questa attitudine ha dato luogo in Italia alla nascita della rete telematica Cybernet prima sotto forma di semplice area messaggi cyberpunk (1991) quindi come rete telematica vera e propria (1993). Il confronto tra i soggetti promotori delle due reti Ecn e Cybernet ha prodotto una trasformazione delle dinamiche di entrambe le aree che ha dato luogo alla nascita, nel 1996, del sito web "Isole nella Rete" (<http://www.ecn.org>).

Una delle più attuali forme di protesta partecipativa in rete è il netstrike. Il netstrike, o corteo virtuale (vedi Netstrike), è una forma di protesta cui viene dato molto rilievo anche rispetto ad altre modalità come la petizione in rete, per la quale si ritiene che non esistano sufficienti garanzie a tutela dei sottoscrittori, in quanto permette, ad esempio, di costruire banche dati. Introdotto da StranoNetwork nel 1995 come "pratica virtuale per conflitti reali"¹⁵, nasce in un'occasione internazionalista ed esplicitamente globale (che prevede sempre una comunicazione in più lingue), con la prima marcia virtuale contro i siti del governo francese per protestare contro gli esperimenti atomici di Mururoa; viene però anche utilizzato in una dimensione più 'locale', come nel caso della protesta contro gli sgomberi dei centri sociali. (Carola Freschi, 2000).

Utopia o realtà?

Ciò che prevale nei movimenti è il tentativo di evitare una struttura gerarchica al loro interno, a favore di una dinamica di rapporti fluttuante e orizzontale. Queste caratteristiche troveranno nel modello delle comunità virtuali un ottimo terreno di sviluppo. Uno sviluppo talmente forte da influire anche sulla nascita delle prime reti civiche, dove però gli interessi politici ed economici impediscono la fluidità della struttura che, rimanendo prevalentemente gerarchica, non garantisce una vera libertà e partecipazione agli individui.

Nello sviluppo delle comunità virtuali vi è dunque il rischio di tradire quelle utopie libertarie che ne hanno accompagnato la nascita e lo sviluppo e dunque lo spirito originario dei movimenti.

Lo spirito comunitario degli anni Sessanta-Settanta in California viene infatti da taluni criticato retrospettivamente. R. Barbrook e A. Cameron nel loro "The Californian Ideology" (Barbrook e Cameron, 1996, pp. 183-190) nel 1995 scrivono: "Incoraggiati dalle predizioni di McLuhan, i radicali della West Coast sono coinvolti nello sviluppo delle nuove tecnologie dell'informazione per la stampa alternativa, le stazioni radio comunitarie, l'Homebrew Computer Club e i collettivi video. Queste comunità di attivisti dei media credevano di essere in prima linea nella lotta per costruire una nuova America. La creazione dell'Agorà elettronica era il primo passo verso lo sviluppo della democrazia diretta dentro le istituzioni sociali. La battaglia poteva sembrare dura, ma 'ecotopia'¹⁶ era quasi a portata di mano. Nasce la "Classe Virtuale" [vedi Kroker, Weinstein, 1996] (...) "L'Ideologia Californiana deriva la sua popolarità dalla considerevole ambiguità delle sue massime. Negli ultimi anni il lavoro pionieristico delle comunità di attivisti dei media è stato largamente riassorbito dalle industrie dei media ed hitech." (...) "Negli anni Sessanta i teorici della Nuova Sinistra credevano che i lavoratori tecnico-scientifici stessero ponendo le basi per la liberazione sociale" (vedi Mallet, 1975) (...) "al contrario i futurologi pensavano che i membri di queste nuove professioni sarebbero diventati la nuova classe dominante" (vedi Bell, 1973)".

In realtà la critica di Barbrook e Cameron è condivisibile solo per certi casi.

La stragrande maggioranza di coloro che formavano le comunità virtuali ha continuato la propria vita in modo coerente, senza cambiare volto ai propri ideali, così come ai propri comportamenti. Se però in alcuni casi si è avuto un cambiamento di rotta, spesso questo è avvenuto per cause esterne. Il problema è che una tecnologia, da sola, non è in grado di cambiare un modello sociale ed economico. Che dunque non è sufficiente mettere su

un'impresa che fornisce servizi Internet per garantirsi un differente modello di rapporti lavorativi all'interno dell'impresa stessa. Il problema è connesso con le forme di monopolio nella produzione di determinati servizi in un determinato momento: per sopravvivere in un mercato sostenuto da lobby e gruppi di potere si è costretti a chiudere o ad assumere delle forme di produzione sempre più su larga scala che costringono a rivedere le forme di relazione nel lavoro, così come le forme di lavoro stesse. Per modificare dei modelli di produzione si devono innanzi tutto eliminare i gruppi di potere, quindi sviluppare una produzione che sia coerente con le proprie risorse e che non raggiunga dimensioni tali da costringere l'organizzazione produttiva a perdere il controllo del suo stesso sviluppo. Ad esempio, la terza parte del libro di P. Levy "Hackers" del 1984, è la storia della trasformazione dei rapporti tra persone che, partite da uno stesso piano sociale ed ideale, si trovano a vedere le proprie vite divise, divenendo uno proprietario di una grossa azienda di software, e l'altro il suo operaio programmatore. Un programmatore di videogiochi che all'inizio era un autore, riconosciuto come tale, in grado di scrivere da solo la sceneggiatura e il software del videogioco, alla fine del libro diventava un semplice operaio che partecipa alla scrittura della sceneggiatura o del software insieme a un elevato numero di altri programmatori, perdendo la possibilità di esprimersi creativamente, di avere gratificazioni e riconoscimenti personali e di intrattenere relazioni paritarie nell'ambito lavorativo. Nel libro di Levy questa sembra essere quasi l'inevitabile fine di un'utopia irrealizzabile e dunque l'ineluttabile riproduzione delle classiche forme di alienazione sul lavoro. La dimostrazione che non vi è spazio per piccole produzioni di opere multimediali, in grado di mantenere vivi quei modelli comunitari egualitari sopra descritti. Sembra esservi, in questo, una rassegnazione di fronte all'immodificabilità del contesto liberista nella produzione multimediale.

Il nostro parere è che le comunità virtuali sono state e sono strumenti efficaci nel produrre trasformazioni culturali nella sensibilità e nella consapevolezza delle persone.

La diffusione delle culture e del confronto attraverso ogni strumento e dunque anche quelli telematici, può sviluppare una coscienza di classe tra i lavoratori dell'immateriale, nel cosiddetto proletariato cognitivo, tale da alimentare il coraggio del rifiuto e della ribellione verso ogni ingiustizia quotidiana.

Ma questo conflitto non si gioca solo attraverso l'azione di protesta diretta, ma anche attraverso l'ideazione e la realizzazione di nuovi modelli comunitari di produzione nel campo delle nuove tecnologie.

2.2. garantire la privacy

"Nessuna informazione di natura privata deve essere stockata tramite i mezzi elettronici senza autorizzazione. Rendere accessibili i dati pubblici, proteggere quelli privati."

Dichiarazione finale del meeting hacker Icata 89 (Galactic Hacker Party).

2.2.1. La Privacy tra Stato e Mercato

Nel libro L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza¹⁷, David Lyon, sociologo alla Queen's University di Kingston, Ontario, si chiede come la tanto celebrata società dell'informazione stia evolvendo verso una nuova società della sorveglianza, se è vero che l'introduzione massiccia delle tecnologie della comunicazione a base informatica comporta

un salto di qualità rispetto ai tradizionali meccanismi del controllo sociale.

La domanda è ovviamente retorica, e questo non solo per la capacità "genetica" delle memorie informatiche di registrare immense quantità di dati nell'universale formato del bit e di trasferirle e scambiarle attraverso le reti di comunicazione, ma perché introducono dei cambiamenti qualitativi e quantitativi nella natura stessa della sorveglianza.

Surveillance, Social Control, New Technologies

La Sorveglianza si riferisce al monitoraggio o alla supervisione di gruppi di individui per ragioni specifiche. Il concetto, per come lo intendiamo oggi, ha la sua origine nell'organizzazione burocratica degli stati moderni. La Sorveglianza è l'elemento sempre presente in ogni gruppo organizzato come elemento di regolazione dei rapporti sociali.

Il controllo sociale si riferisce alle modalità attraverso cui differenti componenti di un dato gruppo limitano o influenzano le scelte e le interazioni degli altri membri. Il controllo sociale può essere esogeno (esterno), endogeno (dall'interno), o autogeno (autodiretto), in relazione alla fonte da cui origina. Il controllo sociale è basato sulla comunicazione efficace fra i membri del gruppo, e poiché la comunicazione face to face non consente di gestire le esigenze organizzative di gruppi sempre più ampi e dispersi geograficamente, mezzi e tecniche di comunicazione sono di primaria importanza per raggiungere questo obiettivo. Oggi questi mezzi sono rappresentati dalle nuove tecnologie dell'ICT che si basano sulla microelettronica.

In sintesi, si tratta di strumenti e tecniche che consentono la raccolta, l'immagazzinamento e la ricerca dei dati attraverso infrastrutture di comunicazione come Internet, che connettono le persone fra di loro, le macchine con le macchine e le persone con le macchine.

L'invadenza delle tecnologie microelettroniche utilizzate a fini di controllo sociale (monitoraggio e sorveglianza, prevenzione e repressione dei comportamenti devianti) ha trasformato la questione della privacy in una questione di libertà.

La privacy del mercato

Big Brother isn't watching, Big Brother is selling (Winston Smith)

Il rispetto della privacy è stato spesso invocato come il "diritto ad essere lasciati in pace", all'interno della propria sfera privata, quella domestica innanzitutto, riesumando una vecchia definizione del 1928, attribuita a Louis Brandeis. Questa definizione ignora però la minaccia che la perdita della privacy rappresenta in termini di limitazione della dignità personale e della propria autonomia di scelta quando è il nostro essere sociale, e cioè il ruolo sociale e l'agire pubblico, a cadere sotto l'osservazione di un "occhio indiscreto". Quando ciò accade, il caso è usualmente considerato "eccezionale", fuori dell'ordinario, e non è infrequente trovare chi invoca la legge a tutela della propria sicurezza e dei propri interessi immediati.

Ma non sembra sufficiente impostare il problema in questi termini. Sulla scia della riflessione di Lyon, è utile riflettere sul significato che la violazione della privacy assume in termini di filosofia della sorveglianza per capire come essa venga applicata al monitoraggio di una specifica

popolazione di individui al fine di controllarne e guidarne i comportamenti.

E l'esempio per eccellenza è il controllo dei comportamenti di consumo.

La Perdita della Privacy

La perdita e la "confisca" della privacy appartengono storicamente al regime di ogni istituzione totale, dove assumono il valore esplicito del controllo sulla altrui esistenza.

Filosofi, economisti e uomini di stato, hanno pontificato sulle qualità implicite del dominio della privacy degli "altri" per conseguire obiettivi validi per il funzionamento della società come macchina organizzativa globale.

Applicata alle tradizionali sfere della devianza, criminale e non, al luogo di lavoro nella sua dimensione di potenziale motore del conflitto di classe, utilizzata dal mercato per omogeneizzare e guidare i comportamenti di consumo, la filosofia del controllo basata sulla raccolta di informazioni personali e quindi sulla categorizzazione degli individui, è uno strumento di potere che stabilisce le modalità del comportamento corretto classificando di volta in volta gli individui come buoni o cattivi lavoratori, consumatori, vicini di casa. Questo obiettivo si rivela anche quando il controllo, quello dello Stato, si presenta come riequilibrio della partecipazione al benessere comunitario, dove il controllo opera come meccanismo di inclusione ed esclusione sociale rispetto al godimento dei diritti di cittadinanza.

Da dove origina questa filosofia?

Nella concettualizzazione benthamiana del Panopticon la trasparenza del soggetto "sotto osservazione" ne garantisce il rispetto verso un sistema di regole basato sulla proiezione individuale del timore della punizione conseguente alla loro infrazione. Nella teorizzazione di Weber¹⁸, invece, il controllo e la pianificazione dei comportamenti sono considerati il prerequisito di ogni organizzazione votata all'efficienza, costituendo la base teorica dell'intuizione fordista per cui è attraverso l'organizzazione scientifica dei ritmi e delle funzioni del lavoro che si ottimizza la produzione e si aumentano i profitti. Michel Foucault¹⁹ ci ha spiegato invece quale sia il ruolo della sorveglianza nell'induzione al conformismo preventivo e all'autodisciplina, descrivendo le dinamiche del controllo negli orfanotrofi e nell'esercito come nella fabbrica e nelle prigioni, nella sua famosa teorizzazione della "disciplina del corpo docile". Per Foucault la filosofia del controllo è il paradigma attraverso cui vengono elaborati i codici e i concetti attraverso cui ogni società definisce se stessa mediante il principio dell'esclusione.

L'evoluzione della sorveglianza

Il sistema del controllo che oggi si dipana è tuttavia qualitativamente e quantitativamente differente da quelle elaborazioni, anche se le contiene tutte insieme. L'evoluzione delle forme "tradizionali" di controllo, nonché della teoria che le origina, non è più riducibile al solo universo della devianza e dell'organizzazione del lavoro e della macchina-stato, ma si afferma come fattore di controllo del mercato e con esso si mescola.

La sorveglianza dei consumi, che non disdegna l'uso illegittimo di dati e informazioni raccolte attraverso le istituzioni dello stato, si presenta oggi come obiettivo generale di una società già disciplinata, dove la

partecipazione sociale e quindi il godimento dei diritti di cittadinanza si identificano con la partecipazione ai meccanismi del consumo piuttosto che con un codice universalistico eticamente fondato su inalienabili principi umani di libertà e dignità.

La sorveglianza del mercato si presenta come parte di un disegno organizzativo, la cui efficacia è legata al "comando" sulle qualità del potenziale consumatore e si basa sulla precisa conoscenza dei suoi comportamenti di consumo e della sua capacità di spesa.

Per conseguire tale scopo, il mercato non solo viola la tradizionale sacralità della soglia domestica con la posta personalizzata o con le indagini telefoniche, ma interviene nel modellare i comportamenti sociali tout court, laddove pianifica con l'aiuto della statistica geodemografica l'offerta di merci su segmenti di consumo individuati attraverso la conoscenza delle caratteristiche generali dei consumatori come l'età, la professione, la residenza, la composizione familiare, il genere.

Questa strategia si avvale di modernissimi mezzi di monitoraggio dei comportamenti sociali, che nell'era digitale coincidono con gli strumenti elettronici in grado di mantenere "traccia" dei comportamenti quotidiani: dalle videocamere nel supermercato fino alla posta elettronica via Internet. Lo scopo è la precisa rilevazione dei comportamenti di consumo e la loro guida.

La metodologia di sorveglianza utilizzata dal mercato trova il suo complemento nella pianificazione capillare dei meccanismi di domanda e offerta ritagliati sulla conoscenza di attitudini, gusti e preferenze dei consumatori.

Che cosa c'entra tutto questo con la privacy?

Nei fatti, in termini di "management sociale" le informazioni ottenute da collezioni geodemografiche e dalla analisi statistica dei dati personali di una certa popolazione consentono la creazione di modelli inferenziali di decision making e di social judgement dei soggetti sotto esame per adattare la domanda all'offerta e in tal modo guidare le scelte degli individui, utilizzando la conoscenza dei fattori psicologici che sono alla base dell'agire sociale.

In tal modo, utilizzando i dati registrati sui sistemi elettronici attraverso cui viene svolta ormai la grande maggioranza delle transazioni commerciali (e che forniscono oltre ai dati anagrafici le informazioni circa l'area geografica di residenza, gli orari e gli strumenti di interazione), gli ingegneri del marketing sociale ricostruiscono i profili degli utenti. Questi profili vengono infine usati per mettere a punto campagne di marketing strategico, dove si parte dallo shampoo per conquistare l'adesione al partito.

Lo scopo non è quello di esercitare una coercizione sui cittadini quanto quello di sedurre i consumatori.

Se consideriamo che le stesse scienze sociali descrivono la corrispondenza tra l'essere e il fare dei cittadini-consumatori, i nuovi mercanti di dati sono interessati a sfruttare pattern di comportamento per indirizzare i consumi secondo modelli di acquisto che, per l'elevata corrispondenza che in certe società hanno con l'ordine sociale e l'immaginario, costituiscono un ambito di controllo assai rilevante per chi vuole mantenere lo status quo.

Così, mentre i dati personali relativi all'identità burocratica sono più facilmente reperibili attraverso servizi di credito o sistemi demografici ed attuariali, i dati sui comportamenti di consumo ottenibili attraverso i

questionari commerciali, la carta degli sconti del supermercato, le smart-cards dell'autostrada e i PoS (Point of Sale), sono molto più interessanti per gli ingegneri del mercato.

Al mercato interessano profili di consumo basati sui comportamenti, mentre l'attribuzione univoca dell'identità a un determinato comportamento ha più a che fare con le attività di polizia che col mercato. Tuttavia, seppure il mercato non ha bisogno di sapere come ci chiamiamo ma come agiamo da consumatori, vuole sapere cosa è che ci piace e "dove" venirci a cercare per offrirci ciò che siamo più propensi a desiderare. La ricognizione dei gusti e dell'ubicazione del potenziale consumatore costituisce la base del marketing personalizzato, utilizzato come strumento di previsione e orientamento dei consumi.

Vendere sentimenti

Dall'intuizione, vecchia di quarant'anni, del sociologo G.D Wiebe, per cui "è possibile vendere il sentimento di fratellanza come si vende il sapone" siamo arrivati ad un controllo assai più subdolo e pervasivo, se pensiamo che nella società in cui viviamo l'autoidentificazione e l'integrazione sociale si fondano più sull'illusorio esercizio della libertà di scelta offerta dal mercato che sulla partecipazione ai diritti di cittadinanza su base universalistica.

Così lasciandosi sedurre dal richiamo accattivante del consumo si contribuisce, più o meno direttamente, a mantenere e rafforzare lo status quo di un ordine sociale basato, appunto, sul consumo.

Perché allora è importante garantire la riservatezza dei propri comportamenti e non solo dell'identità anagrafica?

E come può questo atteggiamento trasformarsi in opposizione critica al mondo dei consumi?

Probabilmente l'opposizione migliore a un sistema sociale basato sul consumo è quella di non consumare. È questo il senso del "Buy Nothing Day", una giornata di ribellione al mondo dei consumi festeggiata in Nord-America da molti anni, che consiste nel rifiuto a acquistare alcunché per un giorno intero con l'obiettivo di dichiarare la propria ribellione alla mercificazione dell'esistenza e dei rapporti sociali. Un'iniziativa replicata in altri paesi, come in Italia.

Altri auspicano invece l'attuazione di strategie di "resistenza" che invocano il diritto a una vita "analogica" e presuppongono il rifiuto di usare strumenti che conservano traccia dei loro comportamenti e la distruzione di tutti i dati che li riguardano per affermare la concretezza della propria esistenza e l'irriducibilità dei propri bisogni contro il sé digitale rispetto al quale le politiche dello stato e del mercato vengono organizzate secondo meccanismi di inclusione ed esclusione.

Evitare che vengano creati profili individuali è un fatto di privacy, la quale non essendo una tecnica o uno status, ma una relazione sociale, riguarda da una parte l'autonomia di scelta e la dignità personale, dall'altra "il diritto dell'individuo ad essere lasciato in pace".

La minaccia del mercato alla privacy lede una libertà primordiale: per coloro che sono integrati nei meccanismi di scambio e di consumo, è la stessa capacità di scelta ad essere progressivamente annullata, mentre la minaccia incombe sulla libertà tout court per tutti coloro che auspicano un diverso ordine sociale, gli stessi per i quali l'esclusione dal circuito delle merci ha una sola risposta: l'emarginazione sociale²⁰.

2.2.2. La Filosofia Politica della Sorveglianza Digitale

La riflessione di Lyon sulla dialettica del controllo si concentra nell'osservare di come l'evoluzione della società della sorveglianza non derivi semplicemente dal progresso tecnologico quanto dalla "filosofia politica" del controllo che informa ogni società come "macchina" di organizzazione totale.

Da questo punto di vista Lyon ritiene parimenti inadeguate le metafore del Grande Fratello o del Panopticon nel descrivere il nuovo panorama del controllo, laddove egli scorge l'aspetto progressivo della società della sorveglianza nella sua crescita collegata all'affermazione dei diritti di cittadinanza e in definitiva del welfare. In sintesi, secondo Lyon è pur vero che "siamo tutti schedati", ma è lo stesso codice numerico che ci identifica in quanto cittadini che ci consente di partecipare al sistema sanitario nazionale o a quello pensionistico nei paesi dove ancora esistono. Gli si potrebbe obiettare che la sorveglianza correlata ai diritti civili resta un sistema di controllo perverso fintanto che la cittadinanza è vincolata al sistema del lavoro e alla collocazione geografica dei cittadini, decidendo così l'inclusione di alcuni e l'esclusione di altri dai sistemi di protezione del welfare state e dalla partecipazione al ciclo delle merci. Ma, soprattutto, questo lato progressivo diventa sempre più ambiguo con la crescente pervasività del controllo dello stato e del mercato, i cui sistemi di sorveglianza si amalgamano e superano la soglia domestica, valutando e inducendo comportamenti di consumo.

Certo, le tecnologie della sorveglianza diventano meno intrusive, si fanno raffinate e seduttive, ma il loro compito è comunque quello di mantenere l'ordine sociale nelle loro sfere tradizionali: Stato, mercato, lavoro, comportamenti sociali. Cioè il controllo dell'adesione alla norma in quanto cittadini, il controllo dei comportamenti di consumo, il controllo delle funzioni e dei tempi nella produzione, il controllo dei corpi e del pensiero.

Secondo Lyon, infatti, è tempo di rinnovare forme e contenuti del comunicare, di inventare nuove pratiche organizzative attraverso cui noi cittadini possiamo conservare indipendenza e privacy senza rinunciare ai benefici della macchina sociale spinta dal motore della sorveglianza, oggi come sempre. Senza dimenticare che invocare leggi a tutela dei soggetti sociali spesso provoca l'ambiguo risultato di rendere i cittadini più condiscendenti verso sottili forme di controllo, immaginandosi garantiti dalla stessa macchina che li vigila.

2.2.3. La difesa della Privacy nell'era di Internet

Dal Cypherpunk's Manifesto, 1993:

"Dobbiamo difendere la nostra privacy, se vogliamo averne una. Dobbiamo unire le nostre forze e creare sistemi che permettano lo svolgersi di transazioni anonime. Da secoli la gente difende la propria privacy con sussurri al buio, buste, porte chiuse, strette di mano segrete e corrieri. Le tecnologie del passato non permettevano una forte privacy, ma le tecnologie elettroniche sì.

Noi cypherpunk siamo votati alla costruzione di sistemi di anonimato. Noi difendiamo la nostra privacy con la crittografia, con sistemi di invio di posta anonimi, con firme digitali e con il denaro elettronico".

Con la crittografia - la scrittura segreta basata su un codice condiviso fra gli interlocutori - è possibile comunicare via Internet senza timore che le proprie comunicazioni possano essere intercettate e decifrate da altri. Ma, è anche possibile celare segreti industriali residenti su un computer, oppure evitare rappresaglie del capufficio per aver spedito una lettera sindacale dalla propria postazione di lavoro.

Perciò la crittografia²¹ antica quanto la comunicazione scritta e da sempre utilizzata in ambito diplomatico e militare, non è più una faccenda da agenti segreti ma, nell'era della comunicazione globale, protegge la sfera più personale e intima della vita di ciascuno, cioè tutela la libertà di espressione e la riservatezza delle comunicazioni private.

La crittografia è anche uno strumento fondamentale della new economy e del rapporto con la Pubblica Amministrazione, poiché essa costituisce la base tecnologica di strumenti tecnici, giuridici e commerciali come la firma digitale, la carta d'identità elettronica, le piattaforme per il commercio elettronico e le transazioni finanziarie online.

L'uso della crittografia nella posta elettronica, sia da un punto di vista tecnico che sociale, è l'equivalente digitale della busta in cui infiliamo le lettere alla fidanzata e questa proprietà schermante della scrittura in codice è essenziale per assicurarci che i nostri messaggi in rete siano riservati, arrivino integri e che la loro origine sia attribuibile a noi soltanto. www.ecn.org/crypto

Esistono molte tecniche di crittografia. Una particolare tecnica di cifratura dei dati è la steganografia - la tecnica crittografica per nascondere messaggi dentro insospettabili contenitori - di cui tanto si è parlato a proposito del nuovo terrorismo. È una tecnica antichissima, tanto che una delle prime testimonianze dell'uso della steganografia racconta che Socrate un giorno fece rasare la testa del suo schiavo più fidato per praticargli un tatuaggio contenente un messaggio da celare ai suoi avversari politici. Solo quando i capelli gli furono ricresciuti il servo fu inviato al destinatario del messaggio che, rasandolo di nuovo, poté leggerlo in tranquillità. Ci sono molti altri metodi e tecniche di cifratura come l'inchiostro invisibile e le Griglie di Cardano, ma per un approfondimento rimandiamo all'ottimo libro di Giustozzi, Monti e Zimuel (2001) citato in bibliografia.

Chi vuole rimanere anonimo sulla rete usa i web anonymizer - o i protocolli di comunicazione sicura ssh e ssl (secure shell, secure socket layer) - mentre chi vuole scambiarsi messaggi senza farsi riconoscere può farlo usando gli anonymous remailers. Due strumenti che sono usati rispettivamente da chi non vuole farsi spiare durante la navigazione web - ed evitare così di fornire preziose informazioni commerciali - e da chi non vuole essere associato al contenuto dei suoi messaggi. È il caso di chi vuole denunciare un fatto di mafia, un crimine o un abuso senza il timore di subire rappresaglie. Mentre chi vuole essere sicuro che i propri messaggi vengano letti da un preciso destinatario, e solo da quello, per proteggere dati sensibili come le informazioni personali sulla salute, il credo religioso o l'orientamento politico, usa i software di cifratura in codice, come il Pgp.

Per approfondire le tecniche di autodifesa digitale rimandiamo a un ottimo libro prodotto in Italia dalle culture hacktivist: Kryptonite²². www.ecn.org/kryptonite

Per questi motivi gli attivisti digitali, gli hacktivist, i cybherpunks e molti altri legittimano e difendono l'utilizzo della crittografia a dispetto delle scelte politiche e militari degli stati e hanno ingaggiato un duro conflitto coi governi per garantirne la libera diffusione. Ciò che contestano è la tesi secondo cui i software di crittografia, pensati per tutelare la privacy, possono essere usati anche da chi vuole commettere reati, rendendo necessaria una forte limitazione sulla produzione di tecnologie crittografiche e, come i servizi di sicurezza federali hanno proposto al Congresso americano, l'installazione di una backdoor governativa sugli stessi programmi di crittografia per controllarne l'uso. Un rimedio peggiore del male perché la maggior parte delle tecnologie di crittazione (e decrittazione) vengono prodotte al di fuori del controllo degli Stati, e l'idea di limitarne la circolazione e quella di inserire backdoor governative nei sistemi di cifratura ne scoraggerebbe di fatto l'uso e ne ridurrebbe il mercato, con ovvi effetti sulla ricerca e la commercializzazione di queste tecnologie presso il grande pubblico, favorendo nazioni e gruppi indifferenti a queste restrizioni. La crisi della ricerca applicata che ne deriverebbe potrebbe essere un autogol in un'epoca in cui la crittografia viene usata per garantire la sicurezza delle infrastrutture nelle cyberguerre, o nelle comunicazioni tra le forze di polizia e il general public, visto che la polizia stessa ha incoraggiato l'uso della crittografia a fini delatori per proteggere la raccolta pubblica, via web, di informazioni su violenze, rapimenti e sparizioni. Inoltre, le tecnologie di crittazione vengono utilizzate per gli scambi finanziari e commerciali. Per pagare un bonifico via Internet, giocare in borsa o visualizzare il saldo del conto in banca dal proprio Pc. Una restrizione nell'uso della crittografia danneggerebbe quindi le attività economiche legate al suo utilizzo.

Fatto ancora più grave sarebbe lasciare intendere che tramite le backdoor ogni nostra comunicazione può essere monitorata, perché fa temere una ingerenza indebita da parte di apparati dello stato che non hanno automaticamente la fiducia dei cittadini, con l'effetto di indurre l'autocensura e il conformismo.

Da qui la tesi più ragionevole secondo cui l'uso potenziale della crittografia da parte dei terroristi va contrastato con la creazione di codici di decrittazione e operazioni mirate di intelligence, utilizzando altri dati per individuare i sospetti e solo allora avviare un attacco "brute force" per rompere il codice di crittazione eventualmente usato.

Perché dice P. Zimmermann, autore del più noto software di crittografia, il Pgp, "Se la privacy viene messa fuori legge, solo i fuorilegge avranno privacy".

Complementare al discorso sulle proprietà schermanti della crittografia per garantire la privacy è quello dell'anonimato e non solo perché il "nome" ha un ruolo burocratico nella società. È utile per certe necessità, ma diventa un limite per altre. L'identità fornita dal nome è la "password" di accesso agli archivi che contengono la parte burocratica della nostra storia sociale. Evidentemente la nostra vita non si esaurisce nelle pratiche burocratiche, ma mette in gioco un insieme di relazioni per le quali il dover fare riferimento sempre a un unico nome è di fatto un limite. L'impossibilità di assumere identità multiple impedisce l'uso della metafora per descrivere noi stessi. Inoltre, il dover fare riferimento al nome sempre attraverso una parola rende dominante il linguaggio verbale nella comunicazione.

Il problema della necessità di adottare identità multiple nella comunicazione va ricondotto a un problema etico di libertà degli individui: da una parte il diritto alla privacy (e quindi all'anonimato) e dall'altra il diritto di rendere pratica sociale ogni potenziale forma del nostro immaginario. Che al giorno d'oggi può significare, tra le altre cose, il diritto alla libertà di concretizzare la propria fantasia nella "realtà" del cyberspace.

Anonimato come forma di demercificazione

L'omissione del nome nella comunicazione non va confusa con l'assenza di norme sociali (l'anomia)²⁴. Semmai è sintomo dell'assenza di norme sociali imposte dall'alto perché le regole devono emergere e affermarsi all'interno dei rapporti sociali e possono avere un senso esclusivamente nell'ambito da cui sono emerse.

Una delle caratteristiche importanti della comunicazione anonima è sicuramente quella di voler eludere le logiche del mercato. Si deve "comprendere se la cosiddetta 'dematerializzazione' non sia piuttosto un processo di demercificazione, ovvero se la preconizzata rarefazione dei rapporti con la realtà fisica non consista invece in un allentamento dei rapporti con il sistema di mercato"²⁵.

Le Firme digitali, che sono una forma di pseudonimato, si possono considerare a tutti gli effetti la diretta conseguenza delle Tags sui muri o sui treni della metropolitana. La firma digitale, che spesso è un pseudonimo, non si limita al nome composto di lettere, ma assume una veste grafica realizzata grazie ad alcuni particolari caratteri Ascii o per mezzo della grafica Ansi. Associate frequentemente a una frase (Origin) che diventa un motto, le tags digitali riescono talvolta a esprimere meglio di ogni altra cosa che tipo di persona sia l'autore del messaggio. Grazie ai network telematici questi segni digitali sono in grado di far circolare nel giro di una notte in tutto il mondo lo pseudonimo grafico e verbale con cui ci vogliamo presentare agli altri. A differenza delle tags sui muri, la qualità digitale delle tags telematiche rende possibile una loro moltiplicazione esponenziale senza deterioramento nella copia. Ciò permette a chiunque non solo di copiarne lo stile, ma di riutilizzare alcune parti dell'originale per crearne una nuova.

Nel cyberspace la stessa definizione di "anonimo" rischia di esaurirsi in una questione linguistica. Ciò che manca è di fatto solamente il "nome burocratico", ma per il resto siamo di fronte a un corpo virtuale e a un comportamento di questo corpo che in nessun modo nasconde le caratteristiche comportamentali del corpo reale. L'anonimato nel cyberspace evade semplicemente la connotazione "burocratica" del linguaggio, mentre mantiene inalterate le qualità e le modalità comunicative che in certi casi sono addirittura potenziate. La possibilità di assumere forme diverse aumenta le potenzialità espressive di ogni individuo.

La logica del linguaggio del cyberspace (nell'ipotesi che la scienza realizzi ciò che promette) dovrà essere reinterpretata in un ipotetico futuro in cui il "nome" non sarà una "necessità" astratta che si limita a descrivere "qualcosa" del mondo, ma una proiezione virtuale di quel "qualcosa"²⁶.

Le culture hacktivist hanno prodotto materiali teorici e realizzati sistemi per tutelare la privacy e garantire l'anonimato. Ne citiamo solo due: Il progetto Winston Smith, l'Anonymous Remailer di Isole nella rete.

Il Progetto Winston Smith - Scollegiamo il Grande Fratello

mailto:winstonsmith@nym.alias.net

"Ma cosa importa a me della privacy ? Io non ho niente da nascondere!"

"Perché dovrei preoccuparmi della mia privacy ? Chi vuoi che si interessi a me?"

"Io sono più furbo, infatti me la sono sempre cavata!"

Bene, se la maggioranza delle persone non si riconoscesse in almeno una di queste frasi, il Progetto non avrebbe ragione di esistere, e del resto il mondo sarebbe probabilmente un posto un po' migliore.

Purtroppo molte, troppe persone, trovano ragionevoli queste affermazioni.

E allora? Bene, se ritenete che la privacy nel cyberspazio sia un diritto individuale, inalienabile, primario, vi trovate già d'accordo con noi sulla necessità di promuoverla e difenderla, e forse condividerete i mezzi che proponiamo.

Se, al contrario, siete d'accordo con una o più delle suddette opinioni, ma avete ancora voglia di leggere, potrete valutare la validità di un diverso punto di vista e magari cambiare opinione.

In estrema sintesi, il Progetto Winston Smith si propone di diffondere servizi essenziali per mantenere la privacy in Internet, e di promuoverne l'uso da parte di chi utilizza Internet per lavoro, per svago, per comunicare, in ultima analisi per vivere una parte della propria vita.

I servizi che riteniamo vitali per difendere la privacy nell'Internet quale è oggi, e che potranno modificarsi con la sua evoluzione, sono:

- 1) la possibilità di inviare e ricevere posta senza che nessuno la possa leggere (diritto alla riservatezza) e, nel caso lo si ritenga necessario, senza che nessuno possa risalire all'identità del mittente e del destinatario (diritto all'anonimità)
- 2) la possibilità di pubblicare e diffondere informazioni su Internet senza che nessuno le possa cancellare (diritto alla libertà di parola) e senza che sia possibile risalire all'identità di chi le diffonde e di chi le legge (diritto a non essere censurati e libertà di scelta dell'informazione)
- 3) la possibilità di agire in Internet come siamo oggi abituati a fare, surfando, chattando, mandando posta, senza che nessuno possa registrare le nostre azioni (diritto alla privacy).

Ma queste libertà non sono eccessive? Dopotutto la libertà di parola deve essere limitata dalla morale e dalla decenza. Della segretezza assoluta e dell'anonimato beneficiano i criminali, mentre le persone perbene non hanno niente da nascondere! E oltretutto i pedofili e i terroristi avrebbero via libera.

Bene, elencate nello stesso ordine, noi crediamo che il diritto alla libertà dell'uomo, di tutti gli uomini non è mai "eccessivo" fintantoché non limita 'direttamente' le libertà altrui; il fantasma dell'eccesso di libertà è stato utilizzato da dittature e poteri repressivi fin dall'alba della società.

Guarda caso coloro che hanno affrontato il problema della libertà di espressione, pur in tempi e condizioni molto diversi come i redattori della Dichiarazione di Indipendenza americana e della Costituzione italiana, hanno sempre dato la stessa risposta; si tratta di un diritto essenziale e inalienabile.

Segretezza e anonimato, riuniti in quella che chiamiamo "privacy" sono un diritto ancora più vasto della libertà di espressione, e altrettanto essenziale. Per contrastare i criminali, la società non può pretendere che tutti vivano in case di vetro; si tratta di preservare il bene maggiore.

Diritti sostanziali e inalienabili di tutti devono avere la precedenza su situazioni in cui i diritti altrettanto inalienabili di pochi sono minacciati, per esempio da atti criminali.

Non mancano certo le possibilità per difendere le vittime senza limitare i diritti di tutti; piuttosto le vittime vengono spesso portate come pretesto per politiche totalitaristiche e liberticide.

Il Progetto Winston Smith offrirà una risposta su due piani diversi

- creando risorse informative mirate a facilitare tutte quelle persone e organizzazioni che vogliano realizzare risorse informatiche utilizzabili per conservare la privacy

- creando e pubblicizzando documentazione che permetta a chiunque di utilizzare queste risorse per difendere la privacy propria ed altrui.

cripto, l'anonymous-remailer di InR

Isole nella Rete è fiera di annunciare il ritorno del proprio anonymous-remailer: "cripto@ecn.org".

In un clima di guerra orientato al controllo serrato delle informazioni, Isole nella Rete ribadisce la necessità politica di difendere la libertà di espressione in Rete anche attraverso un sistema di mailing anonimo.

In un momento in cui quotidianamente si susseguono notizie ed episodi di monitoraggio a fini repressivi delle comunicazioni telematiche si invita a usare questo nuovo strumento come atto politico di difesa della propria ed altrui privacy.

Nessun alibi è accettabile per il crescente giro di vite che si sta registrando in Rete: è inaccettabile che da una parte si creino sempre più spesso le condizioni di ingiustizia sociale che alimentano micro e macro conflitti in tutto il mondo e contemporaneamente si rivendichi la necessità di maggiori forme di controllo per cercare di arginarne gli effetti.

Per uscire dalla spirale del terrore imposto dalle logiche di privilegio dei potentati economici sono necessari atti politici in cui si ribadisca che la libertà di pensiero e di espressione sono principi fondamentali su cui provare a ricostruire un nuovo mondo.

L'indirizzo del remailer è cripto@ecn.org

Utilizzare l'anonymous remailer:

Per ottenere via email le istruzioni di utilizzo del remailer scrivete a cripto@ecn.org inserendo come oggetto (subject) della vostra email il comando: help

Cos'è un anonymous remailer

Un remailer è un servizio email che permette di inviare posta in modo assolutamente anonimo. L'indirizzo del mittente dell'email da voi spedita risulterà essere il remailer stesso, impedendo al destinatario di risalire efficacemente al vostro indirizzo reale.

Il remailer stesso non trattiene alcuna informazione relativa al mittente e può accettare email cifrate, che garantiscono un altissimo grado di riservatezza.

Perché usare un anonymous remailer?

Per partecipare a una discussione in rete portando un'esperienza personale oppure un contributo di pensiero o informativo senza che tutto ciò sia associato a una identità o traccia telematica.

Informazioni:

Per sapere quali sono i remailer funzionanti seguite lo specifico newsgroup: alt.privacy.anon-server.

Per semplificarsi la vita è possibile usufruire di software specifico per interfacciarsi con gli anonymous remailers, come l'ottimo programma Jbn, che potrete trovare al sito:

<http://www.skuz.net/potatoware/jbn2>

Numerose statistiche e informazioni sui remailer, nonché le statistiche aggiornate del remailer "cripto", possono essere trovate al sito:

<http://anon.efga.org/Remailers>

Informazioni a carattere generale su privacy, crittografia e remailer sono disponibili al sito:

<http://www.ecn.org/crypto>

<http://www.ecn.org/kryptonite>

-

Isole nella Rete

www.ecn.org

2.3. distribuire le risorse

Distribuire le risorse è alla base dell'etica hacktivist della condivisione e del dono. Questo obiettivo sta alla base di tre differenti pratiche: distribuire l'informazione, distribuire i saperi (contenuti), distribuire le competenze (know how) e distribuire gli strumenti (hardware e software). Distribuire l'informazione riguarda la diffusione di news, fatti e conoscenze di interesse pubblico e collettivo.

È una pratica che si concretizza nella creazione di media indipendenti - portali informativi, newsgroup, mailing list, piattaforme tecnologiche interattive per la pubblicazione di materiali multimediali, network digitali di radio libere e televisioni di quartiere).

Questa pratica entra in conflitto con gli oligopoli dell'informazione, con l'informazione verticale dei sistemi di tipo broadcast, con il copyright, la proprietà privata, la riservatezza sulle informazioni pubbliche, le barriere all'informazione, le élite privilegiate, la censura, i segreti di Stato. Uno slogan tipico è "information wants to be free".

Un caso particolare è quello dell'hackeraggio sociale dei Cypherpunk che in casi estremi, hanno praticato l'intrusione abusiva negli archivi informatici pubblici allo scopo di copiare e distribuire a tutti informazioni di carattere pubblico custodite in modo riservato al loro interno.

Il distribuire i saperi consiste nella pubblicazione di opere di editoria multimediale (corsi e manualistica su cd-rom, o in siti web e Bbs) così come di mezzi più tradizionali quali libri, radio, riviste, oppure con l'organizzazione di presentazioni, conferenze e seminari.

In questa categoria rientra anche la critica della riservatezza, le cui tematiche di riferimento sono il diritto ai saperi, il diritto di accesso, il diritto di essere cittadini del mondo, la connettività, la trasparenza, il controllo collettivo sul sapere pubblico.

Il distribuire le competenze avviene attraverso gli stessi luoghi della distribuzione dei saperi, a cui si aggiunge la creazione di workshop, laboratori e scuole.

Le tematiche principali sono l'alfabetizzazione, i diritti del telelavoratore, le pari opportunità, il diritto all'istruzione.

Il distribuire gli strumenti consiste nella creazione di software gratuito o a basso costo - free software, open source software, software di pubblico dominio, software libero senza diritto d'autore, software semilibero, freeware, shareware - software accessibile, così come hardware accessibile,

a basso costo. Ma anche nella distribuzione del software tramite radio o altre forme di distribuzione libera. Lo stesso vale per l'hardware che viene scambiato, donato e ottimizzato secondo la pratica del dono e del riutilizzo.

Queste pratiche entrano in conflitto con il copyright, con il software proprietario e commerciale, contrastando gli alti costi associati all'hardware e al software commerciale..

Nei casi più estremi viene praticato il phone phreaking, attraverso la realizzazione e la diffusione di blue-box, red-box e black-box. Le tematiche in questo caso sono le pari opportunità, il reddito di cittadinanza, i diritti del telelavoratore.

2.3.1. Il diritto a comunicare

"Ogni individuo ha diritto alla libertà di opinione e di espressione incluso il diritto di non essere molestato per la propria opinione e quello di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee attraverso ogni mezzo e senza riguardo a frontiere." www.un.org/Overview/rights.html

Articolo 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani

Spesso il diritto all'informazione è stato inteso come libertà di espressione nel senso del free-speech americano. Per noi il diritto all'informazione nelle società tecnologicamente avanzate dovrebbe essere considerato il risultato dell'insieme di più diritti: il diritto all'accesso, il diritto all'informazione e alla formazione, il diritto alla cooperazione, il diritto alla partecipazione.

E questo perché l'informazione e la comunicazione globale sono fattori che influiscono direttamente sulla qualità della vita non solo influenzando i processi di relazione e la coesione sociale fra i gruppi umani, le culture e le società, ma anche in quanto l'informazione e la comunicazione si intrecciano con le forme della rappresentanza e della democrazia, della partecipazione e dell'autogoverno, del lavoro e dell'economia, del reddito e della produzione.

Le forme della democrazia sono influenzate dalla possibilità di partecipare a processi decisionali di interesse pubblico secondo modalità collettive e presuppongono l'accesso a una informazione plurale, verificabile, equamente distribuita e ugualmente accessibile.

Robert Mc Chesney, professore di Giornalismo e Comunicazioni di Massa all'Università del Wisconsin-Madison, ha scritto in uno dei suoi pamphlet più autorevoli, *Corporate Media and the Threat to Democracy*, che ci sono tre condizioni fondamentali per realizzare una democrazia all'altezza dei tempi che viviamo:

"La prima è che fra i cittadini non esistano grosse sperequazioni di reddito, altrimenti non possono accedere agli strumenti per esercitare la democrazia.

La seconda è che la comunicazione politica su cui l'esercizio della democrazia si basa sia plurale ed efficace, in grado di coinvolgere la cittadinanza e di renderla partecipe del sistema di governo.

La terza è che tutti i cittadini si rendano conto di essere interdipendenti all'interno della loro comunità e che il loro benessere dipende in larga misura da quello degli altri".

Le leggi dell'economia presuppongono da sempre un efficace scambio di informazioni, tuttavia oggi giorno l'efficiente circolazione delle informazioni rappresenta un requisito indispensabile per le forme prevalenti dell'economia che utilizzano tecnologie a base linguistico-informatica, legate cioè all'automazione avanzata e alla terziarizzazione della produzione che si concretizzano nella produzione immateriale, nella delocalizzazione della produzione nei servizi a distanza, eccetera.

L'innovazione tecnologica porta con sé nuove modalità nell'organizzazione della produzione di merci e incide direttamente sulle forme del lavoro che si concretizzano nel lavoro cognitivo e reticolare che utilizza la conoscenza come materia prima, oggetto essa stessa di nuove e spesso illegittime forme di appropriazione. Per questo l'accesso ineguale alle reti ed alla conoscenza si traduce in nuove forme di alienazione e di esclusione sociale.

L'ineguale distribuzione delle risorse della comunicazione, nota oggi come digital divide, è fonte di numerosi conflitti in quanto pone dei vincoli all'affermazione del diritto di usare il software e le reti per soddisfare i bisogni concreti degli individui e ad affermarne i valori.

Il digital divide, il divario digitale, è determinato in ultima analisi dalla disparità di accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione causato dall'assenza di infrastrutture, dal ritardo culturale, da restrizioni politiche e da differenze economiche all'interno di uno stesso paese o fra nazioni diverse. Il fatto che oggi le forme dell'economia e quelle della democrazia siano sempre più collegate alla diffusione delle tecnologie e della rete Internet, che raccoglie e moltiplica queste tecnologie, il digital divide è riconosciuto come un problema di rilevanza mondiale²³.

I conflitti che traggono origine dal digital divide hanno un carattere geopolitico che va oltre l'estensione geografica di Internet, ma che spesso la implica (Limes)²⁴.

La "geopolitica di Internet" può essere intesa come l'insieme dei processi che influenzano l'evoluzione della rete in termini di distribuzione e di accesso alle risorse necessarie a utilizzarla.

Trattandosi di uno strumento di comunicazione²⁵, i conflitti che riguardano Internet sono in primo luogo relativi al suo impiego come strumento di produzione e diffusione dell'informazione e la geopolitica di Internet riguarda in conseguenza la questione più generale della diffusione e dell'uso delle tecnologie per l'accesso all'informazione e il diritto alla comunicazione.

La storia dei processi di diffusione di Internet e i conflitti che da essa originano coincide in buona misura con l'evoluzione della cultura hacker. Coincide cioè con una cultura che intende l'accesso alle tecnologie come mezzo per la distribuzione di risorse, strumento di riequilibrio dei poteri.

Costruire strumenti per soddisfare bisogni

Anche se ci sono molti modi di concepire l'hacking, e sebbene le definizioni usate non trovino sempre tutti d'accordo, è pur vero che esistono elementi che ci fanno capire che l'hacking è una cultura dai tratti ricorrenti e che l'elemento centrale di questa cultura riguarda l'attitudine a costruire strumenti per soddisfare bisogni.

L'hacking è una filosofia, un'arte, un'attitudine, un modo giocoso, irriverente e creativo di porsi di fronte agli strumenti che ogni giorno usiamo per comunicare, divertirci e lavorare: i computers. Ma l'hacking è soprattutto un abito mentale. Proprio perché si manifesta nei laboratori universitari americani a cavallo degli anni 60' e affonda le sue radici nella stessa mentalità libertaria e antiautoritaria che da lì a poco darà origine alle controculture americane della contestazione è difficilmente irregimentabile in categoria definite. Non è riassumibile in uno schema, non è una regola, un programma o un manifesto, è piuttosto o un modo etico e cooperativo di rapportarsi alla conoscenza ed a quelle macchine che trattano il sapere e l'informazione.

Software, hardware e reti di comunicazione

Hacking è quindi innanzitutto "arte della programmazione", è l'attitudine artistica che ti porta a semplificare un codice macchina, che ti permette di individuare un algoritmo innovativo, di trovare la chiave per facilitare un processo di comunicazione interno alla macchina, fra l'utente e la macchina, fra gli utenti stessi.

Dai primi passi nei garage degli hippies tecnologici, gli homebrewers, il concetto di hacking ha fatto parecchia strada e poi ognuno se ne è appropriato per esprimere utopie sociali e tecnologiche che la forza virale di un potente immaginario collettivo ha fatto retroagire sugli orientamenti dei suoi stessi soggetti.

Tra quanti praticano l'hacking, abbiamo già detto che potrebbero essere individuate molteplici tipologie.

C'è l'hacker anarchico, individualista e solitario che per il puro piacere di "metterci le mani sopra" si appassiona a modificare il più complesso dei sistemi, la cui imperfezione, i cui bachi, considera un'insulto all'intelligenza della programmazione. C'è l'hacker "sociale" il cui scopo è quello di abbattere ogni barriera che si frapponga fra le persone e la conoscenza, quello per il quale la libera informazione è una caratteristica della comunicazione da valorizzare socialmente. Oppure c'è chi intende l'hacking come un'operazione di 'detournamento', di modificazione del senso. Ci sono quelli per cui l'hacking è reinterpretazione funzionale di parole e di concetti e che considera la de-formazione un diritto pari a quello dell'in-formazione. Altri sono moderni Robin Hood della comunicazione, impegnati a svaligiare la banca, enorme, dell'informazione, per restituire a tutti la ricchezza sociale sottratta alla comunità da anacronistiche leggi di protezione del software o delle opere dell'ingegno, nella consapevolezza che il sapere può essere solo il frutto di un processo di accumulazione creativa di generazioni successive di inventori, e che privarne gli altri rappresenti un furto.

L'hacking è quindi soprattutto condivisione di conoscenze, e per questo è un potente motore dell'innovazione sociale e tecnologica. L'innovazione che l'hacking genera non ha solo creato il world wide web e i software per le reti di comunicazione, non ha solo creato nuovi prodotti nei laboratori delle start-up companies informatiche, né semplicemente nuove professionalità nel campo del lavoro: i programmatori di software libero, i beta-tester o gli esperti di sicurezza.

L'hacking si rapporta all'innovazione, alla cosiddetta rivoluzione digitale ed alla new-economy in una maniera più generale:

- sarebbe difficile pensare oggi alla new-economy senza la massiccia introduzione dei computers nelle case, nei luoghi pubblici e nei posti di

lavoro che l'assemblaggio dei primi personal computers nelle cantine degli hackers ha messo a disposizione della rivoluzione informatica

- sarebbe impossibile pensare all'innovazione informatica se la lotta per migliorare il software non fosse stata oggetto di una continua pratica ideativa, di una progettazione dinamica di sistemi aperti, liberamente condivisi e modificabili

- sarebbe difficile non mettere in relazione il freestyle espresso dai programmatori hackers con la tendenza al decentramento, alla cooperazione reticolare, all'autogestione creativa, che sono oggi le basi dell'industria immateriale, quella che produce valore a partire dal sapere e dall'innovazione.

L'innovazione si basa sul libero scambio di informazioni, garantito dalla creazione di sistemi aperti, tramite l'introduzione di nuovi strumenti. È questo quello che è accaduto con la creazione dell' E-macs, del progetto Gnu e di Linux.

Linux è il termine generico con cui è divenuto noto il software libero, alternativo al sistema operativo proprietario Microsoft Windows. Emacs è un potente editor di testi scritto nel 1984 da Richard Stallman, uno dei padri del software libero (free-software) e del progetto Gnu, un progetto di sistema operativo non proprietario. Gnu è un acronimo ricorsivo di "Gnùs Not Unix", e significa che Gnu non è Unix, nel senso che ha le stesse funzionalità del sistema Unix - il quale fu scelto come software di partenza per le sue caratteristiche tecniche di multiutenza e di multifunzionalità, ma anche per la sua elevata diffusione nella comunità informatica del tempo - ma vuol dire soprattutto che Gnu non è un sistema proprietario.

Gnu è il progetto collettivo per cui è stato scritto il corpo del sistema operativo che, integrando il kernel sviluppato da Linus Torvalds nel 1991, è diventato l'ormai famoso Linux, e che ha messo in discussione il monopolio di Microsoft nella diffusione dei software necessari a far funzionare le macchine informatiche.

Ed è giustamente considerato come il software libero più famoso al mondo. Il sistema operativo è il programma che rende i computer qualcosa di più di un ammasso di ferraglia in quanto ne gestisce tutte le parti, i programmi applicativi e l'interazione dell'uomo con la macchina. Ma un sistema operativo è fatto di tanti moduli e, nel caso di Linux sappiamo che la maggior parte di questi moduli era nata e si era diffusa gratuitamente ben prima che Linus Torvalds scrivesse il kernel che gestisce l'unità di calcolo, la memoria centrale, il file system.

Da allora, migliaia di programmatori e singole aziende in maniera libera e cooperativa, hanno sviluppato applicazioni di software libero, editor di testi, fogli di calcolo, programmi grafici e di comunicazione, che hanno reso facile e intuitivo l'utilizzo di Linux stesso.

Perciò gli ingredienti di questo successo non dipendono soltanto dalla versatilità del sistema, né dalla sola bravura di Torvalds, oggi riconosciuto come il creatore di Linux. La riuscita del progetto riposa piuttosto sul fatto che Linux ha attualizzato i principi dell'etica hacker, come ha parzialmente spiegato Pekka Himanen²⁶ nel suo ultimo libro.

La capacità di coinvolgere migliaia di liberi programmatori nello sviluppo di milioni di linee di codice che oggi costituiscono il sistema operativo di Linux è sicuramente un merito del giovane Torvalds, ma questo successo non si spiegherebbe senza considerare la cultura hacker preesistente al suo sviluppo: la cultura della reciprocità, la passione conoscitiva e

l'attitudine a cooperare propria della "repubblica della scienza" costituita dai tanti ricercatori e programmatori che vi hanno contribuito. Linux non esisterebbe inoltre senza la solida organizzazione a rete dei suoi sviluppatori, un modello di organizzazione spontanea, decentrata, orizzontale, aperta, secondo una modalità organizzativa che si fonda sulla condivisione dei metodi e l'idea di un obiettivo comune, addirittura più importante degli aspetti tecnologici dello sviluppo del software.

Insomma, gli ingredienti di questo successo stanno in quelle poche semplici regole che sono alla base dell'etica hacker: l'accesso illimitato a tutto ciò che può insegnare qualcosa sul mondo, la condivisione di conoscenze, l'irriverenza verso i saperi precostituiti, l'apprezzamento delle capacità concrete delle persone, il senso di comunità, l'idea che la conoscenza appartiene a tutti e che, in quanto tale, deve essere libera.

Non è un caso che Stallman - fondatore della Free Software Foundation e animatore del progetto Gnu (www.fsf.org) - e i suoi colleghi considerino il copyright una peste sociale che frena l'innovazione e un'identificazione sociale positiva che può scaturire solo dalla condivisione e dall'uso etico e cooperativo di ciò che gli uomini inventano.

Secondo Stallman è applicando la legge della ridondanza, il diritto illimitato di copia e distribuzione che l'innovazione procede. A questo scopo è stato creato il concetto di copyleft. Somiglia al copyright da un punto di vista legale, ma al contrario di questo dà diritto al libero uso del software con la sola restrizione di includere in ogni nuovo prodotto la libertà incorporata nella General Public License (Gpl) di adattare il software ai propri scopi, di distribuirlo liberamente per incentivarne l'uso da parte di tutti, di aiutare la comunità consentendo a ciascuno di migliorare il programma e, una volta modificato, di distribuirlo con le stesse garanzie di libertà. (vedi scheda sul Software)

Mentre il copyright "protegge la proprietà dall'uso", il copyleft "protegge l'uso dalla proprietà" e impedisce a chicchessia di appropriarsi del lavoro gratuito e volontario delle molte migliaia di programmatori che sviluppano software libero.

È questo l'altro importante fattore del successo di Linux, averlo inserito nel progetto Gnu e l'aver accettato la logica del copyleft, grazie alla quale tutti lo possono studiare e integrarne il codice liberamente. Da allora in poi, il sistema operativo si chiamerà correttamente Gnu/Linux, un sistema completamente compatibile con l'Unix proprietario, ma completamente libero.

È una mentalità che comincia ad affacciarsi anche nel nostro paese, in Italia, dove si moltiplicano i laboratori di scrittura cooperativa del software, luoghi dove funziona lo scambio, il dono, il riuso dell'hardware e del software e dove l'atmosfera gioiosamente cooperativa crea reti sociali e tecnologiche pronte a rimettere in discussione il dominio proprietario dell'informazione.

Dopotutto, se l'hacking ha una definizione condivisa, è che esso implica l'aumento dei gradi di libertà all'interno di un sistema dato, sociale o tecnico che sia. Certo il mercato è in agguato, ma con il copyleft siamo all'alba di un nuovo contratto sociale.

Linux rappresenta un esempio paradigmatico dell'economia della reciprocità, della gratuità e del dono, che è spesso il vero vettore dell'innovazione. Almeno fino a quando qualcuno non ci metterà sopra il suo copyright. Linux è figlio di quella curiosità intellettuale, di quella voglia di fare insieme e di condividere problemi e soluzioni proprie della cultura hacker.

La stessa che ci ha dato Internet, il World Wide Web, Usenet e la maggior parte dei programmi per computer che non si acquistano online e neppure nei negozi di informatica.

Si comprende allora come la filosofia del software libero è solo una delle strategie di risposta alla distribuzione diseguale delle risorse ma forse ne costituisce un asse portante.

Perciò Richard Stallman, che non a caso è considerato il decano di questa filosofia, quando parla del software libero, non parla di gratuità nel senso economico del termine, ma parla di libertà, di coscienza e di responsabilità dei produttori e utilizzatori delle tecnologie dell'informazione, cercando sempre di fare chiarezza sui termini di open source e free software erroneamente ritenuti intercambiabili.

Open Source è un programma di cui è possibile leggere il codice sorgente, cioè il linguaggio di programmazione usato per creare il file eseguibile dall'utente, ma non è modificabile e rimane proprietario. Altra cosa è il software libero, che invece non solo consente di visualizzare e studiare il codice sorgente, ma permette di copiarlo, modificarlo e distribuirlo con le eventuali modifiche apportategli e con il solo vincolo di dare al successivo "possessore" del software le stesse "libertà". "Software Libero" non significa quindi gratuito - "free software is not free beer, free software stays for free speech", dice R. Stallman - ma si riferisce appunto alle libertà citate e a qualcosa di più, cioè alla libertà di operare per il bene della collettività e per l'avanzamento delle conoscenze, seguendo strade diverse da quelle della burocrazia, dell'autorità e del mercato.

Per questi motivi Stallman, con la sua usuale vis polemica, ci ricorda che esiste una notevole differenza fra il movimento open source e quello del free software, e che l'opera di sciacallaggio delle aziende di software che lucrano sulla confusione delle definizioni serve loro per risparmiare sulla necessaria ricerca per lo sviluppo di nuovo software - in questo caso lo fanno gratuitamente altri - e creare una nuova nicchia di mercato per vendere pacchetti di programmi composti da software sottoposti al diritto proprietario e "free software".

2.3.2.Era dell'Accesso?

Ma è sufficiente la diffusione di Internet e del software libero per affermare quel diritto all'informazione e alla comunicazione che dicevamo?

Jeremy Rifkin, economista americano, autore di libri come La fine del lavoro e il più recente L'era dell'accesso, non condivide l'idea di chi considera Internet un mezzo che può contribuire a riavvicinare i paesi più poveri ai paesi più avanzati: "Quando si parla della Grande Rete, del commercio elettronico, bisogna sempre ricordare - sottolinea Rifkin - che il 62 per cento della popolazione mondiale non ha mai fatto una telefonata. E che il 40 per cento non ha ancora la possibilità di utilizzare l'energia elettrica".

Tuttavia, a suo parere, le nuove tecnologie hanno modificato fortemente il sistema economico inaugurando l'era dell'accesso, inteso non solo come accesso alla rete di relazioni del cyberspazio, ma anche come un sistema di mercato, dove relazioni e scambi si fondono e la vita commerciale è organizzata in modo completamente diverso.

In primo ruolo per la minor rilevanza, nelle attività economiche, dell'aspetto geografico e per la nuova centralità delle esperienze e delle relazioni. Il fatto nuovo secondo Rifkin è "la transizione dal mercato alle

reti", che garantiscono l'accesso al consumo di un bene, senza che questo coincida con il suo possesso.

Infine, l'attuale modo di produzione della ricchezza fa leva sulle diversità culturali e gli stili di vita, trasformati tuttavia in attività a pagamento. Non si vende più una merce, ma l'accesso a un'esperienza dietro il pagamento di una tariffa.

In questo sistema, la proprietà dei mezzi di produzione perde di peso, perciò nella società cybernetica, lo spartiacque non è più il possesso ma l'accesso. I nuovi ricchi - i privilegiati - sono coloro che possono accedere alla Grande Rete, tutti gli altri sono tagliati fuori, espropriati del presente e del futuro. Nella new economy, non è più importante distinguere tra chi è proprietario di qualcosa e chi non possiede nulla. Il vero divario è tra chi può utilizzare le nuove tecnologie, tra chi ha l'accesso al cyberspazio, e chi non ce l'ha. Di conseguenza, in una situazione di questo tipo il divario tra i paesi ricchi e quelli poveri diventa sempre più grande, dando il via a un isolamento sempre maggiore.

In questo nuovo "capitalismo culturale" il vantaggio competitivo è dato dal "capitale intellettuale", cioè da una spiccata capacità nella comunicazione. L'attività produttiva diretta è delegata a un ramificato sistema di appalti che conserva elementi preindustriali di produzione e di organizzazione e spesso tutte le rigidità della società fordista. Se il lavoro manuale e lo sfruttamento non scompaiono è altrettanto vero che la fonte della ricchezza risiede sempre più nelle idee e nel renderle produttive, ma per far questo è necessario creare comunità.

La concentrazione del sapere è un rischio del "capitalismo culturale". E non riguarda solo il monopolio che hanno alcune imprese sulle biotecnologie o quello di Bill Gates nel software.

È possibile allora un nuovo contratto sociale che permetta all'enorme massa degli esclusi di poter "accedere"?

Conoscenza e Mercato

Se questa situazione già prelude a nuovi conflitti, altri ne emergono per il controllo dei nuovi territori digitali, delle risorse della rete e dei settori economici ad esse collegati.

La rete è infatti un potente strumento per produrre, distribuire e vendere merci e servizi di tipo nuovo. E se non si può dire che la rete rappresenti una nuova tecnologia o un nuovo media poiché assomma tecnologie preesistenti, integrate in un lungo processo evolutivo, è tuttavia possibile dire che l'economia che essa genera è di tipo nuovo. È un'economia della conoscenza.

La conoscenza reticolare è un fattore economico e il suo valore è un valore di connessione: pian piano che la rete cresce, aumentano le informazioni in circolazione, aumentano le conoscenze e le relazioni. È questa la nuova economia. Poiché la conoscenza non è un bene scarso è possibile produrre valore a partire dalla sua costante innovazione. Questa innovazione si genera in complesse filiere sociali entro cui operano gli individui. I processi di terziarizzazione dell'economia e la smaterializzazione delle merci riconfigura il rapporto fra impresa e individuo. L'individuo è al centro della nuova produzione di merci nel senso di Rifkin.

Secondo Rees Mogg, con la rete l'individuo potrà sottrarsi al controllo dello stato e vendere prodotti e servizi liberamente sul mercato globale dando luogo a un "friction free capitalism".

Se il valore di connessione è creato a partire dalla socialità e dalla cooperazione degli utilizzatori della rete, esso dipende da una sfera di

relazioni sociali. È per questo che si dice che il modello open source è economicamente più efficiente del modello basato sulla proprietà del sapere.

Un prodotto open source, infatti, è tale che l'utente può manipolarlo, appropriarsene e scambiarlo. Nel passaggio da un utente all'altro esso acquista valore secondo criteri diversi da quelli delle merci deperibili e scarse. La circolazione di questa merce preziosa dipende dai suoi canali: infrastrutture, server, sistemi operativi, browser e software. Le differenze nell'accesso a questi strumenti si traducono nella differenza di accesso alla conoscenza. Inoltre questi mezzi influenzano il comportamento degli utenti, perché gli strumenti software sono essi stessi dei modelli cognitivi e relazionali.

Per questo si cerca di imporre degli standard, ambienti cognitivi composti di linguaggi e procedure, cosa possibile solo se l'informazione circola e viene copiata. Una volta imposto lo standard è possibile guadagnare non solo direttamente dal suo acquisto/utilizzo, ma è possibile farlo anche a partire dalla vendita di servizi supplementari, offrendo non solo manuali ma attenzione, assistenza e interazione comunicativa.

La circolazione di queste informazioni prelude alla costruzione di comunità produttive, come dice Rifkin. Le aziende hanno capito che i mercati digitali sono creati dalle comunità. Le comunità sono composte da soggetti che sono produttori e consumatori dei beni relazionali che la nuova economia sforna. Questi prodotti creano le economie del desiderio che sfruttano la socialità per creare merci immateriali.

Gli hacktivist e l'accesso

Il divario digitale che divide gli info-ricchi dagli info-poveri sta ridisegnando la mappa del pianeta secondo una linea di frattura dove l'ineguale accesso alle tecnologie determina di nuove disuguaglianze sociali: l'impossibilità di accedere alle opportunità offerte dalla convergenza dei mezzi di comunicazione diventa fonte di nuove povertà.

Alle numerose iniziative di discussione e alle diverse ipotesi di intervento per contrastare le povertà digitali - come la Ict Task Force chiesta da Kofi Annan e la Dot Force, cioè la Digital Opportunity task Force proposta al G8 di Okinawa - non hanno finora corrisposto azioni concrete. I motivi sono molteplici.

Se nel mondo occidentale il divario interno può essere efficacemente aggredito da adeguate politiche nazionali, ad esempio attraverso l'adozione di software libero nelle scuole e nella pubblica amministrazione (vedi la proposta del prof. R.Meo)²⁷ e con il riciclo di vecchi computer che con il free software possono dare le stesse prestazioni degli ultimi modelli commerciali, a livello mondiale permane il problema degli standard nazionali da adottare, ancora subordinati a una logica commerciale per quanto riguarda la scelta dell'hardware e del software. Rimane il fatto che nei paesi in via di sviluppo che si dice potrebbero giovare dell'innovazione tecnologica, mancano luce e acqua e non solo le infrastrutture di comunicazione.

I problemi però non finiscono qui, in quanto spesso l'ineguale accesso alle nuove tecnologie di comunicazione e segnatamente a Internet - che somma il telefono, la radio la televisione e la carta stampata - dipende da scelte politiche di stati sovrani. È il caso della Cina, dell'Iran, di Cuba e di molti altri paesi (vedi www.rsf.org). Un problema di non facile soluzione in quanto questi stessi paesi considerano il controllo della rete

una questione di sicurezza nazionale e per questo filtrano o bloccano ai cancelli Internet dei loro stati le informazioni e i siti indesiderati perché destabilizzano la loro cultura e il loro modo di vivere.

2.3.3. Resistere al Digital Divide

Peekabooby

Così, mentre in questi paesi si aspettano i caschi blu digitali dell'Onu, gli hacker di molti paesi si sono organizzati per superare le barriere all'informazione che quegli stati hanno eretto intorno ai loro cittadini. Ha fatto rumore infatti l'iniziativa del gruppo del Culto della Vacca Morta - www.cultdeadcow.org - che, dopo essersi scontrato con la comunità cibernetica internazionale per la diffusione di backorifice - un software 'cavallo di Troia' che si installa nel pc all'insaputa del suo possessore e che permette a uno sconosciuto di comandarlo a distanza via rete -, invocando il rispetto dell'articolo 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, quello sulla libertà di informazione e di espressione, ha dichiarato di aver quasi completato la scrittura di un software che permette a chiunque di pubblicare le proprie informazioni sul web aggirando i controlli messi in atto dalle polizie sui server nazionali e presso i provider che forniscono l'accesso Internet al grande pubblico.

Il software si chiama Peekabooby28 e, nel preannunciarne la diffusione, il gruppo ha redatto un proprio manifesto dell'Hacktivismo.

Hacktivismo è la versione spagnoleggiante del termine Hacktivism, neologismo usato dagli attivisti digitali del Culto della Vacca Morta proprio per indicare quella attitudine a fondere la loro pratica di hacker con l'intervento diretto in una situazione di disparità. Esempio assai concreto di una cultura hacker che considera la libera diffusione di informazioni un diritto umano fondamentale, da garantire con ogni mezzo affinché ciascuno possa partecipare al discorso pubblico e intervenire attivamente su scelte che riguardano tutti. E poiché, secondo il Culto, l'Hacking è uno sport da contatto, nel senso che esso permette di stare in contatto con milioni di persone, chi pensa di poter disconnettere tanti milioni di individui come in Cina e di usare internet solo per gli affari di qualche lobby economica, si sbaglia.

Ed è difficile dargli torto se si pensa che la libertà di espressione non è solo libertà di parola, perché l'accesso alle tecnologie di comunicazione si intreccia con le questioni dell'economia e della democrazia. È in questa dialettica che si inserisce l'attitudine hacker alla costruzione di strumenti per soddisfare i bisogni concreti delle persone.

Cybersyn II

Gli hacktivist del centro sociale occupato Forte Prenestino di Roma, nel dicembre 2000, hanno presentato e discusso il progetto Cybersyn II, una piattaforma tecnologica per la cooperazione telematica nel nuovo millennio. La piattaforma, realizzata dal gruppo AvANa.net, è nata per facilitare la diffusione di strumenti per l'autorganizzazione della galassia del lavoro immateriale - ovvero dei soggetti che si confrontano con le trasformazioni del lavoro, del mercato e della comunicazione indotte dalla rivoluzione digitale - e costituisce il contenitore di tre progetti strettamente interrelati.

Il primo è FORTHnet. Il progetto Forthnet è finalizzato a fornire al centro sociale una infrastruttura di rete, una Lan, e la connettività verso

Internet. L' infrastruttura è pensata per favorire gli scambi e la cooperazione avanzata fra tutti i dodici laboratori del centro (grafica, fotografia, comunicazione, cinema, etc.), che si estende su di un'area di tredici ettari, e tra questi e il mondo fluido dei movimenti sociali. Il progetto prevede l'accesso libero e gratuito per chiunque a postazioni pubbliche di accesso alla rete, funzionanti con software libero all'interno dello stesso Forte Prenestino.

Il secondo progetto è Bwn, un acronimo che sta per "BrainWorkers' Network". Bwn è una piattaforma informatica di sostegno al lavoro immateriale, anch'essa rigorosamente non proprietaria, ed è strutturata come un sistema avanzato di Knowledge Management per condividere idee, metodi di lavoro, risorse, problemi e soluzioni. La piattaforma, realizzata secondo lo standard httpd, è pensata per essere facilmente accessibile secondo la modalità ipertestuale tipica dell'interazione via world wide web.

Il terzo progetto, l'Osservatorio dei Diritti della Comunicazione Telematica, è invece un servizio di informazione e consulenza telematica online sul diritto alla comunicazione. L'osservatorio mira a fornire gli strumenti informativi per superare gli impedimenti alla libera comunicazione costituiti dal carattere fortemente restrittivo della attuale legislazione sulla comunicazione in rete. Attraverso una informazione precisa e tempestiva sui diritti di chi usa la telematica multimediale per comunicare, divertirsi e lavorare, l'Osservatorio, coadiuvato da avvocati e giuristi, è stato uno strumento per la difesa attiva contro la censura di governi e istituzioni incapaci di comprendere e valorizzare la libera comunicazione attraverso la rete.

Il progetto, nel suo complesso, mira quindi a creare le condizioni di una effettiva autonomizzazione dei lavoratori della conoscenza attraverso l'uso libero e gratuito degli strumenti per comunicare. Sono quindi almeno due i caratteri innovativi di questa sperimentazione.

Portare gli strumenti della libera comunicazione in un luogo che è già un crocevia di attraversamenti e di relazioni come un centro sociale, implica già una critica alla costruzione di cattedrali nel deserto lontane dai passaggi metropolitani come i centri di telelavoro a pagamento che mettono a disposizione sistemi di comunicazione costosi e difficili.

Inoltre è un'iniziativa autonoma, che nasce dal mondo dell'attivismo telematico, ed è volta a favorire l'autorganizzazione di tutti quei soggetti che, espulsi dai meccanismi produttivi e tenuti in scacco dal ricatto della ricerca di un salario, non possono esercitare pienamente le loro facoltà creative nella produzione di attività che, piuttosto che configurarsi come lavoro, si presentano come opera: libera, per tutti e senza l'assillo del profitto.

D'altra parte un progetto come cybersyn rappresenta in potenza una modalità di distribuzione della ricchezza prodotta dall'informazione sociale. Accesso libero e gratuito alla rete, software libero, banche dati senza copyright, rete di consulenze, informazioni in tempo reale da parte di gente "vera". Una ricchezza che può essere usata per informarsi, studiare e guadagnare e che quindi genera un reddito indiretto garantendo l'accesso a servizi di comunicazione ma in un'ottica indubbiamente libera e cooperativa. Tutto il progetto muove da una forte critica all'attuale sistema di accesso, utilizzo e regolamentazione della comunicazione telematica e, ponendo l'accento sulle potenzialità della comunicazione orizzontale consentita dalla rete, propone una concezione diversa del diritto a cooperare comunicando.

Non si tratta però di un percorso univoco e determinato una volta per tutte; al contrario, la sua articolazione ha volutamente le caratteristiche di una programmazione aperta, proprio per favorire le interrelazioni con altre iniziative che con esso viaggiano parallele.

Il progetto è importante proprio perché il suo background, risultato di una lunga riflessione sul modo in cui mutano il lavoro, i diritti e lo stesso concetto di organizzazione sociale e politica nell'era della comunicazione digitale, è rappresentato dalla consapevolezza che la libertà di comunicare è non solo e non tanto libertà di parola, ma premessa alla produzione autonoma di reddito e prospettiva di autogoverno.

Se è vero che oggi l'inclusione sociale passa attraverso l'opportunità di conoscere e imparare e che le barriere alla comunicazione elettronica hanno approfondito il divario sociale fra gli "haves" e gli "havenots" dell'informazione, e se è vero che oggi è la nostra stessa attività relazionale e ludica, fatta di creazioni simboliche e attività ideative, ad essere messa immediatamente a profitto dall'industria delle merci, si pone la questione dei gradi di libertà possibili all'interno di questo sistema. Inoltre, se sono le generiche facoltà umane ad esser messe a profitto dall'industria linguistica, c'è da chiedersi cosa rimane all'attività socializzante, gratuita e desiderante del comunicare.

Il lavoro nell'industria culturale è solo l'aspetto più evidente del modo in cui le capacità umane di creare e comunicare sono inglobate nella produzione di merci. Come accade nel caso della fabbrica virtuale, dell'impresa a rete, di tutto il lavoro autonomo, dove è la stessa capacità del lavoratore di autorganizzarsi, di cooperare con altri, di progettare e gestire tempo e spazi del proprio agire produttivo che crea i presupposti della moderna produzione e circolazione delle merci. Un'attività che si esplica innanzitutto attraverso la comunicazione, telegrafica, a distanza, in tempo reale, potenziata dai nuovi mezzi di comunicazione come Internet. Ma che va venduta per produrre valore economico.

Un'attività che è espropriata al lavoratore simbolico dai flussi di valorizzazione di un capitale ancora saldamente in mano ai capitani d'industria e alla finanza internazionale che, sebbene sproloquino sulla retorica liberista dell'autorganizzazione e della flessibilità come occasioni di liberazione del lavoratore, allo stesso tempo ne impediscono la effettiva autonomizzazione dalle prescrizioni gerarchiche e dal lavoro inutile.

Perciò usare gratuitamente un computer collegato alla rete, poter usare un software che non sia a pagamento, ottenere consulenze in un ambiente creato per progettare insieme, rappresenta una possibilità in più per chi non si rassegna a vendere la propria creatività.

Cybersyn II in questo senso è un'operazione di hacking, di produzione di scenari di senso alternativi attraverso l'assemblaggio di strumenti che accrescono i gradi di libertà e di scelta all'interno di un sistema dato.

I Media Indipendenti

Gli ultimi anni hanno visto il diffondersi dei Media Indipendenti attraverso la rete in un processo che difficilmente può essere considerato temporaneo.

"Tu sei il media, la tua testa è la redazione, il tuo pc la sede", lo slogan che si legge nella firma digitale di un attivista di Indymedia sintetizza così il futuro dei media indipendenti. E ci dice che una nuova generazione di attivisti ha compreso che tutti possono fare informazione

senza doverla delegare ad altri, attingendo alla propria rete di relazioni e a patto di disporre di un computer su cui mettere le mani. Utopico? No, se consideriamo lo scenario in cui i media indipendenti crescono.

Da una parte c'è la forte diffusione di tecnologie di comunicazione "personali". Telecamere, cellulari, computer e macchine fotografiche, utilizzate all'interno dei cortei, delle manifestazioni politiche e delle iniziative culturali consentono a ciascuno di raccontare da un punto di vista interno gli eventi di cui è protagonista, e quindi di riappropriarsi della comunicazione che i gruppi sociali concretamente producono.

Dall'altra parte, la convergenza multimediale dei contenuti della comunicazione, che una volta digitalizzati possono essere riuniti dentro la scatola del computer, stare in una pagina web ed essere diffusi con la posta elettronica, ha fatto sì che essi possano convergere nella rete Internet e interagire con altre reti, tecniche, linguistiche e relazionali, ed essere poi ripresi da mezzi più tradizionali come radio, quotidiani, televisioni e di lì ritornare alla Rete.

Una situazione favorita dall'adozione di piattaforme di open publishing delle informazioni, dalla diffusione di tecnologie peer to peer e di software libero e gratuito, e dal carattere pubblico, universale e trasparente di Internet, che la rendono difficilmente monopolizzabile dal potere politico ed economico.

Ma questo scenario è incompleto se non si considera che alla base della diffusione dei media indipendenti c'è una cultura che considera il confronto, la condivisione e il rispetto reciproco gli elementi necessari della democrazia che si basa sulla comunicazione.

In questo senso la convergenza delle attività di informazione dei video attivisti, degli hacker sociali e delle radio comunitarie in network ampi e delocalizzati, secondo un modello senza vertici né gerarchie, è stata favorita dalla creazione di comunità basate su vincoli di fiducia, appartenenza e reciprocità. Ma è soprattutto il comune riconoscimento dell'importanza dell'informazione come elemento di una comunicazione che costruisce scenari di senso e contesti di azione in una società dove essa si intreccia sempre più con le forme dell'economia e della democrazia che ha determinato il passaggio dalla "comunicazione della politica" alla "politica della comunicazione".

Il Belpaese è stato la culla delle radio libere degli anni 70, ha conosciuto l'esplosione delle fanzine autoprodotte e delle case editrici indipendenti, e ha importato con successo la cultura dei Bulletin Board Systems e delle freenet americane. Ma è anche il territorio dei centri sociali autogestiti, luoghi di contaminazione delle identità, spazi di produzione di soggettività politica, di culture e stili di vita con una naturale vocazione alla comunicazione fatta di concerti, mostre, dibattiti e rassegne teatrali, riviste e libri autoprodotti, che li configura come luoghi mediali per eccellenza. www.ecn.org

Non è un caso che la diffusione dei new media sia stata spesso contigua ad essi perché non sono solo l'attitudine punk alla sperimentazione e il carattere comunitario di queste esperienze che hanno creato i luoghi della formazione all'uso diffuso di tecnologie un tempo chiuse nelle università, ma l'attitudine dei singoli a comunicare senza la quale l'accesso alle tecnologie telematiche è inutile.

L'informazione libera e alternativa veicolata dalle reti telematiche è essenziale per costruire dal basso l'agenda politica dei movimenti e per organizzare lotte e mobilitazioni fisicamente presente. Lotte che si sono

date forme molteplici: dal monitor coi volantini diffusi in rete e attaccati nei mercati (www.print.indymedia.org), ai videowalls nelle piazze (www.strano.net), ai cortei in bici dei mediattivisti (www.makaja.org), alle web-radio ritrasmesse nell'etere (www.radiogap.net).

Per capire la forza dell'informazione indipendente forse non è necessario rifarsi all'etica hacker, ma la logica del decentramento e dell'assenza di gerarchie, la convinzione che l'informazione distribuita in maniera veloce e capillare migliora il mondo, sono di certo ottimi antidoti a un immaginario confezionato dalla pubblicità e dalla televisione.

Come dimostra il caso dell'Independent People Against Media Hypocrisy, una bussola nel mare dell'informazione indipendente www.informationguerrilla.org.

Si sbaglia però chi considera la produzione di informazione alternativa sufficiente a modificare gli effetti del mediascape sulla società e non solo perché i mass media raggiungono un pubblico incomparabile con quello dei media alternativi, ma perché più che le notizie dei telegiornali sono i nani e le ballerine che determinano l'immaginario e influenzano i comportamenti.

E la produzione di immaginario, quella strana bestia che presiede alla formazione di contenuti e di relazioni attraverso associazioni regolate dalla logica dell'emozione e del desiderio, è l'obiettivo dei videoattivisti di Candida Tv che fanno dell'ironia, del plagio, dell'immediatezza delle immagini, la forza della loro "televisione fatta in casa". <http://candida.kyuzz.org>

E poiché sono le immagini e la testimonianza diretta che parla con la forza e l'intensità delle emozioni vissute a scuotere gli spettatori, Indymedia usa proprio i linguaggi della multimedialità per la sua informazione www.italy.indymedia.org

La forza della comunicazione indipendente ha creato un immaginario che dice "si può fare", proponendo stili di vita estranei alla passività e al conformismo della pubblicità e dell'industria dell'infotainment attraverso una produzione di significati autonoma che dimostra che non è necessario usare i codici dell'informazione paludata per essere autorevoli, e che il diario di viaggio di un media-attivista in Palestina può essere più importante della velina d'agenzia a titoli cubitali. www.tmcrew.org

Forse anche per questo siamo passati dalla guerra dell'informazione per accaparrarsi fette di audience, alla "guerra all'informazione" libera e plurale; nell'agenda dei media indipendenti c'è oggi una battaglia di civiltà per il diritto a comunicare attraverso la diffusione dell'informazione autogestita: con le radio a bassa frequenza, le trasmissioni televisive via Internet, l'accesso gratuito alla banda, la soppressione del copyright e la diffusione di software libero e per la riconquista dell'etere. www.altremappe.org

Indymedia

News doesn't just happen; it is made to happen. News, in other words, is managed and manipulated. And if we don't manage it, someone else will. (urban75)

Indymedia è un network internazionale di media attivisti, giornalisti, videomaker, fotografi, web designer, sistemisti, linuxisti, hacker sensibili ai temi dell'informazione libera, "dal basso", indipendente, autogestita. Media attivisti che producono informazione indipendente e la

condividono usando una piattaforma tecnologica realizzata con software libero. Il software su cui la piattaforma si basa è stato creato da sviluppatori austrialiani e perfezionato da programmatori americani ed europei, e consente la pubblicazione real-time su web di materiali testuali e audiovisivi. Ottimo esempio di un software di publishing on-line prodotto proprio da quella cultura hacker che costruisce strumenti per soddisfare i bisogni concreti delle persone: i computers come mezzi di socializzazione dell'informazione.

La tecnologia usata non è nuova, ma si tratta di software sotto licenza Gnu-Gpl, cioè software libero, non proprietario e quindi modificabile da chiunque, che si può scaricare da www.cat.org/au

Indymedia deve la sua forza mediatica ad una piattaforma web flessibile e user-friendly, ad un database completamente automatizzato, a potenti server per lo streaming audio-video, ad un flusso di news sempre aggiornato. Chiunque può caricare ed editare registrazioni audio e video, immagini, articoli, news, comunicati. La redazione non ha bisogno di essere centralizzata, può costituirsi lì dove l'evento accade e organizzarsi in network attraverso email e canali Irc.

Infatti le caratteristiche di apertura della piattaforma sono state scelte affinché chiunque abbia un computer collegato a internet possa pubblicare in tempo reale audio, video e testi. Obiettivo? Sottrarre il monopolio dell'informazione ai media verticali (radio, televisioni e quotidiani) al grido di don't hate the media, become the media!

Una delle caratteristiche dei contenuti veicolati attraverso la rete è che possono essere fruiti in maniera indipendente dal mezzo, dal luogo, dall'ora in cui vengono richiesti. La possibilità di ascoltare la radio o di vedere un telegiornale registrato su Internet ha contribuito ad influenzare le modalità del consumo di informazione liberandola dai tempi serrati dei palinsesti televisivi e dagli spazi angusti delle colonne dei quotidiani. Inoltre oggi tutti possono realizzare il proprio sito web, inviare Sms da un cellulare a un computer e viceversa o spedire foto e filmati via internet.

Ed è proprio il carattere ipermediale, interattivo e aperto della rete che ha persuaso le persone che possono fare informazione da sole senza doverla delegare ad altri.

Indymedia nasce a Seattle il 30 novembre 1999 con l'obiettivo di fare informazione indipendente sugli eventi connessi al summit del Wto che "rischiavano di essere omessi o distorti dai media mainstream". Oggi è una solida realtà informativa sulla rete ed è la dimostrazione di come è possibile creare un mass-medium autogestito, senza scopo di lucro e indipendente dai media istituzionali e commerciali.

Usando il linguaggio delle immagini in movimento, cioè lo streaming video, sulla scia della rivoluzione in corso nella rete - le tecnologie peer-to-peer, il file sharing, napster - ha permesso da allora la pubblicazione e la condivisione di ogni tipo di informazione, senza alcuna modifica dei materiali inviati, e con l'impossibilità di eliminarli dal server basato in Colorado.

La sua sezione italiana è nata nel giugno 2000, a Bologna, durante i giorni di protesta contro il meeting dell'Ocse e ha giocato un ruolo decisivo nella produzione di informazione prima, durante e dopo il controsummit di Genova. www.italia.indymedia.org

Lì gli attivisti si sono ritrovati a lavorare insieme alla copertura mediatica della contestazione al G8 e a discutere del diritto alla produzione di informazione organizzando anche seminari tecnici pubblici. Usando lo streaming video e diffondendo notiziari attraverso la web-radio, Indymedia ha documentato live, minuto per minuto, quello che accadeva nelle piazze di Genova: gli scontri, le violenze ma anche i cortei festosi dei convenuti all'incontro dei G8. Oltre a tutto ciò gli attivisti hanno realizzato anche un sistema di pubblicazione delle notizie da Sms, che permetteva di commentare le notizie trasmesse e i materiali pubblicati usando il proprio cellulare. Un vero esempio di convergenza digitale. Il simulacro che ha raccolto attorno a sé tutti i registi, i webmaster, i giornalisti è stato perciò il sito di Indymedia - www.italy.indymedia.org - che è rimasto per tutto il "dopo Genova" il luogo delle notizie di prima mano per conoscere il numero dei dispersi, degli arrestati, dei denunciati.

Reti Civiche

Un modo peculiare in cui le culture hacktivist hanno provato ad affrontare il tema delle ineguaglianze digitali è la costruzione di reti civiche²⁹. Dai primi esperimenti delle Freenet americane (vedi paragrafo Freenet e Reti Civiche), la vicenda si è dispiegata attraverso una storia complessa che ha conosciuto esiti differenti in relazione alla maturazione delle tecnologie e ai mutamenti degli scenari antropologici e politici conseguenti.

A cosa serve una rc per gli hacktivist?

Ma andiamo con ordine.

Il dibattito sui new media e sulla pervasività della rete Internet ha spesso concentrato su di sé l'attenzione di quanti auspicano un allargamento delle forme della partecipazione alla vita sociale e politica attraverso le nuove tecnologie di comunicazione. È certamente vero che le forme della partecipazione, e quindi della democrazia, si sono storicamente intrecciate con l'evoluzione delle tecnologie della comunicazione, è però opinabile l'equazione per cui all'introduzione di una nuova tecnologia corrisponde un ampliamento della partecipazione alla vita sociale e politica. Anzi ogni volta che un nuovo medium è stato introdotto, esso ha suscitato speranze di allargamento della democrazia³⁰.

Nella prima metà del 900, le tecnologie rivoluzionarie per la vita democratica sono state la radio, il telefono, la televisione.

Ma presto abbiamo appreso che queste tecnologie da sole non garantivano una maggiore democrazia. Noti studiosi hanno individuato una relazione fra lo sviluppo delle tecnologie di comunicazione di massa e l'avvento dei totalitarismi, e l'attuale dibattito italiano sulla par-condicio e il conflitto d'interessi chiarisce i rischi che presenta l'appropriazione integrale dello spazio televisivo da parte dei professionisti della politica.

Altri sostengono invece che l'elemento alchemico dell'interrelazione fra l'uso delle tecnologie di comunicazione e le forme della democrazia è la cultura d'uso delle tecnologie, in quanto esse sfuggono ad una totale determinazione e possono trasformarsi in strumenti di emancipazione.

Secondo un approccio deterministico, al contrario, sono le caratteristiche intrinseche del medium a decretare la sua forma d'uso. Winograd e Flores (1994), ad esempio, sostengono che "costruendo strumenti, costruiamo modi di essere delle persone", mentre i sostenitori di un approccio dialettico

sostengono che "il senso di una tecnica o di un oggetto sta, in ultima istanza, nelle interpretazioni contraddittorie e contingenti che ne danno gli attori sociali". (Pierre Levy 1992).

La reinterpretazione sociale della tecnologia sembrerebbe facilitata da strumenti multimediali e flessibili, come quelli che convergono nello strumento di comunicazione per eccellenza, la rete Internet, su cui oggi si basano le reti civiche, e dal fatto che l'uso di questa tecnologia diventa progressivamente accessibile a molti. Sarebbe quindi il carattere aperto, orizzontale, della tecnologia e dei flussi comunicativi, su cui Internet si sviluppa, a spingere nella direzione di una maggiore democrazia.

Ma c'è da chiedersi se questa visione non sia ottimistica e se l'uso di questi strumenti, anziché promuovere una cultura della partecipazione, incoraggi piuttosto la passività e la delega.

Reti e Partecipazione: Due accezioni di partecipazione politica

In questa cornice si sono sviluppate due concezioni estreme e antitetiche della partecipazione politica fondata sulla telematica territoriale e comunitaria. A un estremo si situano coloro che vedono nella rete la possibilità di una autorappresentazione delle istanze dei cittadini realizzabile senza mediazioni attraverso forme di discussione e di voto elettronico. Questa linea auspica la scomparsa dei mediatori politici di professione, salvo mantenere una casta di burocrati incaricati di far rispettare quelle decisioni "popolari" plebiscitarie, per realizzare una democrazia elettronica diretta. È la concezione tecnolibertaria, individualista e utopica di molti gruppi di pressione e di comunità virtuali, spesso già politicizzate, di più lunga data.

All'altro estremo abbiamo invece una concezione che pensa la rete come un correttivo della politica tradizionale. La rete è in questo caso vista come un mezzo in grado di arrestare la tendenza centrifuga dei cittadini rispetto ai meccanismi di legittimazione del potere politico, come strumento adatto a conferire loro una nuova delega di rappresentanza.

Quindi in un caso si mira ad annullare la sfera del politico tradizionalmente inteso, nell'altro si vuole conservare, ridefinendolo, il primato del politico utilizzando i nuovi strumenti di comunicazione.

Rispetto a queste due impostazioni è però possibile considerare una serie di varianti che favoriscono una pratica di democrazia continua e perennemente costituente fondata sulla partecipazione informata, attiva e razionale dei cittadini. Una democrazia che individua nella informazione trasparente, aggiornata, di qualità, e nella garanzia di accedere ad essa, le fondamenta di un dialogo partecipativo e della verifica critica delle istanze avanzate dai cittadini. Una politica della partecipazione che individua come suo orizzonte l'esercizio della cittadinanza, piuttosto che il suo governo rappresentativo.

È plausibile pensare che le reti civiche servano a costruire e popolare una nuova sfera pubblica dove cittadini e istituzioni cooperano a migliorare la qualità della vita, a sviluppare una maggiore coesione sociale, a facilitare i processi di integrazione sociale, a mobilitare competenze diffuse e a favorire la crescita economica e culturale del territorio, rinnovando il senso civico della comunità di appartenenza. Questo a patto che sia garantita la progettazione collegiale e l'accesso agli strumenti per garantire il coinvolgimento dei cittadini; altrimenti la sola esistenza dell'infrastruttura di comunicazione costituita dalla rete civica si rivela inutile.

Il carattere partecipativo di una rete civica dovrebbe presupporre che, indipendentemente da chi la promuove, tutti i soggetti che la animano sono ugualmente legittimati ad accedere ai suoi servizi ed a proporre di propri. Qualsiasi forma di partecipazione presuppone l'informazione e la conoscenza della realtà cui si partecipa, sia essa una mera discussione o una deliberazione. Il modo in cui si sviluppa il flusso della comunicazione, dall'acquisizione dei dati fino alla loro trasformazione in conoscenza condivisa, è quindi questione centrale rispetto al tema della partecipazione.

Le Reti Civiche che utilizzano Internet come strumento di partecipazione scontano spesso i limiti di uno sviluppo istituzionale che è pilotato da una concezione strumentale della politica e della partecipazione. In molti casi, infatti, la partecipazione attraverso gli esperimenti di democrazia elettronica delle Rc è stata concepita come correttivo della politica tradizionale se non usata come uno strumento di propaganda politica ed elettorale tout court.

Secondo questa concezione strumentale, la rete serve a garantire una più ampia base partecipativa ai meccanismi di delega e di rappresentanza, utilizzando la comunicazione politica "in tempo reale", broadcast e monodirezionale.

Oppure essa utilizza una comunicazione "mirata", tradizionale dal punto di vista politico, attraverso cui il governo locale promuove se stesso e rileva gli umori del suo target. È la democrazia dei sondaggi che punta ad omogeneizzare e governare, attraverso una selezione mirata dei contenuti, i comportamenti dell'elettorato. È la democrazia dell'Agenda Politica che fissa i temi della discussione, ovvero sottopone al pubblico la scelta fra alternative già date. Ed è la democrazia del referendum elettronico.

Una concezione leggermente diversa è quella per cui la politica cerca consenso intorno al programma e all'attività di governo, dialogando con i cittadini, valutandone il feedback, e procedendo agli aggiustamenti che si rendono necessari. È la democrazia del consenso informato (secondo il modello della consensus conference).

Ma qualsiasi fine perseguano, queste forme si situano sempre all'interno di una concezione della democrazia rappresentativa in cui partiti e istituzioni svolgono un ruolo centrale di mediazione dei contenuti e delle forme della partecipazione. E questo è già un elemento che depotenzia le modalità reali della partecipazione. Per molti motivi, primo fra tutti la scarsa fiducia nei confronti della politica stessa.

Insomma, se è difficile dire come si realizzi la partecipazione sappiamo cosa non è partecipazione.

Partecipazione non è la possibilità di scegliere fra alternative date e immutabili. Il referendum elettronico non è democrazia.

Partecipazione non è la costruzione verticale dell'agenda politica, ovvero degli argomenti da porre all'attenzione dei cittadini.

Partecipazione non è la limitazione dei contenuti, degli strumenti e dei linguaggi utilizzabili.

Partecipazione come autogoverno

Se ci chiediamo come la comunicazione elettronica veicolata dalle reti telematiche possa migliorare e far crescere la politica territoriale, dentro e fuori i parlamenti locali, dobbiamo porci anche il problema di come l'agire comunicativo possa influenzare la sfera del politico.

Non si tratta di applicare un artificio tecnico alla sfera sociale. Il cambiamento introdotto dai nuovi media non è tanto quantitativo, ma qualitativo. Dovrebbe essere utilizzato per ricondurre la sfera del politico alla sua giusta dimensione. Si tratta in definitiva di costruire e usare strumenti attraverso i quali si possa ricostituire l'identità del cittadino decisore attivo e competente all'interno della comunità.

La domanda finale che ci si pone è se, in assenza di un adeguato equilibrio fra la partecipazione come rappresentanza e la partecipazione come decisionalità condivisa, la telematica come strumento di comunicazione/informazione ricollochi effettivamente i poteri oppure se si tratti di una farsa destinata a produrre disillusione.

È comunitaria, insomma, la città in cui molti cittadini partecipano liberamente non solo alle decisioni istituzionali della vita pubblica, politica, amministrativa ma fanno sentire la loro voce, anche vivacemente, attraverso associazioni, gruppi volontari e interfamiliari, sia nelle relazioni con i servizi pubblici, sanitari, sociali, civici, sia per la difesa dei consumatori sui mercati (A. Ardigò, '95).

Da una sommaria ricognizione delle differenti esperienze territoriali di telematica civica si evidenziano numerose varianti nella costituzione delle reti civiche italiane. Ciascuna sembra concentrarsi su un aspetto particolare degli usi possibili della rete e questo atteggiamento, anche se occasionalmente riesca a promuovere la concreta funzionalità dello "strumento" rispetto ad un obiettivo particolare (interfaccia fra cittadini e amministrazione o infrastruttura di servizio alle imprese), spesso oscura le implicazioni realmente innovative cui la telematica può dar luogo, e innanzitutto la possibilità di un reale autogoverno della polis da parte dei cittadini.

Probabilmente non esiste una formula esaustiva circa la forma e i contenuti che una rete civica può assumere, ma riteniamo che alcuni aspetti specifici del suo utilizzo vadano comunque considerati e valorizzati.

Nel caso della realizzazione della rete civica romana www.romanet.it, punti di forza sono stati la continua tensione verso la collegialità delle decisioni relative al funzionamento tecnico della rete stessa, la scelta di utilizzare una tecnologia mista Fidonet/Internet che la rende accessibile sia dal lato Bbs che dal lato Internet, la possibilità di usare programmi di crittazione per la posta privata e l'uso degli alias. Questi i punti maggiormente qualificanti di un esperimento di "Democrazia Elettronica" come quello rappresentato dal Romanet.

Possiamo riassumere così i nodi di sviluppo delle Irc:

1) Sfera pubblica autonoma: di "visione", ascolto, decisione, verifica.

a) luogo sperimentale di partecipazione ai processi decisionali dell'amministrazione pubblica, dove la circolarità e la sistematicità nei flussi informativi, nella adozione di decisioni e nella verifica progettuale e attuativa, possano prefigurare la creazione di una tavola rotonda elettronica permanente fra i cittadini e l'amministrazione;

b) rete di comunicazione molecolare fondata sulle pratiche positive, le risorse di collettivi e gruppi di interesse eterogenei e dispersi in grado di seguire i problemi emergenti come pure i progetti, i saperi e le idee in una trama autopoietica di percorsi collaborativi in cui la partecipazione del cittadino sia considerata non solo come diritto di quest'ultimo ma come

una risorsa competente e gratuita, secondo criteri di trasparenza, reciprocità, condivisione, controllo diffuso

2) Infrastruttura di supporto al lavoro immateriale, al lavoro mobile ed al telelavoro.

Cioè infrastruttura di sostegno alla nebulosa del lavoro "immateriale" che già usa gli strumenti della telematica multimediale per lavorare, con apertura di aree di dibattito pubblico sui diritti legati ai nuovi lavori, insieme ad aree di consulenza (finanziamenti e know-how) e di supporto legale.

Una infrastruttura in grado di supportare tutte quelle realtà lavorative (impresa a rete, impresa a nube, autoimpresa, area delle consulenze continuative e saltuarie in forma autonoma o associata) che sono il frutto amaro della esternalizzazione delle competenze aziendali e della disoccupazione strutturale, e che, attualmente, si trovano ad agire in un mercato in cui gli strumenti e le infrastrutture della telecomunicazione costituiscono una risorsa produttiva fondamentale di cui però non sono garantite né l'accessibilità né l'efficienza (costi eccessivi, tempi lunghi di connessione, malfunzionamenti); ciò a causa dell'obsolescenza dei servizi e degli strumenti, dovuta al ritardo nella ristrutturazione dei servizi stessi e alle posizioni dominanti o di monopolio nella loro erogazione che rappresentano un pesante freno all'innovazione, secondo criteri di connettività universale, facilità di accesso, continuità del servizio, interoperabilità fra sistemi.

3) Infrastruttura di sostegno per le realtà associative di base.

Cioè infrastruttura di supporto per tutte quelle realtà che operano sul territorio, dal volontariato alle associazioni no-profit ai centri sociali, per contribuire a colmare il vuoto aperto dalla crisi del welfare nel corpo della società offrendo risposte rapide alla crescente domanda di gestione dal basso del territorio, desertificato dal ritirarsi dell'intervento statale.

Una infrastruttura in grado di consentire l'accesso alle informazioni relative ai finanziamenti destinati a questa peculiare tipologia di lavoro, che consenta la condivisione a cascata di strumenti e know-how per l'intervento sul territorio e i servizi alla persona secondo i criteri dello scambio di competenze, del decentramento decisionale e della riorganizzazione informatica dei servizi amministrativi.

4) Biblioteca Pubblica.

La rete intesa come canale pubblico di accesso al sapere in tutte le sue forme, secondo un progetto di formazione permanente del cittadino-utente, che è produttore e consumatore nello stesso tempo, per rendere disponibili biblioteche pubbliche di dati (informazioni, testi, immagini), banche del software, risorse museali.

In tal modo la rete civica può diventare una risorsa informativa che consente ai lavoratori di acquisire, in forma gratuita o semi-gratuita, gli strumenti della formazione e della produzione, per confrontarsi efficacemente con un mercato caratterizzato dalla continua domanda di nuove merci e di nuovi servizi, e di un sapere flessibile in grado di innovare le proprie competenze in maniera sincronica rispetto alle richieste emergenti del mercato del lavoro. I criteri in questo caso sono la libertà di accesso ai saperi e agli strumenti, la costruzione di luoghi di scambio di conoscenze, di formazione e aggiornamento continui.

Una simile rete deve essere fondata sulla condivisione di metodi e obiettivi e, soprattutto, su un tessuto di rapporti umani continuamente alimentato dagli scambi veloci e capillari garantiti dalla rete stessa.

Conclusioni

Una rete di questo tipo è in grado di recepire le esigenze emergenti nel mondo del lavoro come quelle della socialità più ampia e di diventare un modello di sviluppo e un motore dell'innovazione. Ma gli interventi realizzabili attraverso la rete civica, inseriti all'interno di una più ampia idea di democrazia elettronica, devono prevedere il coinvolgimento diretto e diffuso dei cittadini attraverso la costituzione degli strumenti necessari ad assicurare una partecipazione diffusa ed egualitaria. Per questo è centrale perseguire tre obiettivi primari:

a) La diffusione degli strumenti dell'interazione ai quali deve essere garantito l'accesso pubblico, realizzando, nel medio periodo, posti pubblici per la comunicazione telematica con vere e proprie guide all'uso (elettroniche e non), e "laboratori di quartiere" dotati della relativa strumentazione infotelematica, mentre nell'immediato è possibile usufruire di strumenti già esistenti nelle scuole, nelle biblioteche, nell'Università, negli uffici Circostrizionali;

b) La formazione: affinché i cittadini siano in grado di comunicare e di navigare fra le informazioni è necessario realizzare seminari di formazione che potrebbero prevedere un intervento misto di enti locali e soggetti del volontariato (ad esempio gli stessi SysOps della rete civica e i loro utenti esperti), con il patrocinio delle municipalità, utilizzando strumenti e luoghi per la formazione già esistenti oltre che scuole, università, centri sociali, anche attraverso l'impiego di metodologie e tecnologie di tipo teledidattico.

2.4. difendere e/o organizzare i diritti

La colonizzazione incompiuta

Le grandi corporation cercano di trasformare Internet ed il web in uno strumento di marketing personalizzato su scala globale per ridurre i costi delle proprie transazioni finanziarie e commerciali; i governi vedono a Internet come strumento per l'attuazione di una governance mondiale, mentre gli attivisti digitali usano la rete per contrastarne i piani e intervenire sulle grandi questioni dello sviluppo economico, dell'ambiente, delle libertà e dei diritti civili, con l'obiettivo di contrapporre alla sregolata globalizzazione dei mercati e dei capitali la globalizzazione dei diritti e delle opportunità secondo il principio dell'autogoverno.

Si tratta di obiettivi perseguiti attraverso la costituzione di organizzazioni, fondazioni, gruppi di difesa, spazi, reali e virtuali, e con la realizzazione di eventi, meeting, media ed azioni.

Mentre l'affermazione di questi diritti può seguire percorsi istituzionali, prevedere forme di lobbying o essere il risultato di un "progettazione sociale" degli strumenti di comunicazione³¹, un approccio peculiare è quello di chi si pone in un atteggiamento attivo nel difenderli e organizzarli attraverso un particolare tipo di agire politico, l'azione diretta in rete, realizzata con gli strumenti propri del territorio digitale.

Le "azioni" sulla rete possono essere suddivise grosso modo in tre ampie tipologie: le campagne di informazione, le iniziative di protesta e il

sabotaggio informatico costituiscono l'esemplificazione più immediata del rapporto fra l'hacking e l'activism. Le prime, cioè le campagne di informazione, riguardano soprattutto la produzione e la diffusione in rete di contenuti che non superano la soglia dei media tradizionali. È il caso delle agenzie di informazione indipendenti su Internet, dei network per la pubblicità etica, dei news services dei portali non-profit.

Le iniziative di contestazione e di protesta invece, si concretizzano nei sit-in virtuali e nei cortei telematici - di fax, Sms, email, sul web - ma possono assumere la forma della diffusione di programmi coperti da copyright, della scrittura di software anticensura e di virus creativi, ecc.. Le azioni di contestazione sono spesso organizzate all'interno di specifiche campagne di informazione.

Le altre, quelle che provocano il danneggiamento dei nodi di comunicazione del target avversario, sono forme di sabotaggio informatico propriamente dette.

Il sabotaggio informatico mira infatti ad arrecare un danno, che in genere si concretizza nel blocco permanente o temporaneo delle attività di comunicazione o nel danneggiamento delle infrastrutture del "target" e può essere in rari casi usato come forma estrema di protesta nei casi di censura, sopruso, malgoverno, quando altre azioni non sono considerate possibili o efficaci.

Ad ogni modo il confine che separa le differenti forme di attivismo e protesta digitale è assai sfumato allorché coloro che le promuovono e le praticano perseguono gli stessi obiettivi con mezzi differenti oppure adottano tecniche simili per fini diversi. All'interno della stessa tipologia di azione quindi confluiscono spesso pratiche ed esperienze tipiche di altre tipologie che noi manterremo distinte solo per esigenze espositive.

Inoltre queste azioni possono essere ulteriormente distinte in relazione alla loro natura collettiva o individuale, pubblica o privata e, in ragione degli ordinamenti legislativi dei singoli paesi, possono essere di natura legale o extra-legale.

Ad esempio, gli stessi cortei telematici sono da taluni considerate forme di sabotaggio, in quanto interrompono dei servizi sulla rete, mentre altri le ritengono forme di protesta politica perfettamente legittime e in quanto tali da tutelare come parte integrante della libertà di espressione.

2.4.1. Campagne di Informazione

Social movements have always had a wide variety of media-related activities. Each 'action' (even the most 'direct') has a high level of 'information', addressing different groups and targets. Media, in this respect, express social relations in a very strong way. (Geert Lovink)

Le campagne servono soprattutto a informare, ma anche a organizzare e mobilitare i soggetti che praticano l'azione diretta attraverso un agire propriamente comunicativo. Le campagne assolvono anche lo scopo di bucare l'agenda dei media verticali (broadcast media) e quello di sensibilizzare l'opinione pubblica più ampia.

Per questo fanno uso di differenti strumenti e di codici comunicativi che vanno dall'apertura di un sito informativo al detournamento linguistico e concettuale dei messaggi politici e pubblicitari.

Ma, esattamente, a che servono le mobilitazioni in rete?

Probabilmente ciascuno può trovarvi un motivo diverso, coglierne aspetti differenti, focalizzare un aspetto anziché un altro in relazione alla propria cultura e alla propria sensibilità. Tuttavia ci sono delle motivazioni generalmente condivise fra i partecipanti alle azioni in rete, che sono:

- a) far conoscere a tante persone un caso di abuso o di malgoverno, di censura o di repressione;
- b) avviare una discussione fra persone che possa aiutare a conoscere le dimensioni del problema e a porlo come tale;
- c) costruire modalità collettive di intervento per affrontare il problema;
- d) attivare forme di collaborazione con altri gruppi e associazioni attive al di fuori della rete;
- e) bucare l'agenda mediatica e comunicare il problema all'opinione pubblica più vasta;
- f) supportare a livello mediale le rivendicazioni di movimenti locali e globali;
- g) far conoscere le forme di sabotaggio, resistenza e conflitto che dalla rete possono essere praticate;
- h) allargare la comunità degli attivisti della rete;
- i) sperimentare forme di disobbedienza civile in grado di influenzare uno scenario dato laddove non sono possibili altre forme di intervento;
- l) colpire interessi materiali e simbolici (d'immagine), per contrattare una soluzione favorevole ai movimenti che la propongono;
- m) prefigurare eclatanti forme eclatanti di opposizione e sabotaggio;
- n) far inserire il tema nell'agenda politica.

Le campagne in rete servono a dimostrare che esiste un'opinione pubblica attenta e determinata capace di costruire la propria comunicazione.

The Art of campaigning

Ma come si fa una campagna di informazione quando non hai i soldi delle multinazionali?

Anche qui la ricetta non è unica. L'obiettivo è quello di rendersi "visibili" attraverso azioni "fisiche" e di utilizzare tutti i media possibili: Tv, Radio, Stampa nazionale e locale, Internet (newsgroup, mailing list, siti web, videoconferenze, broadcast via cellulare).

Da tempo sulla rete circolano un elenco di pratiche e i links alle risorse disponibili in rete per apprendere come realizzare delle campagne efficaci.

The protesters' kit by enkidu@ecn.org

- Preparare un comunicato stampa multilingue

<http://www.urban75.com/Action/media.html>

- Organizzare una conferenza stampa

- Organizzare dibattiti dal vivo

- Preparare interventi e presenze di testimoni diretti e di esperti del settore

- Organizzare un punto d'ascolto: luogo fisico o linea telefonica diretta

- Realizzare materiali video:

<http://www.papertiger.org/index.php?name=roar-index>

- spot televisivi (anche d'animazione),

- documentari,

- docufictions,

- dirette,

- videocassette,

- streaming video <http://italy.indymedia.org/searchprocess.php3?medium=video>
- Realizzare trasmissioni e spot radiofonici o una web-radio (es.: www.radiogap.net)
- Distribuire gadgets con loghi e slogan (quelli deturpati del target o quelli della campagna) impressi su magliette, spille, accendini, e su qualsiasi oggetto d'uso comune di basso costo.
- Distribuire flyers (volantinaggio)
<http://www.urban75.com/Action/flypost.html>
- Attaccare manifesti e vignette sui muri
<http://www.ecn.org/sciattoproduzie/index.htm>
- Realizzare piccole pubblicazioni: instant-books, fanzine, fogli territoriali <http://www.urban75.org/archive/news073.html>
- Mostre fotografiche (anche itineranti o sul web)
<http://www.ecn.org/agp/index1.html>
- Raccolta fondi: Aste di beneficenza o mutual funds
<http://www.rtmark.com/mutfunddesc.html>
- Banchetti informativi per le strade (manifesti, volantini, megafono, amplificazione)
- Petizioni su carta (anche con un notaio)
- Fare striscioni da portare in strada
- Appendere striscioni e teli dalle finestre
- Registrare sulla propria segreteria telefonica appuntamenti e slogan della campagna
- Azioni per le strade (caroselli, buskers, teatro-azione, modifiche dell'arredo urbano) <http://www.gn.apc.org/rts/sortit.htm>
- <http://www.reclaimthestreets.net>
- <http://www.urban75.com/Action/reclaim14.html>
- Lettere e fax ai giornali, ai politici, ai partiti, alle istituzioni (è necessario aver organizzato un buon indirizzario)
- Adesivi
- Posters
- Faxstrike (corteo di fax indirizzati allo stesso numero) www.ch1.it
- Phone-strike (corteo di telefonate allo stesso numero)

Usare Internet 32

Le campagne che si svolgono in prevalenza su Internet, invece adottano queste modalità:

- Siti web informativi della campagna: per imparare a farne uno cerca su www.avana.forteprenestino.net
<http://www.ecn.org/xs2web/guida.htm>
- Faq Frequently Asked Questions, cioè domande ricorrenti e relative risposte sulla campagna
- Web-banner (statico o animato, testuale o pittorico)
- Video-banner
- Screensaver - salvaschermo coi contenuti della campagna: slogan o immagini)
- Metatags - uso "intelligente" dei comandi e delle informazioni interni al codice Html delle pagine web per un corretto inserimento delle informazioni nei motori di ricerca in modo da favorire l'indicizzazione dei contenuti nei livelli alti del top -ranking

- Inserimento degli indirizzi web della campagna nei motori di ricerca (con software appositi o attraverso i moduli elettronici dei motori stessi)
- Link-exchange - scambio di links reciproco con siti affini e solidali con la campagna
- Links page <http://www.tmcrew.org/g8/links.html>
- Same homepage - sostituzione della propria home page con slogan o foto identificative della campagna e successiva duplicazione su tutti i siti possibili
- Net-ribbons - "fiocchi di protesta" grafici (come quelli della campagna contro l'Aids)
- Mirrors - duplicazione dei siti e del materiale informativo su web-server diversi
- email signature: firma automatica con slogan e info ad ogni messaggio email spedito
- Petizioni elettroniche (con l'uso di moduli o forms, oppure via email)
- Netstrike www.netstrike.it
- E-mail strike (corteo di email indirizzati allo stesso indirizzo)
- Site cloning - Clonazione formale e stilisticamente identica dei siti ufficiali target della campagna con contenuti alternativi)
- Pagine wap - pagine web di informazione accessibili via cellulare
- Loghi per cellulari

Un po' tutti questi elementi sono presenti nelle campagne di informazione più note sviluppate in rete: quelle contro la McDonald's www.mcspotlight.org, il Buy Nothing Day (la Giornata del Non Acquisto) www.adbusters.org, la Campagna Abiti Puliti www.cleanclothes.org, quella contro la tariffa urbana a tempo, la NoTut, le iniziative contro la Siae per il NoCopyright www.netstrike.it (UnSiae), per la liberazione di soggetti politici come Silvia Baraldini e contro la pena di morte comminata a Mumia Abu Jamal (Free-Mumia e Free-Silvia www.malcolmx.it). Ne ricordiamo alcune tra le più efficaci.

McDonald's al microscopio - <http://www.mcspotlight.org>

Il sedici ottobre è la giornata internazionale contro la McDonald's, ma anche la ricorrenza della più vasta campagna di protesta supportata via Internet da quando, nel 1996, Helen Steel e Dave Morris lanciarono il sito Internet McSpotlight (McDonald's al microscopio), usando un pc portatile fuori di un ristorante della famosa catena di fast food in Central London.

La campagna era cominciata con la citazione in giudizio di due attivisti di Greenpeace London per aver pubblicato nel 1985 un volantino in cui accusavano la multinazionale di crudeltà verso gli animali, di vendere cibo non salutare, di plagiare i bambini con la pubblicità, di distruggere le foreste e, infine, di attentare ai diritti dei lavoratori.

La McDonald's condusse una pressante campagna denigratoria nei confronti dei due invitandoli a comparire in tribunale. Per far fronte al processo, individuare testimoni e chiedere il sostegno dell'opinione pubblica gli attivisti pubblicarono un sito che ricevette subito milioni di attestazioni di solidarietà. Attraverso di esso i sostenitori della campagna distribuirono un cd-rom del sito stesso e un video-documentario, le prove dei "crimini" della McDonald's raccontati da esperti, manager della stessa azienda e testimoni del famoso processo Mclibel, e inoltre la versione stampabile dei volantini che spiegavano i motivi del boicottaggio, e un

volantino a fumetti che spiegava ai più piccoli perché è meglio non mangiare da McDonald's.

Sul sito <http://www.mcspotlight.org> c'è proprio di tutto: i comunicati stampa e le dichiarazioni dei protagonisti della campagna, le immagini della street parade londinese antiMac, la polizia antisommossa davanti a uno dei ristoranti della catena, picchetti e dimostrazioni a Pechino, una raccolta di vignette satiriche, interviste a dietologi e medici, libri, la contropubblicità dei manifesti di McDonald's ritoccati con l'indirizzo di mcspotlight, le prove e le trascrizioni del processo.

Al termine del processo, il più lungo della giustizia civile inglese, gli attivisti avevano provato che McDonald's "sfrutta i bambini" con la sua pubblicità, mente quando sostiene che il suo cibo è nutriente, mette a rischio la salute dei suoi clienti abituali ed è "colpevolmente responsabile" di crudeltà verso gli animali. Inoltre è "strongly antipathetic" verso i sindacati e paga troppo poco i lavoratori.

Successivamente i lavoratori della catena hanno dato vita alla Workers Resistance Against McDonald's www.wram.cjb.net diffondendo la loro protesta al suono di "dignity, decency, respect" www.chainworkers.it

Solo in Italia sono circa 20 i siti che partecipano alla campagna internet anti McDonalds'.

Insomma un esempio da manuale di come si può condurre una campagna d'opinione usando la rete.

Clean Clothes campaign = Campagna abiti puliti

<http://www.cleanclothes.org>

Come recita il payoff della campagna, essa è diretta a migliorare le condizioni di vita dei lavoratori dell'abbigliamento in tutto il mondo.

Poiché i lavoratori dell'industria dell'abbigliamento si confrontano quotidianamente con la riduzione dei salari, il peggioramento delle condizioni di lavoro e i conseguenti problemi di salute e di sicurezza insieme al rischio di perdere il lavoro, obiettivo degli attivisti è quello di suscitare la consapevolezza del pubblico su questa situazione per fare pressione sulle industrie a livello locale e internazionale.

La Ccc è iniziata nel 1990 nelle Paesi Bassi per far conoscere ai rivenditori le condizioni in cui sono prodotti vestiti e abiti sportivi. Gli organizzatori delle campagne sono in contatto via Internet con molte organizzazioni, soprattutto quelle dei Paesi dove gli abiti sono prodotti e così agiscono in network per attirare l'attenzione sui diritti dei lavoratori.

A portarla avanti ci sono gruppi di consumatori, sindacati, organizzazioni per i diritti umani e i diritti delle donne, ricercatori, gruppi di solidarietà e attivisti politici. Ciascuno lavora sul locale, ma tutti si coordinano per le azioni internazionali.

No-Borders - No One is Illegal Campaigns = Senza Confini - nessuno è illegale

<http://www.contrast.org/borders>

Campagna contro la globalizzazione selvaggia che produce migranti e clandestini. Obiettivo della campagna è quello di capire e attaccare i meccanismi repressivi della collaborazione internazionale fra gli stati che produce le nuove forme di esclusione, e di sostenere un nuovo abolizionismo contro ogni forma di confine e di apartheid dentro e fuori dalle frontiere degli stati nazionali. L'aspirazione è quella di connettere i movimenti e

le lotte sociali unendo strategie artistiche e intervento politico, media tattici e real life militance. <http://free.freespeech.org/online-demo/uk/index.html>

No One is Illegal ha realizzato una protesta elettronica contro il business della deportazione degli immigrati non regolari. Il target è stato la compagnia aerea Lufthansa che in Germania organizza i voli per il rimpatrio.<http://www.deportation-alliance.com>

Buy Nothing Day

<http://adbusters.org/campaigns/bnd>

Da otto anni, attraverso il loro sito, gli Adbusters www.adbusters.org invitano tutti a partecipare al Buy Nothing Day, la giornata del non acquisto, il 23 di novembre al termine del Giorno del Ringraziamento (il Thanksgiving), che in America è il giorno degli acquisti per antonomasia. I famosi culture jammers (agitatori culturali) nordamericani, specializzati nella contropubblicità di alcool, sigarette, profumi e automobili, invitano tutti a dedicare il proprio tempo agli affetti anziché allo shopping. Da quando fu lanciata nel 1994, la giornata del non acquisto è diventata la celebrazione del consumo consapevole e del vivere semplice. Replicata ogni anno, la campagna ha acceso un vasto dibattito, è stata presentata alla radio e nei talk shows e si è fatta conoscere da tutti. Altrettanto fantasiosa è l'iniziativa del Buy Nothing Day Contest, un premio per chi inventa la migliore contropubblicità. L'invito degli organizzatori è quello di rispondere al senso di inadeguatezza che la pubblicità induce - quando ci invita a riempire le nostre insicurezze comprando cose di cui non abbiamo bisogno - diventando consapevoli che il consumismo sfrenato ci rende responsabili dello sfruttamento intensivo delle risorse naturali.

1997 The "Stop Bill Gates before it's too late" campaign

(This campaign was launched on: december 20th 1997 - by: Peter Baaij - from: www.x-oc.com)

The "Stop Bill Gates before it's too late" campaign è una delle tante iniziative tese a contrastare il monopolio del software da parte della Microsoft sollecitando gli utilizzatori di personal computer a installare un software per la navigazione in Internet diverso da quello diffuso dalla casa madre di Redmond, Windows Explorer.

Come? Con uno script che compare sullo schermo del proprio pc alla connessione ai siti della campagna, con un avviso, dentro un pop-up menu, che invita a leggerne e a dividerne le motivazioni ricordando che il monopolio è una minaccia alla concorrenza e all'innovazione e inoltre, mantiene surrettiziamente alti i costi del software. I promotori, certi che il monopolio dei software per accedere alle informazioni presenti sul web sia l'anticamera del controllo del traffico e dei dati su Internet, ritengono che, avendo Gates forzato le case produttrici di computer a vendere i loro pc con il browser preinstallato - una iniziativa che gli ha causato un processo federale per essere contravvenuto alle leggi Anti Monopolio -, ha contribuito a rendere gli utenti di Windows analafabeti informatici, incapaci di scegliere e installare un browser alternativo a quello di Microsoft. Anche facendo accordi commerciali come quello del novembre 1997, quando la Times Warner e Disney decisero che alcuni loro prodotti fossero disponibili sulla rete soltanto usando Explorer. I

promotori rincarano la dose ricordando l'attività lobbistica di Gates al Congresso americano. Così "per fermarlo", propongono di fare informazione sulla situazione di monopolio usando lo script nelle proprie homepage. Lo script avvisa della campagna e chiede se si vuole installare un software alternativo a quello individuato sulla macchina dell'utente, cioè explorer. Per incoraggiare gli utenti a farlo i promotori della campagna offrono il loro aiuto e mettono a disposizione un elenco di indirizzi di posta elettronica a cui chiedere informazioni per la nuova installazione.

Dall'analogico al digitale

Ma, dicevamo, le campagne servono soprattutto a informare.

Nel passaggio dalla protesta analogica a quella digitale, l'utilizzo dei siti web come bacheche informative rappresenta la trasposizione digitale dei tatzebao, dei manifesti murali e dei volantini. L'uso della posta elettronica sostituisce il fax e le lettere di protesta, mentre le petizioni elettroniche sono l'estensione digitale dei banchetti per le firme all'angolo della strada. Lo streaming audio e video di eventi, manifestazioni e cortei non si differenzia dalla logica di diffusione di altri sistemi broadcast come l'uso delle radio libere, l'autogestione del palinsesto di Tv indipendenti o gli spot a pagamento delle televisioni commerciali.

Ma le pratiche antagoniste sulla rete assomigliano solo apparentemente a quelle tradizionali proprie del mondo analogico. Per una serie di motivi.

La discontinuità concettuale e metodologica delle pratiche dell'antagonismo in rete rispetto alle forme di contestazione tradizionalmente attuate nelle strade e nei luoghi di lavoro sta nei caratteri propri del mezzo Internet che è globale, multidirezionale, economico al punto che anche un singolo può portare i suoi contenuti al mondo e chiedere di dividerli.

Così gli strumenti offerti dalla rete sono usati in numerose occasioni dove è necessario "far conoscere" una situazione di abuso, censura, malgoverno, per rendere pubblici un crimine o un disastro ignorati o distorti dai media ufficiali, per illustrare una critica radicale a un'audience ampia e diversificata che non sarebbe stato possibile raggiungere con i metodi tradizionali per ovvi vincoli temporali, spaziali ed economici.

Non è una novità che mentre le grandi corporation cercano di trasformare Internet ed il web in uno strumento di marketing personalizzato su scala globale gli attivisti digitali, invece, pensano la rete come lo strumento più adatto per intervenire sulle grandi questioni dello sviluppo economico, dell'ambiente, delle libertà e dei diritti civili, globalizzando rivendicazioni e proteste.

L'antagonismo in rete rappresenta l'altra faccia della globalizzazione economica. Così come si intensificano gli scambi commerciali e l'economia diviene virtuale, mentre la legislazione si adegua a esigenze transnazionali, rincorrendo i cambiamenti introdotti dalla comunicazione globale, così i movimenti esprimono rivendicazioni universali e globalizzano la rivendicazione dei diritti.

2.4.2. Infowar, Netwar, Cyberwar

Infowar

A propaganda war is a struggle where each group tries to win the favor of public opinion.

Insieme al Critical Art Ensemble, Ricardo Dominguez è stato fra i primi a teorizzare la disobbedienza civile elettronica, una forma di azione diretta e non violenta sulla rete telematica, che ha come obiettivo quello di intralciare e bloccare i flussi dell'informazione commerciale e del capitale finanziario.

Azione che si concretizza nell'occupazione di "entrate, uscite, passaggi e altri spazi chiave della rete" per fare pressione su soggetti implicati in azioni immorali o criminali.

L'idea portante di questa filosofia dell'azione diretta sulla rete è che, siccome il potere diventa nomadico e globale, non essendo più legato né a un luogo fisico, né ad un solo centro di controllo, le manifestazioni di piazza, i picchetti, le petizioni e i boicottaggi da soli non sono più sufficienti a contrastare le prevaricazioni di governi e corporations.

E poiché è sempre più importante globalizzare la contestazione bisogna adottare tecniche di guerriglia comunicativa su Internet - petizioni elettroniche, sit-in virtuali, creazione di siti web a prova di censura, detournamento del messaggio politico e pubblicitario - sincronizzandole con le proteste di piazza per dare l'occasione anche a chi non può essere fisicamente presente alle proteste di fare sentire la propria opposizione.

"In questo modo l'utilizzo di Internet riduce i vantaggi che i grandi gruppi hanno sempre avuto, cioè soldi, influenza e un accesso preferenziale ai media, per imporre il proprio punto di vista" dice Paul Mobbs del collettivo degli electrohippies.

Questa è in estrema sintesi la filosofia del "disturbo elettronico" elaborata compiutamente dall'Electronic Disturbance Theater (Ecd). Gli ideatori di questa particolare filosofia di protesta sono artisti dalle provenienze più disparate che pensano l'arte del networking come un modo particolare di essere socialmente attivi, hackers, artisti e persone qualunque, tutti uniti alla ricerca di una nuova etica per la comunità elettronica.

Sotto il profilo teorico questo tipo di ricerca viene presentata tra il 1994 e il 1996 in due testi, The Electronic Disturbance e Electronic Civil Disobedience (tradotti in Italia da Castelvechi).

La ricerca combina diverse culture, da Deleuze e Guattari, a Baudrillard, Bataille, Foucault, Debord, cercando però di immetterle in una nuova analisi del potere nell'era di Internet e delle reti di comunicazione globale. La teoria è che il potere ha assunto ormai una forma nomadica, è un flusso elettronico di denaro che si sposta là dove trova i migliori affari e i minori ostacoli e resistenze. La sua "sede reale" non è più dunque la strada, il palazzo, o la città, ma il cyberspazio, ed è su questo terreno che va affrontato³³.

Da qui prende corpo l'idea della disobbedienza civile elettronica, ad opera di una nuova avanguardia che sappia coniugare la politicizzazione storica dei gruppi di base - ecologisti, pacifisti, eccetera - con le nuove competenze tecniche. Una nuova avanguardia, insomma, in cui hacker e attivisti lavorino fianco a fianco, all'insegna di ciò che viene chiamato ormai comunemente "hacktivism", sebbene l'idea sia ben più remota e risalga alle pratiche degli anni Sessanta e Settanta.

In pochi anni Ricardo si è guadagnato la fama di apostolo dello zapatismo digitale per aver realizzato insieme all'Ecd e alla Federation of Random Action una serie di campagne di protesta a favore degli zapatisti messicani sviluppando alcuni tools informatici per il disturbo elettronico.

Uno degli strumenti più noti sviluppati dall'Electronic Disturbance Theater è il Floodnet, evoluzione del Netstrike, il corteo telematico ideato e teorizzato da T. Tozzi di Strano Network, che è stato inizialmente realizzato per protestare contro i responsabili della riduzione alla fame degli indigeni zapatisti.

Si tratta di un software scritto appositamente per rallentare la capacità di risposta dei server web senza però arrecarvi danno, ma semplicemente inondando il server di richieste di collegamento.

Il "FloodNet", è un applet di Java che automatizza il processo di reload delle pagine. I partecipanti al "sit-in virtuale" si connettono al sito di "The Thing" e prelevano "FloodNet", che colpisce i siti ricaricando le pagine con un intervallo di 6-7 secondi. "In questo modo, con una connessione simultanea ad esempio di diecimila persone, riusciamo a trasmettere circa 600 mila impulsi al minuto, che sono generalmente sufficienti a bloccare l'accesso al sito", spiega Ricardo Dominguez.

Come nel Netstrike, anche nell'uso del Floodnet il blocco totale del sito è solo un effetto collaterale della protesta che ha invece il suo primo obiettivo nel far conoscere alle comunità presenti in rete un problema ignorato o distorto dagli organi di informazioni ufficiali. Nel Floodnet come nei netstrike quello che più conta è la comunicazione dei motivi e degli obiettivi della protesta affinché le persone possano prendere coscienza di fatti gravi come la violazione dei diritti nel proprio paese o all'altro capo del mondo.

L'evento netstrike è un atto simbolico e di fatto non ha nessun valore che il sito venga effettivamente bloccato. Ciò che ha valore è qualcosa che sta da qualche altra parte: ha valore la presa di coscienza da parte del maggior numero di persone possibile intorno a questioni nodali. Ha valore che tale presa di coscienza sia talmente alta e condivisa da sentirsi in dovere di passare almeno un'ora del proprio tempo a protestare con un mouse contro tali questioni. È essenziale che vi sia partecipazione. Non è essenziale che il sito venga bloccato. E la partecipazione ha poco a che fare con il netstrike in se, ovvero con l'evento di un'ora. È in altri tempi e in altri luoghi che è essenziale lavorare. Non ha senso passare ore a ipotizzare la realizzazione di un software che aumenti l'ingombro di banda, anzi ritengo ciò qualcosa di mistificante, non alla portata di tutti, scorretto e da evitare. Ciò che serve è una pratica "sincera" e "facile". Non servono "trucchi" quando si è dalla parte della ragione. Serve una pratica che ribalti i meccanismi della delega e che renda ognuno attore sociale fornendogli la possibilità di partecipare in prima persona su questioni nodali. Il netstrike è dunque un evento simbolico e tale deve rimanere. Un evento di un'ora su cui non vale la pena perdere tempo a prepararlo. È invece fondamentale investire il massimo delle proprie energie a sensibilizzare il maggior numero di persone coinvolgendole nell'evento. È fondamentale che la notizia circoli e che la questione sia discussa nel maggior numero di luoghi possibili. Il netstrike reale non è verso il sito, ma verso altrove. Il netstrike è verso il circuito dei media che deve essere costretto a presentare la notizia per far sì che se ne discuta. È fondamentale investire il proprio tempo nel far circolare la notizia e nel trovare corrispondenza negli altri rispetto ai nostri assunti. L'obbiettivo non è bloccare un sito per un'ora, anzi se ciò non succede è forse meglio. L'obbiettivo è la costruzione di un mondo migliore e questo in ogni luogo ed in ogni situazione si renda possibile. Serve la

condivisione di un sentimento di gioia, di grande fratellanza, di vite condivise, di storie che vivano insieme quel passaggio in un nuovo millennio confrontandosi e incontrandosi su giudizi e passioni. Il netstrike di per sé è qualcosa che chiunque può fare per i fini più diversi. È per questo che deve esistere un sito ufficiale del netstrike fatto da noi cui corrispondano dei valori su cui crediamo sia giusto mobilitarci "anche" attraverso la forma netstrike. Altrimenti il netstrike potrebbe essere usato dal fascista di turno e noi essere confusi con esso³⁴.

Netstrike

Il netstrike viene definito così:

Il Netstrike è una manifestazione di massa di dissenso civile pienamente legittima e legale! È un'azione assolutamente legale perchè metaforicamente è come se un giornale, una radio o una televisione andassero in tilt perchè non sono in grado di soddisfare un improvviso aumento di richieste della propria utenza; nessuno mette in atto alcun sistema di boicottaggio ma tutt'insieme, sommando l'azione legittima e legale di navigare sullo stesso sito alla stessa ora, rendono visibile un'espressione di dissenso.

Breve storia dei netstrike

Nel 1989 T. Tozzi teorizza l'idea dell'attivismo artistico in rete definendolo "Hacker Art".

Nel 1990 Hacker Art diventa una Bbs intorno a cui successivamente si aggrega un nucleo di persone dell'area artistica e dell'antagonismo (tra cui S. Sansavini del Centro di Comunicazione Antagonista e Ferry Byte del Csa Ex-Emerson) che nel 1993 dà luogo alla formazione del gruppo Strano Network.

Il Netstrike - chiamato così perchè suona bene in inglese, ma che in italiano va tradotto con 'corteo telematico' e non letteralmente 'sciopero telematico' - nasce dall'associazione culturale StranoNetwork nell'ormai telematicamente lontano 1995. T. Tozzi idea e propone un netstrike mondiale, che viene organizzato da Strano Network contro ben dieci indirizzi in contemporanea per protestare contro gli esperimenti nucleari francesi (erano i tempi di Mururoa).

È nata una nuova pratica di arte in rete.

A gennaio del 1996 Strano Network organizza un netstrike contro il Governo Messicano per protestare contro le politiche nel Chiapas.

A maggio del 1996 viene organizzato con successo un netstrike da Strano Network in favore di Mumja Abu Jamal e di Silvia Baraldini. Il server della Casa Bianca si ingolfa fino a bloccarsi del tutto.

Particolare successo ha avuto anche il Netstrike promosso dall'Anonymous Digital Coalition (1998), che ha bloccato alcuni siti finanziari messicani in sostegno alla lotta zapatista: emozionante il clima che si respirava dentro il canale irc di coordinamento (irc e e-mail sono forse le principali vie di propaganda per questo tipo di mobilitazione) quando veniva verificato in tempo reale il crollo della funzionalità dei siti da bloccare in nome degli indios del chiapas.

Nel settembre del 1998 ha luogo uno dei netstrike meno riusciti. È il Netstrike globale contro Zedillo, il Pentagono e la Borsa delle Merci di Francoforte promosso dall'Electronic Disturbance Theatre con una forte partecipazione italiana. Il netstrike non riesce in quanto i promotori

consigliano di utilizzare una applet java che viene a sua volta sfruttata da una contro-applet java del Pentagono per mandare in crash la maggior parte dei pc partecipanti all'azione.

Nel dicembre 1998 Netstrike a favore del Centro Popolare Autogestito di Firenze contro un sito della Coop che andrà in crash a metà percorso del netstrike. Malgrado la piena riuscita tecnica ottiene scarsissimo risalto sulla stampa.

Nel maggio 1999 Netstrike contro la guerra nella ex-Jugoslavia. Il netstrike tecnicamente non riesce ma la notizia circola molto sui giornali. È uno di quei casi in cui comunque il netstrike raggiunge lo scopo di far parlare di un determinato argomento.

Nel giugno 2000, malgrado una apparente scarsa partecipazione, il Netstrike per bloccare il sito dell'Ocse riesce verso la fine del tempo di mobilitazione e il sito risulta inaccessibile anche per le 12 ore successive. È uno di quei casi in cui viene proposta una nuova tecnica per portare avanti il netstrike: concentrare l'attenzione sul locale motore di ricerca per impegnare le risorse della macchina e renderla inutilizzabile.

È comunque il netstrike milanese a segnare la svolta! Per solidarietà contro gli sgomberi dei Csa milanesi il Loa riesce a convincere migliaia di web-surfers a intasare il server del Comune di Milano per più di tre ore (ottobre 2000). L'azione riesce completamente e convince definitivamente ampi settori del movimento italiano dell'utilità di questo strumento di protesta. C'è una ricaduta discreta sulla stampa locale e nazionale e grazie al netstrike si scopre una grave mancanza del server del Comune di Milano consistente nella messa online dei dati privati di molti cittadini: la denuncia arriva anche al Garante della Privacy.

Il netstrike nel frattempo viene adottato da numerose organizzazioni per gli obiettivi più disparati (contro la tut, la Siae, ma anche contro la vivisezione!) non solo in Italia (fra gli ultimi realizzati quello di Avana contro la censura in Rete e quello di T. Tozzi e Giacomo Verde contro la pena di morte), ma in tutto il mondo (Corea, Arabia Saudita, Medio Oriente ecc.) come forma di mobilitazione dai toni più o meno accesi e con risultati alterni.

Così ne parla A. Carola Freschi³⁵: "Da un punto di vista giuridico, i promotori del netstrike si richiamano al diritto di sciopero e al corteo pubblico pacifico. Il tipo di 'intralcio' creato dal corteo virtuale, diversamente per esempio dall'invio simultaneo di lettere o e-mail, è funzionale alla visibilità dell'azione per quanti cercano di entrare nel palazzo di fronte al quale si svolge la manifestazione. La garanzia che questo effetto venga ricollegato a un'azione di protesta pacifica viene cercata attraverso una copertura adeguata da parte dei media, la circolazione di informazione su mailing list, newsgroup, indirizzari e-mail; ma gli elementi chiave per la riuscita dell'azione sono individuati non solo nelle sue condizioni tecniche, ma anche nel suo retroterra organizzativo³⁶, nella creazione di una rete di soggetti interessati alla protesta, nel coordinamento con altre azioni in contemporanea sul territorio (Tozzi, in "Netstrike, No Copyright, etc.", AAA Edizioni, 1996). I netstrike, sia su questioni 'locali' che su temi 'globali', evidenziano abbastanza bene come la rete diventi uno strumento di partecipazione civile che non riconosce i modelli della rappresentanza politica territoriale. Il netstrike è, di fatto, una forma di protesta che produce esiti a partire dal coordinamento di singoli individui, indipendentemente dalla loro appartenenza a organizzazioni e, soprattutto, in assenza di un controllo

organizzativo sull'azione. Come è stato osservato a proposito delle potenzialità partecipative più generali della rete, emerge qui lo spazio per una 'presa di parola' diretta degli individui. Il netstrike rappresenta una proposta, una sperimentazione, un tentativo in questa direzione, verso forme di partecipazione e di impegno civile che passino per l'agire degli individui. A questi la rete, soprattutto attraverso nuove forme di relazioni comunitarie, potrebbe forse restituire una dimensione di azione come individui 'sociali', al posto della condizione di individui 'atomizzati' - o perché totalmente isolati rispetto a riferimenti di tipo collettivo, o perché del tutto intrappolati nelle dinamiche massificanti delle organizzazioni di tipo verticistico 37 ".

www.netstrike.it

Netstrike - Istruzioni per l'uso

Come organizzarlo?

Sono pochi gli accorgimenti necessari per organizzare un netstrike:

- Scegliere un bersaglio significativo per le rivendicazioni in funzione delle quali il netstrike è stato indetto
- Redigere un appello, possibilmente in più lingue, da far circolare un po' ovunque, contenente:
 - ora e data del netstrike
 - sito bersaglio
 - motivazioni e contesto in cui il netstrike è stato indetto
 - suggerimenti per la realizzazione del netstrike (che si trovano abbondantemente sul sito)
 - Navigare molto estesamente il sito bersaglio per individuare:
 - Motori di ricerca (parecchio onerosi per la Cpu della macchina bersaglio)
 - Pagine particolarmente leggere (solo testo) per consentire un alto numero di richieste successive della stessa pagina
 - Pagine particolarmente ricche di elementi diversi (soprattutto immagini) per consentire un alto numero di richieste di collegamento in seguito alla richiesta di una singola pagina
 - Altre chicche e distrazioni di chi gestisce la macchina bersaglio in modo da poterle sfruttare
 - Definire un ambito di coordinamento e di relazione sullo svolgimento della protesta (spesso un canale IRC e/o una mailing list)

Cosa fare per partecipare a un Netstrike:

- nel msg di convocazione del netstrike da inviare a organizzazioni, personaggi e media specificare i rispettivi orari di partecipazione per ogni singolo paese partecipante e richiedere la ridifusione dello stesso msg in ogni maniera possibile
- coordinarsi tramite ml e in tempo reale tramite irc ~ #hackit99
- Reload continuamente sul link interessato
- aprire quanti più browser possibili e da ognuno caricare le pagine interessate
- Non impostare proxies per il browser
- settare a 0 le memorie cache del browser
- scrivere procedure con qualsiasi linguaggio (per esempio in html frames+refresh) che consentano ri-caricamenti automatici delle pagine da intasare
- utilizzare programmi come teleport oppure wget che permettono lo scaricamento di più pagine del sito da bloccare.

Problematiche

Poiché il netstrike utilizza gli stessi strumenti che i navigatori usano abitualmente per navigare, è difficilmente interpretabile come un'azione di sabotaggio. Le tecniche da considerare "conformi" allo spirito originario del nestrike sono quelle per cui non ci può essere prova e capacità di distinzione durante il nestrike fra chi sta scaricando un sito per consultarlo e chi per bloccarlo. Una interpretazione forzata dell'illegittimità del netstrike è stata avanzata da chi considera illegale l'utilizzo e la scrittura di programmi, come nel caso degli script in linguaggio java, in grado di automatizzare la procedura di reload della pagina o del servizio bersaglio delle richieste che possono determinare il collasso temporaneo della macchina che eroga il servizio.

Tuttavia i fautori del netstrike hanno a più riprese precisato che anche qualora sia un javascript o un altro programma informatico artigianale che porta il computer del navigante a unirsi al corteo ottimizzando l'uso della banda del suo modem, va sottolineato che si tratta pur sempre della "banda del modem" del navigante, notoriamente più stretta rispetto a quella che normalmente è a disposizione di un server.

Nello specifico, il javascript è un programma eseguito "client side" e cioè sul computer e sulla banda del navigante. Questo programma non potrebbe mai essere usato da un utente singolo per rallentare un sito, per il limite oggettivo rappresentato dalla banda a disposizione del modem.

Se si considerano queste argomentazioni il netstrike si configura come una protesta la cui incisività è direttamente proporzionale alla partecipazione dei cyber-citizens: lo strike è portato avanti sul piano dell'occupazione di banda, e la banda a disposizione dei naviganti, qualunque sia il software utilizzato nell'unirsi alla protesta, è ridotta alle capacità di un normale modem, analoga alla presenza di un singolo manifestante per la strada e come tale non perseguibile.

Breve storia del Floodnet

Il Floodnet è il risultato della ricerca di artisti digitali di ogni parte del mondo già familiari con i percorsi della critica radicale culturale e politica ospitati sulla mailing list di "NetTime" e dal "Teatro di Disturbo Elettronico", attivo dall'inizio del 1998 nell'organizzazione dei netstrike in supporto della causa zapatista.

Ricardo Dominguez fonda nel 1987 con altri il "Critical Art Ensemble", una cellula di radical con competenze assai diverse, che utilizzano media diversi (video, grafica, teatro, produzione di testi fatti a mano) per realizzare azioni-lampo in strade, gallerie, ospedali, stazioni e altri spazi pubblici.

"La fine degli anni Ottanta", racconta Ricardo Dominguez, "fu un momento di grande fertilità perché entrammo rapidamente in connessione con altre formazioni affini a noi come 'Group Material' o come 'Act Up', che cercavano di socializzare l'urgenza della questione Aids attraverso interventi negli ospedali o nel corso delle dirette televisive di grande richiamo. Ma, dopo la fiammata iniziale, questo tipo di azioni è diventata rapidamente obsoleta, non più in grado di attrarre l'interesse dei media e dell'opinione pubblica. Così all'inizio degli anni Novanta alcuni di noi hanno iniziato a sentire la necessità di cercare nuove connessioni, sfruttando al meglio le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie e dalla Rete".

"All'inizio del 1998 - racconta Ricardo Dominguez - The Thing ricevette un messaggio da un gruppo italiano, firmato Digital Anonymous Coalition, che invitava a fare un sit-in virtuale, definendolo netstrike, cioè a una connessione simultanea da diverse parti del mondo ai siti della Borsa messicana e di altri quattro gruppi finanziari direttamente impegnati in Chiapas. Il messaggio invitava anche a premere ripetutamente il tasto reload delle pagine web per impedire l'accesso ad altri utenti". Un tipo di pratica non dissimile da quella del picchettaggio di un edificio, con la differenza che, in questo caso, anziché bloccare l'ingresso delle persone si blocca il flusso di informazioni.

A partire dal 10 aprile del 1998, data della prima azione, il "Teatro di Disturbo Elettronico" ha organizzato una decina di azioni che hanno colpito diversi siti (quello del Presidente Zedillo, la Casa Bianca, la Borsa messicana). I risultati sono stati alterni a seconda del numero dei partecipanti e dell'ampiezza e della capacità di resistenza del server ospitante il sito. Ma il dato più significativo è stata la reazione di alcune delle organizzazioni colpite. In particolare, durante l'azione "Swarm", il Pentagono, che era uno dei tre siti prescelti insieme a quello di Zedillo e della Borsa di Francoforte, ha approntato una contromisura, un "hostile applet", lanciandola contro "FloodNet" e rendendolo almeno in parte inefficace.

"FloodNet è stato creato da un gruppo di artisti digitali, e le nostre azioni hanno un significato simbolico: tutti i giorni milioni di persone si connettono in tutto il mondo, ma noi decidiamo di farlo coscientemente, in un determinato momento e lo dichiariamo apertamente - dichiara Carmin Karasic, che ha curato la parte grafica di "FloodNet" -; io credo che sia questo a spaventare i controllori del cyberspazio, molto più dell'eventualità che noi possiamo crashare un sistema, che è del tutto inesistente".

Certo, non tutti sono convinti che la disobbedienza civile elettronica rappresenti il futuro della lotta politica. In un messaggio arrivato recentemente sulla mailing list di "NetTime", un esponente di "Reclaim the street", da sempre impegnata nell'organizzare dimostrazioni e feste di piazza, criticava l'idea che la resistenza potesse crescere e svilupparsi cliccando sul mouse del proprio computer. "Io credo", replica Dominguez, "che questa critica derivi da un'interpretazione errata della nostra espressione "il potere non risiede più nelle strade". Si trattava di un gesto retorico che serviva a iniziare una discussione su questo nuovo movimento. Serve ora solo una griglia temporale in cui gli attivisti, i performer, gli hacker riescano a condividere il tempo. Quello che posso fare con "Floodnet", ad esempio, è avviare il computer, colpire un sito, poi chiudere la porta e scendere in piazza a manifestare, mentre il mio agente virtuale continua a lavorare da casa".

Nel 1998 gruppi di base e organizzazioni pacifiste si sono date appuntamento davanti alla sede della "School of Americas", una scuola del South Carolina dove si addestrano gruppi paramilitari anti-guerriglia per il Centro e il Sud America. Mentre migliaia di manifestanti convenivano davanti all'edificio della scuola, i partecipanti del "FloodNet" hanno intasato l'accesso al sito web e il "Teatro di Disturbo Elettronico" ha reso pubblico il codice eseguibile del "FloodNet" <http://www.thing.net/~rdom38>

Il codice del Floodnet è stato rilasciato il primo Gennaio 1999 unitamente all'applicazione client-side (lato utente), per realizzare la protesta

elettronica dal proprio computer e permettere a tutti di partecipare direttamente alla protesta evitando di sovraccaricare il server di appoggio o di esporlo a un controattacco come accadde nell'operazione Swarm.

Il fatto che la protesta divenga globale e locale, che sia trasparente, che unisca azioni reali e virtuali, utilizzando semplici strumenti informatici di tipo open source, la dice lunga sulla filosofia di questo tipo di "attacchi".

Ricardo, che è stato anche minacciato da presunti agenti dei servizi di sicurezza governativa messicani mentre alloggiava in un albergo austriaco, ha rilasciato insieme ad altri attivisti strumenti di cyberprotesta sulla rete come la lavagna floodnet usata nella recente contestazione al Free Trade Area of the Americas (2001), un software che permette di replicare il meccanismo del floodnet semplicemente disegnando su di una tavolozza bianca dentro una pagina web; ad ogni movimento del cursore corrisponde la chiamata a un numero Ip di un web-server che, come abbiamo spiegato, tende a collassare in seguito a chiamate reiterate e massive, dopo che l'Electronic Disturbance Theater ha elaborato un programma di port scanning³⁹ noto come Zapatista tribal port scan code per la realizzazione di manifestazioni di protesta digitale a favore degli zapatisti. www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html

Dominguez sostiene che la Disobbedienza Civile Elettronica può essere distinta in tre differenti pratiche: gli attacchi fisici alle macchine informatiche - per intenderci quelli che hanno causato il famoso blocco di siti come Amazon ed E-bay - gli attacchi sintattici, che consistono nel replicare l'outfit formale di un messaggio ricombinandolo in maniera tale da svelare la natura del potere dell'informazione - è il caso della clonazione dei siti dell'Ocse www.ocse.org e del Wto, www.gatt.org - e gli attacchi semantici, che mirano alla costituzione di un nuovo immaginario, per affermare il primato dell'umanità rispetto alle esigenze del profitto. Queste pratiche ricordano la filosofia degli Rtmk: "attaccare tutto quanto è definibile come umano senza alcun ferimento fisico".

Attacchi fisici, Attacchi sintattici, Attacchi semantici

Per i motivi detti sopra, il Floodnet e il Nestrike sono quindi il punto d'arrivo di una teoria che alla virtualizzazione del potere oppone la virtualizzazione della protesta secondo il concetto di Disobbedienza Civile Elettronica (Dce), nel caso del Critical Art Ensemble, oppure di Hacker Art, nel caso di T. Tozzi.

Tuttavia, il Netstrike www.netstrike.it e il floodnet www.thing.net pur essendo forme di protesta politica a metà strada fra le campagne di informazione e l'arte della contestazione, sono stati associati al sabotaggio informatico in quanto capaci di interrompere il flusso comunicativo di un nodo specifico della rete.

Alcuni consulenti per la sicurezza informatica li considerano entrambi denial of service attacks, cioè modalità di attacco informatico che impediscono ad una macchina di erogare un servizio bloccandone l'accesso ai legittimi utilizzatori, e li classificano come atti di sabotaggio al pari degli smurf attacks in cui un computer ponte (pc zombi) viene utilizzato all'insaputa degli amministratori per oberarne un altro con "junk messages" o "fake requests" e "farlo collassare".

In realtà non è così.

Ciò che distingue il Netstrike e il Floodnet dal sabotaggio propriamente detto è il loro carattere pacifico, pubblico, transitorio e la

contestualizzazione all'interno di un'azione di protesta più generale che serve a suscitare attenzione e dibattito intorno a un certo tema (come il Massive Media Attack, cioè l'uso integrato e contemporaneo di pratiche di culture jamming⁴⁰, phone-strike, fax-strike, net-strike, Sms-strike, petizioni, email, annunci radio, video; oppure l'Anti-netstrike che invita al boicottaggio dei servizi e la rimozione dei links dei siti verso cui si protesta),

L'idea alla base del netstrike, (poi ripresa nel floodnet) è quella di realizzare dei sit-in virtuali. La dinamica con cui si sviluppa è sempre quella di far convergere su un sito web un numero di utenti tale da creare un rallentamento nell'accesso al sito stesso e la logica cui si ispira è quella dei sit-in di strada che hanno l'effetto di rallentare il traffico di uomini e mezzi.

L'obiettivo è quello di manifestare il proprio dissenso in maniera simbolica, spesso in concomitanza con proteste di altra natura, nelle strade, nelle scuole e negli uffici pubblici.

Come i sit-in di strada anche i sit-in virtuali "non provocano danni al pavimento" e, come quelli, inducono i passanti a porsi delle domande per il fatto stesso che ci sono, per avviare una comunicazione con i passanti stessi e destare l'attenzione dei media.

I sit-in virtuali sono solo una leva simbolica per suscitare l'attenzione distratta delle persone e la loro natura digitale, come le modalità di attuazione, devono essere considerate solo un fattore secondario rispetto ai motivi della protesta.

Quello che conta in un netstrike insomma, non è l'efficienza tecnica ma l'efficacia simbolica e comunicativa.

D-Dos e Break-In

Importante distinzione da fare per quanto riguarda gli attacchi fisici è quella fra i Denial of service attacks (DoS) e i Break-in veri e propri.

Se i DoS hanno in genere l'obiettivo di bloccare le comunicazioni dell'avversario, i break-in hanno come scopo quello di "ottenere un accesso" ai sistemi di comunicazione avversari, da sfruttare subito o successivamente per trafugare e distruggere dati, sorvegliare e monitorare i flussi della comunicazione a fini di spionaggio industriale e politico.

Dalla descrizione del floodnet e del netstrike si comprende che tali forme di protesta non sono assimilabili al sabotaggio informatico che rientra invece nella categoria degli attacchi fisici che danneggiano macchine, dati e infrastrutture, e riguarda piuttosto pratiche come la diffusione dei virus, il mailbombing, il synflood, il ping-sweep, gli smurf attacks, e tutte le altre forme di denial of service propriamente dette che mirano a bloccare il funzionamento delle infrastrutture di comunicazione del target. Perciò, mentre il netstrike è una pratica "ancora legale", le pratiche di attacco vero e proprio non lo sono affatto.

Mentre al netstrike può partecipare un qualsiasi utente di Internet, usando i normali programmi che la rete mette a disposizione, gli attacchi fisici intrusivi prevedono una complessa pianificazione che comincia col processo di "hiding" (mascheramento), e procede attraverso la fase di "information gathering" (raccolta di informazioni), per proseguire con l'attacco vero e proprio.

Se la fase di hiding presuppone la capacità di dissimulare la propria presenza, origine e identità sulla rete, utilizzando sistemi-ponte (come quelli che si usano negli smurf attacks), cioè computer non direttamente

legati all'obiettivo, la fase di information gathering è in genere propedeutica alla rilevazione di vulnerabilità e malconfigurazioni dei sistemi bersaglio.

Per questo è stato detto che:

Un attacco è in genere un programma volto a sfruttare un malfunzionamento di un altro programma (in genere un programma che gira su un server che fornisce un servizio: web, ftp, mail, ecc.), sfruttandone i 'bug' per provocare il blocco del servizio verso cui è lanciato o il blocco dell'intero sistema.

Ne nascono ogni giorno perché ogni giorno vengono scovati nuovi 'bugs' nei programmi, e questo non è sempre considerato negativo poiché questo induce a 'irrobustire', migliorare, i programmi che girano sui server; la sicurezza totale non esiste mai, come si dice, l'unico computer sicuro è il computer spento (Mag-one).

Anzi, molti degli attacchi vengono realizzati con i software sviluppati per testare la vulnerabilità dei sistemi che spesso sono diffusi e disponibili liberamente in rete.

Va poi detto che i server (ma anche le workstation) che usano sistemi operativi basati su free software sono quelli che reagiscono meglio ai problemi di sicurezza che si creano giorno per giorno proprio per la loro natura open source, cioè, essendo i sorgenti (i listati dei programmi) disponibili all'umanità, di solito nel giro di qualche ora il problema viene patchato (una 'patch' è una modifica al programma che serve per correggere il 'bug').

Nel caso di un sistema chiuso come MSwindows, solo i programmatori originari, che sono gli unici detentori del codice sorgente (microsoft) possono correggere il problema e nell'unico modo che loro ritengono giusto... non c'è un confronto tra milioni di programmatori come c'è su internet per il free software (dalla Mailing list avana@kyu77.org).

Questa idea è infatti proprio alla base della filosofia della "full disclosure" dei problemi della sicurezza, concettualmente opposta alla strategia della "security trough obscurity" e alle forme di nascondimento o di censura del codice di attacco.

Ma i banchi remoti non sono l'unica strada. La presenza di servizi non sorvegliati, come un finger aperto, in genere permette l'ingresso nel sistema.

Mail Manifestazione

La mail-manifestazione o corteo di email è una forma di contestazione che consiste nell'inviare un elevato numero di messaggi ad uno stesso indirizzo per protestare contro il comportamento di istituzioni o aziende ovvero per sollecitare l'intervento di associazioni e autorità su una questione di interesse pubblico. La prima mail-manifestazione in Italia è stata quella contro il blocco della attività del server di "Isole nella rete" nel 1998. Il sequestro del server fu richiesto dall'autorità giudiziaria in quanto su una delle mailing lists pubbliche e non moderate ospitate dal server comparve un messaggio che invitava al boicottaggio di prodotti turchi e delle agenzie turistiche turche presenti in territorio italiano per protestare contro la pulizia etnica del popolo curdo. www.ecn.org

Ecco il messaggio con le istruzioni per la mail-manifestazione diffuso in quell'occasione:

Contro il sequestro del server www.ecn.org

Questo kit per la protesta elettronica serve a organizzare AL PIÙ PRESTO una campagna di protesta e controinformazione sull'operazione di polizia della repubblica delle banane contro il server alternativo "isole nella rete" (www.ecn.org) compiuta il 27 giugno.

Parigi, 29 giugno 1998 Collettivo kom(inter)net european counter network - panama e-mail:

ecn-paname@altern.org <http://www.altern.org/ecn>

Caratteristiche

Voi trovate qui: 1- Le istruzioni per la mail-manifestazione (parte 1). 2- La lista degli indirizzi e-mail di tutte le ambasciate, consolati e centri culturali italiani nel mondo (parte 1) 3- Il comunicato di protesta di Isole Nella Rete in italiano, francese, inglese, tedesco, spagnolo, da inviare alle "officine della repubblica bananiera", ma anche da fare circolare nelle reti alternative (parte 2)

Motivazioni

A tutti quelli che si oppongono ai deliri di sicurezza degli Stati che intendono controllare la comunicazione elettronica, a tutti quelli che vogliono difendere la libertà di parola, d'informazione e di espressione nelle reti, noi proponiamo di lanciare IMMEDIATAMENTE una campagna di protesta via e-mail, allo scopo di far sentire la nostra voce in tutto il mondo... e di intasare qualche sito elettronico di burocrati italiani... raggruppandoci in un corteo virtuale di e-mail incazzate.

Istruzioni

Istruzioni per l'uso; Il principio della mail-manif è semplice, è sufficiente raggrupparsi VELOCEMENTE in corteo di e-mail convergendo verso le caselle postali elettroniche dei rappresentanti della repubblica delle banane.

1) Duplicate tre volte il messaggio contenente le versioni del comunicato. O se preferite, fate il vostro messaggio di protesta (se possibile abbastanza lungo) e preparate l'invio come descritto precedentemente.

2) In ognuno dei messaggi, incollate (nel campo "bcc" è meglio, dato che maschera la lista dei destinatari) uno dei tre blocchi d'indirizzi proposti qui sotto.

3) Spedite! Potrà essere un po' lunga... Ma sarà peggio per i destinatari.

4) Se vi resta un po' di tempo (in particolare per chi risiede in Francia) ... potete suggerire a qualche amico i seguenti obiettivi:

- Per fax il 01.45.48.82.40 (servizio stampa dell'ambasciata)

- Per telefono il 0.49.54.03.03 (ambasciata) o lo 01.49.54.03.86 (servizio stampa dell'ambasciata).

- Per mail: PS Se agite dal posto di lavoro dove la paranoia vi attanaglia, potete comunque procedere a partire da un remailer anonimo (nessuna traccia del mittente) a partire da un sito web del genere (estremamente semplice da utilizzare).

Mailbombing

Anche il mailbombing può essere considerato un attacco fisico se ne consideriamo soltanto gli effetti. Ingenti quantità di lettere elettroniche recanti corposi attachment-files possono infatti ottenere l'effetto di intasare e bloccare i mail servers.

Il mailbombing è diverso dal mass-mailing, ma la distinzione tra i due non è netta, a meno che non si introduca il concetto di automazione della protesta e del carattere individuale di essa. Siccome il mass mailing in genere viene fatto da molte persone contemporaneamente, la capacità di intasare i server è proporzionale alla quantità di banda disponibile, al numero di partecipanti e al tempo che ciascuno gli dedica, e difficilmente produce un blocco delle attività del bersaglio, mentre il mailbombing in genere viene effettuato attraverso dei software che automatizzano la procedura della spedizione, si appoggiano a dei computer zombies e con un solo clic permettono di spedire centinaia o migliaia di mail, in forma anonima se transitano attraverso un sito sicuro, spesso riportando le indicazioni di un mittente credibile, ma che non l'ha mai spedita, in modo da indurre attenzione per la email.

Proprio come è accaduto dopo l'omicidio di Carlo Giuliani durante le proteste anti-G8.

Ecco di seguito la trascrizione del programma di mailing automatico e l'indicazione del sito (abbiamo tralasciato il lungo elenco di indirizzi target per motivi di spazio, ma esso è stato distribuito contemporaneamente alla diffusione della URL della protesta.).

In sintesi: collegandosi al sito dove risiedeva il "mailbot" (mailing robot), si potevano "sparare" ripetutamente e con un solo click, le e-mail di protesta che chiedevano le dimissioni del "governo fascista italiano".

Dal sito www.italy.indymedia.org

Protesta automatica email

by ... 2:41am Mon Jul 23 '01 (Modified on 10:04am Mon Jul 23 '01)

Come spedire mail di protesta verso tutti i consolati italiani... (cliccare sul link, è automatico ed anonimo, in html, spedisce una email ogni cinque secondi) - da indymedia france.

---- begin mailbot.php ----

```
<?/*
```

```
this is a php mailbot targeted at italian embassies and consulates
```

```
the file "mailbot.txt" has to be installed in the same directory
```

```
please install, modify, publish and distribute this bot widely
```

```
its original url is: http://excess4all.com/genoa/mailbot.php
```

```
if you like check for e-mail addresses that produce errors
```

```
*/
```

```
$seconds_per_turn = 15;
```

```
$mails_per_turn = 15;
```

```
$to = "";
```

```
$subject = "re: Genoa";
```

```
$body = "During the G8 Summit in Genoa, Italian Paramilitary Police has killed
```

```
Carlo Giuliani, seriously injured hundreds of other activists and brutally
```

```
raided the Genoa Independent Media Center and the Genoa Social Forum.\n
```

```
I demand that the Fascist Italian Government resigns immediately!";
```

```
srand(time());
```

```
$mail = file("mailbot.txt");
```

```
for ($i = 0; $i < count($mail); $i++) {
```

```

$mail[$i] = chop($mail[$i]);
$random[$i] = rand() / getrandmax();
}

asort($random);
$j = 0;
while (list($i, $v) = each($random)) {
if ($j == 0)
$headers .= "From: {$mail[$i]}\nReply-To: {$mail[$i]}\nErrors-To:
{$mail[$i]}\nX-Complaints-To: {$mail[$i]}\nBcc: ";
else if ($j <= $mails_per_turn) {
$headers .= $mail[$i];
if ($j < $mails_per_turn)
$headers .= ", ";
}
else
break;
$j++;
}

$sent = mail($to, $subject, $body, $headers);

echo "<meta http-equiv=\"refresh\" content=\"{$seconds_per_turn};
URL=mailbot.php\">";
echo "<title>mailbot</title><body bgcolor=black text=white><tt>";

if ($sent == true)
echo "mail has been sent";
else
echo "error";
echo " (next mail in {$seconds_per_turn}
seconds)<br><br>{$subject}<br><br>{$body}<br><br>{$headers}";

?>
---- end mailbot.php ----

```

Virus Creativi

La scrittura e la diffusione di virus informatici è un tipo di azione che condivide una doppia natura in quanto i virus possono intasare le reti e danneggiare computer e periferiche oppure possono veicolare messaggi e slogan "innocui". Potrebbero essere considerati appartenenti a tutte e tre le categorie di attacchi: fisici, perché possono bloccare e danneggiare computer e reti, sintattici, perché modificano il funzionamento di un altro software e spesso lo "reinterpretano", semantici, perché veicolano un messaggio inatteso.

Ma come funzionano i virus?

I virus informatici attaccano i computer proprio come fanno quelli biologici che attaccano organismi viventi. Cambia il veicolo del contagio ma i meccanismi sono gli stessi. Come un virus biologico si insinua nelle cellule, quello informatico si insinua nei programmi del computer, spesso nel sistema di gestione dei files, quasi sempre dei sistemi operativi Windows.

Le ragioni e le strategie usate sono assai diverse: i virus che bloccano computer, infrastrutture e nodi di comunicazione di singoli utenti o di aziende nascono dai motivi più diversi: sfida, ritorsione, propaganda, concorrenza industriale.

I virus distruttivi che per l'appunto implicano la distruzione dei file dell'avversario sono quelli della Assassin Strategy. Diversa è la strategia di duplicare all'infinito il virus con l'obiettivo di intasare il sistema avversario bloccandone le attività. La cosiddetta Overload Strategy.

Un particolare tipo di virus è il worm (verme) inviato come attachment.. In genere il modo in cui funzionano i worms è tale che quando si apre l'attachment il worm si autoinvia a tutti gli indirizzi dell'address book, distrugge gli antivirus e i firewall software, e installa una back-door che può permettere future azioni di break-in. Fra gli ultimi e più pericolosi con queste caratteristiche conosciamo il Goner.

I virus più efficaci comunque sono quelli che non vengono scoperti e che non vanno ad infettare tutti i computer ma postazioni singole, spesso per poterle controllare da remoto e continuare ad attingere informazioni nello stesso computer per molto tempo, almeno finché non ne viene scoperta l'esistenza. Lo spionaggio industriale adopera spesso la Probe strategy per scippare le informazioni dai computer dell'avversario. Un particolare tipo di virus sono i cosiddetti "troiani", per allusione al mitico cavallo di Troia e al suo indesiderato carico di Achei. In fondo fanno lo stesso: entrano di nascosto in un posto, spesso ben difeso, e aprono le porte precedentemente sbarrate all'intrusore. È la Trojan horse strategy e serve a prendere il controllo del computer avversario.

Ultima ma non meno importante è la Forced Quarantine Strategy: l'annuncio di una potenziale infezione obbliga l'avversario alla difesa impegnandone le risorse. È la più frequente nelle battaglie commerciali.

Le guerre commerciali al tempo di Internet si fanno pure così. È come il gioco di guardie e ladri. Più furbi si fanno i primi, meglio preparati devono essere i secondi. Essere preparati significa impiegare risorse umane ed economiche, e tutto ciò contribuisce a far crescere l'enorme industria della sicurezza informatica.

Ma da dove arrivano i virus, qual è il veicolo del contagio? In genere arrivano attraverso i programmi di posta come Microsoft Outlook, Icq instant messaging, e gli Internet Relay Chat, spesso mascherandosi da screen saver o aggiornamenti di software. Ma in alcuni casi provengono addirittura dai siti di softwarehouse commerciali da cui si scaricano gli upgrade di software precedentemente acquistati.

I virus però sono usati anche come metodo di lotta politica e non sono soltanto il passatempo di quei giovani smanettoni che in maniera un po' sprezzante vengono definiti "script kiddies", che utilizzano righe di codice informatico scritte da altri per automatizzare le procedure di interazione con i file e le macchine informatiche spesso con scopi diversi da quelli dei creatori originari.

Anche in questo caso le motivazioni della diffusione di virus sono assai differenti. C'è chi diffonde virus per colpire i responsabili di atti considerati criminali e chi lo fa per obbligarti ad ascoltarlo. I virus sono insomma un mezzo di comunicazione e non solo uno strumento di offesa.

Per questo, insieme ai virus maligni, dobbiamo ricordare che ce ne sono anche di "innocui". A quest'ultima categoria appartiene un piccolo virus shockwave che ha fatto molto parlare di sé. "Dà dell'idiota a chi lo apre, modifica una serie di file e suggerisce all'utente Windows di passare a

Linux. Il worm che sta girando come attachment spacciandosi per file shockwave avrebbe potuto essere molto più pericoloso".41

Motivazioni diverse sono quelle della creazione di un virus con linguaggio "python" da parte di un gruppo di artisti/programmatore e programmatori/artisti italiani che rispondono al nome di "epidemic". Gli artisti ritengono che la scrittura del codice sorgente, ossia di quel testo che dispone e programma la esecutività di un virus, sia da considerare come un prodotto estetico. Essi ritengono che il virus sia "arte e che, in quanto arte nativa e originaria del web, ossia di quel complesso spazio/fenomeno (condominio di massa) che viene chiamato "rete", abbia tutte le caratteristiche per presentarsi come un'avanguardia assolutamente originale, rivoluzionaria e portatrice di innovatività sia sul piano della generazione di nuovi modelli linguistici, psicologici, biologici e comunicazionali, che sul piano più strettamente estetico" <http://ready-made.net/epidemic>

Insomma, niente a che vedere con i virus Lovebug o con Code Red? Non proprio. Lovebug è stato creato da un giovane filippino proveniente da una scuola d'eccellenza del suo paese (il Computer College di Manila) per consentire a chiunque di potersi collegare alla rete senza pagare la tariffa telefonica. Un atto gridato di protesta in un paese dove un'ora di connessione in un Internet café costa la metà di uno stipendio medio. Probabilmente il significato etico di un'azione del genere sfugge a chi non condivide l'idea dell'accesso libero e illimitato all'informazione, ma certo lo studente non era un criminale, dato che aveva scritto il programma per la tesi di laurea che in quanto tale era pubblica.

Code Red, invece, era stato pensato affinché centinaia di computer facessero contemporaneamente delle richieste di collegamento al server della Casa Bianca in modo da determinare l'intasamento di banda e da metterlo fuori servizio causando un D-Dos, Distributed Denial of service. Il nome stesso del virus era allusivo degli obiettivi. La voce della rete dice che sia stato realizzato per protestare contro la politica estera americana come parte di una generale campagna di sostegno al popolo palestinese e contro il veto che gli Usa al Consiglio di sicurezza dell'Onu hanno posto alle risoluzioni contro Israele, ma i motivi effettivi della sua diffusione rimangono ancora ignoti.

Defacement

Anche i defacements sono delle pratiche-limite di contestazione elettronica.

I defacements consistono nello stravolgimento delle homepage del sito web del target con l'immissione di contenuti irridenti e critici, a volte nonsense (o apparentemente tali). Il termine defacement può essere correttamente tradotto in italiano come "defacciamento", ma c'è chi sostiene che il termine più adatto sia "rifacimento" o "rifacciamento" dal gioco delle parole inglesi "de-facement" e "re-facement".

I defacements sono considerati una pratica illegale, ma è difficile considerarli alla stregua di un attacco fisico perché, seppur mirati a interferire con le attività di comunicazione del target, non provocano danni permanenti e non sono rivolti al furto di informazioni o materiali riservati, quanto piuttosto a occupare temporaneamente uno spazio di comunicazione.

È stato notato che il linguaggio irridente usato dai defacers è lo stesso dei rappers, i poeti di strada dei ghetti americani, e che, come loro, i

defacers si considerano antagonisti oppressi del discorso pubblico egemone, e che per questo il defacciamento dei siti web andrebbe paragonato al graffitismo delle gang e della cultura hip-hop. Il "rifacimento" dei siti andrebbe messo in relazione ad una filosofia che connette arte, artisti, e movimenti di resistenza, in quanto rinvia a un'attitudine comunicativa precedente lo sviluppo commerciale di Internet, a quando essa era luogo di discussione e di scambio di informazioni e i forum degli hackers erano la porta d'ingresso a circoli esclusivi.

Probabilmente non è sbagliato considerare i defacements come il modo in cui le comunità "autoctone" della rete riaffermano la loro esistenza di comunità occupando spazi altrui come espressione di resistenza contro l'Internet delle multinazionali e dei governi se consideriamo la seguente testimonianza:

Defacement: Una testimonianza dalla mailing list cyber-rights@ecn.org

[...]per me il defacing è una pratica "normale" (magari con qualche rivendicazione politica che forse ha anche più senso il tutto), allora il defacing sui siti di multinazionali, e non, che contribuiscono, in qualunque forma, allo sfruttamento e sottomissione di interi popoli e/o nazioni, che speculano sulla salute degli esseri umani (vedi Aids in Africa), e tutte quelle belle cosine figlie del capitalismo e del neoliberalismo, risulta essere una pratica di dissenso e di contrapposizione come un'altra, specie se non si fanno danni al server, ma il tutto si limita a cambiargli l'home page per avere visibilità e per rivendicare una propria ideologia, se esistono sistemisti che di sicurezza non ne sanno un cazzo, allora dopo una cosa del genere cominceranno a essere "paranoici" e in qualche modo abbiamo contribuito a spargere dubbie incertezze sulle loro "false sicurezze e certezze" informatiche e non...

Quindi chi fa defacing non è un vandalo se non distrugge il sistema, ma si limita a usare il Web come uno spazio dove poter esprimersi, anche con un atto forte come il defacing (mi piace l'idea dell'attakkinaggio nel Web). L'azienda o le aziende subiscono un danno? E chi se ne frega, quanti danni fanno le aziende, nel nome del profitto, nel mondo?

Attakkinaggio abusivo e scritte sui muri con le bombolette... sempre esistiti in politica, fin dai tempi degli antichi romani.

È che è difficile, anche per i più algidi osservatori delle umane questioni, non mettere in relazione la passione che spinge a bucare un sito con l'ansia di spazi liberi da filtri e da censure per dire la propria opinione, qualunque essa sia, fosse anche l'ultima delle cretinate. Se c'è un momento storico per tifare per un ritorno in grande stile degli hacker è questo, ma non per protestare contro il G8, protesta già in copertina. Bucare un sito e pubblicare una propria pagina ovunque lo si voglia è un modo più efficace di tanti altri per ribadire che non servono leggi, non servono regolamenti, non servono sequestri di siti. A molti il comportamento degli hacker può non piacere: per ridimensionarne la necessità può bastare garantire in tutto il mondo il pieno diritto all'espressione del proprio pensiero, qualunque esso sia...

In quanto comunità "residenti" della rete i defacers hanno dei luoghi di ritrovo, e questi in genere coincidono con i siti web che ne archiviano le "imprese". Essi sono innanzitutto www.2600.org, www.attrition.org e il suo defacement mirror, e www.alldas.de, luoghi risiedere nei quali implica

l'impegno comune all'etica hacker e la convinzione che l'informazione, in tutte le forme, deve essere libera.

Questa pratica comunitaria ha un effetto ulteriore: le azioni dei "defacers" aggirano i classici sentieri di conoscenza del web - i corporate "search engines" come google e yahoo - causando in genere una vasta eco nel mediascape.

Infatti i gruppi che praticano il defacement in questo modo conquistano visibilità e fanno notizia sul web.

Per questo il defacciamento è da considerare un modo di comunicare con l'interno, la comunità più vasta degli hackers/defacers, e con l'esterno, il general public.

Il sapere di Internet è così riconfigurato dall'informazione inserita attraverso i defacements.

Se c'è da fare un'osservazione forse questa è quella per cui i graffiti si fanno per strada, non dentro le case della gente. In quei luoghi cioè che si riconoscono come luoghi pubblici e dunque luoghi il cui apparire dovrebbe essere il risultato dell'espressione degli individui che appartengono alla comunità di cui le strade sono il luogo. Analogamente si dovrebbe forse definire cosa in Internet equivale alle strade nella realtà urbana. Sicuramente in Internet la comunità è globale. Presumibilmente strade possono essere considerate tutti i portali, le home page intese come vetrine e ogni lista di link, in quanto ogni mappa in Internet è allo stesso tempo strada da percorrere per arrivare in un luogo e dunque dovrebbe essere considerata uno spazio pubblico. Così come le strade urbane non dovrebbero essere solo piene delle pubblicità di chi ha i soldi per pagarle, ma essere lavagne pubbliche in continuo mutamento, analogamente determinati luoghi in Internet dovrebbero avere un'analogia funzione. La comunicazione è una delle principali risorse dell'umanità. Per quale motivo le lobbies della pubblicità devono detenere il monopolio sugli spazi pubblici, reali e virtuali, delegati a comunicare informazioni? Per quale motivo i principali crocevia e portali di Internet devono essere gestiti da privati anziché essere il risultato di una politica comunitaria. Laddove la politica non riesce, o non vuole risolvere una situazione che provoca divario sociale, esisteranno sempre risposte sociali che si riappropriano con forme più o meno legali dei diritti che gli vengono negati.

Cybersquatting

Il cybersquatting è l'utilizzo del nome di dominio (l'indirizzo Internet), da parte di un soggetto non legittimato ad usarlo. Inizialmente il termine è stato usato per indicare la pratica del domain grabbing (appropriazione di dominio), che consiste nell'acquistare un certo nome di dominio per rivenderlo e farne commercio. Successivamente il concetto è stato esteso alla pratica di acquisizione di un dominio orientata a creare confusione o disturbo ad altri soggetti in quanto indicazione ingannevole dell'ubicazione Internet di certi contenuti. L'argomento è assai controverso (tanto è vero che esistono istituzioni che si occupano di risolvere conflitti ad esso legati) ma anche in Italia esiste una legislazione specifica che lo regola. Il motivo? Proprio il valore economico che la denominazione dei siti rappresenta in quanto veicolo di contatto col pubblico e elemento dell'immagine dei soggetti interessati, siano essi privati o aziende.

Se però è consuetudine che la soluzione extragiudiziale e arbitrale delle controversie derivanti dal cybersquatting tenga conto della "buona fede" di chi si "appropria" di un nome non suo, come pure della non esclusività d'uso di un certo dominio, l'"appropriazione" di un nome di dominio è in genere considerata "illegittima" quando è accompagnata dal plagio dei contenuti del depositario legale del nome di dominio. Ed è questa la pratica che ci interessa.

La strategia dei cybersquatters/plagiaristi è appena diversa: si registra un nome di dominio che ripete oppure evoca il nome del bersaglio e lo si riempie con contenuti diversi da quelli che ci si aspetterebbe di trovare all'indirizzo digitato.

I cyberattivisti di (r)TMark (si pronuncia Art-mark) a questo proposito hanno accumulato una grossa esperienza ma sono stati emulati molto bene anche dagli italiani.

Nel Novembre 1999 (r)TMark pubblica <http://rtmark.com/gatt.html> un sito contenente informazioni sul meeting di Seattle del 30 Novembre. Il sito, formalmente identico a quello ufficiale dell'organizzazione per il commercio, a dispetto delle aspettative dei visitatori mette in discussione gli assunti del libero mercato e della globalizzazione economica.

Nel Febbraio 2001, invece, in occasione del Terzo Global Forum, quello sul Governo Elettronico tenutosi a Napoli in Marzo, alcuni attivisti napoletani clonano il sito della manifestazione ufficiale, ne modificano i contenuti e lo riversano su un loro dominio ocse.org che, successivamente censurato, viene trasferito su www.noglobal.org/ocse.

Anche in questo caso il sito plagiato dagli antiglobalizzatori conteneva una critica radicale al Forum che, secondo loro, era volto "a definire nuove modalità di sfruttamento e controllo sociale attraverso l'informatizzazione degli stati", anziché a promuoverne lo sviluppo democratico.

Digital hijacking

Il cybersquatting "funziona meglio" quando viene associato a tecniche di digital hijacking www.hijack.org. Il digital hijacking è la pratica del dirottamento digitale e, nella sua accezione più forte, può essere interpretato come il rapimento virtuale di un utilizzatore di motori di ricerca il quale, digitando la sua query (interrogazione), attraverso delle parole chiave significative o rappresentative dei documenti che cerca, viene catapultato verso una dummy page (pagina fantoccio) con contenuti diversi da quelli indicati dall'indexing del motore, e difformi rispetto a quelli attesi.

In questo caso è difficile distinguere gli attacchi sintattici da quelli semantici, anzi potremmo dire che essi sono complementari.

2.4.3. Creazione di Eventi, Panico Mediatico, Arte della Contestazione

Se gli attacchi semantici sono tipicamente quelle forme di comunicazione che hanno lo scopo di stimolare la critica producendo un diverso immaginario attraverso associazioni e concatenazioni di senso spesso impreviste o inconsuete, possiamo ben capire che molte delle forme di sabotaggio precedentemente descritte potrebbero ricadere in questa categoria.

These exchanges are typically antagonistic, and I believe constitute not only a resistance to opposing viewpoints, but to the hegemony of corporate

controlled media(s) altogether. As a reaction to highly centralized media sources, these disruptive actions create media vectors (or coverage) of their own, allowing those engaging in these actions (defacements) some modicum of voice and agency. The actors in this conflict therefore are media participants and not merely consumers, which I might suggest is a motive at the center of all activist movements in an era where much of the shape of social reality is determined by competing media(s): books, newspapers, pamphlets, radio, and, of course, the Internet. (Will Taggart)

Tra le pratiche che assolvono tali obiettivi vi è il detournement, il plagiarismo, l'art strike, ecc. La maggior parte delle tematiche sviluppate in queste pratiche sono rivolte a smascherare l'ideologia dominante e il rifiuto dell'oggetto merce.

Guerriglia della Comunicazione (Azioni di sabotaggio dell'immaginario contemporaneo)

Uno dei pilastri della società disciplinare, secondo Foucault, è l'ordine del discorso, ordine che stabilisce chi ha diritto di parola e chi no in un dato contesto, e che riflette i modi dell'inclusione o dell'esclusione sociale poiché stabilisce i criteri di partecipazione e appartenenza attraverso cui i gruppi sociali definiscono se stessi.

L'ordine del discorso secondo il filosofo francese è un processo che si autoperpetua attraverso l'interiorizzazione di norme relazionali e regole sociali apprese nei luoghi della socializzazione primaria - casa scuola famiglia, oratorio - e che, perfezionate sul luogo di lavoro, nei circuiti del consumo e nelle istituzioni totali, in genere sfociano nel conformismo, nell'autodisciplina e nel controllo reciproco.

Sovvertire l'ordine del discorso è alla base dell'idea del rovesciamento della "grammatica culturale" - che definisce modi, tempi e ruoli del soggetto comunicazionale - proposta dal libro Comunicazione-Guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione⁴².

Nel libro, Sonja Brunzels, Luther Blisset e l'autonome a.f.r.i.k.a. gruppe, passano in rassegna i mille modi di rompere e superare i modelli della grammatica culturale dominante - intesa come sistema di regole che struttura la comunicazione secondo rapporti di potere e di comando col loro seguito di valori e convenzioni sociali - per descrivere principi ed effetti della comunicazione-guerriglia applicata ai temi di grande rilevanza politica come l'ambiente, la salute, la guerra, e la libertà d'espressione. Una sorta di manuale per la decostruzione delle regole della comunicazione sociale in grado di dar voce alle parole dissidenti degli individui che non si rassegnano all'ordine del discorso dominante affinché diventino capaci di comunicare in maniera politicamente efficace grazie all'esempio dei franchi tiratori semiotici descritti nel libro.

Secondo gli autori, la decostruzione della grammatica culturale può avvenire in molti modi. La strategia che punta all'occupazione e al possesso di spazi d'azione ricollocando i soggetti sociali secondo rapporti di forza loro favorevoli è estranea al concetto di comunicazione guerriglia, che, attraversando continuamente le frontiere mobili della comunicazione, si prende gioco del potere e ne stravolge i meccanismi, creando nuove concatenazioni di senso in luoghi da cui poi si ritira.

Invalidare le strategie di produzione del consenso attuate dal potere prefigura una strategia che possa diventare patrimonio collettivo di resistenza culturale ed è il primo obiettivo della comunicazione-guerriglia.

Ogni giorno siamo inondati da segni e messaggi che ci dicono cosa comprare, come comportarci, con chi e quando parlare: nell'"Impero dei Segni" la comunicazione-guerriglia diventa un obbligo per chi vuole sottrarsi all'egemonia del discorso pubblico operata da anchormen, opinion makers e dalla comunicazione pubblicitaria.

La Comunicazione guerriglia interviene all'interno del processo comunicativo per sovvertirlo e usa molteplici tecniche di stravolgimento semiotico: l'affermazione sovversiva, lo sniping, il nome multiplo, il fake, il camouflage, il plagio e il collage, ma opera sulla base di due fondamentali principi psicologici, lo straniamento e la sovraidentificazione.

Lo straniamento procede attraverso l'appropriazione di forme, idee e concetti preesistenti modificandoli quel tanto che basta per disvelarne la seconda natura e innescare un processo di riflessione critica sulla percezione delle cose. È il caso del Billboard Liberation Front che ha creato capolavori urbani intervenendo sulle pubblicità murali dove Obsession for Men di Calvin Klein diventa Recession For Men, o di quelli di Adbusters che hanno ridisegnato JO Camel, il vanaglorioso cammello testimonial delle omonime sigarette, come il Jo Chemio dello scenario di un centro oncologico. È la stessa filosofia di quei buontemponi che hanno dipinto un naso da pagliaccio sui manifesti di Berlusconi.

La sovraidentificazione che sposa completamente la logica dominante di una relazione comunicativa tende invece a disvelare e a rimarcare i valori e le finalità implicite e nascoste del discorso. È il caso dell'assemblea operaia in cui contestatori impeccabili nella loro mise da finti manager applaudono insistentemente il sindacalista che cerca di convincere le perplesse tute blu della necessità dell'intesa con la direzione. Lo straniamento è assicurato e se gli operai vedono i padroni d'accordo col sindacalista...

Un metodo per scomporre i meccanismi di costruzione mediatica della realtà è quello di inventare notizie false al fine di creare eventi veri. È storia ormai l'invenzione di Allen Ginsberg che, durante un'azione di contestazione della guerra del Vietnam in un sobborgo di New York, entra in un supermercato e urla che la guerra è finita. I poliziotti impegnati a disperdere la manifestazione dapprima restano perplessi, poi solidarizzano coi manifestanti. Ma l'invenzione ha anche altre modalità.

È stato il caso della telefonata all'Ansa in cui Luther Blisset sotto le mentite spoglie di Aldo Curiotto, portavoce della Comunità Incontro, dichiara trafelato che non c'è nulla di vero nella notizia di Don Pierino Gelmini accusato di traffico di video pedofili e fermato all'aeroporto con dei bambini asiatici. Il giornalista, che non poteva conoscere la notizia (che era falsa), si affrettò a comunicare ai colleghi di non tenere conto di segnalazioni di quel tipo, ma la competizione fra le testate e la voglia di scoop avranno l'effetto di produrre titoli cubitali come: "Arrestato Don Gelmini/Calunniato per vendetta". Una non-notizia ha prodotto una notizia. Innescando dubbi e perplessità nell'audience.

E lo stesso è accaduto nel caso della beffa di Luther Blisset a "Chi l'ha visto?" che mandò le sue truppe a cercare in Inghilterra il ciclista scomparso Harry Kipper. Non era mai esistito. Ma quel fake era servito per ridicolizzare la superficialità del giornalismo d'inchiesta.

All'interno di un paradigma sociale incentrato tutto sulla comunicazione e dove tutti si affannano a shakerare insieme D. Luhman, C. Shannon e P. Watzlawick per stabilire i criteri della comunicazione efficace, la

proposta della Comunicazione-guerriglia sviluppa il tema del Caos comunicativo e descrive le modalità del linguaggio performativo usato per rompere l'unità di spazio-tempo-azione della grammatica culturale, e ricordarci che ogni informazione è al contempo deformazione e che i suoi effetti sono una variabile dipendente del soggetto che interpreta in un contesto situato socialmente. E quando si rompono le regole della comunicazione cambia la percezione dei suoi contenuti. Secondo Luther Blissett si tratta di omeopatia mediatica.

La Guerriglia comunicativa va su Internet

Se per gli hacker il diritto all'informazione è al contempo diritto alla deformazione (Icata '89), si capisce allora perché anche le pratiche di sabotaggio mediatico sulla rete telematica come strumento di conflitto adottano i principi della comunicazione-guerriglia.

Quindi la novità è che quelle pratiche proprie del mondo analogico, i manifesti "corretti" del Blf, oggi sono state trasportate sulla rete www.sinistra.org

Così come l'affermazione sovversiva prende corpo sui poster digitali delle Guerrilla Girls <http://www.guerrillagirls.org/posters>.

Infatti anche le tecniche di digital guerrilla si basano sul principio dello straniamento. Lo straniamento procede attraverso l'alterazione dei contenuti per attirare l'attenzione sul contesto o viceversa.

L'invenzione di notizie false serve a criticare i meccanismi di produzione egemonica della realtà operata dai media e a corrodere il rapporto di fiducia che i mass media cercano di instaurare con il pubblico.

Le false notizie quindi servono a creare eventi veri. Una falsa notizia immessa nel circuito mediatico nel modo giusto obbliga il bersaglio a commentarla, a chiarire la propria posizione dietro la pressione dei media e dell'opinione pubblica, perché essa in genere solleva contestazioni. La presa di posizione e la contestazione della falsa notizia diventano esse stesse "la notizia" con l'effetto di ingenerare altre domande nelle persone o di spostare il fuoco dell'attenzione su aspetti ignorati del fenomeno e in genere di portare alla luce ciò che è celato al pubblico.

Questa è una forma di contestazione conosciuta in Italia come ANSiA. L'ANSiA fa il verso alla agenzia di stampa italiana proponendo contenuti camuffati col linguaggio proprio della nota agenzia. I suoi comunicati spesso sono stati presi per "veri" e attribuiti all'agenzia.

L'obiettivo è lasciare intendere che le informazioni non sono mai di per sé oggettive e che veicolano elementi ideologici che attraverso il detournment semiotico possono essere evidenziati.

Il camouflage (camuffamento) replica l'outfit formale del linguaggio dominante per trasportare contenuti dissidenti e aprire un canale di comunicazione con il pubblico. Nel territorio digitale l'equivalente del camouflage è la clonazione dei siti (site cloning). E questo è il caso del Vaticano.org

Il fake rivendicato invece serve a creare interesse e dibattito intorno alla questione. Come è successo con il falso sito dell'Ocse.

Il detournment serve a strappare oggetti e immagini conosciuti dal contesto abituale per immetterli in nuova inconsueta relazione e avviare un processo di riflessione critica. È il caso del plagiarismo digitale e analogico degli Adbusters ma anche del digital hijacking degli Etoy o degli RTmark Un dirottamento digitale verso porti inattesi di cui ha ampiamente discusso M.

Dery nel pamphlet Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs.
<http://www.levity.com/markdery/culturjam.html>

La migliore sovversione sta nel distorcere i codici non nel distruggerli. I soggetti dell'attivismo digitale utilizzano la rete come strumento per l'affermazione di diritti vecchi e nuovi, ma anche come metodo di critica radicale che individua nella comunicazione un terreno di conflitto tout court.

I suoi caratteri sono intrinseci alla natura della rete: la comunicazione orizzontale, da molti a molti, la condivisione dei saperi e delle tecniche, l'interazione linguistica finalizzata alla cooperazione.

Mentre alcune pratiche dell'attivismo digitale sono solo l'estensione digitale di forme di contestazione proprie del mondo analogico, come le vecchie campagne di "controinformazione", gli scioperi di piazza e i banchetti delle petizioni, altre mutuano le loro forme dalla pratica di avanguardie e correnti artistiche come il surrealismo, il neoismo, la mail art, il situazionismo.

Questo secondo filone è quello proprio di gruppi di attivisti come gli 0100101110101101.org, Entartekunst, (r)Tmark., Adbusters, Negativland, Luther Blissett, e altri.

Le pratiche di questi gruppi muovono dalla consapevolezza che la rete è lo strumento per eccellenza del linguaggio performativo che costruisce la realtà attraverso la comunicazione. Proprio come nell'accezione di uno dei suoi teorici, John Austin, secondo cui il linguaggio performativo è un "enunciato linguistico che non descrive uno stato di cose, ma produce immediatamente un fatto reale".

E la storia recente di Internet ci consegna molti esempi di linguaggio performativo capaci di generare eventi, indurre stili di comportamento, modificare le teorie implicite ed esplicite sulla realtà sociale.

Molte delle pratiche comunicative degli attivisti digitali sono finalizzate a creare scompiglio, incertezza, panico mediatico. Ma hanno un obiettivo in comune, quello di decostruire le dinamiche della comunicazione mass-mediale e stimolare una riflessione critica sul concetto di informazione, utilizzando l'idea di quegli hacker per i quali "Il diritto all'informazione è al contempo diritto alla deformazione".

Le tecniche utilizzate sono quelle già esposte - il fake, il camouflage, lo sniping (interventi sui manifesti murali) e la loro controparte digitale, il site cloning, il digital hijacking, i defacements - e mirano a produrre un effetto di straniamento e innescare una riflessione critica su temi di rilevanza sociale o soltanto a prendersi gioco dei concetti di oggettività e verità riferiti al mondo dell'informazione.

Ocse.org

Un caso recente di fake telematico è stato quello praticato dai contestatori del Terzo Global Forum, dedicato all'e-Governance e tenutosi a Napoli nel Marzo 2001, i quali hanno ideato un sito beffa dell'Ocse, uno degli sponsor del Forum. A febbraio i pranksters napoletani clonano il sito della manifestazione ufficiale www.globalforum.it, ne modificano i contenuti e lo riversano sul dominio www.ocse.org. Digitando l'indirizzo [ocse.org](http://www.ocse.org), ci si trova in un sito che nonostante sia identico a quello ufficiale della manifestazione contiene una critica radicale alla governance elettronica calata dall'alto e indifferente ai bisogni concreti delle persone. Dopo una

serie di garbate interlocuzioni con gli organizzatori del Forum, i burloni mettono all'asta il sito beffa per 100 milioni. Gliene saranno offerti solo 20 da un anonimo estimatore. Il sito, successivamente censurato è stato riprodotto in <http://www.noglobal.org/ocse> .

Vaticano.org

Queste beffe telematiche sono il pane quotidiano dei plagiaristi di www.0100101110101101.org, un gruppo di studenti iconoclasti, esperti di comunicazione e net-artisti, che nel Dicembre 1999 si fanno conoscere in tutto il mondo per aver registrato il sito www.vaticano.org, riempiendolo coi messaggi urbi et orbi del papa "riveduti e corretti" con semplici taglia e incolla di testi di canzoni e delle stesse parole del Santo Padre. Alla divulgazione del sito segue una contesa con gruppi religiosi fitta di dichiarazioni e avvertimenti legali fino a che l'autorità per la registrazione dei nomi di dominio decide di non rinnovare ai bolognesi la concessione del nome [vaticano.org](http://www.vaticano.org) "per oltrepassati limiti di tempo nel versamento del pagamento annuale per il dominio". ma i plagiaristi lo ripropongono all'indirizzo:

<http://www.0100101110101101.org/home/vaticano.org> Il sito che corrisponde al nome [vaticano.org](http://www.vaticano.org) è oggi tornato ai "legittimi proprietari".

No Protest/No Profit

I plagiaristi bolognesi, entrati in azione anche nell'ottobre del 2000 per sostenere la campagna anti-censura delle associazioni capitoline escluse dalla rete civica romana a causa della diffusione di presunto materiale filo-pedofilo sui loro siti, sono gli stessi che hanno proposto una particolare forma di protesta sul web insieme a The Thing Roma contro l'operato del comune che aveva voluto la chiusura dei siti www.ecn.org/thingnet delle associazioni componenti la rete civica. Dall'Ottobre 2000 il sito del Comune di Roma è raggiungibile anche dall'indirizzo www.0100101110101101.org. Se si prova a cliccare sulla targa simbolica S.P.Q.R. che permette l'ingresso ai contenuti del sito istituzionale, la targa "scappa". Inutile rincorrerla col mouse, la targa cambia colore, cambia posizione e forma, ma non si fa acchiappare. Dopo pochi secondi compare l'avviso a partecipare a un concorso piuttosto strano: The No Protest/No Profit Contest. Il concorso premia con dollari sonanti tutti quelli che inviano un originale documento di denuncia contro la censura operata dal Comune. I testi inviati, e-mail a rima baciata, satiriche, provocatorie o di carattere accademico-religioso, sono valutate da una giuria di esperti americani ed europei che assegnano ai vincitori un premio in denaro da restituire agli organizzatori per reinvestirlo in una nuova azione di protesta a favore della libertà di comunicazione. Le email spedite sono state circa un migliaio ma solo dopo il contest si è scoperto che si trattava di una burla.

(r)Tmark è un gruppo di attivisti della comunicazione che organizza campagne di sabotaggio mediatico nei confronti della comunicazione politica e d'impresa. Famosi sono diventati il sito clone del candidato repubblicano G.W. Bush in cui veniva denunciato il carattere mercantile della politica americana, o il rifacimento del sito della Shell che informa gli internauti dei disastri ambientali, e umani, prodotti dalla politica di sfruttamento delle risorse petrolifere del centroafrica. Gli (r)Tmark hanno un modo particolare di realizzare le loro campagne di sabotaggio mediatico, invitando tutti a proporre degli obiettivi da sabotare e raccogliendo

denaro in fondi di investimento collettivo (mutual funds) per pagare manifesti e volantini, pubblicare inserzioni sui giornali, realizzare spot televisivi e radiofonici.

Nell'aprile 1999, (r)Tmark realizza il sito GWBush.com, un sito web che a prima vista sembra essere quello del candidato repubblicano George W. Bush. Ma non lo è. Il sito, che argomenta la dipendenza della politica americana dalle lobby industriali fa andare Bush su tutte le furie e spinge i suoi avvocati a minacciare per lettera il responsabile del sito. Dopo la reprimenda della Commissione elettorale federale, il commento televisivo di Bush secondo cui "dovrebbero esserci limiti alla libertà di espressione", diventa un file audio che su Internet ricorda a futura memoria la gaffe del presidente di una nazione che considera il free speech un diritto fondante della sua stessa costituzione. <http://rtmark.com/gwbush>

Nel novembre 1999 (r)Tmark pubblica <http://gatt.org> un sito contenente informazioni sul meeting di Seattle del 30 Novembre. Il sito, contrariamente alle aspettative dei visitatori mette in discussione gli assunti del libero commercio e della globalizzazione. In maniera piuttosto dura. Da lì nascerà una battaglia a colpi di comunicati stampa fra gli autori del sito clone e la direzione generale del Wto la quale arriva a dichiararsi "fortemente preoccupata" a proposito del sito, che definisce "illegal and unfair", in quanto "pregiudica la trasparenza e la chiarezza delle informazioni che l'organizzazione mette a disposizione del pubblico". A quel punto, dopo una fitta corrispondenza fra i responsabili dell'organizzazione per il commercio mondiale e gli attivisti di (r)Tmark, e grazie alla diffusione della notizia dell'avvenuto plagio su newsgroup e homepage, la maggior parte degli sforzi dell'ufficio stampa del Wto viene dedicata a contrastare le critiche rivolte dal "popolo della rete".

Cuejack

Un esempio di come si possano utilizzare in maniera creativa strumenti e tecniche di induzione al consumo è il cuejack, che reinterpreta le funzioni di un lettore di codici a barre a forma di topo simile al mouse del computer, distribuito gratuitamente ai navigatori di Internet e agli acquirenti per corrispondenza. Il CueCat, che si può collegare alla porta seriale del computer, grazie al software distribuito col lettore permette di leggere i codici a barre dei cataloghi di vendita per corrispondenza su quotidiani e periodici o anche il codice riportato sui prodotti, collegandosi direttamente con i siti internet dei produttori e, ove possibile, acquista direttamente la merce.

Ma il codice è stato riscritto per utilizzare il topo con fini diversi, come la catalogazione della propria collezione di Cd, provocando la reazione dei produttori. Inoltre passando lo scanner sul codice a barre di un prodotto, il programma, invece che collegarvi alle pagine della casa produttrice del prodotto stesso, automaticamente avvia una ricerca a tappeto nei motori di ricerca associando il nome dell'impresa a termini come "boicotta", "sfruttamento dei lavoratori" o "profitto", e presentando sul video i risultati della ricerca.

Uno strumento della strategia di marketing si trasforma così in uno strumento per l'informazione critica del consumatore <http://rtmark.com/cuehack/>

Adbusters

Nella migliore tradizione del subvertising pubblicitario troviamo in azione gli Adbusters nordamericani. Gli acchiappa-pubblicità che si sono distinti nella contro-pubblicità di alcol, sigarette, etc.. Ribaltando i contenuti della comunicazione pubblicitaria gli adbusters descrivono la struttura nascosta del messaggio che è quella della comunicazione persuasiva orientata al consumo di merci dannose per la salute. Sono loro che hanno ideato la campagna contro il testimonial della Philip Morris, Joe Camel, ridisegnandolo come un malato di cancro terminale nei loro spot diffusi in rete. www.adbusters.org

BillBoard Liberation Front

Il BillBoard Liberation Front è un gruppo di pubblicitari eterodossi che "interviene" sulle affissioni murali apportandovi delle modifiche, talvolta appena percettibili, ma sufficienti a stravolgerne il senso. Eclatanti le correzioni dei manifesti di Exxon dopo il disastro della nave cisterna Valdez e quelli delle sigarette della Philip Morris. <http://www.billboardliberation.com>

Detournamento

Il detournment semiotico serve per strappare oggetti e immagini conosciuti dal contesto abituale e immetterli in nuova inconsueta relazione per stimolare nello "spettatore" un processo di riflessione critica.

Mentre la maggior parte delle azioni dei gruppi nordamericani sono rivolte al boicottaggio mediatico delle merci e dei marchi multinazionali, i guastatori italiani ed europei si intrecciano a vario livello con gli attivisti informatici per produrre azioni sia fisiche che virtuali spesso dirette contro i politicanti nostrani responsabili di censure e repressioni della libera attività di comunicazione.

Le pratiche di sabotaggio e conflitto sulla rete telematica sono uno strumento di resistenza culturale quando adottano i principi della comunicazione-guerriglia descritti nell'omonimo libro.

La novità è che queste pratiche, proprie del mondo analogico, sono state trasportate oggi sulla rete in una maniera adeguata ad una società sommersa da simboli (manifesti murali, cartelli, pubblicità postale, spot pubblicitari) che ogni giorno ci dicono cosa fare, dove andare, cosa guardare, cosa comprare.

L'obiettivo ultimo dei guerriglieri della comunicazione è far capire che le informazioni non sono mai di per sé oggettive e che trasportano elementi ideologici e persuasivi finalizzati al conformismo e al consenso, elementi che, attraverso un processo di decostruzione linguistica e di comunicazione ludica, possono essere evidenziati e neutralizzati dalla critica.

"... la loro forza è nella capacità di mettere in atto una matrice illusoria, altamente immaginativa, in cui tutti possono proiettarsi." (snafu).

Queste forme di guerriglia comunicativa non sono solo l'estensione digitale di forme di contestazione proprie del mondo analogico, come le vecchie campagne di "controinformazione" ma ne rappresentano una nuova fase.

L'idea di base della guerra dei segni su Internet è che siccome "i processi di dominio e di controllo passano soprattutto attraverso la costruzione mediatica del consenso è tempo di portare la contestazione direttamente nel dominio della comunicazione" (Critical Art Ensemble). E per i gruppi che la animano, la guerriglia semiotica del plagiarismo, del campionamento, della s/pubblicità serve a portare contenuti critici proprio al pubblico più

conformista, decifrando le strategie della comunicazione d'impresa incoraggiando l'interpretazione personale e rendendo quelle seduzioni impotenti.

2.4.4.Cyberguerre?

"The foundations of daily life in Western society - banking, stock exchanges, transportation controls, utility grids and nuclear power stations - depend on a vast, networked information infrastructure. The potential for destabilizing a society through cyber attacks against banking or telecommunications systems becomes huge". (Anonimo)

Il disfacimento dei siti (defacements) di Rainews24 e delle Assicurazioni Generali, i presunti messaggi virali recapitati ai dipendenti del comune di Genova e le intrusioni nei siti delle camere di commercio e di alcuni ministeri, in occasione dell'incontro dei G8 nel luglio 2001, hanno fatto parlare dell'inizio di una cyberguerra da parte del cosiddetto "popolo di Seattle".

Ma la "guerriglia informatica" antiglobalizzazione è in atto già da tempo. Molte delle iniziative di protesta digitale, le azioni di guerriglia comunicativa descritte sopra sono state spesso orientate a rimettere in discussione e denunciare gli effetti del neoliberismo sulla società e sull'ambiente.

Se prima della rivoluzione digitale la critica allo status quo era affidata a volantini, fanzine e comizi di piazza, oggi i comitati cittadini, i gruppi per la difesa dei diritti umani e dei consumatori usano Internet ed il web per veicolare le proprie ragioni e raggiungere una platea virtualmente illimitata. E l'uso creativo di Internet è diventato uno dei modi attraverso cui moderni attivisti della comunicazione sostengono le proteste di piazza e attaccano la propaganda delle multinazionali che utilizzano il web come vetrina delle proprie attività.

"[...] Oggi il maggior pericolo per la reputazione delle aziende viene da Internet, l'arma più innovativa a disposizione dei gruppi di pressione. L'uso che essi fanno di strumenti di comunicazione come Internet riduce il vantaggio che il budget aziendale prima garantiva". Questa citazione è di un esperto di public relations che cerca di insegnare alle multinazionali come contrastare l'uso creativo di internet da parte dei contestatori. www.n5m3.org

E, a ben vedere, ne hanno tutte le ragioni. I moderni contestatori usano sempre più di frequente Internet e il web per svelare il carattere ideologico e persuasivo della comunicazione istituzionale e d'impresa. Nelle forme più imprevedibili, come quella del plagio dei siti ufficiali di politici e di aziende multinazionali.

Queste pratiche di attivismo digitale però, non hanno niente a che vedere con le cyberguerre e non solo perché, a differenza delle guerre, non mirano a distruggere e conquistare, ma perché la "guerriglia comunicativa" degli hacktivist mira a occupare solo temporaneamente degli spazi di comunicazione per parlare a una platea più vasta di quella degli altri cyberattivisti.

L'hacktivism in generale è cosa diversa dalle cyberguerre e dal "terrorismo informatico".

Anche se in una concezione assai ristretta l'hacktivism può essere inteso come l'uso di hacking skills (capacità da hacker) per sviluppare azioni di

"guerriglia digitale", c'è una profonda differenza tra l'infowar (guerra dell'informazione) e le netwars (guerre su internet), fra le netwars e la cyberwar (guerra cibernetica). Vediamo perché.

L'infowar è una guerra di parole, una guerra combattuta a colpi di propaganda. L'infowar si ha quando gli attivisti politici oltre che ad usare strumenti tradizionali di comunicazione (volantini, affissioni, annunci sui giornali), si armano di computers e cominciano a usare la rete come mezzo per comunicare le proprie ragioni a un'audience globale, sfruttando le peculiarità di un mezzo potenzialmente accessibile a tutti da ogni dove.

La rete viene usata anche come mezzo per realizzare massicce azioni di protesta e di disobbedienza civile. È in questo passaggio che i computer e la rete Internet diventano strumento e teatro della contestazione, lo spazio dove la protesta, il rifiuto, la critica, espresse collettivamente, prendono forma e dalle parole si passa ai fatti. È la netwar.

Le infowars e le netwars sono pratiche di conflitto tipiche dell'hacktivism, le cyberguerre no.

La cyberwar infatti si riferisce alla guerra cibernetica, cioè a una guerra che usa computer e reti di comunicazione come fossero armi. La cyberwar punta a smantellare i sistemi di comando, controllo e comunicazione delle truppe avversarie in una maniera pianificata mettendo in campo ingenti risorse computazionali centralizzate. Quindi è, per antonomasia, guerra di eserciti e servizi segreti. Anche se questo non significa che gli attivisti politici non siano in grado di farvi ricorso in casi particolari.

Le tecniche usate nei conflitti telematici sono spesso ibride e molteplici. Così come la protesta cibernetica si esprime in molti modi - le tecniche di interferenza e boicottaggio adottate nei vari contesti possono essere assai diverse fra di loro, ma spesso si distinguono per intensità, motivazioni e numero di partecipanti alle azioni - la stessa cyberwar può fare uso di tecniche di propaganda ben codificate e di apposite "leggi di guerra".

Le tecniche di infowar sono un miscuglio di campagne di informazione e di strategie comunicative derivate dall'avanguardia artistica che mirano a mettere in cortocircuito l'informazione istituzionale sfruttando l'attitudine al sensazionalismo tipico dei media mainstream e prendendosi gioco delle veline d'agenzia e del modo di costruire le notizie.

Le campagne d'informazione su Internet ad esempio, non sono altro che l'estensione digitale di forme di comunicazione tipiche dei movimenti politici di base, laddove l'email sostituisce il volantino, la petizione elettronica sostituisce il banchetto di firme all'angolo della strada, il sito web i manifesti murali e i cartelloni.

Il panico mediatico fa invece ricorso a notizie false per creare disorientamento, diffidenza e allarme. È il caso dei finti virus o della 'soffiata' relativa a una improbabile intrusione nei sistemi informatici protetti. Le netwars, invece, somigliano assai di più a forme pubbliche e collettive di azione diretta e puntano a creare disturbo e interferenza nelle attività di comunicazione dell'avversario. Sia esso una lobby politica o una azienda multinazionale, un governo locale o sovranazionale. In ogni caso si tratta di iniziative collettive e pubbliche di comunicazione radicale.

Il fax-strike, il netstrike, il mass-mailing, sono le forme in cui in Italia, si è sovente articolata la protesta collettiva degli attivisti digitali. Seppure diversi, i defacements stessi - la sostituzione di una pagina web con un'altra o con un messaggio irridente e critico - somigliano

da vicino alla copertura di un cartellone pubblicitario o alle scritte sui muri. E anche in questo caso l'obiettivo è quello di appropriarsi di uno spazio per esprimere le proprie opinioni.

Le cyberguerre sono altra cosa. Tanto per cominciare non mirano a delegittimare oppure a contrastare l'avversario attraverso la propaganda, piuttosto mirano a interrompere e sabotarne i flussi informativi, danneggiando le sue infrastrutture di comunicazione. È il caso del D-Dos, del synflood, del mailbombing, dei virus informatici distruttivi, del furto e della diffusione di dati di alto valore strategico. Assaggi di queste cyberguerre si sono avuti all'epoca della crisi fra Usa e Cina in seguito alla bomba recapitata "per sbaglio" all'ambasciata cinese di Belgrado durante la guerra del Kosovo. In quel caso i computer del Pentagono e della Nasa furono bersagliati da milioni di lettere elettroniche con virus. Oppure nel caso del conflitto telematico che da anni combattono israeliani e filo-palestinesi. Nell'ottobre del 2000, ad esempio, sono stati proprio i giornali di Tel Aviv a riportare la notizia di un D-Dos che aveva messo fuori uso il sito ufficiale di Hizbollah, mentre attivisti arabi avevano deturpato i siti dell'università ebraica di Gerusalemme e dell'accademia di Netanya ed erano penetrati nel sito della difesa israeliano. Da qui il botta e risposta informatico che ha visto l'impiego di "cyberkatiuscia", cioè l'uso massiccio del mailbombing con virus distruttivi, entrambi diretti a mettere fuori uso i nodi di comunicazione avversari. No, la protesta digitale non è la cyberguerra e non ha nulla a che vedere col terrorismo informatico.

note

1 Su questo tema si veda Rheingold, 1994; Nancy, 1992; Maffesoli, 1988; Paccagnella, 2000; Carola Freschi, 2000; Ferri, 1999a.

2 Vedi ad esempio gli studi di Licklider negli anni Sessanta.

3 Sulla Cmc vedi l'importante studio Paccagnella, 2000.

4 Riguardo all'argomento della scienza cooperativa vedi Chiari M., 1997.

5 Per una descrizione vedi Tozzi, 2000.

6 Purtroppo solo in parte perché allora pochissimi musicisti italiani sapevano cosa fosse una rete telematica e quasi nessuno la sapeva utilizzare. Lanciare un progetto artistico in rete a quei tempi significava il ritrovarsi a realizzare in un piccolo gruppo ciò che in realtà poteva essere fatto da moltissime persone. Le stesse mostre sulla telematica nelle gallerie d'arte, erano visitate da un pubblico ristrettissimo.

7 Usenet è uno dei primi grandi network internazionali sorto nel 1979 grazie ad un software realizzato in modo indipendente da alcuni studenti di informatica della Duke University e della University of North Carolina. È all'interno di Usenet che nascono i primi newsgroup, ovvero quelle conferenze telematiche che attualmente sono tra i luoghi di maggiore interesse in Internet (vedi Usenet).

8 I. Ramonet parla di un attacco su tre fronti alla società da parte della globalizzazione liberista: economico, ideologico e militare (L'asse del male, "Le Monde Diplomatique", n. 3, anno IX, marzo 2002).

9 Un modello di controllo sociale totalitario ideato da J. Bentham nel 1791.

10 L'Homebrew Computer Club è stato uno dei principali punti di aggregazione intorno all'etica hacker negli anni Settanta, e allo stesso tempo uno dei principali centri propulsivi per la nascita del personal computer (vedi L'Homebrew Computer Club).

11 Ecn è stata una dei primi grandi network di movimento in Europa.

12 Il gruppo dell'Università di Stanford sta realizzando studi sulla Captologia, ovvero sui meccanismi della persuasione collegati alla creazione di interfacce uomo-macchina.

13 Riguardo a questo argomento vedi anche Levy, 1996.

14 Irc ovvero Internet Relay Chat è una tecnologia che permette di fare "chiacchiere" scritte in gruppo in tempo reale in Internet. Esistono moltissimi canali tematici Irc per discutere intorno a un determinato argomento e chiunque può in qualsiasi momento aprirne uno nuovo.

15 È il sottotitolo del contributo di Tozzi in StranoNetwork, 1996a.

16 Ecotopia è un racconto di grande successo sulle utopie hippies scritto nel 1975 da E. Callenbach.

17 D. Lyon, L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza., Feltrinelli, 1997.

18 M. Weber, L'Etica Protestante e lo spirito del Capitalismo.

19 M. Foucault, Sorvegliare e punire, Feltrinelli, 1976.

20 D. Lyon, E.Zuhreik (a cura di), Computers, Privacy e Surveillance in the Digital Age, Minnesota University Press, 1996.

21 C. Giustozzi, A. Monti, E. Zimuel, Segreti, Spie, Codici Cifrati, Apogeo 1999.

22 J. Lametta, Kryptonite. Fuga dal controllo globale. Crittografia, Anonimato e Privacy nelle Reti Telematiche, Nautilus, 1998.

23 Il termine digital divide viene coniato nel 1995 in occasione della pubblicazione del documento A survey of the "Have nots" in Rural and Urban America da parte della "National telecommunications and Information Administration" www.ntia.doc.gov come parte della politica di Clinton-Gore sulla costruzione delle autostrade dell'informazione. A questo documento ne seguiranno molti altri.

In uno di questi, Defining Digital Divide, vengono individuati cinque livelli di disparità nell'uso di Internet:

1. tra la minoranza dei connessi e la maggioranza dei non connessi
2. tra coloro che usano internet per una vast gamma di attività, traendone effettivi vantaggi e coloro che di vantaggi ne traggono pochi o nessuno
3. tra coloro che possono permettersi i servizi a pagamento e coloro che si limitano a usare le risorse gratuite di internet
4. tra coloro che usano la rete per l'e-commerce e chi non effettua alcuna transazione via rete
5. tra coloro che beneficiano della banda larga e quelli obbligati a restare incagliati nei tempi lunghi della rete

24 "Limes. Rivista italiana di Geopolitica", suppl. al n.1/2001

25 Comunicazione: Trasmissione di informazioni per mezzo di messaggi attraverso l'uso di un codice. I messaggi sono composti di segnali, che ne sono il supporto fisico e che consentono il passaggio dell'informazione da un mittente a un ricevente. Si ha comprensione, quando un codice condiviso permetta all'emittente di formulare il messaggio e al ricevente di interpretarlo (Claudia Coppi).

26 P.Himanem, 2001.

27 M.Berra, R.Meo, Informatica Solidale, Bollati Boringhieri 2001.

28 Peekabooby è un privacy network che consente di evadere le tecniche di filtro degli indirizzi web e di richiedere le informazioni a un raggruppamento di server in grado di bypassare i controlli e inviare l'informazione direttamente al computer che effettua la richiesta.

29 Una rete civica è per definizione un circuito telematico accessibile da enti locali e altre istituzioni, sindacati, associazioni, imprese, cittadini, appartenenti alla stessa area geografica. Questa definizione presuppone inoltre che i soggetti menzionati siano contemporaneamente fruitori e produttori attivi di informazione.

30 F.Carlini, Internet, Pinocchio e il Gendarme, Manifestolibri, 1996.

31 Il social design può essere definito come l'ingegnerizzazione di funzioni centrate su una utenza specifica o sulla definizione di standard di utilizzo che non introducano discriminazioni fra gli utenti. Vedi il caso del software e dei contenuti per i visuolesi (<http://www.xs2web.org>).

32 Guide e Manuali

<http://www.controg8.org/adn/ital/index.htm>;

The media access toolkit

<http://www.mediachannel.org/getinvolved/access.shtml>

Exploit the media

<http://www.urban75.com/Action/media.html>

Frammenti e Trame di Autonomia Digitale

www.strano.net/mutante.

33 Marco De seriis, su "Repubblica", 14 novembre 1998.

34 T. Tozzi, scritto il 1 gennaio 2001 e pubblicato su "Tecnologia militante. Speciale netstrike", Cut-Up, n. 2, La Spezia, 2001.

35 A. C. Freschi, Comunità virtuali e partecipazione. Dall'antagonismo ai nuovi diritti, "Quaderni di Sociologia", n. 23, 2000.

36 Un aspetto importante che garantisce la simultaneità dei collegamenti è il prospetto dei fusi orari.

37 "Lo sciopero della rete è una forma di azione che restituisce all'individuo una possibilità per far sentire la propria voce all'interno delle dinamiche globali. Gli permette di non restare semplice spettatore delle scelte del club dei potenti di turno ma, così come per lo sciopero in fabbrica, gli consente di organizzare forme di protesta di massa contro ogni ingiustizia e sopruso". T. Tozzi, in "Strano Network", Netstrike, No Copyright, etc., AAA Edizioni, 1996, p.15.

38 De Seriis, ibd.

39 Procedura informatica per la verifica dei servizi in esecuzione, ovvero "in ascolto" su una macchina, come si dice in gergo. Può essere l'anticamera di tecniche di sabotaggio informatico in quanto spesso è successivo al footprinting attraverso cui si raccolgono informazioni sui sistemi di sicurezza attivi su un server e che per questo è visto assai male dagli addetti alla sicurezza informatica. In particolare il port scanning può precedere il fingerprinting dello stack per rilevare il sistema operativo in uso, e individuare risorse prive di protezione prima di un break-in (intrusione).

40 Culture Jamming è l'espressione coniata dal gruppo americano Negativland per descrivere l'alterazione dei cartelloni pubblicitari e altre forme di sabotaggio mediatico. L'espressione viene dallo slang usata dai CB e indica la pratica illegittima di interrompere le trasmissioni radio o le conversazioni al baracchino con pernacchie, oscenità e altre forme di sarcasmo.

41 "Punto Informatico", 4 dicembre del 2000.

42 Comunicazione-Guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione, DeriveApprodi.

1. Cronologia e Storia

1.1. Alcune riflessioni teoriche sui Media e la Comunicazione

Le ricerche sul concetto di "massa" tra la fine dell'ottocento e l'inizio del novecento, così come le analisi del marxismo sulla società delle merci e le analisi della Scuola di Francoforte fin dagli anni venti e quelle successive di Marcuse, favoriscono negli anni cinquanta e sessanta un clima culturale in cui la macchina per eccellenza, il computer, viene criticata di essere uno strumento di alienazione dell'individuo. Secondo il senso comune in quel periodo, lo sviluppo del progresso sociale prodotto dall'avvento dei computer nell'economia avrebbe ridotto le persone a dei numeri, dati indistinti di una generica massa che non avrebbe reso possibile all'individuo di crearsi e riconoscersi in un'identità propria. La letteratura della prima metà del novecento si era scagliata contro le macchine, criticandone il conseguente eccesso di burocrazia e spersonalizzazione implicito nel loro uso negli ambiti della produzione. L'IBM, International Business Machine, nata grazie allo sviluppo di macchine di calcolo per fare i censimenti veniva considerata un pachiderma il cui criptico funzionamento delle sue macchine era da una parte riservato ad un'élite, mentre dall'altra non era a misura d'uomo. Uno dei dubbi verso i calcolatori era quello del rischio che tali macchine avrebbero favorito la massificazione degli individui ignorandone i bisogni specifici. Il timore era quello che P. Levy ha sintetizzato nel suo saggio "Cybercultura" come il rischio di non riuscire ad ottenere un'universalità che non fosse esente allo stesso tempo dal totalitarismo. C'era fin da allora una diffusa richiesta di diventare soggetti attivi sia nella sfera del lavoro che in quella della comunicazione. Non essere considerati numeri, ovvero semplici esecutori di ordini impartiti da una macchina, schiavi dunque della macchina stessa, bensì soggetti le cui attività fossero espressione delle proprie scelte personali.

Su questo senso diffuso fa breccia la richiesta di interattività sia nelle attività lavorative che in ogni altra occupazione sociale.

Una richiesta che si afferma anche grazie ad una situazione di crisi del sistema di produzione fordista che evidenzia i suoi limiti e l'incapacità di coordinare attraverso una pesante burocrazia gerarchica i vari sistemi di produzione. Un sistema di produzione in cui gli operai delle fabbriche

sono l'ultimo anello, passivo, di una catena di produzione difficilmente gestibile secondo il modello verticale fordista.

Inoltre, differenti teorie sui media avevano da tempo avviata una forte critica dei mezzi di comunicazione di massa di cui sottolineavano il carattere centralizzato e asimmetrico. E' in questo clima e su questi bisogni che si fa strada la necessità di costruire macchine interattive. Una necessità rilevata anche dagli studi che dimostravano come la comunicazione tra soggetti avvenissero solo attraverso un processo bidirezionale di partecipazione attiva fra l'emittente e il ricevente e che dunque per raggiungere tutti i soggetti sociali era necessario un sistema di comunicazione in cui avvenisse uno scambio ed una partecipazione. C'era bisogno cioè che sia l'operaio, sia il cittadino, si sentisse un soggetto attivo ed avesse personalmente un interesse a partecipare alla produzione, così come alla vita sociale.

Ecco dunque che come avvenne a inizio ottocento, periodo in cui gli interessi del mercato di avere un sistema di comunicazione globale efficiente andavano parzialmente a collimare con gli interessi di coloro che chiedevano una società basata sui principi della cooperazione e dello scambio mutuale (Mattelart, 1994), anche nel XX secolo, nell'immediato dopoguerra, si riproponeva una situazione in cui gli interessi del mercato (rappresentati dalle agenzie di pubblicità che fungono da intermediarie tra le aziende e la massa) andavano a collimare in alcuni aspetti con quelli di chi chiedeva una società maggiormente partecipativa.

E' curioso notare che la rete Internet nasce dalla rete Arpanet, ovvero la rete telematica costruita dall'agenzia ARPA che il Presidente Eisenhower aveva commissionato nel 1957 al nuovo segretario alla Difesa degli Stati Uniti d'America, Neil McElroy. E' curioso perché Neil McElroy è un ex dirigente della Procter and Gamble, azienda leader nel mondo della comunicazione commerciale e pubblicitaria, ed è stato colui che ha portato la pubblicità dei detersivi in radio e televisione. E' sua infatti l'idea delle "Soap Opera", ovvero delle trasmissioni televisive pensate appositamente per essere interrotte da pubblicità, spesso di detersivi. E' curioso anche perché McElroy verrà affiancato per tale progetto dall'allora presidente del Massachusetts Institute of Technology, James R. Killian Jr.. E' buffo notare che è proprio al MIT che nascerà l'etica hacker alla fine degli anni cinquanta.

Ancora, il primo direttore dell' ARPA sarà Roy Johnson, che prima di allora lavorava per la General Electric, mentre altri del personale dell'Arpa provenivano da industrie che avevano contratti con il Pentagono, quali ad esempio Lockheed, Union Carbide e Convair. E' curioso che sarà proprio Edwin Artzt, ovvero il presidente della Procter & Gamble, a pronunciare nel 1994 un discorso all' American Association of Advertising Agencies in cui emergerà chiaramente l'utilità dell'interattività per il mercato. Secondo Artzt, Internet potrà "trasformarsi in una formidabile occasione per realizzare nuovi utili. Basti pensare a tutte le nuove circostanze favorevoli che si presentano. Potremo utilizzare l'interattività per invitare il consumatore a partecipare alla nostra pubblicità. (...)Potremo utilizzare i giochi, l'info-pubblicità, i video- centri commerciali. Disporremo di un'infinità di strumenti per attirare il consumatore e informarlo. Se sapremo lavorare bene, il pubblico sarà inchiodato alle poltrone davanti al computer, al momento della pubblicità".

Ciò nonostante negli anni cinquanta e sessanta il mercato non è ancora pronto per l'arrivo delle tecnologie digitali. Anzi, quando queste

inizieranno a fiorire negli anni ottanta e inizio novanta, le varie aziende dovranno ristrutturarsi , dando luogo a nuove modalità di produzione e nuove alleanze per garantirsi una posizione monopolistica sia sulla comunicazione che sulla produzione e distribuzione delle merci.

Negli anni cinquanta e sessanta al contrario si assiste ad una strana, ma accanita disputa tra i cosiddetti apocalittici ed integrati. Tra coloro cioè che vedevano i mezzi di comunicazione di massa come strumenti il cui uso non poteva essere che negativo e coloro che al contrario li consideravano strumenti positivi per la società (DeFleur, 1995). Tale contrapposizione sarà mediata da posizioni come quella di H. M. Enzensberger che nel 1974 scrive "Constituents of a Theory of the media" in cui ad un uso repressivo dei media, Enzensberger fa corrispondere il loro uso emancipativo (Scelsi, 1999, pag.70): media decentrati anziché centralizzati. La comunicazione molti a molti anziché uno a molti. L'interazione e partecipazione del pubblico che non è più passivo. La produzione collettiva e non elitaria. Il controllo attraverso forme autorganizzate di base anziché verticali. In tal modo il filosofo tedesco metteva in luce un modo diverso di guardare ai media, in qualche modo superando la diffidenza che la critica marxista riservava ai mezzi di comunicazione di massa.

E' stata tutta una questione di vendita di saponette o c'è qualcosa di più? C'è sicuramente molto di più.

Quello che segue in questo paragrafo è solo una selezione di notizie riguardanti testi scritti da intellettuali il secolo scorso. Altre notizie riguardanti altri testi fondamentali sono riportate nei paragrafi successivi.

Nel 1932 Bertolt Brecht ipotizza una radio autogestita dal proletariato, in cui l'ascoltatore diventi anche fornitore di informazioni in relazione con altri. Una radio dunque che permetta non solo di ricevere, ma anche di trasmettere (Celant, 1977, pag. 7). E' la risposta al nazismo che attraverso la propaganda radiofonica impone un'ideologia totalitarista al mondo. Nello stesso periodo si ha un clima culturale di forte critica all'uso dei media fatto dalla Scuola di Francoforte di M. Horkheimer al punto che viene fatta chiudere dal nazismo e costretta a trasferirsi in America.

La richiesta di un pluralismo dell'informazione, di media bidirezionali e autogestiti, sarà una costante negli ultimi decenni del XX secolo e stimolerà la creazione e lo sviluppo delle tecnologie alla base sia dei personal computer che delle reti telematiche.

Nel 1937 H.G. Wells predice che l'enciclopedia del futuro: <<non ha bisogno di concentrarsi in un unico luogo, ma può assumere la forma di una rete... Essa costituirà l'inizio materiale di un effettivo Cervello Globale>>" (Wells, 1990, pag.92).

Nel 1964 M. McLuhan scrive "Understanding Media" in cui i media sono descritti come un'estensione del corpo umano in grado di interconnetterlo globalmente.

Nel 1969 A. Touraine scrive "La Société post-industrielle".

Nel 1974 H. M. Enzensberger scrive "Constituents of a Theory of the media". Nel 1976 Deleuze e Guattari scrivono "Rizoma" in cui viene descritto un modello di pensiero che trae la sua metafora nelle radici delle patate che hanno una struttura reticolare molto simile alle reti distribuite e

comunque differente da quella gerarchica delle radici di un albero. Vi si leggono delle affermazioni profetiche sulle forme di contaminazione attraverso cui si sviluppa il rizoma, applicandole ad un'idea di decentramento del senso, ovvero alla dipendenza del senso non da un codice o un ordine prestabilito, bensì dalla molteplicità connessa. Secondo il principio di connessione e d'eterogeneità "qualsiasi punto del rizoma può essere collegato con qualunque altro", non esiste un centro e un ordine prestabilito. "Non si ha più una tripartizione tra un campo di realtà, il mondo, un campo di rappresentazione, il libro, ed un campo di soggettività, l'autore. Ma un concatenamento mette in relazione certe molteplicità prese in ciascuno di questi ordini, cosicché un libro non ha il suo seguito nel libro successivo, né il suo oggetto nel mondo, né il suo soggetto in uno o più autori. In breve ci sembra che lo scrivere non verrà mai fatto abbastanza in nome di un di fuori. Il di fuori non ha immagine, né significazione, né soggettività. Il libro, concatenamento con il di fuori, contro il libro-immagine del mondo" (Deleuze e Guattari, 1976).

Nel 1978 viene coniato in Francia il termine *télématique* (contrazione di *télécommunications* e *informatique*). Viene presentato in Francia da S. Nora e A. Minc il rapporto "L'informatisation de la société". Il rapporto, richiesto dal Presidente Valéry Giscard d'Estaing, prevedeva che "in futuro avrà luogo una computerizzazione sociale di massa, che si diffonderà nella società come l'elettricità. (...) Il dibattito si incentrerà sulla interconnettività. (...) Il potere sarà in mano a chi crea le reti e a chi controlla i satelliti". (...) Non mancarono di rilevare che "la telematica, a differenza dell'elettricità, non fa circolare una corrente inerte, ma informazioni, ossia potere" e che "avere il controllo della rete è pertanto un obiettivo essenziale. Perciò occorre che la struttura venga concepita nell'ambito di un servizio pubblico" (S. Nora e A. Minc in Rheingold, 1994, pag. 263-64).

Nel 1980 A. Toffler scrive "The Third Wave". Secondo A. Toffler la nostra società non è basata sulla gerarchia, ma sul decentramento, non sulla rigidità, ma sulla fluidità (Scelsi, 1990, pag. 39).

Nel 1980 esce il libro "Goodbye Gutenberg: the newspaper revolution of the 1980s" di A. Smith in cui egli definisce le tecniche elettroniche come la terza rivoluzione delle comunicazioni, intendendo che la prima è stata l'invenzione della scrittura (...) e la seconda quella portata da Gutenberg con la tecnica di stampa a caratteri mobili. (...) Ricordando che Alessandria d'Egitto è stata la sede della più grande biblioteca del mondo antico, Smith afferma, con un'immagine molto suggestiva, che le modalità di conoscenza interattive proprie dell'età elettronica possono essere paragonate ad una nuova Alessandria "elettronica", unificata ma universalmente accessibile, in cui si realizza un migliore equilibrio fra ciò che è stato accumulato in passato e ciò che si deve aggiungere nel presente. Si può concludere che la telematica rappresenta il superamento delle tradizionali distinzioni fra i diversi media, ed in particolare fra mezzi stampati e mezzi elettronici. In futuro l'interattività modificherà in senso partecipativo il rapporto fra produttori dei programmi, gestori dei mezzi e utenti del servizio con un ridisegno del panorama culturale di massa (Glucksmann, 1982, pag. 247-249).

Nel 1982 G. Richeri scrive "L'universo telematico. Il lavoro e la cultura del prossimo domani".

Nel 1982 R. Glucksmann scrive "Telematica. Dal *viewdata* all'*office automation*" in cui, cosciente delle conseguenze sociali messe in atto dalla

rivoluzione delle comunicazioni pone il problema del divario tecnologico accumulato dagli Stati europei nella telematica nei confronti degli Stati Uniti e di come tale processo metta in dubbio i principi di sovranità nazionale. Attraverso banche dati e reti telematiche gli americani stanno assumendo il controllo dell'informazione con conseguenze sulle attività economiche, tecniche, scientifiche e universitarie. Per tali motivi Glucksmann auspica delle azioni dei pubblici poteri mirate a garantire una maggiore autonomia. Quindi profetizza la tendenza al decentramento nelle attività lavorative attraverso forme di telelavoro quale la posta elettronica. Infine pone il problema della riservatezza paragonando la telematica al bisturi di un chirurgo, che così come può guarire se usata per finalità sociali, può allo stesso tempo diventare uno strumento di morte se usata per raccogliere, correlare e memorizzare informazioni private sugli individui, senza rispettare la loro esigenza di libertà (Glucksmann, 1982, pag. 251-262).

Nel 1982 W. Ong scrive "Oralità e scrittura" in cui dimostra che l'avvento della scrittura nel V secolo a.c., oltre a modificare modelli artistici, politici e commerciali, produsse un profondo cambiamento nella coscienza umana determinando le forme lineari e astratte della logica del pensiero occidentale attuale. M. Heim nella sua Teoria della trasformazione (1987) ritiene che la rivoluzione dell'informazione sia la terza tappa in questo processo e cioè una rivoluzione tanto grande quanto il passaggio dall'oralità alla scrittura (Brent, 1994).

Nel 1983 I. De Sola Pool, insegnante al MIT, scrive "Tecnologie di Libertà" in cui afferma che i computer e le reti telematiche sostituiranno i libri, le librerie, le riviste, i quotidiani e il sistema postale. Quindi afferma che "non ci sarà libertà di parola se anche queste cose non saranno libere" e che tale libertà sarà protetta solo se i mezzi di comunicazione saranno sparpagliati, decentralizzati, e facilmente disponibili come avviene per i microcomputers (De Sola Pool, 1983).

Nel 1984 I. De Sola Pool scrive, senza poterlo pubblicare, "Tecnologie senza frontiere".

Nel 1984 B. Nadoulek scrive "Enciber. Rapporto sui criteri utilizzati per la compilazione dell'Enciclopedia Cibernetica e l'analisi del fenomeno di rivolta sociale denominato Bushido Moderno" (Nadoulek, 1984).

Nel 1984 H. Bey scrive "Chaos. The broadsheets of ontological anarchism".

Nel 1984 S. Turkle scrive "The second self: computers and the human spirits".

Nel 1984 C.P. Snow fa la lettura del saggio "The Two Cultures and the Scientific Revolution"

Nel 1985 D. Haraway scrive: "La microelettronica è la base tecnica del simulacro; che è copia senza originale" (Birringer, 1998, pag. 258).

Nel 1988 N. Chomsky scrive "Manufacturing Consent" in cui vengono descritti i meccanismi grazie ai quali i politici, le corporazioni e i media progettano l'opinione pubblica.

Nel 1988 esce il primo numero di Extropy (www.extropy.com). La rivista indaga sui possibili mutamenti scientifici, filosofici e sociali.

Nel 1988 K. Robins e F. Webster, scrivono il saggio "Il capitalismo cibernetico: informazioni, tecnologia, vita quotidiana" in cui descrivono il modo in cui M. Foucault analizza il modello di controllo sociale basato sul Panopticon. "Panopticon è il nome di una prigione molto efficace, concretamente proposta in Gran Bretagna da J. Bentham nel 1791. Una combinazione di architettura e ottica rende possibile che una sola guardia

veda tutti i prigionieri, senza che i prigionieri si vedano tra loro; l'effetto è che tutti i prigionieri si comportano sempre come se fossero sotto sorveglianza" (Rheingold, 1994, pag. 319). In tale modello la tecnologia è al servizio del controllo e dell'esercizio del potere. Così come la capacità di leggere, scrivere e comunicare liberamente dà ai cittadini il potere di autogovernarsi e proteggersi dallo Stato, le possibilità che la tecnologia permette di sorvegliare ed invadere la privacy dei cittadini, dà allo Stato il potere di confondere, sottomettere e controllare i cittadini e le popolazioni istruite. Secondo K. Robins e F. Webster le nuove tecnologie informative e comunicative consentono una massiccia estensione e trasformazione della stessa mobilitazione a cui aspirava il principio panottico di Bentham. Ciò che sostengono queste tecnologie, in realtà, è la stessa distribuzione del potere e del controllo, ma liberata dalle limitazioni architettoniche del prototipo di pietre e mattoni di Bentham. Sulla base della "rivoluzione informativa", non solo la prigione o la fabbrica, ma tutta la società funziona come la macchina gerarchica e disciplinare di Panopticon (Rheingold, 1994, pag. 325-26).

Nella primavera del 1989 su Whole Earth Review 62:90, viene pubblicato l'articolo di R. Dawkins "Universal parasitism and the co-evolution of extended phenotypes" con cui spiega ad un pubblico di non addetti ai lavori il suo concetto di "meme" teorizzato molti anni prima (Rushkoff, 1994, pag. 10). La teoria dei memi susciterà molto interesse nell'underground telematico (vedi Il falso come strumento di lotta).

Nel 1989 J. Carey scrive The Mythos of the Electronic Revolution (Carey, 1989) in cui descrive il rischio che la rottura del monopolio e totalitarismo dei mass media potenzialmente permessa dalle reti telematiche venga imbrigliata ed impedita da leader politici e dalla commercializzazione e mercificazione del dibattito pubblico. Il rischio dunque che la democrazia elettronica sia l'ennesima versione di un mito del progresso tecnologico che ha da sempre accompagnato l'umanità insieme all'altro mito della democrazia rappresentativa. Che dunque lo spettro della manipolazione politica che J. Goebbels fece attraverso la radio per il Terzo Reich non si allontana semplicemente liberando i media, in quanto attraverso il controllo delle notizie, del mercato dei beni di consumo e pubblicitario, chi ha i soldi può permettersi di manipolare l'opinione pubblica (Rheingold, 1994, pag. 322-25).

Nel 1991 N. Chomsky scrive "Media Control. The spectacular Achievements of Propaganda".

A giugno del 1992 apre la collana Interzone di Feltrinelli, attraverso la quale Raffaele Scelsi e Ermanno "Gomma" Guarneri fanno conoscere al pubblico italiano autori e riflessioni radicali ed innovative sui nuovi media.

Nel 1992 esce l'antologia "Sabotage in the american workplace. Anecdotes of dissatisfaction, mischief and revenge" a cura di M. Sprouse, con sezioni sui computer, l'arte e il design, la conoscenza, l'informazione, ecc.

Nel 1993 B. Sterling scrive "A brief history of the Internet" un testo che viene distribuito liberamente in rete in cui afferma che Internet è "libera. Internet è uno dei rari esempi di vera, moderna e funzionale anarchia" (Sterling, 1993).

Nel 1993 nasce la rivista "CTheory" (www.ctheory.com), con testi di A.Kroker, CAE, Bey, e altri.

Nel 1993 Henry Edward Hardy scrive "The History of the Net" (Hardy, 1993), che viene distribuita on-line per una richiesta di contributi allo stesso lavoro.

Nel 1995 da R. Barbrook e A. Cameron scrivono "The Californian Ideology" in cui descrivono le contraddizioni per cui l'utopia californiana comunitaria degli anni settanta e le loro speranze di rivoluzione sociale attraverso lo sviluppo delle nuove tecnologie si sia scontrata con la sussunzione fatta dall'ideologia californiana attraverso le nuove industrie dei media ed high tech che ripropongono la filosofia del libero mercato ottocentesco: "I sacri dogmi del liberismo economico sono contraddetti dalla storia attuale degli ipermedia. Per esempio, le tecnologie del computer e della Rete non sarebbero potute essere inventate senza l'aiuto di enormi finanziamenti dello Stato e la partecipazione entusiastica di una base amatoriale. L'impresa privata ha giocato un ruolo importante, ma solo come una parte di un'economia mista. Per esempio, il primo computer, The Difference Engine, è stato costruito e progettato da una compagnia privata, ma il suo sviluppo è stato reso possibile solo attraverso un contributo del Governo Britannico di L. 17.470 che nel 1834 era una vera e propria fortuna. Dal Colossus all'EDVAC, dai simulatori di volo alle realtà virtuali, lo sviluppo dei computer è dipeso nei momenti chiave dai risultati delle ricerche pubbliche o da grossi contratti con le agenzie pubbliche (...). L'IBM costruiva il suo primo computer programmabile solo dopo che gli era stato commissionato dal Dipartimento della Difesa americana durante la guerra in Corea. (...) Oltre ai finanziamenti statali, l'evoluzione del computer è dipesa dal coinvolgimento della cultura del d.i.y. (Do It Yourself - fai da te). Ad esempio, il personal computer è stato inventato da tecnici amatoriali che volevano costruire la loro propria macchina a basso costo. L'esistenza di una economia del dono tra gli hobbisti è stato un requisito necessario per il conseguente successo dei prodotti fatti dalla Apple e dalla Microsoft. Ancora adesso, i software liberi giocano un ruolo vitale nello sviluppo della progettazione del software. Anche la storia di Internet contraddice i dogmi delle ideologie del libero mercato. Per i primi vent'anni della sua esistenza lo sviluppo della Rete era quasi completamente dipendente dai fondi governativi. Sia attraverso i finanziamenti militari che universitari, un gran numero di dollari venivano investiti nella costruzione delle infrastrutture e nel pagamento dei costi di uso dei suoi servizi. Allo stesso tempo molte delle applicazioni e dei programmi chiave della Rete furono inventate sia da hobbisti, che da liberi professionisti che lavoravano durante il loro tempo libero. (...) Tutti questi fondi pubblici e coinvolgimento comunitario ha avuto un enorme effetto benefico - sebbene misconosciuto e non pagato- sullo sviluppo della Silicon Valley e delle altre industrie hi-tech. Gli imprenditori capitalisti spesso hanno un senso di orgoglio verso il loro proprio ingegno e concedono solo un minimo riconoscimento ai contributi che gli sono arrivati sia dallo Stato, che dai loro lavoratori o dalla comunità in generale. Tutti i progressi tecnologici sono cumulativi -dipendono dal risultato di un processo storico collettivo e devono essere riconosciuti, almeno in parte, come un'azione collettiva" (Barbrook e Cameron, 1996).

Nel 1995 F. Carlini scrive "Chips & Salsa. Storie e culture del mondo digitale". Una raccolta degli omonimi articoli usciti per Il Manifesto.

Nel 1996 M. Dery scrive "Escape velocity: Cyberculture at the end of the century".

Nel 1996 M. Castells scrive "The Information Age: Economy, Society and Culture".

Nel 2000 N. Klein scrive "No Logo" (Klein, 2000).

Nel 2001 P. Himanen scrive "L'etica hacker" in cui, citando K. Portenfield, riassume "la dipendenza generale del funzionamento di Internet e della Rete dalle creazioni degli hacker, descrivendo cosa accadrebbe in pratica se i programmi degli hacker venissero ritirati: Più di metà dei siti Web su Internet scomparirebbero. (...) Scomparirebbero anche i newsgroup di Usenet. (...) Le e-mail non funzionerebbero." Molti altri programmi e funzioni di internet non sarebbero possibili, come, ad esempio, gli indirizzi dei domini come www.netaction.org, si dovrebbero scrivere come una sequenza di numeri tipo 199.201.243.200 (Himanen, 2001, pag. 157-8).

1.2. La scienza istituzionale. le universita', i laboratori di ricerca, le istituzioni governative.

Le ricerche sulle nuove tecnologie della comunicazione nel settore scientifico ed istituzionale sono state un pozzo da cui attingere idee da sviluppare in ambiti sociali. Viceversa la scienza istituzionale è stata molto spesso influenzata dall'attività di personaggi o gruppi che si sono mossi al suo interno con un'attitudine decisamente non ortodossa e talvolta esplicitamente ispirata ad un'etica hacker. E l'attitudine hacker di alcuni personaggi o gruppi all'interno della scienza ha avuto un ruolo decisivo per la nascita e lo sviluppo delle tecnologie telematiche.

Per il tema del nostro libro e per comodità divulgativa, distinguiamo in questa sede tre aree differenti nel campo della scienza: la ricerca della vita artificiale, le ricerche per portare la tecnologia al popolo e la ricerca scientifica collettiva.

Sviluppando il nostro percorso cercheremo di dimostrare come queste tre aree siano state un luogo di contaminazione reciproca tra attitudini differenti e come attraverso tale scambio entrambe le parti abbiano avuto vantaggi reciproci. Cercheremo anche di presentare alcuni casi in cui il mercato si è inserito in tali scambi per trarne profitti individuali, per incassare i frutti degli sforzi collettivi e di come nel fare ciò si rischi di mandare a rotoli una linea di progresso positiva per la collettività.

Cibernetica, reti neurali, intelligenza e vita artificiale.

Negli anni quaranta e cinquanta una branca della scienza ha cercato di risolvere attraverso il computer uno dei misteri che da sempre hanno affascinato l'umanità: il mistero della vita. Per essere più precisi, con ambizioni meno ardite gli scienziati hanno semplicemente cercato di simulare la vita attraverso i calcolatori. Indagando sulla mente umana gli scienziati hanno cercato di dimostrare che l'intelligenza umana funziona secondo dei procedimenti analoghi a quelli delle macchine (A). Se tale assunto fosse stato dimostrato era di conseguenza plausibile il costruire un'intelligenza artificiale attraverso i computer. Di fatto le ricerche dell'intelligenza artificiale sono servite più a dimostrare l'incontrario, ovvero che mente umana e computer sono due cose ben differenti (Gardner, 1985). Se un settore dell'intelligenza artificiale cercava di dimostrare l'assunto (A), un altro settore procedeva secondo un approccio inverso: cercava di costruire macchine il cui funzionamento fosse analogo a quello degli organismi biologici. Ad esempio, la cibernetica, teorizzata da N. Wiener nel 1948 (Wiener, 1948), ha cercato di scoprire quali fossero i meccanismi che permettevano ad un organismo vivente di autoregolarsi, di

scambiare informazione tra le sue parti e ha cercato di simulare tali meccanismi all'interno di un computer. Intorno alla fine degli anni quaranta si tenne la Sixth Macy Conference dal titolo "Cybernetics: circular causal and feedback mechanisms in biological and social system" organizzata dalla Fondazione Macy. Vi parteciparono tra gli altri J. Von Neuman, O. Weblen, V. Bush, W. McCulloch, G. Bateson, N. Wiener, e C. Shannon. C. Shannon era un dipendente della compagnia dei telefoni americana Bell che nel 1948 aveva scritto "A Mathematical Theory of Information" con cui furono gettate le basi della Teoria dell'Informazione. Era un testo che cercava di affrontare dei problemi di ingegneria delle telecomunicazioni e che sarà fondamentale per lo sviluppo futuro dei sistemi di telecomunicazione¹.

Stava dunque nascendo in quel periodo nella scienza un ambito di ricerca che oltre a affrontare il problema della retroazione (quello che grossolanamente può essere definito un dialogo tra le varie parti del sistema), indagherà sulle analogie tra i meccanismi della mente umana e quelli del computer. In seguito si svilupperà un tentativo di costruire computer basati su reti neurali, ovvero su sistemi analoghi al modo in cui funziona il sistema neuronale dell'uomo. E il sistema neuronale è una rete distribuita di neuroni. Una rete molto simile a quel modello di rete che è Internet.

Le ricerche della scienza stavano ponendo le riflessioni teoriche alla base della costruzione di un modello di comunicazione sociale (Internet) che simulava il modello di comunicazione tra le parti di un organismo vivente. Come già è più volte avvenuto nel passato, la natura è l'esempio tangibile cui rifarsi per modellare l'organizzazione sociale di gruppi umani², così come la realizzazione di una tecnologia. Così come avvenne nel settecento per le macchine antropomorfe³, l'immaginario legato alle nuove tecnologie si popolò di robot e cyborg da una parte visti come strumenti al servizio dell'uomo, dall'altra come nuovi organismi in grado di minacciare l'umanità⁴. Nel 1953 sempre Shannon pubblica "Computer e automi" in cui sono formulate molte delle domande successive dell'IA. Shannon prenderà nel 1953 due assistenti di laboratorio di nome J. McCarthy e M. Minsky. McCarthy e Minsky parteciperanno nel 1956 ad una conferenza al Dartmouth College finanziata dalla Fondazione Rockefeller che sarà l'inizio delle ricerche sull'Intelligenza Artificiale. Sarà McCarthy il primo a utilizzare il termine "intelligenza artificiale" nel 1956. Successivamente McCarthy e Minsky fonderanno il dipartimento di Intelligenza Artificiale al MIT. Sarà intorno ad essi, ed in particolare a Minsky che si riunirà un gruppo di studenti che vengono riconosciuti come i primi hackers e che con la loro filosofia e il loro appassionato lavoro di programmazione getteranno le basi per l'informatica che conosciamo oggi (Levy S., 1996a).

Tutta la tecnologia al popolo. Antiautoritarismo e decentramento al MIT.

All'inizio degli anni sessanta per la maggioranza delle persone non era ben chiaro a cosa sarebbero serviti i computer, ma nell'immaginario dei media emergevano le ipotesi più strabilianti, così come orrorifiche. Si insinuava però la possibilità che attraverso di essi si sarebbe potuto salvare il mondo. Dagli extraterrestri o da cos'altro non era dato sapere, ma l'ipotesi era che dal loro uso l'umanità avrebbe tratto enormi vantaggi evolutivi.

Allo stesso tempo però i computer erano visti come degli strani marchingegni complicati e costosissimi il cui uso era riservato ad una élité di iniziati in camice bianco.

E' in questo clima culturale che non fa difficoltà a formarsi un motivo d'incontro tra alcuni degli studenti di Minsky al MIT rispetto ad un approccio differente con il computer.

Ciò che sta nascendo è l'etica hacker.

L'etica hacker è fortemente antiautoritaria, si oppone alla burocrazia e ad ogni ostacolo tra l'individuo e la sua possibilità di crescere utilizzando il computer. Si oppone dunque ad un accesso riservato alla macchina. Si oppone al fatto che il computer sia un mezzo complicato, non alla portata di tutti. Si oppone al fatto che chi sviluppa la macchina non cerchi di ottimizzarne le prestazioni per accelerarne i tempi di utilizzo⁵.

L'etica hacker cercherà dunque da una parte di allargare lo spazio e dall'altra di comprimere il tempo di utilizzo della macchina. Rendere cioè da una parte l'utilizzo del computer accessibile al maggior numero di persone possibile simultaneamente in spazi differenti⁶, dall'altra di accelerarne i processi di calcolo grazie a un modo differente di programmare.

Su questi ed altri presupposti (vedi L'etica hacker) si coagulò il gruppo del Tech Model Railroad Club (TMRC). Tale gruppo nasce come appassionati di modellini di treno, ma al suo interno vi saranno alcuni tra gli allievi più brillanti di Minsky al MIT.

Uno degli obiettivi del gruppo fin dall'inizio fu quindi quello di accedere e far accedere in ogni modo ai computer del MIT.

Nel 1959, lo stesso anno in cui F. Rosenblatt introduce i principi del Perceptron⁷, P. Samson del TMRC fa la prima incursione hacker all'IBM 704 al MIT (Levy S., 1996a, pag. 18).

Nel 1960 pubblicano la prima poesia/manifesto hacker nella newsletter "F.O.B." del T.M.R.C.

All'inizio dei '60 J. Dennis, hacker del MIT, suggerisce a P. Samson il modo per far "suonare" il computer e lui fa eseguire al computer musiche di Bach e altro.

All'inizio degli anni sessanta il TMRC istituisce il Midnight Requisitioning Committee che consisteva in incursioni notturne nel magazzino per trafugare i componenti necessari alla costruzione di macchinari più efficienti. L'etica del Lock Hacking (l'hackeraggio di serrature delle porte per accedere ai saperi o far uso degli strumenti contenuti nelle stanze chiuse; vedi Levy S., 1996a, pag. 104) promossa dal gruppo di hacker del MIT era in diretto antagonismo con il diritto di proprietà. Fu anche grazie a tali comportamenti che fu possibile sviluppare all'interno del MIT nuove tecnologie che rischiavano di non essere realizzabili a causa della burocrazia; nuove tecnologie che segneranno un passo avanti verso l'informatica attuale. Intorno alla metà degli anni sessanta gli hackers del MIT formano la Midnight Computer Wiring Society (MCWS) per fare modifiche notturne al PDP-18 per migliorarne le prestazioni. Nel 1963 S. Nelson programma il PDP-1 in modo tale da fargli produrre un tono acustico che usa una frequenza che consente di usare gratuitamente le linee telefoniche. Intorno alla metà degli anni sessanta il PDP-1 viene usato in modalità BLUE BOX per hackerare le linee telefoniche usando i numeri verdi 800-... Sarà un primo esempio di quella che diverrà una vera e propria filosofia di esproprio proletario delle tecnologie della comunicazione, che prenderà campo nell'area dell'underground e che verrà definita phreaking.

Nello stesso periodo gli hackers del MIT hackerano le password del sistema CTSS e le stampano su un foglio che lasciano all'amministratore del sistema. Lasciano anche messaggi in stile graffiti nel sistema.

L'etica hacker degli studenti del MIT sarà alla base della nascita dei primi personal computer (vedi Le prime comunità virtuali di base). Il loro modo di pensare sarà talmente diffuso alla metà degli anni settanta che quando fu realizzato quello che alcuni definiscono il primo modello di PC, l'Altair 8800, il suo inventore, E. Roberts lo pubblicizzò come uno strumento per diffondere l'etica hacker, sebbene il suo obiettivo fosse quello di salvare la sua società dalla bancarotta (Levy S., 1996a, pag. 190-195).

L'etica del gruppo di hacker del MIT riflette gli stessi principi che i movimenti sociali di quel periodo stanno promuovendo ed è da essi chiaramente influenzata. Ma è grazie anche a persone come loro che quel modo di pensare riesce ad attecchire all'interno dei luoghi della ricerca scientifica il cui risultato lo ritroviamo nel modo in cui funzionano gli strumenti tecnologici da loro prodotti. Quelli strumenti che oggi fanno parte della nostra vita quotidiana.

La scienza collettiva. Cooperazione, standard e linguaggi condivisi. Unire i popoli e i saperi in rete.

Un altro degli aspetti principali dell'etica hacker, al MIT e non solo, è il promuovere gli aspetti cooperativi. Una delle caratteristiche delle reti telematiche è quella di permettere la cooperazione a distanza delle persone per realizzare un obiettivo comune.

Secondo M. Chiari "la rete abolisce sostanzialmente le distanze geografiche e aiuta in modo molto netto la possibilità di organizzare piccoli gruppi di ricerca internazionali con contatti quotidiani, quasi di amicizia personale molto stretta, anche se non fisica, di scambio continuo delle proprie impressioni e delle proprie indagini di ricerca. Questo cambia due aspetti: l'aspetto della diffusione dei risultati e l'aspetto della certificazione dei risultati" e dunque "il concetto della proprietà intellettuale del lavoro" (Chiari M., 1997).

Un'altra caratteristica delle reti telematiche è stata quella di fornire uno strumento attraverso il quale i saperi possano essere condivisi e il contenuto di tali saperi possa essere il risultato di una molteplicità di espressioni.

Per realizzare tali obiettivi, è stato cercato di creare un linguaggio (degli standard, altrimenti chiamati protocolli) condiviso attraverso cui far dialogare le più svariate tecnologie della comunicazione.

A tale impresa hanno partecipato le persone degli ambiti scientifici ed istituzionali più disparati.

Nel 1945 V. Bush scrive "As we may think" in cui viene teorizzata una macchina ipertestuale, ovvero una macchina che permettesse di creare una strutturazione ed una serie di rimandi tra le informazioni secondo percorsi molteplici, non gerarchici e non fissi. Sarà uno dei primi studi che permetteranno la nascita di Internet così come oggi la conosciamo. Poco dopo, nel 1947 viene fondata The Association for Computing Machinery (ACM) che diventerà uno dei riferimenti nello sviluppo delle tecnologie informatiche. Tra gli obiettivi dell'ACM vi è quello di promuovere la circolazione e il libero scambio di informazioni tra gli specialisti e il

pubblico riguardo all'informatica. Al 1948 risale il primo tentativo di creare un mezzo di comunicazione di gruppo. Fu intrapreso durante la crisi e il ponte aereo di Berlino nel tentativo di collegare apparecchi telex di una decina di paesi diversi ma, dato che ognuno cercava di comunicare simultaneamente in lingue diverse, il tentativo fallì.

Nel 1957 i russi lanciano lo Sputnik e ciò provocò negli americani la necessità di creare nello stesso anno un'agenzia, l'Arpa, che concorresse con i russi nella realizzazione di un sistema di comunicazione globale.

Gli studi sul perceptron della fine degli anni cinquanta, sono studi su reti artificiali distribuite che ispireranno gli studi di P. Baran. Baran è un dipendente della Rand Corporation che tra il 1960 e il 1962 disegnerà il modello di rete distribuita (in alternativa alle reti centralizzate) che a sua volta ispirerà lo sviluppo del modello della rete Arpanet da cui nascerà in seguito Internet. Sarà inoltre un saggio del 1960 di Licklider dal titolo "Man-Machine Symbiosis" a postulare un'analisi del computer come organismo in simbiosi con l'uomo. Da tale testo e dal suo successivo "On-Line Man Computer Communication" (1962), in cui avanza l'ipotesi di un Network Galattico, trarranno in molti l'ispirazione per le ricerche che faranno nascere Arpanet.

All'inizio degli anni sessanta, la tecnologia che permetteva l'uso contemporaneo di un computer da parte di più utenti veniva definita "time sharing". Tale tecnologia fu alla base della nascita della telematica, che veniva tra le altre cose pensata come la possibilità per più utenti di collegarsi alle risorse remote di una macchina tramite una rete telematica e sfruttarne le risorse di calcolo. Il "time sharing" è stato importante anche per la nascita delle "comunità virtuali" in quanto gli utenti collegati simultaneamente in "time sharing" potevano anche scambiarsi materiali e comunicare tra loro in tempo reale. Non a caso alcune applicazioni come la posta elettronica nacquero proprio ad uso dello scambio durante il "time sharing".

Tale tecnologia venne elaborata grosso modo contemporaneamente presso tre gruppi di ricerca indipendenti: il MIT tra il 1961 e il 1967, la Rand Corporation tra il 1962 e il 1965 e al National Physical Laboratory in Inghilterra tra il 1964 e il 1967 (Blasi, 1999, pag.17-18).

Come si è già detto saranno gli hacker a promuovere al MIT le tecnologie interattive, sviluppandone tutti gli aspetti che permettevano di utilizzarle per cooperare e scambiarsi materiali in rete. Lo sviluppo di tali tecnologie veniva fatto collettivamente. Ad esempio, all'inizio degli anni sessanta, quando arriva un nuovo modello di computer al MIT, il Tx-0, la sua programmazione viene realizzata collettivamente dal gruppo degli hacker, ovvero ognuno mette a disposizione le sue soluzioni.

Nel 1962 S. Russell, hacker del MIT, programma il videogioco Space War, il primo videogioco per computer, e ne mette il codice a disposizione di tutti. Grazie a ciò gli altri hacker realizzarono degli abbellimenti al programma Space war che alla fine era il risultato di un'elaborazione collettiva e venne dato gratuitamente in giro, diventando uno dei più famosi videogame della storia.

Lo stesso spirito lo ritroveremo nella realizzazione del ben più famoso Linux, il sistema operativo realizzato collettivamente negli anni novanta. Originariamente il termine hacker veniva usato per definire una soluzione brillante ad un problema informatico. Ma allo stesso tempo alla base dell'etica hacker vi era la cooperazione e libertà di rielaborare e

migliorare i prodotti intellettuali altrui, quale nel loro caso era l'esempio del software.

Nella seconda metà degli anni sessanta l'ITS9 al MIT, è un sistema aperto che incoraggia la condivisione dei files. E' una sorta di biblioteca collettiva di programmi disponibile on-line.

Mentre nel 1965 T. Nelson nel testo "Literary Machines" conia il termine ipertesto ("per 'ipertestò si intende un testo scritto non sequenziale che si dirama e fornisce opzioni al lettore, meglio se letto su di uno schermo interattivo"), nel 1967 viene realizzato il primo sistema ipertestuale, chiamato Hypertext Editing System, ponendo dunque le premesse ad un'organizzazione dei saperi globali non gerarchica e non lineare (Gubitosa, 1998).

Nel 1968 D. Engelbart elabora il NLS (oNLineSystem) che era un sistema di comunicazione a distanza attraverso l'integrazione in rete di computer "interattivi e multiaccesso". Il sistema di Engelbart faceva tra le altre cose uso di monitor e di uno strumento simile all'attuale mouse per fornire un puntatore (Blasi, 1999, pag. 23-25).

Lo stesso anno, mentre i movimenti di tutto il mondo scendono in piazza rivendicando la necessità di abolire le strutture gerarchiche ed elitarie a favore del collettivo, nasce il Network Working Group (NWG), all'interno del quale si distingue la figura di S. Crocker. Lo scopo del NWG era quello di sviluppare i protocolli di comunicazione ed altre parti significative di quella che diventerà la rete Internet. Il Network Working Group, un nucleo di hacker selezionato da un gruppo di talentuosi studenti universitari, operava sulla base del modello open-source: a chiunque era permesso di contribuire con idee, che venivano poi sviluppate collettivamente. I codici sorgente di tutte le soluzioni venivano pubblicati fin dall'inizio, di modo che gli altri potessero usarli, testarli e svilupparli. Questo modello è usato ancora oggi. La composizione e il nome di questo gruppo di hacker d'avanguardia sono cambiati molte volte nel corso del tempo. A tutt'oggi è conosciuto come Internet Engineering Task Force, e opera con l'Internet Society fondata da V. Cerf, un membro preminente del gruppo fin da quando era studente di informatica alla UCLA. Cerf ha rivestito un ruolo importante in quasi tutti i progressi tecnologici che hanno scandito l'evoluzione della Rete. Tuttavia, un aspetto è sempre rimasto immutato: Internet non ha alcun direttorio centrale che ne guidi lo sviluppo; al contrario, la sua tecnologia viene ancora sviluppata da una comunità aperta di hacker. Riflettendo su questo sviluppo, Abbate (Abbate, 1999) nota che nella progettazione di Internet pare non ci sia stata alcuna partecipazione da parte delle corporation. Così come il suo predecessore (Arpanet), Internet è stata progettata informalmente e con pochissima grancassa da un gruppo di esperti autoselezionatisi (Himanen, 2001, pag. 136).

Sempre nel 1968 J.C.R. Licklider scrive insieme a R. Taylor il saggio "Il computer come strumento di comunicazione". Al suo interno si legge "tra pochi anni le persone saranno in grado di comunicare più efficacemente attraverso un computer piuttosto che faccia a faccia". Nella stesura del suo saggio Licklider aveva in mente il sistema NLS (On Line System) progettato da Engelbart lo stesso anno (Blasi, 1999, pag. 23-25). Nel saggio Licklider affronta anche il problema della disparità tra chi avrà accesso alle nuove tecnologie e chi ne sarà privo. Si legge al suo interno: "Anche se vengono venduti sempre più sistemi di elaborazione interattiva ad accesso multiplo e se sempre più gruppi prevedono di usare questi sistemi entro l'anno prossimo, per il momento esistono forse solo cinque o sei

comunità di elaboratori interattivi ad accesso multiplo. (...) Per la società, l'impatto sarà più o meno buono, principalmente a seconda di come verrà risolta questa questione: <<Essere collegati sarà un privilegio o un diritto?>>. Se la possibilità di sfruttare il vantaggio dell'"amplificazione dell'intelligenza" sarà riservata a un'élite privilegiata della popolazione, la rete non farà che esasperare le differenze tra le opportunità intellettuali. Se invece l'idea della rete dovesse risultare, come noi speravamo progettandola, un ausilio per l'istruzione, e se tutte le menti vi dovessero reagire positivamente, di certo il beneficio per il genere umano sarà smisurato" (Rheingold, 1994, pag. 90-91).

Nel 1969 nasce Arpanet, finanziata dalla Advanced Research Projects Agency del Pentagono.

Secondo Himanen "si sente spesso sostenere che lo scopo di Arpanet era di costruire una rete resistente agli attacchi nucleari. Nel loro saggio 'A Brier History or the Internet', i precursori dello sviluppo della Rete (V. Cerf, B. Kahn e altri) hanno definito questa diffusa credenza una falsa diceria. Le vere origini della Rete furono più pratiche. Il direttore del progetto, L. Roberts, un accademico che passò dal Mit ad ARPA, ideò una rete come mezzo per migliorare la cooperazione tra gli informatici: <<In particolari campi disciplinari sarà possibile raggiungere una massa critica di talenti, permettendo così a persone geograficamente distanti di lavorare con efficacia interagendo in un sistema>> (Roberts, 1992, pag. 2)" (Himanen, 2001, pag. 156).

Di fatto all'inizio per i progettisti di Arpanet la rete serve in primo luogo a condividere dei computer prima ancora che a comunicare, rispecchiando i presupposti del concetto di "time sharing" (Blasi, 1999, pag. 28).

Nel 1969 Steve Crocker, del gruppo di ricerca di Leonard Kleinrock all'UCLA, scrive il "Request For Comments" (RFC) numero 1, un documento nel quale si descrivono i "protocolli" di connessione tra due computer. I documenti RFC sono proposte di innovazioni tecniche, "richieste di commenti" aperte a tutti nella rete. Lo stile aperto dei RFC viene immediatamente apprezzato da tutte le università e si crea un clima di intensa cooperazione che si riflette in quello del Network Working Group (NWG) che farà costante uso degli RFC (Gubitosa, 1998).

Lo stesso anno viene progettato il Sistema Operativo Unix che sarà destinato a diventare nel giro di poco tempo uno standard all'interno dei principali centri universitari e scientifici. Per molti anni la At&t non prende nemmeno in considerazione la commercializzazione di Unix, e lo cedono gratuitamente alle università pur continuando a detenerne i diritti (Gubitosa, 1998).

All'inizio degli anni settanta venne realizzato uno dei primi sistemi di e-mail. Fu R. Tomlinson a scegliere il simbolo @ che tuttora usiamo negli indirizzi e-mail (Himanen, 2001, pag. 136).

Nel 1971 M. Hart, professore di testo elettronico all'Illinois Benedictin College, idea il Progetto accademico Gutenberg Project (<http://promo.net/pg/>). Il progetto offre libri gratuitamente e liberi da copyright in rete (Blasi, 1999, pag. 117).

Nel 1971 R. Stallman entra al MIT. Sarà Stallman ad avviare nel 1983 il progetto GNU intorno a cui si aggogheranno gli sforzi di coloro che credono nel software libero e nella realizzazione collettiva del software.

La nascita di Linux, il sistema operativo più usato dai provider Internet, dovrà molto al progetto GNU di Stallman (vedi La liberazione del software). Nel 1972 il prototipo di Arpanet viene presentato ufficialmente ad ottobre all'International Conference on Computer Communications (ICCC) ad Washington con una dimostrazione pratica organizzata da B. Kahn. Tra le applicazioni ludiche c'era il dialogo a distanza di due computer che simulava una seduta con un computer che faceva da psicanalista grazie al software Eliza e un altro che riproduceva lo stile discorsivo di un soggetto paranoide (Parry). In realtà l'unica applicazione che interessasse i ricercatori di Arpanet era l'uso della posta elettronica (Blasi, 1999, pag. 29). A quell'occasione si fa risalire il primo utilizzo della parola "Internet". In seguito a questo incontro viene costituito un gruppo di lavoro internazionale che prese il nome di INWG, International Network Working Group, con lo scopo di realizzare lo sviluppo degli standard di Internet. Il primo direttore operativo del gruppo fu Cerf. L'INWG non aveva un'autorità formale, ma in pratica sviluppò e fissò i più importanti standard di Internet.

Nel 1973 viene creato il File Transfer Protocol per scambiare file in rete. Nel 1974 il Transmission Control Protocol da V. Cerf e R. Kahn che saranno i protocolli chiave di Internet. Di fatto il TCP fu anche il risultato del RFC-793, Transmission Control Protocol, che chiedeva pareri e collaborazioni sulla relativa proposta di protocollo.

Nel 1975 nacquero i Message Service Group "SF-Lovers", "Human Nets", ed altri. Non appena entrò in funzione ARPANET, la gente cominciò a mandare posta elettronica, ben oltre il minimo necessario per la manutenzione della rete. Di colpo la corrispondenza diventò una conversazione di gruppo, una sorta di sistemi di teleconferenze personalizzati che chiunque può mettere su comunità virtuali "fai da te". Una delle prime mailing list fu SF-LOVERS, un elenco di ricercatori dell'ARPA che volevano partecipare a dibattiti pubblici sulla fantascienza. SF-LOVERS cominciò a comparire pubblicamente in ARPANET alla fine degli anni settanta. Ci furono tentativi per sopprimerlo, perché evidentemente era al di fuori anche delle interpretazioni più liberali del concetto di attività di ricerca. (...) L'aspetto sociale delle reti di elaboratori trovò la prima sede virtuale nell'elenco di posta elettronica HUMAN NETS, in cui si discuteva sui rapporti uomo-macchina (Rheingold, 1994, pag. 91).

Nel 1977 viene realizzato il TCP/IP e i programmatori dei Bell Laboratories distribuiscono il programma di servizio Unix-to-Unix Copy (UUCP), progettato l'anno prima. UUCP fu distribuito insieme alle versioni del sistema operativo Unix e consentiva a qualsiasi computer che eseguisse Unix di comporre automaticamente il numero e connettersi via modem con qualsiasi altro elaboratore Unix, effettuando scambi reciproci di file (Rheingold, 1994., pag. 137).

Nel 1981 nasce a Palo Alto in California il Computer Professional for Social Responsibility (CPRS). Il CPRS nasce come gruppo informale di discussione di scienziati e tecnici informatici della California uniti da un'indirizzario elettronico. Si costituiscono in società nel 1983. Il CPRS ha lavorato come lobby nei confronti sia del governo che del pubblico con uno sforzo educativo rivolto all'esterno, lanciando austeri avvertimenti contro la fiducia eccessiva e irrazionale nei sistemi informatici complessi. Il CPRS insiste nel dire che i semplici computer non dovrebbero mai venire considerati una panacea magica per i problemi sociali, etici o politici dell'umanità. I suoi membri sono particolarmente preoccupati per

la stabilità, sicurezza e affidabilità dei sistemi di computer militari e soprattutto per quelli che controllano gli arsenali nucleari. In effetti il CPRS si è fatto conoscere soprattutto per i suoi continui e ben pubblicizzati attacchi alla credibilità scientifica dell'Iniziativa di Difesa Strategica (SDI o Guerre Stellari) (Sterling, 1992, pag. 246).

Nel 1983 alcuni programmatori della University of California, finanziati dall'ARPA, crearono una versione di Unix per i nuovi computer in commercio; in questa nuova versione di Unix furono inseriti i codici dei computer per comunicare con Internet, riuniti nel protocollo TCP/IP. A questo punto i computer Unix potevano non solo comunicare tramite modem relativamente lenti, ma potevano anche codificare e decodificare i pacchetti di dati che viaggiavano a velocità molto più alte in Internet. Dato che lo sviluppo era stato promosso da finanziamenti pubblici, questa nuova versione di Unix fu distribuita al prezzo del costo di distribuzione. A metà degli anni ottanta nacquero nuove aziende, come la Sun Microsystem, sovvenzionata dall'ARPA, e prosperarono all'istante perché distribuivano Unix con il software necessario per le connessioni in rete. (...) Questa "rete di reti" nata negli anni ottanta fu chiamata ARPA Internet, poi solo Internet. Più questo nuovo strumento si dimostrava utile, più le persone originariamente non autorizzate a usarlo volevano metterci le mani sopra. I ricercatori di informatica a cui fu negato accesso alla Rete sulla base della rigida interpretazione del concetto di "uso accettabile" da parte del Dipartimento della Difesa si rivolsero alla National Science Foundation (NSF). Quella interconnessione tra reti per gli scienziati stava diventando una preziosa risorsa intellettuale, perciò l'NSF istituì CSNET, altra rete scientifica nell'ambito di Internet. (...) Dato che la tecnologia della commutazione di pacchetti e delle connessioni in rete era stata creata con sovvenzioni pubbliche, per le generazioni successive di reti il concetto di uso accettabile escludeva soltanto le attività commerciali; questa situazione ha cominciato a modificarsi nel 1993, con l'inizio della privatizzazione di Internet. (...) La prima definizione di "uso accettabile" limitava la Rete ai ricercatori del DARPA (come si chiama ora l'ARPA); poi fu estesa comprendendo altri ricercatori scientifici sovvenzionati da militari e dal governo, poi fu ancora estesa alle comunità scientifiche e di studiosi, e ora [nel 1994, n.d.a.] sta per estendersi anche alla comunità commerciale (Rheingold, 1994, pag. 99).

Nel 1984 la National Science Foundation (NSF) entra in internet collegando la rete con potenti calcolatori e potenziandone le linee di trasmissione (Gubitosa, 1996, pag. 13). Viene creato il NSFNET, successivamente si collegheranno altre agenzie come la NASA, il National Institute of Health, il Department of Energy (Sterling, 1993). Il NSFNet è il consorzio che amministra l'intera rete accademica negli USA. Nel 1987 La dorsale di rete di NSFNet (il consorzio accademico USA) comincia a essere gestita in collaborazione con una società privata, la Merit Networks, a sua volta connessa con la IBM e la MCI (Blasi, 1999, pag. 62). L'Advanced Network & Services (ANS), controllata da IBM e MCI, gestisce NSFNET dal 1987. In tal modo Merit Networks, IBM e MCI gestiscono su una propria rete privata a larga banda il network accademico USA. Nel 1991 la ANS, società senza scopo di lucro, fondò una consociata a fine di lucro, la ANS CO+RE, per vendere servizi telematici. In un articolo del dicembre 1991 sul New York Times, intitolato Denunciati favoritismi nella promozione della rete telematica nazionale, il cronista di tecnologia J. Markoff, che pubblicò per primo la storia del WORM di Morris, scriveva: "Proprio a una settimana da quando il

presidente Bush ha sottoscritto un decreto che istituisce la creazione di una superautostrada telematica nazionale, sono scoppiate polemiche su un eventuale vantaggio illecito che il governo avrebbe aggiudicato a una joint venture di IBM e MCI, che ha creato e gestisce una parte fondamentale della rete". Markoff citava vari esperti e concorrenti privati che temono che l'ANS possa sfruttare la posizione di gestore della NSFNET per mettere in difficoltà i concorrenti desiderosi di connettersi alla Rete (Rheingold, 1994, pag. 103).

Ciò venne dunque inizialmente visto come una violazione delle regole sulla concorrenza nel fatto che una rete pubblica (finanziata con soldi pubblici) potesse competere direttamente - sulla stessa rete fisica - con concorrenti privati. A partire dal 1993-1994 la situazione viene risolta creando un sistema decentralizzato che interconnetteva le realtà accademiche regionali evitando di passare dalla ANS (che in seguito sarà acquistata da AOL) (Blasi, 1999, pag. 62).

Le domande che si poneva Rheingold in relazione a tale episodio erano le seguenti: "se le organizzazioni commerciali (tra cui due delle principali aziende mondiali, IBM e AT&T) assumono la gestione della Rete dalle istituzioni pubbliche, chi vi avrà accesso e a chi sarà negato? Chi deciderà che cosa potranno dire e fare gli utenti della Rete? Chi farà da giudice in caso di disaccordo sul diritto di accesso o sul comportamento telematico? Questa tecnologia è stata sviluppata con denaro pubblico. Deve esserci un limite alle tariffe che le aziende private possono praticarci in futuro per usare una tecnologia nata e sviluppata con il denaro delle nostre tasse? (...) Quanto si dovrà pagare, e che cosa bisognerà accettare di dire o non dire per inserire e consultare informazioni nella rete? I prezzi determinano l'accesso. Che cosa vogliono controllare le grandi aziende che aspirano a diventare i principali appaltatori della rete del futuro? Se controllano i canali di informazione, le reti a fibre ottiche e i nodi di smistamento ad alta velocità, e sono anche in concorrenza per erogare servizi commerciali attraverso quel canale, che effetto avrà tutto ciò sui loro concorrenti minori? Quale potrebbe essere per loro il prezzo ragionevole dei servizi continuativi di rete? E se questi grandi protagonisti fossero tentati di impedire ai distributori di informazioni minori di fare loro concorrenza come venditori di contenuti?" (Rheingold, 1994, pag. 103-104).

Nel 1988 viene realizzato Internet Relay Chat (IRC) il sistema che permette di fare un dialogo scritto in rete in tempo reale.

Tra il 1989 e il 1990 Tim Berners-Lee progetta il World Wide Web al CERN di Ginevra. Il Web è un sistema client/server per distribuire documenti ipertestuali. I documenti vengono codificati con uno speciale linguaggio di descrizione del testo, HTML (HyperText Mark-up Language).

Se prima un libro elettronico poteva essere scaricato dalla rete (via FTP ad esempio) ma non consultato direttamente, il Web permette ora una lettura on line (Blasi, 1999, pag. 71-72).

Le tecnologie basate sulla microelettronica sono anche caratterizzate dalla loro capacità di ricombinare informazioni in ogni maniera possibile. Questo è ciò che Castells chiama "ipertesto" (seguendo la tradizione che va da Ted Nelson a Tim Berners-Lee) e che la gente chiama World Wide Web. Il vero valore di Internet sta nella sua capacità di collegare ogni cosa a partire da ogni punto e di ricombinarla insieme. Ciò sarà ancora più esplicito quando il progetto originario di World Wide Web di Berners-Lee verrà ripristinato nelle sue due funzioni, sia come browser sia come editor,

invece di essere soltanto un browser/provider di informazioni collegato a un sistema di posta elettronica. Mentre lo Xanadu di Nelson era chiaramente un'utopia visionaria, il potenziale reale di Internet, così come lo vedeva Nelson, sta nella ricombinazione di tutta l'informazione e di tutta la comunicazione esistente sulla base di scopi specifici decisi in tempo reale da ciascun utente/produttore dell'ipertesto. La ricombinazione è fonte di innovazione (Castells, 2001, pag. 122).

Dice Berners-Lee: "il Web è una creazione sociale più che tecnica. L'ho progettato per un effetto sociale -aiutare la gente a lavorare insieme- e non come un giocattolo tecnico. Lo scopo finale del Web è quello di sostenere e migliorare la nostra vita in rete nel mondo" (Himanen, 2001, pag. 136).

Dal punto di vista storico, il concetto di ipertesto sembra emergere da tre linee di ricerca differenti. Per Bush il problema principale è la crescita dei dati (records) di cui gli operatori devono tenere conto. Per Nelson il problema fondamentale è il modo in cui il sistema editoriale può venire riformato dalle nuove tecnologie dell'informazione. Per figure come D. Engelbart e Tim Berners-Lee il tema centrale è quello degli strumenti di collaborazione e coordinamento di gruppi di lavoro (Blasi, 1999, pag. 69).

Nel 1992 viene fondata ISOC, Internet Society, una organizzazione internazionale non governativa che ha come obiettivo la definizione e l'evoluzione degli standard Internet, la raccolta di documenti sulla storia della rete e il coordinamento delle attività internazionali per facilitare lo sviluppo e la diffusione dell'Internet in tutti i paesi del mondo (Gubitosa, 1998). Per combattere la logica del networking esclusivo, alcuni hacker difendono l'obiettivo di un networking inclusivo. A questo proposito opera l'istituzione hacker collocata al cuore dello sviluppo della Rete, l'Internet Society. La sua etica si riassume in questo principio: "Nessuna discriminazione nell'uso di Internet sulla base di razza, colore, genere (sessuale), linguaggio, religione, opinioni politiche o di altro tipo, origini nazionali o sociali, proprietà, censo o altre condizioni sociali". L'Internet Society sostiene la diffusione della Rete e l'insegnamento delle competenze del network a tutti coloro che sono stati tagliati fuori dallo sviluppo, dalle imprese e dai governi (Himanen, 2001, pag. 100).

Nel 1994 T. Berners-Lee fonda il W3C (World Wide Web Consortium) un'organizzazione no-profit per l'elaborazione di protocolli comuni rivolti al miglioramento del web che vede la partecipazione attiva di programmatori di tutte le case software coinvolte nel mercato del web per introdurre e imporre standard de facto. Il risultato è un'innovazione continua degli standard base del sistema (Blasi, 1999., pag. 77).

1.3. Le Utopie Californiane

Le utopie californiane degli anni sessanta hanno avuto una forte influenza su un differente approccio alle nuove tecnologie della comunicazione.

Da una parte vi è stata una forte spinta verso l'idea di coevoluzione, ovvero di un'evoluzione comunitaria frutto di uno scambio cooperativo e mutuale tra le parti sociali. Il modello comunitario veniva proposto in alternativa a quello di società secondo approcci tra loro molto differenti. Ad un'idea di vita comunitaria non contaminata dalle nuove tecnologie, con il passare degli anni si aggiungeva una scelta di vita comunitaria virtuale realizzata attraverso le nuove tecnologie (vedi "Fare comunità" nel capitolo 1).

Dall'altra parte il movimento della psichedelia nato negli anni sessanta a San Francisco cercava di indagare sui meccanismi del linguaggio e della mente umana per espanderne i limiti o farne recuperare potenzialità inespresse. Anche in questo caso ad un metodo basato su processi naturali (in particolare le droghe) si aggiungeva la possibilità di usare le nuove tecnologie informatiche per produrre stati alterati della coscienza. In particolare nella psichedelia erano fortemente valorizzati gli aspetti creativi e artistici. Nella letteratura, nella musica, nel disegno, così come in molte altre forme artistiche furono sperimentati nuovi linguaggi creativi, producendo un forte interesse del settore artistico verso tale area. Nel momento in cui tali sperimentazioni saranno successivamente realizzate tramite computer, l'aspetto creativo fungerà da forte catalizzatore intorno a una tecnologia, quella informatica, verso cui vi era una forte diffidenza.

In entrambe i casi l'approccio verso il computer era quello di usarlo come strumento di liberazione sia individuale che collettivo.

Libertà, cooperazione e creatività sono stati dunque alcuni degli ingredienti alla base di un percorso che ha visto spesso ruotare molte delle sue tappe principali intorno a determinati personaggi, gruppi, riviste, comunità virtuali, associazioni, ecc..

Un filo di continuità collega, ad esempio, le attività di S. Brand.

Negli anni sessanta fonda la Point Foundation, dalla quale successivamente saranno realizzati il Whole Earth Catalog, il CoEvolution Quarterly (1974), il Whole Earth Software Catalog (1984) e The Well (Whole Heart 'Lectronic Link) (1985).

Il Whole Earth Catalog fu un punto di riferimento negli anni sessanta ed inizio settanta sulla vita in comunità, l'ambiente e il ritorno alla terra. La sua evoluzione elettronica negli anni ottanta dette luogo a The Well, una delle prime e più grosse comunità virtuali. The WELL è il BBS della California post-hippy, all'interno del quale si muoveranno numerosi attivisti per la difesa dei diritti civili e della libertà di espressione nel cyberspazio, come Mitch Kapor (Fondatore della Lotus Corporation) e John Perry Barlow (paroliere dei Grateful Dead), futuri fondatori dell'Electronic Frontier Foundation (Gubitosa, 1998).

Nel 1987 S. Brand scrive "uno può prevedere un nuovo principio di comunicazione tanto fondamentale quanto lo è quello della libertà di parola e di stampa. Esso riguarda il diritto alla riservatezza, che deve invece trovare una nuova giustificazione in un mondo ricco di comunicazioni, altrimenti l'individualità e i mutamenti diminuiranno. Esso vorrebbe essere il diritto di accesso. Tu puoi scegliere di non raggiungere chiunque, o di essere raggiungibile da chiunque, ma la connessione dovrebbe essere possibile. Come ha fatto notare Pool, questo richiederebbe una <<connettività universale, informazione indicizzata, standard condivisi, e un diritto legale di interconnessione>>" (Tozzi, 1992).

Un'altro forte attrattore è stato "Computer Lib/Dream Machine" di T. Nelson del 1974, un libro autoprodotta in cui tra le altre cose si legge "il potere dei computer al popolo!" una sorta di parola d'ordine che si è tramandata di generazione in generazione e che era frutto degli slogan del movimento negli anni sessanta.

Nel 1984 T. Leary, guru della psichedelia negli anni sessanta, scrive "Personal computers, personal freedom" in cui invoca il "potere al popolo" nell'idea di D.I.Y. (Do It Yourself, Fai-da-Te) applicata alle nuove

tecnologie personali. Quindi descrive la mutazione antropologica conseguente al passaggio dalla stampa (Personal Book) alle reti telematiche (Personal Computer in rete) ed al conseguente divario tra chi ha e chi non ha accesso a tali tecnologie. "La parola d'ordine è ovviamente 'interazione'. (...) Se vogliamo restare liberi dobbiamo far sì che il diritto di possedere elaboratori di dati digitali diventi inalienabile quanto la libertà di parola e di stampa garantiti dalla Costituzione" (Leary, 1984, pag. 41).

Sempre T. Leary intorno alla metà degli anni ottanta crea una società, Futique, e crea un videogioco contro culturale: Mind Mirror. Nel 1986 in un articolo di C. Johnston sul The Village Voice (New York) si afferma che T. Leary "sta scommettendo sul fatto che c'è la possibilità di uno spazio per una contro cultura computeristica". Intervistato Leary dice "i computers sono la cosa più sovversiva che abbia mai fatto" (Scelsi, 1990, pag. 174). Intorno a T. Leary si forma il fenomeno del Cyber Psichedelico, traendo spinta anche dalla rivista Enciclopedia Psichedelica (1987) di F. Clarke. Il fenomeno dà luogo a un nuovo soggetto pacifista a metà tra lo hippy e la tecnologia definito "zippie".

La rivista è l'organo ufficiale degli Zippies, che nelle intenzioni degli autori dovrebbe pubblicare 100 volumi entro l'anno 2000. Lo Zippy è l'hippy del '90, pagano, tecnologico, eco-liberazionista, che combina l'idealismo di tipo socialista con l'affermazione individuale, che sa dominare le droghe. Insomma un soggetto che sa equilibrare la dimensione materialistica con quella spirituale, che comprende quindi che la tecnologia non è da rifiutare, come facevano gli hippies degli anni '60, ma da considerare come possibilità reale di progresso per la gente, chiaramente se gestita direttamente dalla gente stessa (Scelsi, 1990, pag. 177).

Intorno al 1987 T. Leary realizza il videogioco Neuromancer versione dell'omonimo romanzo di Gibson. Nel 1988 T. Leary scrive "The next twenty years" in cui si legge: "Cibernetica (gestione del cervello sinistro). Cartografare e colonizzare i data-mondi digitali esistenti dall'altra parte dello schermo. Uso interpersonale del computer. Intervideazione con altri. Costruzione di info-strutture comuni. Protezione dei cyber-spazi dall'invasione e dallo sfruttamento da parte di altri. Psibernetica (gestione del cervello destro). Cartografare e colonizzare la prossima frontiera -il proprio cervello. Costruire info-ambienti nel proprio neuromondo, collegare il proprio neurospazio con quello altrui. Marketing, leasing e condivisione della propria potenza cerebrale con altri. Proteggere il proprio cervello dall'invasione e dallo sfruttamento esterno" (Leary, 1994, pag. 83).

Un misto di psichedelia e realtà virtuali lo ritroveremo inoltre attraverso la mediazione della rivista Mondo 2000 (che all'inizio si chiamava Reality Hacker) il cui primo numero esce nel 1988 (Rushkoff, 1994, pag. 294). Nel 1994 esce la raccolta di saggi di T. Leary "Caos e cibercultura" (Leary, 1994).

Un personaggio che incrocia le attività di S. Brand è H. Rheingold. Collaboratore di The Well, Rheingold nel 1989 scrive il saggio "Nuovi strumenti per il pensiero: le tecnologie per l'estensione della mente e le comunità virtuali" (Rheingold, 1989) in cui, citando in parte Licklider, scrive "saranno comunità senza un luogo comune, ma con un interesse comune. (...) La tua età, sesso, razza, aspetto, e altre caratteristiche che sono ovvie quando sei presente fisicamente, semplicemente non saranno

percepibili in una conferenza tramite computer. Come conseguenza, le tue parole determineranno la tua identità nella mente di chi le legge. Ciò che tu dici, come lo dici, e le condizioni in cui tendi a dire qualcosa saranno tutto quello che si saprà di te. Tu puoi costruirti una nuova identità per ogni BBS. Puoi perfino usare un nome differente; contributi da pseudonimi nacquero contemporaneamente al mezzo e non sono mai veramente spariti (...)

La differenza tra questo modo di organizzare la comunicazione e la posta regolare o i network telefonici è che nel network telefonico devi sapere chi stai cercando per chiamarlo, e devi ottenere il loro numero telefonico prima di poter mandare il messaggio dall'altra parte, e se scrivi una lettera devi mettere un indirizzo sulla busta prima di spedirla, mentre nelle conferenze tramite computer <<il contenuto del messaggio è l'indirizzo>> (...)

Rendendo il messaggio l'indirizzo, le BBS fanno diventare centro della discussione l'argomento, piuttosto che l'identità dei conversanti (soddisfacendo in tal modo i pronostici di Licklider e Taylor riguardo a comunità tenute insieme solamente dagli interessi comuni). Esse creano una specie di spazio virtuale sociale -una serie di messaggi che è destinata a ottenere una risposta da persone sconosciute, ora e nel futuro, la cui sola caratteristica comune sia un interesse condiviso su un argomento specifico" (Tozzi, 1992).

Nel 1993 Rheingold pubblica il libro "Comunità virtuali" che diventa un punto di riferimento rispetto a tale argomento. Nel libro Rheingold afferma: "La concezione di una rete mondiale di comunicazioni progettata dai cittadini è una versione dell'utopia tecnologica che potremmo chiamare "agorà elettronica". Ai primordi della democrazia, ad Atene, l'agorà era il mercato e il luogo in cui i cittadini si incontravano per parlare, spettegolare, discutere, giudicarsi esaminare i punti deboli delle ideologie discutendone insieme. Ma ben altro tipo di panorama uscirebbe dall'uso della rete nel modo sbagliato, il panorama tenebroso di un luogo meno utopistico, il Panopticon. (...)

Il critico sociale contemporaneo Michael Foucault, in Sorvegliare e punire, ha affermato che l'apparato della rete mondiale di comunicazioni costituisce una sorta di Panopticon sotto mentite spoglie; ogni cittadino del mondo si porta in casa (...) le orecchie dello Stato che origliano. Gli stessi cavi che portano le informazioni in casa nostra sono tecnicamente in grado di portarle fuori, trasmettendole all'istante a eventuali interessati. (...) Man mano che i nostri dati personali e il nostro comportamento privato si trasferiscono nel ciberspazio, il potenziale abuso totalitario di questo tessuto informativo diventa più importante (...) Chi crede con entusiasmo nel potenziale umanitario delle comunità virtuali, in particolare i fautori della democrazia elettronica, deve prendere in considerazione anche i risvolti negativi di questi mezzi di comunicazione." (...)

Tre sono i principali filoni di critica della potenzialità democratica della telematica. Il primo, storico-mediologico, si basa sulla mercificazione della sfera pubblica: la trasformazione dello spazio dei mass media in spazio pubblicitario. Il secondo, la critica basata sul modello del Panopticon, punta sul potenziale impiego delle reti interattive come arma a doppio taglio: per sorvegliare, controllare e disinformare gli utenti. (...)

La terza critica è quella della scuola iperrealista, che sostiene che le tecnologie informative hanno già trasformato la realtà in una simulazione elettronica. Viviamo in un'iperrealtà attentamente costruita

per scimmiettare il mondo reale e cavare soldi dalle tasche dei consumatori" (Rheingold, 1994, pag. 319-20).

Un altro dei collaboratori di The Well, K. Kelly, sarà l'editore della rivista Wired, il cui primo numero esce nel 1993. La rivista sarà uno degli amplificatori nel mondo di quell'area di pensiero californiana.

Sarà J. P. Barlow, paroliere dei Greatfull Dead (uno dei gruppi più famosi della musica psichedelica californiana), insieme a M. Kapor a fondare nel 1990 l'Electronic Frontier Foundation (E.F.F.) "un'organizzazione no profit e non faziosa che lavora nel pubblico interesse per proteggere le libertà civili fondamentali, comprese la privacy e la libertà di espressione, nell'arena dei computer e di internet" (Electronic Frontier Foundation, "About EFF", disponibile in rete.). L'EFF nasce come conseguenza di quella che B. Sterling definirà successivamente come l'Hacker Crackdown del 1990, ovvero un'operazione di polizia (denominata in codice Sun Devil) che ha il chiaro presupposto di criminalizzare e ostacolare l'area degli hacker e del movimento cyberpunk (Vedi Controllo e Repressione).

Nel 1990 Il manifesto della EFF, "Delitto e confusione", scritto in fretta e furia da Barlow annuncia di voler fondare un'organizzazione politica per raccogliere e distribuire fondi per attività educative, gruppi d'interesse e di supporto legale nelle aree connesse alle attività digitali e all'applicazione della Costituzione del Cyberspazio. (Sterling, 1992, pag. 203-204) "L'EFF finanzia e sosterrà azioni legali per dimostrare che i servizi segreti hanno limitato il diritto di pubblicazione e di parola, hanno sequestrato indebitamente macchine e dati, usato la forza in modo indebito e si sono comportati in modo arbitrario, repressivo e incostituzionale" dichiarò Barlow (Rheingold, 1994, pag. 297).

Nel 1990 S. Wozniak annuncia immediatamente che avrebbe raddoppiato qualunque finanziamento offerto da Kapor alla fondazione EFF. J. Gilmore uno dei pionieri della Microsystems aderisce sia finanziariamente che personalmente. In un secondo incontro aderiscono a San Francisco altri personaggi all'EFF: S. Brand, J. Lanier (il guru delle realtà virtuali), C. Blanchard e il capitalista N. Goldhaber. Nel 1990 Kapor diviene il presidente della EFF e su The Well viene aperta un'area di conferenza dell'EFF, e The Well stesso viene dichiarata sede dell'EFF (Sterling, 1992, pag. 203-204 e 297).

Sempre nel 1990 J. P. Barlow scrive "Crime and Puzzlement" (Barlow, 1990) un testo che era il risultato di una lunga discussione in rete sui diritti telematici. Il testo riflette sul fatto che le leggi usate contro i crackers non sono adeguate ai media digitali e che c'è un'ambiguità su cosa possono realmente essere i crimini attribuiti ai crackers: come si può discutere di una proprietà che non ha una forma fisica e può essere riprodotta infinitamente? Il copiare un file di testo digitale non priva il suo proprietario di alcunché. Il cyberspazio non può essere considerato una proprietà privata, i suoi confini di proprietà sono difficilmente circoscrivibili e dunque l'accesso non autorizzato al suo interno non può essere visto in modo eticamente equivalente. Inoltre la conoscenza deve essere di tutti e non può essere proprietà di un singolo. L'uso di un canale di accesso inutilizzato non può essere visto come un'infrazione.

Nel 1991 l'EFF apre un nodo in internet: eff.org ed inizia pubblicare il trimestrale EFFector e la rivista on line EFFector Online, oltre a prosperare su The Well.

Nel 1991 P. Samuelson, una delle legali dell'EFF, scrive "I media digitali e la legge" (Samuelson, 1994a, pag. 82). Nel saggio viene illustrato il

motivo per cui è necessario cambiare la concezione del diritto relativo alla proprietà intellettuale in conseguenza alla rivoluzione digitale.

A settembre del 1991 viene dichiarato concluso con assoluzione il processo contro Neidorf (vedi Controllo e Repressione). In occasione del processo sempre la P. Samuelson, scrive "L'informazione è proprietà?" (Samuelson, 1994b, pag. 132) in cui viene illustrato il problema dell'informazione dal punto di vista legale. L'esito di questo processo fa diventare l'EFF, che ne aveva sostenuto la difesa sia attraverso finanziamenti che attraverso una campagna d'informazione, un riferimento autorevole sul tema dei diritti civili digitali. Secondo le parole di EFFector, l'EFF ha portato avanti un'offensiva di stampa che ha influenzato il clima intellettuale sulle reti di computer e ha cominciato a invertire la direzione della corsa verso l'"isteria hacker" che stava cominciando ad attanagliare la nazione (Sterling, 1992, pag. 235).

Nel 1991 L'EFF finanzia la tavola rotonda organizzata dal CPSR (i Professionisti Informatici per la Responsabilità Sociale nata nel 1981) "Public Policy Roundtable" a Washington. Sempre nel 1991 in seguito all'operazione Sun Devil si tiene a marzo la prima edizione di quello che diventerà un appuntamento annuale in cui si riuniranno le varie anime della telematica americana sia underground che istituzionale: "Computers, freedom and privacy".

J. Gilmore della Microsystem e della EFF nel suo intervento afferma: "I computer sono l'estensione della nostra mente. Li abbiamo costruiti in modo che un pensiero scritto al loro interno sia da considerare privato come se fosse nella nostra mente. La crittazione può risolvere questo problema." In un'altra sua frase afferma: "Il software della Rete interpreta gli interventi della censura alla stregua di guasti tecnici, e cerca subito un percorso alternativo".

A febbraio del 1996 J. Perry Barlow scrive nella "Dichiarazione d'indipendenza del cyberspazio": "Abbiamo il dovere di dichiarare le nostre identità virtuali immuni al vostro potere, anche se dovessimo continuare a rispettare le vostre leggi con i nostri corpi. Ci sparpaglieremo su tutto il pianeta in modo che nessuno possa arrestare il nostro pensiero. Noi creeremo la civiltà della Mente nel cyberspazio. Che possa essere più umana e giusta del mondo fatto dai nostri governi" (Gubitosa, 1999, pag. 9).

Nel 1997 l'E.F.F. contribuisce al capovolgimento del Communication Decency Act approvato dal Congresso degli Stati Uniti, che proponeva una sorta di autorità per la censura su internet. Prima che il Communication Decency Act (approvato dal Congresso degli Stati Uniti nel 1997 e che proponeva di creare una sorta di autorità per la censura in Internet) venisse cambiato, l'E.F.F., attraverso Gilmore, aveva costruito il DES Cracker, che era in grado di penetrare la cosiddetta "protezione DES" usata nella crittazione di certe transazioni bancarie e per le trasmissioni di e-mail in rete. Lo scopo era quello di dimostrare che i metodi di crittazione leciti negli Stati Uniti non erano in grado di proteggere la privacy. Il progetto viene descritto in Electronic Frontier Foundation, "Cracking DES: Secrets of Encryption Research, Wiretap Politics, and Chip Design", Electronic Frontier Foundation, S. Francisco, 1998 (Himanen, 2001, pag. 73).

Gli Electroyippies sono attualmente tra i principali gruppi di hacktivism internazionale (www.fraw.org.uk/ehippies/).

In Italia le utopie californiane sono state hanno ispirato sia l'area del gruppo Decoder di Milano (vedi I Movimenti) che l'area che ruota intorno

alle esperienze di F. Berardi "Bifo" e F. Bolelli. Mentre i primi ne fanno una rivisitazione in chiave più attivista, riuscendo a collegarsi al movimento internazionale hacker e cyberpunk, i secondi ne sottolineano gli aspetti più cognitivi e collegati agli stati di alterazione e liberazione della coscienza.

Nel 1990 Bifo pubblica per A/traverso il libro "Cyberpunk - Mitologie neuromantiche. Movimento comportamentale. Allucinazione telematica.". Nel 1990 F. Berardi "Bifo" scrive "Piu' cyber che punk" su A/Traverso n.5 di novembre. A febbraio del 1990 con il n. 0 della rivista "Ario" ed una conferenza all'Accademia di Brera parte il "Progetto Ario" in cui nel testo di Bolelli, Berardi e Monti tra le altre cose si legge "proponiamo di dar vita a una biblioteca universale telematica dei saperi e dei mondi possibili". Nel 1990 esce il libretto "Una poetica ariosa" a cura del Progetto Ario. A primavera del 1991 esce il n.1 della rivista "Ario" dal titolo "Dalla Psichedelia alla Telematica verso la Telepatia". A febbraio 1991 mostra dei Giovanotti Mondani Meccanici (GMM) dal titolo "Vovomaya in infotown". I GMM, i cui fondatori sono A. Glessi e A. Zingoni, sono gli autori del primo fumetto realizzato al computer con un Apple II, pubblicato per Frigidaire nel 1984. Nel 1991 i GMM realizzano dei video che loro definiscono talvolta Hacker Test e in altri casi Mandala in quanto dovrebbero essere in grado secondo gli autori di produrre degli effetti subliminali sulla mente del pubblico. A giugno del 1991 installazione al Museo Pecci di Prato dei GMM "Tecnomaya in infotown. GMM hacker test" che consiste in una serie di installazioni che mostrano dei video collegati all'esperienze di telepatia. A giugno 1994 convegno "Cibernauti. Tecnologia, comunicazione, democrazia" a Bologna a cura di F. Berardi "Bifo" dai cui atti saranno pubblicati 4 libri: "Elementi di Psiconautica" (1994), "Ciberfilosofia" (1995), "Navigazione e reti" (1995) e "Comunicazione e democrazia" (1995). Nel 1994 F. Berardi "Bifo" scrive "Mutazione e cyberpunk. Immaginario e tecnologia negli scenari di fine millennio". A marzo 1999 esce "Gino the Chicken. Le mirabolanti avventure del primo pollo perso nella rete" di A. Zingoni (Zingoni, 1999). Gino the Chicken è un personaggio virtuale che esterna deliri filosofici sulla telematica. Nato nel 1996 come video, dal 1998 ha trovato posto in un suo sito web nella rete su cui dal 1999 ha iniziato ad avere una sorta di uscita settimanale in cui il pollo è il protagonista di un TG satirico all'interno di una sorta di web TV.

1.4. I Movimenti

Alla base dell'hacktivismo vi sono i movimenti.

Movimenti sociali, politici, controculturali, underground, artistici, di pensiero, ecc., ma sempre movimenti. Flussi spontanei di pratiche, comportamenti, modi di pensare, ecc., che hanno una capacità di contaminare ed innescare innovazioni e processi sociali molto superiore a qualsiasi medium e mezzo tecnologico.

Alla base dei movimenti vi sono le persone, individui liberi che si esprimono riconoscendosi in ideali, comportamenti ed esperienze simili.

Una moltitudine di diversità, una molteplicità di improvvisazioni che si ritrovano in coro, sono allo stesso tempo la negazione di tutto quanto appena detto.

Anarchici per natura, scettici per tradizione¹⁰, i movimenti sono essenzialmente LIBERI.

Sono una ragnatela tridimensionale di intrecci sociali tra le più disparate classi, gruppi, individui.

E' stupido cercare di darne una definizione. Ci si riconosce a pelle.

Senza voler rischiare oltre sulla soglia della definizione di movimento, per comodità divulgativa e dunque in relazione all'area dell'hacktivism in questo paragrafo distinguiamo alcune differenti aree di movimento che hanno usato la telematica con un'attitudine specificatamente attivista mirata al miglioramento dello stato delle cose.

Dell'attivismo in questo caso si descrive quella parte disposta a "sporcarsi le mani". Coloro che sono disposti a rischiare la propria libertà con azioni al confine o oltre la legalità. Coloro che sono disposti o semplicemente a rovinarsi una carriera o a rischiare la galera o nel caso estremo a mettere in gioco la propria incolumità fisica, pur di perseguire un ideale di liberazione sociale.

Se dunque in certi casi il risultato ottenuto è analogo a quello ottenuto attraverso pratiche legali, istituzionali o come definirebbe qualcuno "normali", talvolta succede che solo attraverso l'esistenza di queste pratiche di movimento si ottengono risultati altrimenti irraggiungibili.

C'è nelle pratiche descritte in questo paragrafo una dose di incoscienza, purezza, idealismo, imprevedibilità, spontaneità, ecc., che le rende fortemente seducenti ed in grado di innescare processi di attrazione sociale difficilmente ostacolabili dalle strutture al potere.

Le aree con cui organizziamo questo paragrafo sono: le comunità virtuali di base, il phreaking, la liberazione del software, l'hackeraggio sociale e il cyberpunk, il cypherpunk, l'underground telematico, l'EZLN e il movimento di Seattle.

Secondo alcuni intellettuali l'origine dei movimenti contro-culturali digitali va trovata nei movimenti degli anni '60. In particolare E. "Gomma" Guarneri del gruppo Decoder vede nel Free Speech Movement (FSM) un elemento di svolta per la costruzione di un movimento di difesa dei diritti sociali che sarà alla base delle lotte successive per la difesa dei diritti digitali. Il Free Speech Movement di Berkeley fu "uno dei grandi laboratori dell'innovazione politica che stette alla base delle lotte per i diritti civili negli USA e dell'intero '68. Quel movimento era nato in maniera estremamente semplice presso l'Università di California, come reazione all'introduzione di un regolamento molto rigido che negava alle associazioni studentesche di poter diffondere le proprie idee all'interno del campus. Alcuni studenti decisero di creare una sorta di fronte comune tra le diverse associazioni, di destra e di sinistra, per contestare la decisione accademica e lanciare una lotta per la "libertà di parola" (free speech). Tra sospensioni di studenti, numerosi sit-in e sleep-in intorno alle auto della polizia con all'interno dimostranti fermati, con una tattica d'azione diretta pacifica, (...) nel giro di tre settimane il Free Speech si trasforma in un movimento di grandi dimensioni. Il nucleo originario del Free Speech, anti-ideologico per scelta, aveva solo tentato di affermare il principio, sancito dal Primo Emendamento della Costituzione Americana, del diritto alla libertà d'espressione" (Guarneri, 1999a, pag.60-61).

Se nascono movimenti come il FSM è perché ci sono situazioni internazionali in cui il diritto viene calpestato da chi è più potente. Situazioni in cui

l'appellarsi alla giustizia civile e democratica non produce alcun esito positivo. E' il caso, ad esempio, di ciò che avvenne quando la Corte Internazionale di Giustizia "condannò l'uso illegale della forza da parte degli Stati Uniti (che avevano minato i porti del Nicaragua) e ingiunse a Wahington di porre fine al crimine, senza dimenticare di pagare danni e interessi rilevanti. Gli Stati Uniti replicarono che non si sarebbero piegati a tale giudizio e che non avrebbero più riconosciuto la giurisdizione della Corte" (Chomsky, 2001, pag. 1). Un altro esempio è quello dell'attività dell'Unesco che tra la metà degli anni settanta e la metà degli anni ottanta diventerà un forum per le richieste del Sud del mondo riguardo alla "decolonizzazione dell'informazione" e di come a queste richieste gli Stati Uniti risponderanno nel 1985 ritirandosi dall'Unesco (Roach, 1993, pag. 24-29; vedi anche BBS, Pacifisti, Telematica di base, Community Network e Hobbyst). E' il caso dei palestinesi che aspettano ancora il rispetto di una risoluzione dell'ONU che prevede il ritiro degli Israeliani dai territori occupati. Questi e molti altri esempi sono la dimostrazione di come la potenza economica e militare venga spesso trasformata in terrorismo di Stato per calpestare i diritti umani. Sono esempi di situazioni la cui risposta sul piano del diritto non ha efficacia.

A un analogo stato di ingiustizia nel campo della comunicazione e delle nuove tecnologie dell'informazione, ma in generale in ogni settore sociale, rispondono dunque quei movimenti che non volendo sporcarsi le mani di sangue sono però disposti a scendere in piazza per difendere i propri diritti, realizzare operazioni extra legali che hanno il fine di svelare i soprusi e le menzogne, o ancora restituire alla gente ciò che è un loro diritto e che viene invece negato attraverso politiche inique ed ipocrite. Sono dunque atti extra legali non fatti per soddisfare interessi privati (qual'è la linea comune dei potenti che governano il mondo), ma per il bene dell'umanità. Atti illegali, ma pacifici. Sia chiaro cioè che l'illegalità di cui si parla non provoca sangue, non crea guerre e non comporta distruzioni. Si parla di finalità di riappropriazione e redistribuzione equilibrata delle risorse.

Spesso c'è un forte interesse verso la parte di ricerca tecnica legata alle nuove tecnologie della comunicazione ed una forte passione verso un suo continuo miglioramento. Un miglioramento inteso non sempre sul piano qualitativo, quanto di ottimizzazione delle prestazioni di tecnologie volutamente povere per garantirne la massima diffusione (il caso, ad esempio, degli algoritmi di compressione per rendere più veloce la trasmissione in rete). Ciò non deve però avvallare lo stereotipo legato alla figura degli hacker: dopo l'abbinamento hacker=criminale, ora sembra si voglia far passare la linea hacker=smanettone. Tale linea sembra voler creare un'élite di adepti di una congrega di specialisti in competenze legate alla sicurezza dei sistemi telematici. Una sorta di setta segreta a cui si accede solo dimostrando di avere competenze tecniche particolarmente approfondite. Di fatto hacker è un termine la cui definizione non può essere applicata a un caso singolo, in quanto hacker si è all'interno di una collettività. Una moltitudine talmente variegata che al suo interno è in grado di contenere figure specializzate non solo nel campo tecnico, ma anche in quello politico, artistico, filosofico, psicologico, sociologico, mediologico, giuridico, umanitario, ecc., ed ognuna di queste persone diventa, nel gruppo, un hacker.

Questa attitudine comunitaria è una delle principali forze dei movimenti e in particolare dei movimenti hacker. L'hacktivismo è un organismo collettivo molto delicato e debole, il cui battito di ali in un luogo può avere effetti prorompenti sulla società civile globale.

Le Prime Comunità Virtuali di Base

La possibilità di creare aggregazioni tra una moltitudine di soggetti all'interno di comunità virtuali di base è dunque stato un ingrediente essenziale per la nascita dell'hacktivismo.

Senza le prime lotte, ricerche, "sbattimenti" e felici riunioni negli anni settanta, non si sarebbe sviluppata non solo certa tecnologia, ma soprattutto una certa attitudine a pensare le comunità virtuali come il luogo per "diffondere la tecnologia e i saperi al popolo".

Ted nelson

All'inizio degli anni Sessanta T. Nelson inizia a realizzare il progetto Memex di V. Bush. Nel 1965 T. Nelson definisce il suo progetto "ipertesto" nel testo "Literary Machines" in cui dichiara "che per 'ipertesto' si intende un testo scritto in maniera non sequenziale che si dirama e fornisce opzioni al lettore, meglio se letto su di uno schermo interattivo." All'inizio degli anni settanta T. Nelson è uno dei partecipanti delle riunioni della rivista People Computer Company e nel 1974 pubblica Computer Lib/Dream Machine, un libro autoprodotta in cui tra le altre cose si legge: "il potere dei computer al popolo!".

Da ideatore del progetto di lettura e scrittura ipertestuale dei saperi Nelson negli anni settanta giungerà ad essere uno degli attivisti che cercheranno di realizzare quei modelli comunitari che negli anni sessanta rimanevano utopie o semplici progetti.

Nel 1981 T. Nelson progetta Xanadu. Xanadu, prevede una base dati di tutta la letteratura mondiale, comprendente qualsiasi cosa venga scritta da chiunque. I lettori sarebbero in grado di accedere ai documenti e il sistema addebiterebbe automaticamente ai richiedenti una piccola quantità di denaro accreditandola all'autore. Xanadu è il più vecchio progetto software del mondo che non abbia ancora generato un prodotto a disposizione del pubblico.

La People's Computer Company e Bob Albrecht

Dal 1972 un'organizzazione cercava di mettere i computer a disposizione delle persone; era la People's Computer Company (PCC) di Bob Albrecht.

Bob Albrecht aveva partecipato alla Midpeninsula Free University che era a San Francisco un'incarnazione dell'attitudine al fai-da-te con persone come T. Leary, McCarthy,

Inoltre Albrecht era stato coinvolto nel Dipartimento per l'Educazione Informatica mandato avanti da una fondazione senza scopo di lucro chiamata Portola Institute che avrebbe dato vita in seguito al Whole Earth Catalogue.

La People's Computer Company (che malgrado il nome non era un'impresa commerciale ma piuttosto un'organizzazione no profit), aveva legami con altre diramazioni della controcultura degli anni sessanta e ne sosteneva il principio generale del Power to the People (i movimenti in difesa della

libertà di parola, dell'ambiente e degli animali e per il progresso della condizione delle donne e degli omosessuali avevano un forte seguito nella Bay Area).

Il fondatore della PCC, Bob Albrecht, promosse l'uso del computer nella lotta contro i poteri burocratici dell'epoca. Sulla copertina del primo numero della rivista People's Computer Company (ottobre 1972) si afferma esplicitamente la necessità di usare i computer per liberare le persone mentre gli articoli fornivano una chiara descrizione della computer revolution. C'era scritto: "I computer perlopiù vengono usati contro le persone, invece che a loro favore. Usati per controllarle invece di LIBERARLE. È il momento di cambiare tutto ciò -abbiamo bisogno di una People's Computer Company" (Levy S., 1996a, p. 172).

In quel periodo Albrecht è citato nella Saturday Review mentre afferma che "vuole creare Computer Center di quartiere che siano accessibili a tutti". In seguito, Albrecht si trasferì dal gruppo della Pcc all'Homebrew Computer Group a cui partecipa fin dalla riunione iniziale nel 1975.

Il Collettivo Resource One e il Community Memory Project

Nel 1971 L. Felsenstein prende un computer e conosce quelli del Collettivo Resource One di San Francisco che "credevano che gli strumenti tecnologici potessero diventare strumenti di cambiamento sociale una volta che fossero controllati dal popolo". L. Felsenstein va ad abitare nella stanza dove viene tenuto il computer XDS-940 che il gruppo Resource One si fa dare e che è destinato a raccogliere elenchi di indirizzi alternativi per un progetto sociale di alfabetizzazione informatica e di controinformazione. Tale progetto, avviato nel 1971, è il Community Memory Project. E' "il primo progetto di telematica sociale del mondo (...) che consisteva nel mettere a disposizione nelle strade e in luoghi ad alta frequentazione giovanile dei terminali di computer collegati in rete a un grosso sistema, regalato dall'università perché obsoleto" (Guarneri, 1999, pag.61). E' una sorta di enorme bacheca on-line (BBS) a cui tutti potevano accedere liberamente per scambiarsi messaggi, ma è anche un database per raccogliere i saperi della comunità. L. Felsenstein è uno dei suoi fondatori.

Nel 1973 Efrem Lipkin ipotizza che il computer del Resource One possa essere portato per strada. E quindi il gruppo Community Memory realizza a San Francisco il Community Memory Project che secondo il volantino distribuito era "un sistema di comunicazione che educava la gente a prendere contatto con gli altri sulla base di interessi condivisi, senza dover sottostare al giudizio di una terza parte" (Levy S., 1996a, p. 156). Si potevano inserire liberamente inserzioni e messaggistica, al punto che alcuni iniziano ad usare il mezzo per scrivervi messaggi creativi. E' dunque il primo esempio di BBS aperta, senza censure, ai contributi di chiunque. Il Community Memory è un precursore di quel modello di comunità virtuali di cui il già citato The Well sarà il primo esempio significativo. Per altri può essere invece definito come il primo embrione di rete civica. Il primo terminale viene installato a Berkeley in agosto, nel negozio di dischi Leopold, all'interno una scatola di cartone che lo proteggeva da caffè e sigarette.

Lee Felsenstein

L. Felsenstein è uno dei protagonisti del movimento hacker e della telematica sociale. Studente alla University of California di Berkeley, nel 1964, espulso da un centro di ricerca della NASA a causa del padre comunista, L. Felsenstein si unisce al movimento studentesco di Berkeley aderendo al Free Speech Movement. Progetta anche un attrezzo che è allo stesso tempo un megafono e una mazza per difendersi dai poliziotti. Nel 1968 L. Felsenstein entra a far parte del Berkeley Barb in qualità di "redattore militare". Scrive articoli politici rivoluzionari, nei quali afferma che: "la rivoluzione non può essere fatta da un manipolo di cospiratori che mormorano intorno a una candela in un seminterrato distrutto. Essa richiede infiniti approvvigionamenti, macchine e armi moderne (...) deve esserci lealtà (...) e un'organizzazione superlativa". L. Felsenstein crede che i computer distribuiti alle persone "avrebbero diffuso l'etica hacker nella società dando alle persone non solo il potere sulle macchine, ma anche sugli oppressori politici". "Felsenstein teorizza la necessità di attivare sempre più reti comunicative. Reti che devono essere concepite sul modello rizomatico. L'intento di Felsenstein è mirato alla costruzione di un'etica specificatamente hacker, che guidi l'azione di ogni gruppo nella propria pratica. In questo senso si sta oggi impegnando, lavorando nell'organizzazione di convegni che tentino di focalizzare sempre più l'obiettivo di una società dove la macchina venga messa al servizio dell'uomo e della sua liberazione" (Scelsi, 1990, pag. 24-25).

L. Felsenstein collabora fin dal 1972 con la rivista People's Computer Company. Il suo obiettivo è quello di permettere a tutti di "mettere le mani" su un computer e per tale motivo è tra i promotori della nascita dei "personal" computer. Nel 1974 inizia il progetto di un PC che chiama Tom Swift Terminal, ma viene preceduto dall'uscita dell'Altair 8800, il primo PC della storia. Felsenstein dunque non realizzerà mai il suo progetto. Nel 1975 L. Felsenstein partecipa alla riunione iniziale dell'Homebrew Computer Club e ne diventa in seguito il moderatore. Quindi inizia a pubblicare il Journal of Community Communication che prosegue le intenzioni del Community Memory. Nel 1976 B. Marsh e L. Felsenstein progettano il Sol, ovvero il primo terminale intelligente che avrebbe permesso di portare i computer nelle case della gente. Nei suoi progetti Felsenstein prevede il riutilizzo di materiali di recupero accessibili a tutti, come ad esempio un bidone della spazzatura, per evitare la trappola di dover "dipendere" da tecnologie costose e dai loro eventuali proprietari.

Nel 1977 Felsenstein progetta il PC Osborne I che ha un gran successo. Felsenstein userà gran parte dei soldi ricavati per finanziare le attività del Community Memory. Ma poco dopo il CM va in crisi. E' su iniziativa di Felsenstein che nasce in seguito The Hacker's League¹².

L'Homebrew Computer Club

Nel marzo del 1975 F. Moore e G. French fondano l'Homebrew Computer Club con lo scopo di creare un punto di riunione tra utenti interessati a scambiare pezzi di hardware, idee, programmi, informazioni e progetti per costruire un computer come l'Altair 8800. Entrambi erano attivi nella PCC. Affissero a una bacheca questo avviso: "Gruppi di utenti di computer

amatoriali Homebrew Computer Club... o chiamalo come vuoi. Stai costruendo il tuo computer? Un terminale? Una telescrivente? Dispositivi di i/o (input/output)? Oppure altre misteriose scatole magiche digitali? Oppure stai comprando il tempo di un sistema time-sharing? Se è così, potresti partecipare a una riunione di persone con interessi simili ai tuoi. Scambiare informazioni, barattare idee, lavorare insieme su un progetto, e qualsiasi altra cosa..." (Levy S., 1996a, pag. 203).

Alla riunione iniziale dell'Homebrew Computer Club partecipano S. Wozniak (che costruirà il primo computer Apple), L. Felsenstein. B. Albrecht, S. Dompier e un'altra trentina di persone.

F. Moore lavorava per la condivisione di idee ed esperienze nell'H.C.C. e fa partire a questo scopo anche una newsletter dell'H.C.C..

L'Homebrew Computer Club fu "un'associazione di libero scambio di informazioni dalla quale uscirono venticinque tra le prime società d'informatica della Silicon Valley. (...) Dopo quattro riunioni il gruppo si era già esteso a più di cento persone." L. Felsenstein alle riunioni dell'HCC divide gli interventi in una fase di mapping (in cui ogni relatore presenta ciò che sta facendo) ed in una fase ad accesso casuale (un dibattito in cui il resto della platea contribuisce liberamente con domande, pareri, e riflessioni basate su altri esperimenti personali). Durante il mapping si viene a conoscenza di segreti industriali e l'informazione viene condivisa. "Il risultato era un flusso di competenze che potevano liberamente incrociarsi" (Guarneri, 1999, pag.60).

"Le invenzioni di quel periodo non potevano mai essere attribuite a un singolo inventore, ma erano sempre espressione dell'intuizione del singolo, corretto, emendato, consigliato, spesse volte in punti centrali, dall'intera collettività della comunità informatica. Oggi Minsky ricorda con nostalgia quel periodo, perché proprio grazie a quel tipo particolare di atmosfera divenne possibile creare le condizioni necessarie affinché nascesse il cuore pulsante della Silicon Valley, questo sì miracolo dell'economia americana (Scelsi, 1994, pag. 35).

E' un membro dell'H.C.C., S. Dompier, che fa suonare per la prima volta un Altair 8800.

Nel 1975 D. Sokol dell'H.C.C. riproduce gli schemi del chip dell'Atari con cui sarà lanciato il gioco Pong e li distribuisce all'H.C.C.

P. Allen e B. Gates (che a quel tempo faceva parte dell'Homebrew Computer Club) scrivono il Basic per l'Altair all'inizio del 1975. A giugno del 1975 "qualcuno" e D. Sokol del HCC lo sottraggono di nascosto a un meeting, lo duplicano e lo distribuiscono liberamente in quanto considerato troppo caro. In seguito a ciò, B. Gates scrive la Lettera Aperta sulla Pirateria in cui attacca apertamente la copia non autorizzata. La lettera verrà riportata sul bollettino di febbraio del 1976 dell'Homebrew Computer Club. L'argomentazione principale di Gates contro la diffusione incontrollata dei programmi è che questa pratica scoraggia i programmatori, rendendo meno remunerativa la realizzazione dei loro prodotti. Riceve critiche negative un po' generali. Inoltre nel frattempo il Basic da lui scritto viene diffuso gratuitamente nel mondo dagli hackers e lui diventa dunque il referente per gli aggiornamenti di un software molto diffuso.

D. Allison scrive una versione del Tiny Basic per Altair e rende il codice pubblico attraverso un articolo su PCC come progetto partecipativo. Gli hackers iniziano a migliorarlo e diffonderlo. Da quell'articolo nascerà il presupposto per la fondazione della rivista Dr. Dobbs Journal che si sarebbe occupata di "software gratis o molto economico", in chiaro

antagonismo con la lettera di B. Gates come verrà dichiarato nel primo numero. Secondo J. Warren, il suo direttore (per conto di PCC), la rivista era un "mezzo di comunicazione e di agitazione intellettuale". J. Warren usava o la rivista oppure le riunioni dell'HCC per diffondere le novità su hardware e software. (...) T. Pittman in polemica con B. Gates scrive il Tiny Basic per il Motorola 6800 e lo vende sulla rivista Byte a 5 dollari. Ottiene consensi e la gente gli spedisce i soldi anche dopo aver ottenuto il software copiandolo da un amico. (...) Nel 1975 L'HCC apre un servizio di Call Computer che permette a due persone che hanno un terminale a casa di collegarsi a un mainframe per chattare. S. Wozniak hackera tale sistema. (...) S. Wozniak conosce J. Draper "Captain Crunch" al HCC (Levy S., 1996a, pag. 236).

A metà degli anni settanta l'azienda Processor Technology di B. Marsh (per cui lavorò anche L. Felsenstein) distribuiva il software gratis e dava lo stesso stipendio a tutti i dipendenti.

Nel 1976 S. Wozniak progetta il personal computer Apple I grazie anche all'aiuto ottenuto all'HCC e con S. Jobs fonda la Apple Company. Negli annunci pubblicitari dicono: "la nostra filosofia è fornire software per le nostre macchine gratuitamente o a un costo minimo" (Levy S., 1996a, pag. 256-258). Il prezzo è di 666 dollari e 66. I diagrammi di costruzione, fin nei minimi dettagli di progettazione sono liberamente consultabili, e assieme al computer viene distribuito gratuitamente l'interprete Basic scritto dallo stesso Wozniak (Gubitosa, 1998).

In un'intervista televisiva Wozniak descrivendo gli anni settanta dice: "eravamo tutti hackers, eravamo sempre alla ricerca di password o di altre informazioni che non dovevamo sapere. La maggior parte della gente in gamba nel ramo dei computer ha iniziato in questo modo" (Scelsi, 1990, pag. 115).

Nel 1977 S. Jobs e S. Wozniak presentano l'Apple II per la prima volta alla First Annual West Coast Computer Faire organizzata da J. Warren che segna il punto di incontro tra l'ambiente hacker e quello commerciale. La fiera è un successo di affluenza di pubblico. E' co-sponsorizzata dall'HCC, dalla SCCS, dalla PCC e dal CC e altri. Si tengono quasi cento seminari tra cui quello di Felsenstein sul Community Memory e di T. Nelson. Nelson gridava: "l'IBM andrà in casino".

A luglio del 1980 Bill Gates viene contattato dall'IBM. A questo incontro ne seguirà un secondo, un mese più tardi, durante il quale Gates firma un contratto di consulenza con IBM per la realizzazione di un sistema operativo da utilizzare per i futuri PC IBM. Ad agosto Gates acquista dalla Seattle Computer Products per una manciata di dollari un sistema operativo "veloce e sporco", il Q-Dos, "Quick and Dirt Operating System", che sarà la base del futuro MS-DOS, destinato a diventare uno standard nell'ambito dei personal computer grazie alla potenza economica di IBM e al senso degli affari di Bill Gates. Gates ottiene da Tim Patterson, che aveva realizzato il Q-Dos, un accordo di licenza non esclusivo, che prevedeva la possibilità di rivendere il prodotto. In seguito Microsoft chiuderà il cerchio comprando tutti i diritti della Seattle Computer Products, assumendo alle sue dipendenze lo stesso Patterson (Scelsi, 1994, pag. 36).

Hackeraggio Sociale e Cyberpunk

Mentre hackeraggio sociale è stata una parola d'ordine, il cyberpunk è stato un movimento.

Il primo termine è solo un nuovo modo di definire pratiche già in parte sperimentate dagli hacker del MIT, dagli hacker dell'Hombrew Computer Club, da chiunque, in fin dei conti, avesse a cuore le ragioni sociali e forzasse la tecnologia per risolverne i problemi. Semmai, la forza del termine è collegata ad una maggiore organizzazione da parte di chi vi si riconosceva quando se ne diffonde l'uso negli anni ottanta. E' collegata ad maggiore coscienza e diffusione di una volontà collettiva di intervenire nei processi sociali, comprendendo meglio quali fossero gli obiettivi e le pratiche da mettere in atto per migliorare lo stato delle cose.

I processi attivati negli anni sessanta e settanta stavano producendo la nascita delle prime comunità hacker in cui si riconosceva un sempre più radicato senso di appartenenza ad una cultura basata non su piani geopolitici, quanto su valori condivisi attraverso un uso alternativo dei media quale sono state ad esempio le fanzine, le radio, i dischi ed i concerti, i circuiti di spazi alternativi e quindi le reti telematiche.

Presumibilmente negli anni ottanta le pratiche di hacking sociale vere e proprie all'interno delle reti telematiche sono state relativamente poche, se si intende con esse incursioni, sabotaggi, campagne con effetti realmente positivi dal punto di vista sociale. Poche e fatte da un numero abbastanza limitato di gruppi. Se si intende invece per hacking sociale anche la creazione di comunità virtuali con un forte senso critico verso le nuove tecnologie o 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 ottanta sono stati una vera e propria esplosione che si è diffusa attraverso il moltiplicarsi esponenziale sia di fanzine e riviste cartacee, che di BBS e riviste elettroniche, su cui circolavano le proposte di nuovi modelli tecnologici e comunitari.

Tante e tanti, al punto che il raccontarli in un libro diventa per forza di cose un falso storico. Nel libro troverete solo qualche centinaio di nomi, ma in realtà a questi movimenti ha partecipato una moltitudine di persone ognuna facendo la sua parte.

A differenza dell'hackeraggio sociale, il cyberpunk è stato un movimento. E' stata di fatto un'invenzione letteraria. Così scrive R. Scelsi nel 1990: "la letteratura cyberpunk sembra essere un ottimo cavallo di Troia, buono per interessare quei settori attigui, oggi non ancora coinvolti, che gravitano nelle orbite più lontane del movimento. Oggi tramite il cyberpunk si offre l'opportunità, a tutti gli operatori culturali e di movimento, di aprire un nuovo enorme campo di produzione di immaginario collettivo, capace di scardinare la tenace cappa immaginativa esistente, dalla quale da più tempo si è compressi. I temi ispiratori del cyberpunk, come si è dimostrato, appartengono per storia, evocazioni e fascinazioni future ai movimenti contro-culturali. Bisogna collettivamente riappropriarsene. Potrebbe essere questa la risposta da offrire al paradosso comunicativo che caratterizza la fase attuale della società: un mondo che mai è stato così mediatico, ma anche mai così povero quanto a comunicazione reale" (Scelsi, 1990, pag. 32-33).

Il risultato è stato che la letteratura cyberpunk ha portato sotto gli occhi dei riflettori alcune delle tematiche dell'etica hacker. Ciò è stato un bene perché ha permesso il contagio e il reclutamento di alcune fasce sociali (giovannissimi, artisti, intellettuali, ecc.) che si sono

riconosciute intorno a tale visione del mondo. 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.

Secondo T. Leary, il modello del cyberpunk deriva dal mito di Prometeo che rubò il fuoco degli dèi e lo diede all'umanità. Quetzalcoatl, dio della civiltà Atzeca, insegnava le scienze e le arti alla popolazione. Nei miti vengono entrambe puniti per questo. Alla base dell'etimologia del termine cyber vi è un significato originario nel greco (kubernetes) che è quello di "pilota", "timoniere", associato ad un'idea di autosufficienza ed indipendenza individuale. Nel latino il significato del termine viene tradotto in "governare", "controllare". Nella Cibernetica di N. Wiener il termine assume il significato di teoria del controllo e della comunicazione nei sistemi meccanici e biologici¹³. Si perde dunque il significato originario di autopoiesi ed autoorganizzazione che invece intellettuali come Maturana e Varela tenteranno di recuperare. M. Foucault e la filosofia francese hanno recentemente sottolineato l'importanza del linguaggio e della semiotica nel determinare comportamenti e strutture sociali umani, al punto che se cambiate il linguaggio, cambiate la società.. Il recupero del significato originale del termine cyberpunk viene dunque fatto da un movimento di persone che cercano attraverso di esso di creare un nuovo modello di società dove gli individui sono in grado di autogestirsi la propria vita (Leary, 1988, pag. 63).

Ma veniamo dunque a ripercorrere questa parziale storia dell'hackeraggio sociale e del cyberpunk, considerando che di quest'ultimo non è nostro interesse raccontare gli aspetti letterari, riguardo a cui rimandiamo a testi quali: Sterling, 1986; AA.VV., 1989; Scelsi, 1990; o i moltissimi testi di A. Caronia che in Italia è un punto di riferimento ed è stato un vero e proprio precursore; D. Brolli, F. Giovannini e molti altri ancora.

Nel 1972 S. Brand scrive il primo articolo sulla storia dell'hacking su "Rolling Stone". Nella seconda metà degli anni settanta l'hackeraggio comincia a diffondersi in America in modo diffuso.

Nel 1975 Raphael Finkel realizza "The Jargon Files", un file che viene compilato collettivamente in rete e che contiene al suo interno un dizionario vasto e completo sul gergo, la cultura, le leggende e le abitudini degli Hacker . .

All'inizio degli anni ottanta esce a Londra il n. 1 della fanzine Vague. Tale fanzine sarà un forte mezzo di diffusione delle culture underground internazionali con un taglio anarco-situazionista ed una buona dose di antagonismo sociale. Al suo interno appariranno degli articoli con una visione molto radicale della cultura cyberpunk.

A San Francisco nel 1981 esce il primo numero di "Processed world" una fanzine centrata sugli aspetti critici delle nuove tecnologie. In quel periodo intorno alle nuove tecnologie si stava riorganizzando in modo determinante l'economia e il mondo del lavoro occidentale. Ciò avveniva in una situazione di mancanza di regole che ne regolassero lo sviluppo e

difendessero gli interessi dei lavoratori e in generale dei cittadini. Per rispondere ad un uso scriteriato di tali tecnologie fin dall'inizio degli anni ottanta si assiste alla nascita di gruppi come Processed World. "Fin dal suo inizio la rivista Processed World cercò di illuminare l'altra faccia dell'Era dell'Informazione. (...) l'obbiettivo esplicito del progetto era duplice: servire come punto di contatto degli impiegati malcontenti (e dei salariati cognitivi in generale) e procurare uno sbocco creativo per persone il cui talento veniva bloccato da quel che facevano per mangiare" (R. Scelsi in Processed World, 1998, pag. 18).

Contemporaneamente ad Amburgo W. Holland ed altri si rendono conto della possibilità di usare il computer per fare controinformazione all'interno del movimento. Nasce così nel 1981 il Chaos Computer Club come un circolo di esperti del computer che discutono di comunicazione elettronica¹⁴. Tra i fondatori vi è "Wau", nome d'arte di H. Holland Moritz, e S. Wernery. Il CCC si richiama alla filosofia di TAP puntando però sulla socializzazione dei saperi tecnologici. Il loro intento è di socializzare gli strumenti e i saperi per poter far creare autonomamente l'informazione a chiunque. E' anche per questo motivo che il CCC non vuole essere paragonato a un Robin Hood che ruba ai ricchi per dare ai poveri (Scelsi, 1990, pag. 27). Nel 1981 a Berlino c'è un primo incontro di un gruppo di persone sulle potenzialità del computer, tra cui, ad esempio, la possibilità di fare un censimento delle case sfitte e distribuire questi dati al movimento delle occupazioni. 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. Iniziano quindi dei meetings internazionali promossi dal CCC per confrontare dati ed esperienze, il primo dei quali si tiene ad Amburgo nel 1984. Nasce la pratica dell'hacking sociale intesa dal CCC come l'intrusione nelle banche dati per raccogliere informazioni per scopi ed usi comunitari e sociali. "Noi con il nostro lavoro e le nostre pubblicazioni cerchiamo di fornire strumenti ed idee. (...) Ogni macchina, ogni progetto non sono mai solo una macchina o un pezzo di carta, ma una risorsa di pensiero, ogni invenzione quindi è un'invenzione sociale ed in questo senso bisogna rapportarvicisi ed utilizzarla. In più lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione ha creato nuovi bisogni per un fondamentale diritto umano che è quello del libero, illimitato e non controllato scambio di informazioni e questo sta alla base di tutta la nostra pratica che più che essere ideologica cerca di essere una effettiva nuova forma di cooperazione tra la gente. ...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" (W. Holland in Scelsi, 1990, pag. 133).

Il bisogno di usare i nuovi strumenti telematici inizia a diventare una realtà. Mentre inizia ad affermarsi Usenet e stanno per nascere i primi network dedicati alle tematiche dell'ambiente ed umanitarie, in Europa, ed in particolar modo in Francia sta per esplodere il fenomeno delle comunicazioni tramite Minitel. Il primo uso del Minitel per consentire un dialogo diretto tra utenti avviene grazie ad un hackeraggio del sistema fatto da un utente che rende disponibile a tutti la possibilità del dialogo interattivo fino a quel momento disponibile solo tra utente e amministratore di sistema (Rheingold, 1994, pag. 264).

Nel 1982 Maek, Muscha, Schafer e Trimpop realizzano il film "Decoder. Muzak is more than music".

Nel 1984 esplose il fenomeno del cyberpunk. Il termine cyberpunk fu coniato nel 1984 dal giornalista Gardner Dozois per parlare della scrittura di William Gibson. Gibson, innovatore della narrativa di science fiction, nei suoi romanzi anziché raccontare di navi a forma di sigaro e invasioni aliene rese protagonisti gli emarginati tecnologici di un futuro già presente fatto di biotecnologie, comunicazioni wireless, hackers e replicanti in cui i virtuosi del computer combattono le zaibatsu, le mega-corporazioni che brevettano il vivente e usano metodi mafiosi per consolidare i propri mercati.

W. Gibson scrive "Neuromancer". Nel libro usa la parola cyberspace che verrà definito più tardi da John Perry Barlow come "il luogo in cui si trovano due persone quando si telefonano". In Neuromancer vi si trova anche scritto "la strada trova sue modalità per usare la tecnologia".

Lo stesso anno viene formalizzata la nascita ad Amburgo del Chaos Computer Club.

Nel 1984 il CCC hackera il servizio di comunicazioni Telebox BTX, realizzato dalle poste tedesche in collaborazione con l'IBM, per farne vedere la fragilità rispetto sia alla sicurezza dell'utente che del sistema. In quel periodo il governo tedesco stava anche provando a fare un censimento informatico dei cittadini. Dato che il BTX era un luogo in cui i cittadini potevano scambiarsi posta elettronica privata, fare prenotazioni ed acquisti, emergeva nel CCC il dubbio sulla tutela dei dati della cittadinanza. Per tale motivo il CCC fa un'azione di hacking sociale in cui dimostra la fragilità del sistema riuscendo ad inserirsi al suo interno e a farsi accreditare una ingente quantità di marchi. Subito dopo il CCC rende pubblica la cosa senza incassare i soldi, ma solo per dimostrare la facilità con cui era possibile entrare nel sistema e controllarlo. Ciò fornì ai cittadini tedeschi la consapevolezza di un dubbio sulla protezione dei loro dati privati e costrinse il governo tedesco a rivedere le sue politiche in riguardo.

Sempre nel 1984 il CCC inizia a pubblicare la rivista Datenschleuder.

Nel 1985, iniziano a partire nell'area dell'antagonismo in Italia le prime proposte tra gruppi e collettivi di creazione di una rete telematica antagonista. Tra i promotori vi è un gruppo informale all'interno del "Centro di Comunicazione Antagonista" di Firenze (uno dei cui componenti, Stefano Sansavini, sarà in seguito uno dei membri fondatori del gruppo fiorentino Strano Network), "Vuoto a Perdere" di Roma, "Radio Onda Rossa" di Roma e altri. Le proposte vengono però considerate ancora premature per l'attuale situazione italiana. L'ipotesi era comunque quella di creare uno scambio di materiali antagonisti attraverso il mezzo telematico.

Sempre intorno alla metà degli anni ottanta il Chaos Computer Club realizza Zerberus, un sistema di posta elettronica in contrapposizione con la tecnologia Fidonet (vedi BBS e Fidonet) in quanto non prevede una struttura centralizzata e gerarchica.

L'anno successivo B. Sterling scrive l'antologia di fantascienza cyberpunk "Mirroshade" all'interno della quale parla di "una "non santa alleanza" che si starebbe formando tra la scena hardcore computeristica e quella musicale" (Scelsi, 1994, pag. 47).

In 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. Il gruppo nasce nel 1986 e dalla seconda metà degli anni ottanta inizia le prime riunioni in cui si ipotizza un uso sociale delle reti telematiche. Tra i fondatori vi sono G. "uVLSI" Mezza, E. "Gomma" Guarneri e R. "Valvola" Scelsi, M. Philopat, Rosi, Marina e altri. Tutti quanti hanno condiviso le esperienze di occupazione ed autogestione di spazi sociali come il "Virus". Alcuni di loro hanno vissuto in prima persona la nascita del movimento punk in Italia. Ma è grazie ad un appello di Primo Moroni all'area del movimento a confrontarsi con le nuove tecnologie che scatta la scintilla che darà luogo ad una delle più belle pagine della cultura del digitale in Italia. Gomma e Raf, rispondono a tale appello e Primo Moroni gli concede uno spazio all'interno della libreria Calusca di Milano per portare avanti i loro progetti. Oltre ad iniziare la pubblicazione della fanzine Decoder, il gruppo inizia una serie di riunioni in cui si cerca di progettare la nascita 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. Sempre nella seconda metà degli anni ottanta nascono i contatti tra Decoder e altre realtà ed esperienze europee (Vague, Chaos Computer Club, Enciclopedia Psycadelica, e altre) attraverso le quali verranno a conoscenza dell'esperienza del meeting di hacker "Icata 89", i cui "principi etici" (vedi L'Etica Hacker) saranno in seguito inseriti nell'antologia "Cyberpunk" da loro edita.

Nel 1986 la telematica è ancora uno strumento di cui non è chiaro fino in fondo quale potrà essere la portata nel mondo della comunicazione, ma allo stesso tempo se ne teme le potenzialità innovative all'interno di ampi settori dell'economia. Ad esempio, il settore dell'editoria vede in chi ha la proprietà delle reti telematiche un possibile concorrente nel mercato dell'informazione. I quotidiani temono di rimanere indietro rispetto ad una nuova forma del fare informazione che è in grado di garantire maggiore diffusione, velocità nel raggiungere il pubblico, frequenza negli aggiornamenti ed una molteplicità di fonti che rischia di mettere in crisi l'apparato delle "agenzie" di informazione. E' una questione economica e di potere politico all'interno della quale i movimenti si stanno inserendo nel tentativo di creare agenzie di informazione alternative che restituiscano ad ogni cittadino il diritto a fare informazione, così come il diritto ad ogni informazione di circolare liberamente.

In Francia i proprietari dei giornali, dopo un'aspra polemica causata dal successo del Minitel di cui temevano la concorrenza, raggiunsero un accordo con la Direction Générale des Télécommunications (DGT) accettando di lasciar aprire servizi telematici informativi diversi dagli elenchi telefonici. Quindi la DGT finanziò la creazione di servizi per giornali, quotidiani e riviste. Questo accordo ebbe un risvolto inatteso nel 1986, quando fu organizzato uno sciopero nazionale degli studenti per mezzo del

servizio di messaggi del quotidiano <<Libération>> (Rheingold, 1994, pag. 266-67).

Nel 1986 il CCC è oramai divenuta un'organizzazione ufficialmente registrata in Amburgo che organizza con regolarità meetings nelle città della Germania, comunica con la stampa e nei networks e prende parte a convegni. In quell'anno organizza un grosso evento che è il Chaos Communication Congress che "fu indetto con il motto 'Computer virus'. Quasi trecento programmatori e persone interessate al problema si incontrarono ad Amburgo per discutere delle ultime ricerche nel campo della sicurezza dei dati. Tra i partecipanti al congresso vi erano alcuni programmatori che avevano svolto un certo numero di esperienze nel campo della realizzazione di virus (circa una ventina, a detta degli organizzatori)" (Burger, 1988, pag. 52 e 59).

Vi è un modo diverso di intendere l'hacking. Da una parte, collettivi, gruppi, movimenti che lo intendono come un'attività positiva e propositiva, il cosiddetto hackeraggio sociale, finalizzata alla diffusione dei saperi, al miglioramento della società, allo svelamento e sabotaggio di ogni forma di ingiustizia sociale. Dall'altra, buona parte dei media (coadiuvati in questo dalle azioni di qualche singolo individuo che persegue scopi realmente criminali) che vuole identificare le pratiche dell'hackeraggio come azioni criminali supportate dalle nuove tecnologie. E' uno scontro che esplose puntualmente nei momenti in cui il mercato ha la necessità di conquistare nuovi settori dell'informatica e non vuole avere ostacoli, critiche e obiezioni alle sue strategie di azione.

Consapevole di quello che sta accadendo, nel 1986, nel ACM Panel on Hacking, L. Felsenstein fa un intervento dal titolo "Real Hackers Don't Rob Banks" (I veri hackers non rapinano le banche) in cui oltre a chiarire quale sia la reale etica hacker fa anche la proposta di costituire una Hacker League che promuova e diffonda questo punto di vista e di azione.

Nel 1986 sul numero 18-19 di Vague esce l'articolo di T. Vague "Videodrome - programming phenomena", in cui si legge "Sta sviluppandosi un network internazionale di hackers; (...) I confini nazionali stanno diventando porosi ed erosi. Ogni luogo può essere in ogni altro luogo nel Videodrome, come il dato scorre trasversalmente alle nazioni penetra e distrugge i confini. (...) Lontano dalla miseria delle unioni (che sono unioni di miserie) verso l'emergenza esplosiva della comunità o assemblea, che coinvolge individui con differenti background mescolandoli tutti in una comunità geist/gestalt. Questo è presente in ogni sciopero, rivolta, atto di sabotaggio, hack-in, intervento, occupazione, assemblea di massa, azione illegale. Ogni situazione... in cui lo spirito non vuole essere negato" (Tozzi, 1992).

Nel 1986 T. Tozzi fonda a Firenze dapprima lo "spazio multimediale" autogestito "Bang Amen" e in seguito, con P. L. Farias, S. Rozz e N. Gavyna, a cui si aggiunge successivamente M. Cittadini, il "Pat pat Recorder", in cui una certa area underground e artistica fiorentina, collegata tra le altre cose al punk hardcore, realizza una serie di mostre e performance utilizzando vari media tra cui anche il personal computer. Alla fine del 1986, inizio 1987, nasce a Bielfeld in Germania il computer club e mensile "Public Domain". Così ne parlano R. Tangens e P. Glaser: "Col nome 'Public Domain' intendevamo 'ambito pubblico', cioè un luogo dove la gente potesse incontrarsi e scambiarsi opinioni. Prendendo spunto dal famoso centro Karstadt in cui la gente si trova, scambia software, si

conosce, l'idea di fondo di 'Public Domain' era quella di far uscire e di far incontrare tutti coloro che altrimenti se ne stavano soli in casa a sgobbare davanti a un calcolatore senza fare progressi" (Scelsi, 1994, pag. 170).

Nel 1987 Ad Amburgo si tiene il Chaos Communication Congress '87 organizzato dal CCC. Sebbene il CCC si interessi di questioni sociali il nucleo duro dei partecipanti non è interessato a discussioni ideologiche-politiche, ma tecniche. Si susseguono dimostrazioni di hacking durante i congressi; in una di queste tre giovani si infilano nel sistema del CERN di Ginevra (Scelsi, 1990, pag. 138-140).

Nel 1987 T. Tozzi realizza la prima di una serie di installazioni artistiche all'interno di gallerie d'arte ufficiali, musei, ecc., in cui sotto una apparente pubblicità della manifestazione mostrata sul computer nasconde dei messaggi subliminali con scritte quali "Ribellati!" o altro. In quel periodo Tozzi teorizza quella che chiama in certi casi la "parola insonorizzata" ed in altri l'"arte subliminale". Un esempio fu la realizzazione di un espositore della rivista Flash Art, d'accordo con l'editore G. Politi, esposto come opera d'arte nello stand della rivista durante la Biennale di Venezia del 1990 e che conteneva la scritta "Ribellati!" nella parte bassa dell'espositore, mascherata in modo tale da renderla subliminale.

Alla fine degli anni ottanta esce in California il primo numero della fanzine "The Node - for hackers with soul" promuovendo l'idea del "networking psicogeografico".

In quel periodo esce anche il primo numero della fanzine "Intertek" sulle nuove tecnologie, il cyberpunk, la nuova scienza, ecc. Intertek è una fanzine americana molto particolare, con contributi di intellettuali e scienziati, che riporta in ogni numero articoli e recensioni particolarmente acuti, profondi e ricchi di informazioni poco note.

Nel 1988 S. Wernery del CCC viene fermato per due mesi a Fresnes, allorché va a spiegare al congresso Securicom 88 la vulnerabilità dei sistemi informatici delle imprese (Scelsi, 1990, pag. 104). Nel 1988 Ad Amburgo si tiene il Chaos Communication Congress '88 organizzato dal CCC e il berlinese Pengo tiene una relazione sulle tematiche collegate alla posta elettronica. Pengo sarà anche uno dei relatori al meeting hacker Icata 89 ad Amsterdam.

Nel 1988 P. Denissen della futura rivista olandese Hack Tic hackera il sistema di computers AZKO della multinazionale della chimica olandese. E' in questo tipo di azioni che si può riscontrare un'origine di un certo tipo di pratiche parallele a quei movimenti critici verso il mercato globale e le multinazionali che sarà sotto gli occhi dei riflettori dopo le manifestazioni di Seattle del 1999. Secondo alcuni, ad esempio, il fenomeno dei black block ha origine nelle manifestazioni degli autonomi in Germania alla fine degli anni ottanta. In quel periodo l'area dell'antagonismo europeo sta sperimentando l'uso delle tecnologie telematiche.

Nel 1988 esce il numero 21 di Vague con il titolo "Cyber-punks". All'interno M. Downham scrive l'articolo "Cyberpunk" in cui accosta il cyberpunk al situazionismo. Lo stesso anno T. Leary scrive "The cyberpunk: the individual as reality pilot" in "Mississippi Review" e nell'estate nella Facoltà di Scienze Politiche alla Frei Universitat di Berlino viene condotto un seminario di ricerca dal titolo "Passwords per il Paradiso: un nuovo movimento legato ai computers?".

Nel 1988 viene pubblicato il libro "Computer crimes", AA.VV., Penguin, Londra. Giornalisti, specialisti della sicurezza e agenti del servizio segreto stanno inasprendo le loro azioni verso gli hacker, usando le strategie più subdole (vedi Controllo e Repressione).

Nel frattempo il cyberpunk si sta diffondendo a macchia d'olio. Tra il 1988 e il 1989 la redazione di Decoder fa un lungo tour nell'Italia del nord per confrontarsi con le realtà politiche circa il modello rizomatico da implementare nella rete. Purtroppo l'ipotesi di un'unica rete non riuscirà ad affermarsi.

Le realtà antagoniste europee hanno già da tempo iniziato in modo tra loro separato ad organizzarsi per un uso di movimento delle reti telematiche. Ma è nel 1988, all'interno di un preesistente circuito di dibattito antagonista europeo, che il gruppo danese "TV Stop" propone di creare una rete telematica antagonista europea (quella che sarà in seguito l'European Counter Network), con l'obiettivo di collegare e distribuire materiali antagonisti attraverso il mezzo telematico. La proposta ha come referenti altri gruppi in Francia, Inghilterra (Class War), Germania (gli Autonomi, alcuni gruppi di occupanti di case ad Amburgo e Berlino, Radio Dreieckland a Freiburg al confine con la Svizzera), Italia (l'area che faceva riferimento al Coordinamento Nazionale Antinucleare e Antiimperialista). Viene scelto "Remote Access" come software da utilizzare. Viene deciso di procedere strutturando da prima le singole reti nazionali e quando esse saranno pronte di federarle tra loro.

Nel 1989 cessano le riunioni internazionali dell'area E.C.N. e iniziano i primi dibattiti e collegamenti sperimentali in Italia. Nasce in questo modo in Italia la rete ECN. Nasce Zero BBS dai Nuclei Cyberaut Oll, che diventerà ECN Torino.

Subito prima che nelle scuole e nelle università italiane divampi nell'autunno del 1989 il "movimento studentesco della Pantera15", vengono organizzati in modo sempre più frequente alcuni seminari dove si discute della rete telematica E.C.N. (tre incontri a Livorno al Gozilla, a settembre al Leoncavallo di Milano, a settembre a Roma in case occupate di S. Lorenzo) ed altri dove si propone la nascita di una Rete Telematica Alternativa (a ottobre a Pisa e a dicembre a Bologna). Durante questi incontri si confrontano due differenti modi di intendere la telematica: da una parte l'area E.C.N. che per il momento considera la telematica come semplice mezzo a disposizione del fare politico; dall'altra un'area più variegata (tra cui elementi di: Decoder, la futura Avana BBS di Roma, La Cayenna di Feltre, e altri) che intravede nella telematica stessa una nuova modalità rizomatica del comunicare e una nuova frontiera dell'agire umano.

A gennaio del 1989 esce il primo numero della rivista olandese "Hack-Tic" (Darmstadt, Olanda, www.hacktic.nl/index.html), tra i cui fondatori vi sono Rop Gonggrijp and Paul Jongsma. HackTic contiene articoli sull'hacking, il phreaking, i virus, ed altro.

P. Denissen e R. Gonggryp saranno coloro che organizzeranno e coordineranno ad agosto ad Amsterdam la tre giorni di culture hacker "Icata 89" (International Conference on the Alternative use of Technology), detto anche Galactic Hacker Party. All'Icata 89 partecipano tra gli altri: L. Felsenstein, il CCC, le riviste: Hack Tic (Olanda), Die Datenschleuder (la rivista del Chaos Computer Club), Dhackeste (Stuttgart), 2600 The hacker quarterly (USA), Electronic Word (inglese), Alternatik (Francia) avrebbe dovuto partecipare tramite minitel ma per difficoltà tecniche non ci

riesce. Altri personaggi presenti sono: J. Draper "Captain Crunch", W. Holland (fondatore del CCC), con S. Wernery, B. Fix e Pengo del CCC, J. Weizenbaum, S. Levy.

L'Icata 89 sarà un momento di forte aggregazione per le culture hacker in grado di esprimere un vasto consenso che si diffonderà sempre più rapidamente in tutto il mondo. La sintesi degli interventi principali è riportata nell'antologia "Cyberpunk" che il gruppo Decoder realizza l'anno successivo, dando luogo ad un'accelerazione nella diffusione dell'etica hacker in Italia.

Il discorso di apertura all'Icata 89 lo fa L. Felsenstein che tra le altre cose chiede una rete di "rubriche viventi" connesse globalmente. Nell'Icata 89 viene fatta una delle principali esposizioni dell'etica hacker (vedi L'Etica Hacker).

L'etica hacker va indubbiamente contro l'interesse delle multinazionali e le grandi aziende del software, criticandone le caratteristiche di monopolio, colonialismo culturale, inaffidabilità dei prodotti che non sono costruiti a misura d'uomo, ma per finalità di profitto, ed altri motivi. Ciò che preoccupa il mondo dell'economia è che gli hacker non si limitano a criticare, ma promuovono azioni per contrastare tali forme di dominio.

Un esempio è quello della nuPrometheus League (Software Artists for Information Dissemination) che nel 1989 duplica e distribuisce del codice del Macintosh che controlla un chip interno addetto alla gestione dello schermo. Fa ciò per protestare contro la Apple che ha fatto causa alla Microsoft per via del plagio del suo sistema operativo. I due fondatori della Apple, Job e Wozniac, a quel tempo se ne erano andati dall'azienda e i dipendenti californiani degli anni sessanta non erano più felici del modo in cui questa veniva diretta (Ludlow, 1996, pag. 476-480). E' naturale la perplessità e critica verso un tentativo di evitare il diffondersi di un'interfaccia (quella a finestre) che facilita l'uso dei computer, in particolare quando tale tentativo viene fatto da un'azienda fondata da due ex-hacker.

Nel 1989 in un articolo tedesco viene descritta la mailbox Links come appartenente al gruppo hacker di Monaco Computer Club Socialista, un gruppo degli anni ottanta che "si definisce come libera aggregazione di computerfreaks, provenienti dall'area di sinistra. Questo box si definisce come una banca dati dal basso su iniziative dei cittadini sul movimento delle donne, il movimento per la pace, i movimenti ambientalisti ed ecologisti.(...) Le informazioni vengono inoltre diffuse con volantini e pubblicazioni di vario genere. Links rimane per ora l'unica mailbox che ha chiari obiettivi politici: l'unica mailbox di sinistra" (Scelsi, 1990, pag.141).

Il 15 giugno 1989 esce un numero speciale della rivista Time dal titolo in copertina "Cyberpunk". Fioriscono le fanzine centrate sulla filosofia cyberpunk, come ad esempio l'americana "Boing Boing". R. Tangens e P. Glaser, gli autori di Zerberus, realizzano la mailbox Bionic. A dicembre Wau Holland del Chaos Computer Club incontra Decoder a Milano, fornendogli spunti per molte delle tematiche che il gruppo milanese porterà avanti negli anni a seguire.

Ad agosto del 1989 Tozzi realizza il virus informatico "Ribellati!". E' un virus non distruttivo, nato come opera d'arte, e che è in grado di autoreplicarsi e fare apparire una scritta subliminale ribellati! sul monitor degli utenti infettati. Tale virus fu esposto da T. Tozzi a giugno

del 1991 alla Galleria d'Arte Moderna di Bologna all'interno della mostra "Anni Novanta" a cura di R. Barilli, mentre il suo codice fu pubblicato nella seconda e terza di copertina del libro "Opposizioni '80" realizzato sempre da Tozzi nel 1991. Nel 1994 Tozzi propose all'interno di un articolo pubblicato sulla rivista Decoder (Tozzi, 1994) l'idea di usare i virus come nuovo modello di distribuzione editoriale.

Sempre nel 1989 Tozzi conia il termine "Hacker art", lo utilizza all'interno di alcune opere d'arte e lo teorizza ad agosto nel libretto "Happening/Interattivi sottosoglia" (Tozzi, 1989), che distribuisce durante le mostre nelle gallerie ufficiali, così come all'interno dei circuiti alternativi. Nell'estate realizza un'immagine con una grande scritta Hacker Art (l'immagine di copertina di questo libro) che verrà pubblicata l'anno successivo nell'antologia "Cyberpunk" edita dalla Shake Edizioni e che verrà pubblicata in seguito su quotidiani, libri e riviste varie.

Nel testo "Happening/Interattivi sottosoglia" si legge: "...ritengo una prima condizione necessaria, ma non sufficiente, per poter un atto essere opera d'arte, come il fatto che non possa essere riconosciuta come tale (...) Happening e interattivi poiché quello era il problema principale dell'happening, la partecipazione del pubblico all'evolversi dell'azione. Non un oggetto d'arte, ma un'interazione tra cose e individui. Interattivi come sembra iniziare a essere la prevalenza dei sistemi di informazione attuali; dunque nella "normalità" della pratica interattiva quotidiana, nell'anonimità della norma, si può mascherare la propria azione interattiva. (...) Sottosoglia perché devono agire come virus, virus in un dischetto del computer. Bisogna fare arte come la fanno gli hackers (...). Bisogna, come da sempre, lavorare negli interstizi che il sistema lascia aperti e incontrollati" (Tozzi, 1989).

Il 1990 inizia con l'operazione Sun Devil negli Stati Uniti (vedi Controllo e Repressione) in cui vengono sequestrate BBS ed arrestati hacker colpevoli solo di essere in quel momento un po' troppo famosi nell'underground telematico.

W. Holland del CCC afferma che un po' di tempo addietro un "coordinamento che lavorava con una rete informatica contro il nucleare è stato bloccato dal governo tedesco proprio al momento di preparare le manifestazioni" (Scelsi, 1990, pag. 135).

Ciò nonostante, W. Holland afferma: "La cosa che ci sembrava più attinente alla nostra esperienza era verificare come fosse reale e pressante il potere delle multinazionali dell'informazione. (...) 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 ed insegnando loro ciò che noi sappiamo" (Scelsi, 1990, pag. 135-37).

A San Francisco esce "Bad attitude. The Processed World anthology" di Processed World, sulle questioni del lavoro connesse all'informatica, mentre K. Wade scrive "The anarchists guide to the BBS". Esce anche l'ipertesto "Beyond Cyberpunk". Sempre nel 1990 esce il video "Cyberpunk" di M. Trench e viene fatta la prima conferenza sul Cyberspazio ad Austin in Texas. Da tale conferenza e da quella successiva nel 1991 saranno tratti molti dei contributi per il libro "Cyberspace" di Benedikt (Benedikt, 1991) che è uno dei primi ad affrontare in modo sistematico alcuni problemi legati agli spazi virtuali.

Nel 1990 nasce di fatto la rete ECN. I primi nodi europei dell'E.C.N. sono italiani: Padova, Bologna, Roma e Milano. Al loro interno vengono configurate quasi esclusivamente delle aree file utilizzate per lo scambio dei materiali antagonisti e solo poche aree "echomail" (messaggi) per un esclusivo uso di coordinamento. Il dibattito nazionale della rete è in seno al Coordinamento Nazionale Antimperialista Antinucleare.

Nel frattempo, a primavera, Decoder va ad Amburgo nella sede del Chaos Computer Club e vi trova molte altre informazioni che saranno utilizzate in seguito. A giugno esce la prima antologia italiana "Cyberpunk" a cura di Raf "Valvola" Scelsi della Shake Edizioni Underground. Viene presentata a luglio durante il Festival di Sant'Arcangelo di Romagna, in un seminario organizzato da Decoder e diventa il testo seminale del movimento. Sarà un forte successo editoriale e grazie ad essa il movimento "cyberpunk" italiano viene riconosciuto pubblicamente come possibile nuovo soggetto sociale. Nel finale dell'introduzione all'antologia R. Scelsi scrive: "Essenziale appare oggi il condurre una battaglia per il diritto all'informazione, tramite la costruzione di reti alternative sempre più ramificate. E' questa una lotta che può essere vinta, tenuto conto che lo stesso capitale non può arrestare, per ragioni di opportunità politica, un movimento economico intrinseco al suo stesso progredire. Il computer è uno strumento potenzialmente, estremamente democratico, l'importante è acquisirne la consapevolezza a livello collettivo" (Scelsi, 1990, pag. 32-33).

L'accesso a forme alternative di informazioni e soprattutto la capacità di raggiungere la gente 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 (Rheingold, 1994, pag. 306).

A luglio esce contemporaneamente anche il n. 5 della rivista "Decoder" con l'articolo di Raf Valvola "Rete informatica alternativa" che riassume e dà forma ai temi principali del dibattito in corso nei centri sociali sulla proposta di una rete telematica di movimento nazionale e internazionale, fornendone un modello che si differenzia da quello che in quel momento veniva sperimentato dalla rete ECN.

Grazie alla frenetica attività di Decoder in Italia esplode l'attenzione sul movimento cyberpunk coadiuvata anche dagli articoli di A. Caronia ed altri intellettuali. Ad agosto Caronia scrive: "le riviste futurologico-tecnologiche underground, titoli come Reality Hackers, Worm, Mondo 2000, hanno trovato nei romanzi di Gibson uno strumento di identità culturale, facendo del nuovo termine una bandiera. <<I cyberpunk sono i difensori e i guardiani delle libertà individuali: per questo il Grande Fratello fa di tutto per schiacciarli>> scrive Reality Hackers. E Tymothy Leary, ex leader studentesco e propagandista del LSD, ha arruolato i cyberpunk nella schiera dei ribelli che, da Prometeo in poi, hanno combattuto per il libero pensiero. (...) Dal punto di vista sociale e politico [il cyberpunk] è forse l'avvisaglia di una nuova fase di radicalismo nella società americana" (Caronia, 1990b). La ricerca di Caronia si concentrerà principalmente sugli aspetti delle realtà virtuali e del corpo virtuale.

A giugno del 1990 nella mostra personale "Subliminal hacker processing" T. Tozzi realizza un punto informativo informatico che tra le altre cose funge da bacheca elettronica contenente la lista degli eventi estivi nei principali centri sociali e spazi autogestiti nazionali. Oltre alla

presentazione del floppy book "Happening/Interattivi sottosoglia", durante tale mostra viene annunciato il progetto di "Hacker Art BBS".

A luglio esce la fanzine "Amen", n. 8, con disco, dal titolo "The negative communication age".

A dicembre del 1990 nasce "Hacker Art BBS", banca dati telematica artistica ideata e autogestita da T. Tozzi. Ecco la descrizione che Tozzi ne dà in quel periodo: "Hacker Art BBS. La prima galleria d'arte telematica interattiva. Libero accesso a ogni forma di caos, virus, deliri, ribellione, pratiche libere e democratiche e di arte subliminale. (...) Hacker Art come pratica clandestina all'interno dei sistemi di comunicazione informatici. (...) Hacker Art o Arte Subliminale come lotta (...) contro la manipolazione delle cose e del reale tramite il linguaggio. (...) Hacker Art, un progetto di mostra d'arte aperta a tutti, realizzato tramite un terminale cui chiunque può collegarsi da tutto il mondo, ricevendo, scambiando, inserendo o manipolando dati, arte, filosofia, deliri, poesie, immagini, in tempo reale" (Messaggio di T. Tozzi a All, 15-marzo-1991, area Cyberpunk, Rete Fidonet, in Collettivo Interzone, 1991).

Nel 1990 nasce il gruppo anarchico tedesco A-Infos.

A gennaio del 1991 S. Bianchi scrive l'articolo "Dopo il No Future, I Robin Hood del bit" (Bianchi, 1991). Vi si legge: "Ciò che principalmente qualifica le soggettività cyberpunk, nello specifico caso italiano, è il loro saldo radicamento nel circuito dei centri sociali autogestiti e precisamente in quella porzione di essi connotata da una forte tenzone radicale e libertaria in costante e aperta polemica con altri luoghi similari in cui trova invece espressione l'egemonia di un ceto politico residuale di stampo neoleninista. Queste soggettività hanno alle spalle un vissuto particolarmente ricco che raccoglie le esperienze degli ultimi bagliori della 'meteora '77', del percorso punk, delle relazioni con soggetti e situazioni underground internazionali fino all'attuale approdo cyberpunk".

Lo stesso mese nasce Senza confine BBS in coordinamento con l'omonima associazione di Roma fondata da un eurodeputato di Democrazia Proletaria che ha come obiettivi la difesa civile e legale degli extracomunitari. Nasce con aree messaggi e aree files dedicate proprio a questi temi. Nel 1991 entra a far parte della rete telematica P-Net, sostanzialmente una rete amatoriale nella norma, ma con simpatie verso il movimento cyberpunk. Al momento della chiusura dell'area cyberpunk sulla rete Fidonet Senza confine BBS si offre per veicolare tale area attraverso i vari nodi della rete sparsi un po' per tutta Italia. Questo avviene fino all'incontro di Firenze del 1993 in cui si deciderà la creazione di una rete autonoma (Cybernet) con gateway aperti verso tutte quelle reti che ne facessero richiesta. Si arriva così a creare gateway sia con la rete P-Net che con la rete ECN per quanto riguarda le aree veicolate dalla rete Cybernet. Durante il famoso "crackdown" del 1994 Senza confine BBS è l'unica BBS nelle Marche a non essere sequestrata e diventa un punto di riferimento per tutta la comunità telematica della regione. Nel 1993, quando nasce la rete Cybernet, ne diventa il primo nodo (hub), fungendo da smistamento di tutte le comunicazioni di tale rete. La pazienza e la competenza tecnica di Andrea Sannucci, il sysop di Senza Confine, saranno una delle colonne su cui si reggerà l'intera rete Cybernet. Moltissimi sysop faranno riferimento a lui per risolvere i più svariati problemi, al punto che Andrea dovrà comprarsi una cuffia con microfono incorporato per permettersi di passare le ore a

dare consigli al telefono e contemporaneamente digitare sulla tastiera del suo PC.

Grazie ai contatti intercorsi con il gruppo di Decoder, Graffio, T. Tozzi e altri, a marzo del 1991 nasce la conferenza echomail "Cyberpunk" ospitata all'interno della rete telematica Fidonet da un gruppo di sysop coordinati da Alfredo Persivale di Fido Milano. E' il punto di arrivo delle proposte di tutta l'area di movimento italiana che si riconosce nell'etica hacker e cyberpunk, ma il motore principale dell'operazione ruota intorno al gruppo Decoder.

Viene presentata ed inaugurata durante la 3 giorni "INK 3D" nello spazio occupato Isola nel Kantiere a Bologna. Durante l'INK 3D a Bologna apre l'area cyberpunk anche all'interno della bbs Fidonet chiamata Arci BBS per chiuderla però solo due giorni più tardi dai gestori della bbs stessa dopo un articolo pubblicato sulle pagine bolognesi del giornale "La Repubblica" che associava l'area cyberpunk alla pirateria informatica. A quel tempo l'area hacker a Bologna era molto attiva, con personaggi come Netdiver, Jumpy (ora Helena) Veleno, Julio e altri. Helena Veleno diventerà il riferimento in Italia per le lotte sul transgenderismo e per un punto di vista alternativo su ciò che riguarda il sesso in rete. Di fatto però il suo contributo, che risale ai tempi dei primi gruppi punk bolognesi, spazierà in moltissime altre aree della controinformazione legata alle reti telematiche e alle realtà virtuali. Netdiver sarà successivamente uno dei motori tecnici, e non solo, del circuito telematico collegato al sito web di Isole nella Rete, di cui parleremo più avanti.

I timori della BBS dell'ARCI sono la conseguenza di una campagna di disinformazione dei media e ci si può rendere conto di questo, ad esempio, leggendo le dichiarazioni che fa l'hacker bolognese "Jumpy" intervistato sul numero del 11 aprile di La Stampa, nell'articolo "Gli allegri profeti del panico": "l'hackeraggio nasce come pratica di controinformazione. Entrare in una rete di dati non significa alterarla. Il nostro scopo è creare banche dati alternative, distribuire informazioni prelevandole là dove sono custodite. Questo ha un significato non distruttivo, ma estetico."

Quello che nel frattempo si sta creando è una sorta di sottorete creata da BBS non Fidonet che riescono ad avere un collegamento tramite l'area messaggi Cyberpunk. Sono BBS come Hacker Art, Senza Confine e diverse altre i cui sysop diventano "Point"17, prelevano i msg dell'area e li passano sulle loro bbs, a quel tempo indipendenti, permettendone la lettura a tutti i loro utenti. L'area Cyberpunk fa parte dunque della rete Fidonet, ma vi scrive fondamentalmente un bacino di utenza non-fidonet. Alcuni già allora provano a ipotizzare degli scambi dei messaggi di tale area al di fuori dalla rete Fidonet, ma ciò va incontro a problemi di vario tipo, tecnici, organizzativi, ideologici e altro ancora.

Ad aprile nasce a Bologna Lamer Xterminator BBS una bbs facente parte della neonata cyberpunk, ma totalmente svincolata ed indipendente da Fidonet. Il suo sysop è Netdiver, Non sfruttando la rete Fido, Lamer Xterminator BBS prelevava i messaggi direttamente dalla bbs milanese, con alti costi, nell'attesa di riuscire a creare un network totalmente indipendente da Fidonet, ma questo non avvenne e Lamer bbs morì per problemi economici un'anno più tardi. Proseguono invece fino al 1994 le attività del gruppo Lamer Xterm Lab con l'obiettivo di rendere la tecnologia accessibile a tutti. Come risultato, in tre anni di attività sono stati svolti 150 corsi

e seminari di informatizzazione a vari livelli, tutti a prezzo politico, svolti nell'ambiente underground bolognese.

A maggio il fermento presente in rete derivato dalla nascita dell'area cyberpunk viene amplificato e trasportato nei luoghi fisici attraverso molte presentazioni fatte principalmente nei centri sociali. Tra queste sono di rilievo il meeting: "Free box - spazi interattivi di comunicazione antagonista" al C.S.A. Ex-Emerson di Firenze. Attraverso conferenze, video, dibattiti ed altro, in quattro giorni furono presentati a Firenze il movimento e l'area telematica "Cyberpunk", "Hacker Art BBS", le esperienze di telematica antagonista dell'"E.C.N." e Decoder. Inoltre fu realizzato l'happening "Chip-Hop" con improvvisazioni interattive di video e suono tra dj alla consolle e artisti al computer. Il meeting ideato da T. Tozzi viene organizzato insieme al Centro di Comunicazione Antagonista, il C.S.A. Ex-Emerson, J. Kote Giacalone, D.J. L. Calamandread and Posse con la collaborazione di A. La Face e M. Cittadini.¹⁸

Sempre a maggio viene fatta la presentazione ufficiale dell'area telematica Cyberpunk al Forte Prenestino e del bollettino Interzone (raccolta di messaggi dall'area cyberpunk) di Roma. Tra gli organizzatori la Logos Multimedia, Maurizio "Graffio" Mazzoneschi con i futuri fondatori del gruppo Avana. Nell'introduzione al bollettino Interzone prodotto per tale occasione si legge: "Rete Telematica Alternativa [così viene allora da molti definita l'area "Cyberpunk", n.d.a.]. Dopo due anni di ricerca, scambio di conoscenze teoriche e tecnico-scientifiche, tra i compagni di varie città, è attiva la Rete telematica Alternativa. Tra le molte esigenze la più sentita era quella di velocizzare il flusso di informazioni nel movimento, stabilendo rapporti continui di comunicazione tra le diverse realtà sia collettive che individuali sparse in tutto il paese. Da questo siamo partiti e con fatica sono stati costruiti i requisiti per estendere progettualmente il percorso intrapreso, acquisendo gli strumenti per la lotta contro l'esproprio del sapere collettivo. Dall'immaginario collettivo alla prassi quotidiana, codificando i linguaggi, ricercando e sperimentando nelle relazioni le forme possibili della comunicazione antagonista. Attraverso sistemi moderni, pensiamo di poter contribuire alla circolazione delle informazioni, aprendo un orizzonte collettivo oltre gli steccati ideologici e formali delle piccole chiesette. Viviamo in una ricca società post-industriale, e al centro di un forzato processo di sviluppo tecnologico. L'informazione mediatica sta operando profonde trasformazioni negli individui, nelle mode, nei gusti della massa di consumatori. E' stata costruita "l'opinione pubblica" per sublimare nel feticismo delle merci e della merce informazione, questo passaggio epocale di profondo cambiamento della società. La falsificazione della realtà attraverso l'informazione manipolata è funzionale a questo stato di cose. Noi pensiamo possibile a questo punto una controtendenza sviluppando attività in antitesi al sistema e contro il dominio sull'informazione, per una cultura dell'informazione libera e per la trasmissione delle esperienze maturate. La R.T.A. è nata per informare e per essere informata, tutti vi possono accedere disponendo degli strumenti necessari. Possono sostare, sperando che vi giungano, i contributi teorici per alimentare e sviluppare ulteriormente il dibattito che nella rete sta circolando. I primi luoghi interessati da questo "evento informatico", oltre ai centri sociali (che hanno sostenuto dall'inizio questa iniziativa), crediamo possano essere -vorremmo che fossero- le realtà di lotta nei posti di lavoro, le associazioni eco-territoriali, altre realtà di base, le comunità immigrate e qualsiasi altro soggetto e

forma vivente di opposizione a questo modello di sviluppo" (Collettivo Interzone, 1991).

Tra i messaggi riportati nel bollettino vale la pena di citare anche i seguenti: "Pensieri sull'area. La prima cosa che mi viene in mente è che questa esperienza rende possibile "fare informazione", nel senso che chiunque si collega con Fidonet nell'area Cyberpunk diventa soggetto attivo dell'informazione cioè non la subisce come solitamente succede con i mass-media, ma la veicola in prima persona; questo ovviamente è valido sia per i singoli che per le situazioni territoriali, collettivi, centri sociali, centri culturali, ecc." (Messaggio da M. Mazzoneschi a Tutti, 15-marzo-1991, area Cyberpunk, Rete Fidonet, in Collettivo Interzone, 1991). "Contributo sulla Rete Informatica Alternativa. (...) Il progetto che appare maturo, perlomeno sul piano teorico, è quello della progettazione di una rete informatica che colleghi in tempi reali tutte le realtà antagoniste/autoproduttive ruotanti nell'area del movimento. (...) Il più aperto possibile (...) la rete dovrebbe configurarsi al più come struttura di servizio, dove sia possibile dare/avere tutte le informazioni necessarie e non. (...) Questa esigenza di massima apertura possibile della rete coincide del resto con l'osservazione, crediamo condivisa da ogni realtà nazionale, che questa in cui siamo entrati è una fase caratterizzata dal massimo della visibilità possibile di tutti i soggetti politici operanti. Il massimo dell'invisibilità politica dei soggetti rivoluzionari dell'inizio degli anni ottanta non a caso difatti coincise col periodo della minima influenza della nostra area nel campo dell'allargamento dell'area della coscienza. (...) Il più decentrata possibile. Quindi una struttura pensata sul modello del sistema nervoso centrale, ma al contrario concepita a serie di stelle territoriali, dove ogni nucleo si fa e si deve far carico della corretta distribuzione del materiale informativo a tutti gli altri centri collegati in rete" (Messaggio da Gomma a All, 25-marzo-1991, area Cyberpunk, Rete Fidonet, in Collettivo Interzone, 1991). "Reale Virtuale. Hacker è la lotta degli esclusi (...) Hacker significa creare delle reti di contatti tra persone che si riconoscono nella opposizione alle ingiustizie di ogni tipo, alle emarginazioni, alle guerre per interessi di lucro, alle simulazioni che manipolano il reale (...). Bisogna dunque saper riconoscere il diritto all'anonimazione, quando questa non diventi uno strumento di potere o di abuso verso i diritti reciproci. (...) Bisogna saper essere anonimi come anche saper presentarsi apertamente. (...) Operare azioni di adesione a progetti collettivi" (Messaggio da T. Tozzi a All, 28-marzo-1991, area Cyberpunk, Rete Fidonet, in Collettivo Interzone, 1991). "Sul senso dell'area. L'informazione è oggi momento centrale della ristrutturazione generale sia produttivo che sociale. (...) L'informatica è divenuta uno degli assi fondamentali dell'accumulazione produttiva e del sapere. Oggi difatti il sapere viene espropriato ai singoli possessori per essere centralizzato da chi controlla complessivamente il sistema stesso dell'informazione e del sapere sociale. Io credo sia importante avviare una strategia differente: quella della socializzazione dei saperi, contro a coloro che usano come strategia quella della privatizzazione dei poteri. Anche così si costruisce concretamente una società veramente democratica, e non autoritaria" (Messaggio da R. Scelsi a All, 01-aprile-1991, area Cyberpunk, Rete Fidonet, in Collettivo Interzone, 1991).

Sempre a maggio del 1991 all'interno della mostra internazionale "Anni Novanta" organizzata da R. Barilli alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna

di Bologna, T. Tozzi presenta Hacker Art BBS. E' la prima volta nel mondo che una comunità virtuale viene presentata come opera d'arte all'interno di una manifestazione artistica ufficiale di un certo rilievo. E' uno degli eventi che anticipano e creano le premesse per il riconoscimento della Net Art negli ambienti artistici istituzionali.

A giugno esce l'antologia "Opposizioni '80" a cura di T. Tozzi, edizioni Amen, Milano. Il libro è una raccolta di testi scritti da musicisti, artisti, intellettuali, graffitisti ed hacker negli anni ottanta..

La Guerra nel Golfo del 1991, in cui i media sono un'ulteriore arma del conflitto, dimostra la necessità e l'efficacia di far circolare le informazioni in una rete telematica alternativa ai media istituzionali. Spesso le notizie sulla guerra nel Golfo che arrivano tramite le reti telematiche alternative non sono mai circolate nella stampa, alla radio o in televisione e in questo modo chiunque, se collegato in rete, può avere punti di vista e descrizioni diversificate di quanto sta avvenendo.

L'esigenza di una rete telematica antagonista internazionale e i diversi modelli possibili di tale rete sono al centro del dibattito dell'International Meeting che si tiene a giugno a Venezia (gli atti sono pubblicati lo stesso anno a settembre dalla Calusca Edizioni di Padova in AA.VV., 1991). In tale occasione circa 2000 tra soggetti e realtà collettive nazionali e internazionali si incontrano per tre giorni per discutere e confrontare nuove forme dell'antagonismo di fronte a ciò che si configurava come un "Nuovo Ordine Mondiale". Una sezione specifica era dedicata alle nuove forme di comunicazione telematiche. Tale sezione è principalmente orientata verso i progetti della rete E.C.N., ma oltre ai numerosi nodi di tale rete vi partecipano tra gli altri il Chaos Computer Club di Amburgo, Radio Onda Rossa, Link e Zerberus da Vienna, Decoder ed Amen.

Durante la tre giorni del meeting viene creata una "commissione comunicazione" al cui interno si tiene un dibattito con una moltitudine di interventi. Viene ufficializzata la partenza della rete ECN e il tentativo di estenderla all'Europa. La rete sarà bidirezionale anche se diretta dal nucleo del Coordinamento Antinucleare e Antimperialista. In un intervento di ECN Padova viene rivendicata la riappropriazione dell'agire comunicativo e il sabotaggio dell'informazione vista come merce di Stato e forma di dominio. Un compagno di Francoforte distingue tra più tipi di uso della tecnologia, descrivendo la rete come luogo del dibattito politico, dell'introduzione alla tecnologia per i principianti e come archivio di materiali. Viene sottolineato il problema della selezione dell'enorme quantità di informazioni in rete (un tema questo che alla metà degli anni novanta sarà ribadito più volte nei media da U. Eco). La comunicazione rischia di non avvenire per un eccesso di informazione. E' quindi necessario dotarsi di interruttori per interrompere il flusso di informazioni (in riguardo viene citato Deleuze). Viene proposto l'uso della rete ECN come agenzia di stampa. Ovvero, la creazione di una struttura nazionale che funge da agenzia e quindi la necessità di creare un coordinamento internazionale. Rispetto a ciò viene sottolineata la necessità di strutturare l'informazione da parte dell'agenzia per renderle comprensibili all'estero e comunque a chi non usa determinati linguaggi e quindi la difficoltà di far dialogare linguaggi differenti. Si chiede di non usare la rete come un CB per fare semplici chiacchiere, ma di dargli un carattere di controinformazione strutturando l'informazione in modo analitico. Un compagno dell'ECN Firenze chiede però di allargare la

comunicazione per non avere strutture troppo rigide e centralizzate. La necessità dunque del decentramento e dell'orizzontalità. Altri ribadiscono la differenza tra "rete" e "coordinamento": a doversi mettere in "rete" sono i soggetti e non le macchine, altrimenti si ha un semplice coordinamento. Viene fornita una descrizione della rete Zerberus. Si informa dell'uso che alcuni compagni nelle università stanno facendo della rete Internet, Bitnet, Infonet e Peace-Net. L'intervento di Decoder dichiara che l'informazione deve essere non controllata, libera, gratuita e accessibile a tutti. Presentano l'area Cyberpunk in Fidonet e un progetto di rete in rete stile Zerberus (ovvero di una rete non strutturata gerarchicamente, ma in modo orizzontale). Fanno l'ipotesi di un gateway tra Zerberus e l'area Cyberpunk in Fidonet (nel 1991 Decoder cercherà di linkare l'area "Cyberpunk" con il progetto tedesco "Zerberus", ma il link non va in porto in quanto Zerberus richiede un software client proprietario che presenta difficoltà di compatibilità con i software fidocompatibili). Secondo ECN Bologna, l'ECN è una rete di comunicati lunghi, di bollettini e non permette il dialogo; l'intervento fa però notare che sebbene sia auspicabile una "rete aperta" al dialogo come vuole essere la Rete Telematica Alternativa (che viene fatta corrispondere all'area Cyberpunk in Fidonet), ancora in pochi utilizzano il mezzo e dunque non è indispensabile avere una rete aperta perché comunque il dialogo è ristretto a pochi. Secondo il gruppo Amen di Milano il sabotaggio e l'hackeraggio sociale non hanno fini individuali o mirati al profitto, ma solo fini politici. Analogamente si può fare uso dei virus per comunicare e quindi viene presentato l'esempio del virus "Ribellati!" realizzato da Tozzi. Viene ipotizzato un uso dei virus per comunicare frasi di controinformazione sulla guerra nel Golfo. Quindi viene dichiarata la necessità di stampare i file delle reti su carta per farli leggere a chi non ha il computer e dunque il problema del divario tra chi usa e chi non usa il mezzo telematico. Viene ribadito il problema dell'ECN come rete chiusa in scrittura e dunque la necessità di avere uno spazio libero per tutti in scrittura, ma anche di uno spazio dove l'informazione sia garantita e dunque selezionata e chiusa in scrittura. La rete ECN è nata per fare controinformazione ma ora deve fare comunicazione. Da semplice agenzia di stampa alternativa in rete si chiede di far diventare l'ECN un luogo dove comunicare liberamente. Un altro intervento definisce Wired society il sistema sociale fondato sulla rete in cui si individua tre tipi di reti: le reti di potere, le reti di comunicazione e le reti di contropotere. Tra questi viene richiesta la creazione di una Rete come strumento di liberazione, di socialità di pratiche, di comportamenti di rifiuto, resistenza, sabotaggio e creazione di identità per un soggetto collettivo. Un ulteriore intervento dichiara che in questo sistema la merce elettronica per eccellenza è il know how; che il sistema di potere e di produzione capitalista ha estremizzato il decentramento per frammentare i lavoratori, impedire l'organizzazione del dissenso, sebbene le varie unità produttive decentrate siano organizzate attraverso una rete informativa globale che le sovrasta. In questo processo la rete ECN deve inserirsi trasmettendo insubordinazione, autonomia e identità collettiva. Inoltre non deve sostituire gli altri media di movimento, ma interagirvi. Nel 1991 esistono già 10 nodi della rete ECN che si riuniscono in rete fido compatibile con il numero di zona "45" e di regione "1917". Fondamentalmente la struttura di rete telematica (ovvero di collegamento automatico coordinato e standardizzato tecnologicamente per via telematica) esiste

solo in Italia. Da ed a tale rete dipartono e giungono materiali digitali da bbs e realtà antagoniste di tutto il mondo, ma solo in Italia esiste un circuito antagonista di BBS unito in rete.

Nell'inverno 1991/92 S. Sansavini, C. Gherardini (Controradio) e Cyber Joker (Bologna) iniziano una sperimentazione (che durerà alcuni mesi) di inserimento delle News Ecn più interessanti all'interno del sistema Videotel. L'obbiettivo era quello di allargare a tale sistema la fascia dei soggetti coinvolti. Durante tutta la prima parte degli anni novanta la rete E.C.N. tende a cercare di coinvolgere al suo interno realtà che non usano mezzi digitali ponendosi quindi l'obbiettivo di convertire in formato digitale i documenti da essi prodotti. La rete cerca quindi di unire attraverso il mezzo telematico ogni realtà di movimento. In questo senso i suoi obbiettivi si modificano coinvolgendo quelli del movimento in generale e non unicamente quelli del Coordinamento Nazionale Antinucleare e Antiimperialista. Tra il 1991 e il 1992 i nodi ECN iniziano dunque a realizzare fanzine o giornali che riportano sul mezzo cartaceo quelle notizie che circolavano esclusivamente nel mezzo telematico. Tra il 1993 e il 1994 inizia a concretizzarsi l'idea di una rete che non sia solo una struttura di servizio di distribuzione, ma che diventi essa stessa un nuovo soggetto sociale e politico.

A luglio del 1991 all'interno del Festival di Sant'Arcangelo dei Teatri il gruppo Shake - Decoder organizza la rassegna "Tutta la tecnologia al popolo & seminari inter/attivi".¹⁹ Il seminario "Inter-azione", a cui partecipano tra gli altri D. De Kerckove, i Van Gogh TV, K. Maek, P. Moroni, M. Philopat e T. Tozzi, vuole affrontare il tema dell'interattività nei media, la necessità di una comunicazione orizzontale e per realizzare ciò la creazione di laboratori per l'alfabetizzazione e diffusione di tecnologie informatiche e telematiche a basso costo.

Durante l'estate l'E.C.N. inizia a far circolare al suo interno alcuni dei materiali dell'area telematica "Cyberpunk". Nasce "Neuronet", fanzine di Bologna che riporta alcuni dei messaggi dell'area Cyberpunk.

Ad ottobre in occasione della sua mostra personale "Videotel - data bank: transazioni, connessioni, controllo" alla galleria Murnik di Milano, T. Tozzi pubblica il libretto "Data bank: transazioni, connessioni, controllo", con un intervento di Quetzalcoatl. Il libro descrive la necessità della tutela della privacy in una società organizzata su strumenti di comunicazione digitale in cui le possibilità di controllo diventano invasive.

Le presentazioni del cyberpunk si moltiplicano in tutt'Italia: "Verso il Cyberpunk!" organizzato a novembre a Montepulciano da i Metropolitani. La presentazione del libro "Opposizioni '80", dell'area telematica "Cyberpunk" e dell'hackeraggio sociale, a novembre presso la libreria "Centofiori" di Como e a dicembre al centro culturale "Cavallo di Troia" di Perugia in cui si hanno problemi con la Digos che interrompe la serata.

A dicembre T. Tozzi insieme al C.S.A. Ex-Emerson e l'Agenzia di Comunicazione Antagonista, organizzano "Comunicazioni Opposizioni" un incontro nazionale di graffitisti²⁰, musicisti Hip Hop e Reggae²¹, con presentazione della rete "E.C.N." e dell'area telematica "Cyberpunk".

Il vol. 3.1 di Intertek, inverno 1991, è uno speciale sul tema "Hackers and the Electronic Frontier".

Nel 1991 nasce Sidanet BBS (Roma) che condivide l'area messaggi cyberpunk. Lo stesso anno esce il libro di K. Hafner & J. Markoff "Cyberpunk: outlaws and hackers on the computer frontier". Phiber Optik, uno degli hacker

inquisiti durante l'operazione Sun Devil dell'anno precedente (vedi Controllo e Repressione) finisce sulle riviste Harper's, Esquire, New York Times e nelle televisioni. Il cyberpunk e gli hacker sono sotto l'occhio dell'attenzione dei media ufficiali. Il modo in cui ciò avviene è purtroppo colorato e ne stravolge spesso e volentieri le reali intenzioni.

All'inizio del 1992 viene scritto da Brendan P. Kehoe "Zen and the Art of the Internet" (Brendan P. Kehoe, 1992), una sorta di bestseller che gira immediatamente in tutte le BBS.

A gennaio "Happening multimediali" presso il Bloom di Mezzago (Mi) a cura di Amen con presentazione del libro "Opposizioni '80", dell'area telematica "Cyberpunk" e dell'hackeraggio sociale. Esce anche il disco dei Peggio "Alterazione della struttura" in cui sul retro della copertina vi è un testo di T. Tozzi dal titolo "Comunità virtuali antagoniste".

A marzo "Agorà 92", tre giorni di dibattito su antagonismo e informazione, hackeraggio sociale, reti informatiche, comunicazioni e nuove tecnologie, realtà virtuali, organizzati al C.S.A. Sintesi Sociale di Seregno. Partecipano tra gli altri Amen THX, Decoder, E.C.N., T.Tozzi e Aaron.

Ad aprile "Giovedì da MS" organizzati dal Damsterdamned di Bologna. Partecipano tra gli altri G. Verde, Amen e T. Tozzi. In quel periodo esce anche su Flash Art l'articolo di T. Tozzi "Comunità Virtuali/Opposizioni Reali", in cui vengono presentate tra le altre cose l'area Cyberpunk e la rete ECN. Vi si legge: "La digitalizzazione dei dati e la connessione in reti di tipo telematico è tra le novità tecnologiche attuali quella che produrrà le maggiori trasformazioni all'interno delle società che ne faranno uso. La digitalizzazione delle informazioni presenta dei lati molto interessanti dal punto di vista concettuale: 1) La non deteriorabilità dell'informazione. 2) La riproducibilità dell'informazione. 3) La manipolabilità dell'informazione. 4) La lettura interattiva del modello di informazione e la selezione personalizzata dell'informazione da parte dell'utente. Il fatto che tali informazioni digitali siano trasmesse e collegate in rete permette inoltre: 5) L'interattività e dunque il dialogo tra fornitore e utente. Mentre un uso socialmente democratico di tale possibilità può portare alla: 6) Non distinguibilità tra i ruoli di fornitore e utente. 7) Lo sviluppo di tribù elettroniche e di scene culturali non limitate da barriere geografiche. (...) Tali elementi possono provocare delle libertà notevoli nel campo della comunicazione sociale, così come possono, a seconda degli scopi, trasformarsi in trappole per controllare e limitare le libertà individuali" (Tozzi, 1992c).

A maggio in occasione dell'omonima mostra di T. Tozzi alla Galleria Paolo Vitolo a Roma, esce il libro di T. Tozzi "Conferenze telematiche interattive" (Tozzi, 1992a). E' una raccolta di messaggi telematici dall'area "Cyberpunk" ed altre aree della bbs Hacker art che documentano un dibattito nato in tali aree in seguito all'inserimento di alcuni messaggi messi da Tozzi e che riportano testi scritti da altri. Inoltre, nella mostra "Tozzi, tramite computer permetteva il collegamento in tempo reale del pubblico con la Rete Telematica Antagonista Cyberpunk per lasciare o leggere messaggi a/da vari utenti" (Macrì, 1993, pag. 14)

A giugno esce su "Rumore" l'intervista di V. Baroni a T. Tozzi in cui si legge: "Tozzi utilizza la telematica per originare <<spazi interattivi di comunicazione antagonista>>." (...) - T. Tozzi: "La mia idea di opera d'arte è quella di cercare di creare un'entità che metta in contatto più realtà, individui o cose. Non un oggetto statico da contemplare, ma un'azione che dia la possibilità di interagire." (...) - V. Baroni: La

diffusione di un virus per computer equivale secondo te ad un atto terroristico? - T. Tozzi: "Il virus è un programma informatico, la cui costante è la caratteristica di auto-replicarsi e contaminare. Il suo effetto può essere di tipo distruttivo, che a me non interessa, o propositivo, ovvero capace di lanciare dei messaggi, di aprire situazioni invece di distruggerle, di aumentare le informazioni disponibili invece di limitarle" (Tozzi, 1992b).

Sempre a giugno, in occasione della mostra Documenta a Kassel, il gruppo tedesco Van Gogh TV organizza l'happening telematico internazionale "Piazza virtuale" in cui vengono collegate attraverso il telefono o l'uso di parabole, diversi siti in tutto il mondo. La "piazza virtuale" italiana è il centro sociale Conchetta di Milano in cui il funzionamento dell'evento è organizzato dal gruppo Decoder. E' un grosso evento che permette collegamenti telematici in tempo reale, happening video e digitali, conferenze, musica e altro.

In estate l'area messaggi telematici "Cyberpunk" viene chiusa dai vertici della rete Fidonet (vedi Controllo e Repressione). Ad ottobre all'interno della rassegna "Milano Poesia" allo Spazio Ansaldo di Milano, il gruppo Decoder organizza un importante seminario internazionale dal titolo "Nuovi diritti sulla frontiera elettronica. Creatività, legge, disordine" che vede gli interventi tra gli altri di Van Gogh TV (Amburgo), la rivista Hacktic (Amsterdam), la rivista Black Ice (Londra), la rivista 2600 (New York) e altri.

A dicembre, da un'idea di T. Tozzi, esce il n. 0 di "Metanetwork - fanzine su floppy disk e rete telematica per comunità virtuali", a cura di T. Tozzi e N. Renzoni. Vi sono testi di Raf Valvola (Decoder), Electronic Frontier Foundation, R. Pinto, Massimo Contrasto, Processed World e altri. Il numero 0 è autoprodotta, mentre i successivi numeri 1 (1993) e 2 (1994) sono editi dalla Wide Records di Pisa che apre al suo interno la Global Publications. Nel numero 1 e 2 oltre alla presentazione del progetto "Gaia" proposto da Peter Paper nell'area telematica "Cyberpunk", verranno pubblicati testi sugli algoritmi genetici, le nanotecnologie, le reti neurali, il no copyright, il clipper chip, arte telematica, A-life, fuzzy logic, la teoria dei memi di R. Dawkins, la crittografia e altro. Metanetwork ha una doppia vita: da una parte è residente in rete sulla bbs Hacker Art, dove è aperta ai contributi liberi di ogni utente che in questo modo ne diventa non solo lettore, ma anche collaboratore; dall'altra è distribuita tramite floppy disk per permetterne la lettura a chi ha il computer ma non il modem. Allo stesso tempo viene inserito nel floppy disk un piccolo software che permette a chi è in possesso di un modem di usarlo per collegarsi alle BBS della rete Cybernet. Dal 1993 sarà distribuita attraverso la rete "Cybernet" grazie ad un sistema automatico di distribuzione di alcuni file in essa contenuti, mentre dal 1995 viene ospitata nel sito Internet di "Strano Network".

Sempre a dicembre del 1992 esce "Happening digitali interattivi", ideato e a cura di T. Tozzi, Firenze. Progettato l'anno precedente (la stessa raccolta dei contributi partì nel 1991) è il primo cd-rom + libro italiano contenente musica, testi e immagini realizzate collettivamente (in parte attraverso l'uso della rete telematica) e rimanipolabili in modo interattivo. Il cd-rom contiene inoltre la raccolta di tutti i messaggi inseriti nell'area telematica "Cyberpunk" dal suo inizio fino alla sua chiusura nell'estate del 1992. A gennaio del 1993 viene presentato al CSA Ex-Emerson a Firenze e alla Fiera dell'Arte di Bologna, dove viene esposto

come opera d'arte nello stand della galleria Paolo Vitolo. E' il primo caso in Italia di realizzazione di un cd-rom d'artista..23

A dicembre viene organizzata "Cyber surf", due giornate di installazioni e seminari alla seconda Università di Tor Vergata a Roma. Tra i partecipanti Raf Valvola (Decoder), Gomma (Decoder), P. Moroni, Massimo Contrasto (che presenta un'installazione realizzata con il Mandala System), T. Tozzi, F. Berardi. All'interno di tali spazi viene organizzata una riunione a porte chiuse a cui partecipano tra gli altri Gomma, Raf Valvola, uVLSI, Andrea Sannucci, Luc Pac (tramite messaggio), T. Tozzi, Graffio, Massimo (Sidanet), Captain Swing, Gianni (Forte Prenestino), F. Zingarelli (Forte Prenestino), Marco "Il Duca" (Roma) e altri, in cui vengono pianificati gli obiettivi e i dettagli tecnici per la nascita della rete telematica "Cybernet", che di fatto partirà a gennaio del 1993.

Nel numero 7 di Decoder, inverno 1992, viene pubblicato l'articolo di Luc Pac "Cyber Web - La rete come ragnatela" in cui viene auspicata una rete globale libera, rizomatica, non sottomessa a interessi corporativi, né a difficoltà di uso di ordine tecnico. Luc Pac è un altro dei personaggi la cui incessante attività ha permesso la nascita non solo della Cybernet, ma anche di molti altri progetti collegati alla telematica antagonista in Italia. E' per esempio colui che gestisce il nodo italiano della Spunk, una distribuzione internazionale di materiali anarchici. La sua BBS, Bits Against Empire subirà diverse persecuzioni da parte della Digos a più riprese.

Lo stesso anno vengono organizzati dei seminari sull'hacking alla Facoltà di Sociologia di Trento.

Sempre nel 1992 viene presentato in rete il progetto "Gaia" (promosso da Peter Paper nella rete Cybernet). Il progetto "Gaia", di cui si è discusso molto nell'area cyberpunk, prevedeva la creazione di una rete con una struttura non gerarchica pensata tecnicamente per essere in grado di autorganizzarsi ed eliminare quindi ogni forma di verticismo nell'organizzazione. Furono fatte molte discussioni su come organizzare i protocolli. Suoi possibili seguiti tramite i cellulari furono proposti durante l'Hack It 98 (proposta del Dr. Mistero) e sono in fase di studio. La stessa rete Internet possiede un'organizzazione parzialmente centralizzata, sebbene la molteplicità dei centri rende estremamente difficile un suo controllo.

Nel 1992 nasce anche Zero Network a Padova, un giornale prodotto dall'area dell'autonomia per discutere dei temi specifici al nuovo mezzo telematico. E' solo uno degli esempi di come in quel periodo l'organizzazione della rete E.C.N. considerava imprescindibile la propria azione senza una contemporanea rete di rapporti tra gli utenti nel mondo reale. Gli incontri fisici negli spazi dei centri sociali, ad esempio attraverso seminari, presentazioni, ecc., erano un'altra delle forme imprescindibili per la crescita della comunità virtuale.

B. Sterling scrive il libro "Giro di vite contro gli hacker" in cui descrive fatti e misfatti dell'operazione Sun Devil contro gli hacker negli Stati Uniti. L. Bontempi scrive "Byte rugginosi. Luci e ombre del cyber". Una delle altre fanzine attente al movimento cyberpunk in USA è Iron Feather Journal.

In Italia intanto il fenomeno si espande ad altre aree della sinistra. L'Archi Nova di Faenza, solo per fare un esempio, pubblica una fanzine dal titolo "Cyberpunk".

Nel 1993 nasce in Italia la rete CyberNet.

Da gennaio 1993 partono in modo sperimentale i collegamenti tra le prime BBS configurate tra loro in modo da dialogare attraverso il numero di rete Cybernet. Il primo collegamento avviene tra Senza Confine BBS di Macerata che ne è l'Hub24 nazionale e Hacker Art BBS (Firenze). In seguito, a marzo e ad aprile si collegano Decoder BBS (Milano) e Bits Against the Empire (Trento). Dopo alcuni mesi partono altre bbs fino ad arrivare in un anno intorno ad una ventina di nodi sparsi un po' ovunque nel territorio nazionale, mentre l'anno successivo il numero sale a circa una cinquantina con altrettanti Point. La media degli utenti è di circa 300 per BBS, sebbene in alcuni casi siano molti di più, come ad esempio gli 800-1000 utenti di Decoder BBS e i 5000 raggiunti da Hacker Art BBS25 nel 1995. Nella primavera del 1994, subito dopo la repressione dell'Italian Crackdown (vedi in seguito), l'utenza della Cybernet aumenta. Nel 1995 gli utenti aumentano ulteriormente grazie anche alla diffusione dei modem in seguito all'ondata pubblicitaria che ruota intorno alla rete Internet. L'area messaggi "Cyberpunk", la principale della rete Cybernet, diventa comunque fin dal 1993 una zona trasversale a più reti in quanto tale area viene condivisa da reti come l'ECN, la P-net, e in seguito ancora molte come la Freak Net ed altre, creando dei loop e molti capelli bianchi ai poveri sysop che dovevano impedire il caos negli scambi tra reti differenti. Le difficoltà tecniche non impedivano però a questa molteplicità di persone di dedicarsi anima e corpo in ogni momento possibile per permettere lo sviluppo e la crescita di questa enorme comunità virtuale che attraverso tali collegamenti di fatto raggiungeva diverse decine di migliaia di partecipanti sul territorio nazionale. Inoltre il radicamento nel tessuto dei centri sociali dava luogo ad una simultanea diffusione dei contenuti della rete in tali luoghi, rendendone in tal modo partecipi anche quei frequentatori che non erano ancora in grado di usare gli strumenti telematici.

A differenza dell'E.C.N. la Cybernet si propone subito con un modello di rete "aperta" con aree messaggi in cui chiunque può sia leggere che scrivere. Al suo interno saranno portati avanti e discussi le proposte di rete telematica di tipo rizomatico per superare la struttura gerarchica del modello fidocompatibile postulando un diritto a comunicare telematicamente senza barriere riconosciuto ad ogni cittadino del mondo. Il modello proposto servirà da laboratorio sperimentale per le discussioni future interne sia all'area E.C.N. che alle reti civiche e ai provider Internet che inizieranno a nascere in Italia solo dal 1994.

Di seguito ecco il testo del primo messaggio che presenta la nascita della rete Cybernet:

```
Area: cyberpunk
Data: 18/1/1993 23:46
Da: Tommaso Tozzi
A: All
Sogg: CYBERNET
AREA:CYBER_PUNK
CYBERNET VIVE!!!!
```

E' nato il primo link all'interno di Cybernet. Per ora le bbs collegate sono poche: HACKER ART e SENZA CONFINI ma presto siamo fiduciosi nello

sviluppo di un network massiccio almeno a livello nazionale, con nodi sparsi nelle principali città'.

Metteremo in rete quanto prima un testo con indicate le intenzioni di chi si è riunito a Roma a dicembre per far partire Cybernet. Inoltre siete tutti invitati a partecipare alla riunione che si terrà il 31 dicembre all'ex-emerson per continuare la discussione e i preparativi della nascita effettiva di CYBERNET. Vi farò sapere notizie più precise in seguito e metterò un programma dettagliato della due giorni "HAPPENING DIGITALI INTERATTIVI" che si terrà per l'appunto al C.S.A. Ex-Emerson a Firenze il 30 e 31 gennaio.

Per ora è tutto...

...arrotatevi le dita che ci sarà da digitare!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Il Sysop di HACKER ART BBS

--- Paragon v2.00g

* Origin: HACKER ART BBS IN/OUT no@!!! (65:1100/1)

A gennaio del 1993 viene organizzata al C.S.A. Ex-Emerson dall'Agenzia di Comunicazione Antagonista e T. Tozzi la due giorni "Happening digitali interattivi". L'evento nasce come presentazione dell'omonimo cd-rom + libro realizzato da T. Tozzi. Vengono organizzati happening, concerti, seminari, performance e installazioni a cui partecipano molti dei circa settanta singoli o gruppi che sono presenti nel progetto H.D.I.. L'organizzazione di questo evento da origine alla costituzione del gruppo di lavoro sulla comunicazione "Strano Network". Inoltre è la prima occasione in cui viene presentata la nascita della rete Cybernet di cui si tiene un'ulteriore riunione di coordinamento.

Lo stesso mese esce il n. 1 della rivista inglese "Black Ice".

A febbraio del 1993 mostra di Massimo Contrasto "Uomo Macchina" allo Studio Leonardi. Massimo Contrasto, in stretta collaborazione con Tozzi fin dalla metà degli anni ottanta, è stato uno dei primi artisti italiani a riflettere e lavorare sull'uso del computer come strumento di liberazione.

A marzo nasce il nodo Cybernet di Decoder BBS (1993).

Ad aprile nasce Bits Against The Empire BBS, di Luc Pac, quarto nodo della Cybernet.

Lo stesso mese a Firenze, nasce il gruppo Strano Network organizzando i "Seminari permanenti di comunicazione multimediale antagonista" dal 22/4/1993 al 3/6/1993 presso il C.S.A. Ex-Emerson a Firenze. Fin dall'inizio il gruppo cercherà di diffondere l'alfabetizzazione degli strumenti telematici, una critica verso l'intrusione degli interessi commerciali e politici negli ambiti della telematica, e la promozione e lo sviluppo di reti telematiche antagoniste.

Ecco il modo in cui ne descrive gli intenti A. Carola Freschi: "I temi specifici su cui l'associazione Strano Network si impegna riguardano: (a) i rischi, collegati alla diffusione delle nuove tecnologie, di nuove forme di controllo sociale (come nel caso delle minacce alla privacy, e dello sfruttamento politico e commerciale delle informazioni sui cittadini); (b) l'affermazione di nuovi diritti di cittadinanza e di modelli di regolamentazione del mercato adeguati ad uno sviluppo del 'modo di produzione digitale', quindi in grado di allontanare lo spettro della 'società dell'accesso' e dei suoi meccanismi di mercificazione spinta delle

relazioni sociali. La compatibilità del modello emergente con obiettivi di equità sociale e di democrazia sostanziale viene fatta dipendere dall'affermazione dei diritti di accesso alla comunicazione in rete, dalla difesa di anonimato e crittografia, dalla accessibilità tecnica dell'informazione digitale per le persone svantaggiate rispetto all'uso dei nuovi mezzi, dall'abolizione del copyright su software e contenuti, tutti elementi che confluiscono nel "diritto ai saperi"; (c) la sperimentazione di nuove modalità di azione collettiva, attraverso la rete (per es. il netstrike), per la difesa dei diritti civili fondamentali (come la libertà di informazione, l'abolizione della pena di morte), oltre che per le nuove istanze promosse (come il 'diritto ai saperi')" (Carola Freschi, 2000).

A questi tre punti se ne può aggiungere un quarto: la critica dei nuovi media e del sistema dell'arte attraverso la proposta di nuove forme della comunicazione e artistiche collettive, orizzontali e no profit. I soci fondatori di Strano Network sono S. Sansavini, che nei primi anni ne è il presidente²⁷ e principale mente teorica, Ferry Byte, colui che inventa il nome del gruppo e che ne sarà il vero motore attraverso un'instancabile presenza teorica ed attività di organizzazione in ogni iniziativa del gruppo, T. Tozzi, F. Storai e C. Maltinti, che promuoveranno in particolar modo la contaminazione tra le attività del gruppo e il mondo dell'arte istituzionale, e L. Scarlini che porterà i suoi contributi intellettuali all'attività del gruppo. Dopo pochi mesi di attività vi è un nutrito gruppo di collaboratori giovanissimi alle attività del gruppo, tra cui in particolar modo, Positive Mind e Lobo. Dopo circa un anno di attività, in occasione della partenza della nuova BBS Virtual Town TV alla fine del 1994 e dell'organizzazione del convegno al Museo Pecci di Prato che si tenne a febbraio del 1995, iniziarono a collaborare attivamente al gruppo anche F. Galluzzi, C. Parrini, F. Bucalossi, B. Gualtieri e in seguito R. Monti. Molti altri personaggi di questo libro hanno collaborato negli anni ad alcune delle attività del gruppo. Tra questi M. Cittadini, G. Verde e A. Caronia. Intense sono comunque state in particolar modo le collaborazioni con le attività delle reti Cybernet, ECN, di Isole nella Rete e all'organizzazione degli Hackmeeting in Italia. Infine, è stato il gruppo Strano Network, ad organizzare il primo netsrike mondiale il 21 dicembre del 1995 (vedi Capitolo 1)²⁸.

Il 1 maggio del 1993 nasce ad Amsterdam il sito xs4all (www.xs4all.nl). Xs4all nasce grazie all'incontro degli editori di Hack Tic, R. Gonggrijp e P. Jongsma con F. Rodriguez di Utopia BBS, una bbs di hackers olandesi, C. Bosman ed il contributo di M. Lewis dell'Università di Amsterdam. Il nome "xs4all" è un acronimo inglese che sta per "accesso per tutti" e quello è sempre rimasto il principio base del sito.

Nell'estate del 1993 R. Gonggrijp organizza in Olanda HEU.. "Hacking at the End of the Universe" fu una tre giorni di conferenze, workshop, corsi e molto altro, che fu un grosso successo per la partecipazione di hackers, phreakers, programmatori, cyberpunks e chiunque altro avesse attitudini tecno-anarchiche. Nel 1997 xs4all è diventata una grossa compagnia ed uno dei principali internet provider olandesi con 40.000 abbonati, mentre alcuni tra i suoi fondatori non vi lavorano più al suo interno.

A giugno del 1993 si tiene il primo "Decoder Media Party", happening per comunità cyberpunk, raver e nomadi a cura di Shake Edizioni Underground e Calusca City Lights al Cox 18 a Milano e viene presentato il n. 8 di Decoder.²⁹

Sempre a giugno viene organizzata "Immagini bastarde - rassegna di video e computer art. Riflessioni su autoproduzioni e pirataggi" a cura del Collettivo Politico Sociologia e Codici Immaginari presso la Facoltà di Sociologia di Roma. Vi partecipano diversi intellettuali tra cui P. Virno, B. Vecchi, ed altri. Nella sezione "Le potenzialità della telematica" T. Tozzi e la Wide Records presentano il cd-rom "Happening Digitali Interattivi", "Metanetwork 2000", le reti telematiche alternative E.C.N., la Cybernet e Hacker Art BBS.

A luglio, al Comune di Castel Bolognese si tiene "Cyberpunk II - Ritorno a Mutonia".³⁰

Ad ottobre si tiene a Padova il meeting "Immaginario tecnologico di fine millennio", a cura della Libreria Calusca. E' un importante momento di confronto tra le principali realtà italiane. E' nuovamente l'occasione per riunire e far discutere differenti aree del movimento che portano avanti punti di vista sulla telematica diversi, ma uniti nel tentativo di costruire un mondo migliore attraverso i nuovi media.³¹ Si parla di reti telematiche antagoniste e di realtà virtuale, di tutela della privacy e PGP e quindi dei Cypherpunk, di no copyright, delle alleanze in corso tra le società telefoniche, dei cavi e dei servizi di contenuti. Nel dibattito si afferma inoltre che si sta passando ad una fase di privatizzazione dei saperi che va contro quel diritto alla comunicazione che dovrebbe essere un inalienabile diritto sociale. La possibilità di smontare l'informazione è una necessità psichica dell'individuo per rispondere al condizionamento quotidiano dei media.. Il diritto alla copia rientra dunque negli obblighi che lo Stato si deve porre per garantire la circolazione di cultura, la costruzione di un linguaggio comune e la conseguente possibilità da parte di tutti di poterlo usare quotidianamente in modo libero e spontaneo.

Le tre giornate di Padova sono state inoltre la riprova sperimentale di un nuovo modello sociale di costruzione e distribuzione dei saperi. L'operazione nata e organizzata in occasione della riapertura della Calusca -un centro di documentazione multimediale, comprendente oltre alla biblioteca, un servizio aperto di collegamento in rete con alcune banche dati esistenti- si è di fatto svolta per alcuni mesi all'interno di alcune comunità virtuali (reti telematiche ECN, Cybernet e P-Net) con la partecipazione potenziale di ogni utente delle reti, ma anche attraverso altre forme mediali della comunicazione quali riviste (Zero Network e Il Manifesto) e radio (un network che ha anche trasmesso in diretta parti del convegno svolto nella tre giorni padovana). Tali modalità di interazione e partecipazione a distanza al convegno sia nello spazio che nel tempo attraverso l'uso di nuovi e vecchi media, riflettevano i temi principali del convegno, al punto da rendere inscindibili tali singole differenti parti dall'insieme.

A dicembre del 1993 si tiene un nuovo "Media Party" aperto ad astronauti, sperimentatori, hacker e ricercatori, a cura di Shake Edizioni Underground, Decoder e libreria La Calusca in Cox 18 a Milano. E' l'occasione per presentare il libro di B. Sterling "Giro di vite contro gli hacker", tradotto e pubblicato dalla Shake Edizioni, le psyo-pitture del professor Bad Trip, la rivista Metanetwork, il concerto dei Temple Beat, una "palestra tecnologica", esempi di realtà virtuale a basso costo, un electronic caffè (chat-line, picture phone) e altro. T. Tozzi fa un happening di arte interattiva che intitola A.R.E. (Anonymous Route Event)³² in cui alcune immagini vengono create collettivamente attraverso il computer e la rete da Tozzi ed altri utenti connessi in tempo reale.

Nel 1993 nasce l'Associazione cult. Chaos a Torino e la Global Publications a Pisa.

Nel 1993 La Steve Jackson fa uscire il gioco da tavolo Hacker. Alcuni "esperti" affermano esserci circa 50.000 hackers nel mondo. La rivista "King Italia" fa uno speciale sul Cyber con interviste a Decoder, Tozzi ed altri.

Tra il 1993 e il 1995 i nodi E.C.N. diventano circa 15 sparsi nel territorio italiano.

A gennaio del 1994 al CSA Ex-Emerson di Firenze rassegna "Biblioteca virtuale" a cura di Strano Network. Oltre all'idea della costruzione di una biblioteca permanente in rete, vengono presentati quattro ipertesti realizzati tutti da persone che fanno parte di Strano Network: "Stragi di stato - un percorso negli aspetti più oscuri della recente storia italiana", realizzato da S. Sansavini; "Testi caldi - Osservatorio interattivo sui Diritti della Frontiera Elettronica", realizzato da Ferry Byte; "Metanetwork", n. 1, realizzato da T. Tozzi e N. Renzoni; questi tre ipertesti sono prodotti e distribuiti su floppy disk dalla Global Production/Wide Records; infine "Fluxus", realizzato da F. Storai e C. Maltinti. Gli ipertesti vengono contemporaneamente diffusi gratuitamente in rete. Sia "Stragi di Stato" che "Testi Caldi" diventano un riferimento per molte delle ricerche in quel settore. In particolare "Testi caldi" che commenta e documenta in modo vastissimo le problematiche relative al no copyright nel digitale sarà spulciato da moltissimi degli addetti ai lavori che vi trarranno spunti per le loro opere future.

Nel numero del 7 gennaio esce su Il Manifesto l'articolo di Gomma "Regole e garanzie per la Frontiera elettronica". Gli articoli che vengono scritti su Il Manifesto sia durante gli anni ottanta, che durante tutti gli anni novanta saranno una efficace sintesi, nonché luogo di riflessione e proposta intorno a tutto ciò che si sta muovendo in Italia nei movimenti legati alla telematica. L'apporto del quotidiano alle lotte dei movimenti hacker, cyberpunk e all'antagonismo telematico in generale è fondamentale e senza di esso non sarebbe stato possibile creare una presa di coscienza così diffusa come è avvenuto nel passato ed avviene nel presente rispetto alle questioni fondamentali legate alle nuove tecnologie.

A marzo viene organizzato al Forte Prenestino un "Rave Party" con la collaborazione di "Il Duca". Nell'occasione viene fatta la presentazione di "Taz" di Hakim Bay e "Giro di vite contro gli hackers" tradotti e pubblicati entrambe dalla Shake Edizioni Underground. Vi partecipano Gomma, Raf Valvola, P. Moroni, Graffio, B. Vecchi e altri.³³ E' il primo rave organizzato dall'area dei centri sociali di Roma. E' un'iniziativa di finanziamento per realizzare la bbs del Forte Prenestino e in seguito a ciò a fine anno nascerà Avana BBS.

Nel numero del 21 maggio esce su Il Manifesto l'articolo di Gomma "Giro di vite per la libertà d'informazione", l'articolo di Raf "Due leggi da cambiare", l'articolo di uVLSI "Le tribù delle reti" e l'articolo di Gomma "Byte avvelenati. Finora solo leggi a senso unico". Sono alcune tra le tante risposte che vengono fatte all'operazione di repressione che è stata scatenata in rete in Italia da parte delle forze dell'ordine e che ha portato al sequestro o alla chiusura immotivata di circa 150 BBS in tutta Italia (vedi Leggi, Controllo e Repressione).

A giugno si tiene un altro "Decoder Media Party", al Cox 18 a Milano. Viene presentato il n. 9 della rivista Decoder, Shake Ed. Underground, Milano,

che contiene l'articolo "Italian Crackdown", sull'ondata di repressione avvenuta a primavera in Italia negli ambiti della telematica amatoriale.³⁴ Nell'estate del 1994 T. Tozzi inizia le prime sperimentazioni per realizzare la BBS Virtual Town Television (VTTV) che inizia a funzionare a settembre. A dicembre Hacker Art si scinde in due BBS: Virtual Town TV e Virtual Town Mail. VTTV usa un software che permette di fornire la posta elettronica Internet gratuitamente ai propri utenti attraverso la connettività gratuita fornita dal Cineca attraverso la Trident (in seguito attraverso Dadanet). E' un esperimento totalmente autogestito che fornisce un servizio analogo a quello fornito dal Comune di Bologna grazie a notevoli finanziamenti pubblici. VTTV ha un'interfaccia grafica a icone e la possibilità di fare chat multiutente, una caratteristica in quegli anni rarissima per una BBS. T. Tozzi coinvolge Strano Network nelle attività della BBS che dall'inizio del 1995 inizia ad essere gestita collettivamente. In particolare Tozzi propone la creazione di un servizio che attraverso l'uso del chat multiutente avrebbe permesso di trasformare la BBS in una radio interattiva. Viene cioè creato un palinsesto per cui ogni membro di Strano Network, soprannominato "dj-chat", garantisce una "diretta" on-line, una volta alla settimana, ognuno a differenti ore della giornata e su argomenti diversi quali arte, politica, letteratura, ecc.. Gli utenti partecipano alla diretta on-line in modo interattivo intervenendo nella "trasmissione". Per un certo periodo Strano Network digitalizza giornalmente le testate di alcuni quotidiani fornendone la lettura on-line. Secondo le intenzioni di Tozzi, VTTV doveva inoltre essere un primitivo esempio di TV on-line con filmati inseriti quotidianamente dalla redazione e dagli utenti. L'esperimento durò pochissimo a causa sia della lentezza della trasmissione, sia per la difficoltà di garantire l'aggiornamento dei materiali. Ciò che invece fu un enorme successo era la totale autogestione degli utenti. L'interfaccia grafica di VTTV replicava la vista dall'alto di una città virtuale. Per garantire continuità con Hacker Art BBS, oltre a diversi palazzi (in cui si poteva andare all'interno di un museo virtuale, di una biblioteca, di uno spazio con oltre 600 forum collegati a una decina di reti nazionali ed internazionali, di un archivio di video, di uno spazio per fare happening e molto altro ancora) vi era nella collinetta che dominava la città virtuale un palazzo denominato Hacker Art al cui interno ogni utente era in grado automaticamente di costruirsi un proprio nuovo palazzo ed autogestirselo secondo i suoi voleri. Si respirava l'area di un centro sociale occupato, all'interno degli spazi asettici delle nuove tecnologie. Gli utenti occuparono svariate case, creando ed autogestendosi liberamente propri forum o archivi sugli argomenti più svariati. Dopo un certo periodo si iniziò a creare degli incontri reali tra gli utenti della BBS per permettere alle persone di conoscersi meglio. Nacquero amicizie, amori, litigi, discussioni, passioni, idee che rimangono nella memoria delle esperienze personali di migliaia di persone che per alcuni anni si ritrovarono a fare vita di strada in rete. Fu una palestra per moltissimi più o meno giovani. All'interno della BBS mossero i loro primi passi telematici artisti ad esempio come M. Cittadini, F. Bucalossi, C. Parrini ed i Giovanotti Mondani Meccanici il cui studio aveva sede nelle stanze accanto a quella in cui Strano Network manteneva in vita la BBS³⁵. Ad ottobre del 1994 esce il libro "No copyright, nuovi diritti nel 2000", a cura di Raf Valvola Scelsi, Shake Ed. Underground, Milano, che costituirà le basi teoriche per una risposta politica alla legge 518 sul copyright. E'

uno strumento ricco di riflessioni e dati che fornisce un impianto teorico ad affermazioni basilari.

Nel numero del 20 ottobre esce su Il Manifesto l'articolo di Raf "Il messaggio tra lavoro e libertà".

A dicembre viene organizzata al CSOA Forte Prenestino "PsycoSurf & MediaTrips", 2 giorni di ipernavigazione psichica³⁶. La due giorni è principalmente l'occasione per presentare la nascita del gruppo Avana (Avvisi Ai Naviganti) e di Avana BBS. Tra quelle che saranno le future attività del gruppo Avana figurano: corsi di alfabetizzazione (internet, videoscrittura, sistemi free, ecc.); impegno in democrazia elettronica (rete civica romana); installazione multimediali; riflessione su "reddito di cittadinanza" e "impresa politica".

Nel 1994 nasce The Digital Future Coalition gruppo contro il copyright. Lo stesso anno il CCC espande il suo raggio d'azione stabilendo un ufficio a Berlino. Nel frattempo la rivista Mondo 2000 dichiara che il cyberpunk è morto. N. Vitale scrive "Telefascismo. Cybermedia e informazione totale nell'era di Berlusconi".

A febbraio del 1995 Strano Network organizza il convegno "Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio" al Centro per l'Arte Contemporanea "Luigi Pecci" di Prato. In tale convegno per la prima volta si incontrarono una ventina di reti telematiche amatoriali e moltissimi relatori nazionali ed internazionali³⁷. Tale incontro nasce dall'esigenza di trovare una piattaforma di intenti comuni per reagire ad azioni istituzionali (vedi l'Italian Crackdown in Leggi, controllo e repressione) che nella fase di promozione in Italia della rete Internet tendevano a cercare di regolamentare in modo verticistico le esperienze della telematica di base, calpestandone le esigenze e le finalità specifiche. Gli atti di tale convegno vengono raccolti e pubblicati nel 1996 nel libro "Nubi all'orizzonte" a cura di "Strano Network", Castelvevchi editore. Il convegno è diviso in tre sezioni: "Internet: la matrice" il cui dibattito viene introdotto da S. Sansavini; "Dibattito sugli aspetti giuridici della frontiera elettronica italiana" introdotto da Ferry Byte; "Assemblea nazionale dei sysop e degli utenti delle reti telematiche amatoriali nazionali" introdotto da T. Tozzi. Coordinano inoltre i vari dibattiti anche F. Storai, C. Maltinti, L. Scarlini, F. Bucalossi e F. Galluzzi. Il convegno era stato preceduto da una "conferenza on-line" preparatoria svoltasi nell'area messaggi "Cyberpunk" attraverso l'uso di differenti reti telematiche nell'autunno del 1994.

Il convegno produce una "mozione" firmata all'unanimità dai partecipanti che può essere considerata la base comune di intenti di un nuovo soggetto dell'agire politico che emerge attraverso l'uso del mezzo telematico sebbene composto da una costellazione differenziata di componenti sociali. Il documento, che riportiamo di seguito, fu letto da S. Sansavini alla fine del convegno e in quell'occasione fu proposto di costituire una consulta telematica al fine di non rendere questo convegno un caso isolato ma un osservatorio permanente sulle questioni dibattute:

"I seguenti soggetti, individuali o collettivi, riunitisi presso il convegno <<Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio>>, il 19/2/95 al museo Pecci di Prato esprimono preoccupazione, segnalando l'esistenza di un pesante clima intorno ai temi circa la comunicazione elettronica, dal punto di vista legislativo, giudiziario e per quanto riguarda la copertura giornalistica e mediatica degli avvenimenti relativi

alla telematica in generale. In rapida sequenza sono state approvate due leggi (copyright sul software e computer crimes) che puniscono duramente con pene detentive, in maniera assolutamente sproporzionata, comportamenti che molto spesso possono essere considerati solo come trasgressivi. Il più naturale esito giudiziario di questo approccio non poteva essere altro che un'operazione nello stile dell'Italian Crackdown, a tutt'oggi peraltro criticata da numerosi giuristi. In parallelo sentenze provenienti da ambito diverso contribuiscono ad aggravare il clima: da un lato, la sentenza del Tribunale di Roma relativa all'obbligo di registrazione dei fornitori di videoinformazione come fossero testate giornalistiche e, dall'altro lato, il governo che, all'inizio di gennaio di quest'anno si è autodelegato a decidere per decreto in materia di legislazione su privacy e BBS (in quest'ultimo caso per la prima volta in Europa), senza preventiva discussione parlamentare. La gestione dell'informazione in questo senso copre e avalla in maniera irresponsabile quelli che sembrano essere solo gli interessi di pochi. Ci sono stati decine di articoli e servizi televisivi riguardo a lievi violazioni delle suddette leggi penali, di contro non abbiamo visto assolutamente alcunché contro ciò che appare muovere le istituzioni verso una regolamentazione sempre più rigida della frontiera elettronica. Si organizzano a tal proposito convegni su "hacker, terrorismo e criminalità mafiosa", ma l'opinione pubblica è tenuta completamente all'oscuro riguardo a chi, come e quando avrebbe compiuto tali atti. Ci chiediamo quindi se questi ultimi siano veramente accaduti e, se è così, esigiamo che vengano resi pubblici, oppure se questo allarme non sia una colossale montatura organizzata a fini a noi sconosciuti, ma che, di sicuro, sentiamo come una minaccia alla libertà. Ci chiediamo infine quali siano queste fantomatiche connessioni tra telematica, mafia e terrorismo. Inoltre rileviamo che, né le istituzioni, né la stampa o la TV hanno mai affrontato il tema delle nuove forme di comunicazione in termini di garanzia di diritti del cittadino. Le BBS e le sperimentazioni con i nuovi media hanno costituito, al contrario, un territorio nuovo, in cui elementi positivi di progresso sociale, interpersonale, di solidarietà, culturale e scientifico, sono di gran lunga più rilevanti dei presunti comportamenti sopra menzionati. Nessuno sembra essersi accorto che il cittadino telematico pone problemi legittimi e istanze che già da oggi sono di portata universale. Il prossimo futuro sembra invece negare questa forma di diritti di cittadinanza, attraverso l'introduzione ulteriore di nuove norme, burocrazia e limiti alla socializzazione dell'informazione. Convinti che su questo campo si giochi un problema riguardante la garanzia delle libertà tutti, invitiamo non solo i componenti delle diverse comunità telematiche, ma ogni soggetto civile a esprimersi concretamente su tali argomenti."

A febbraio del 1995 C.C. Bagarciev invita Tozzi a presentare al Palazzo delle Esposizioni a Roma il suo lavoro di arte on-line insieme a Strano Network.

A primavera si tiene il "Media Party Decoder" con la presentazione del sito Web di Decoder e di Strano Network.

Nel 1995 i due artisti di Bielefeld R. Tangens e il suo partner, che si autodefiniscono Padeluun, programmatori del software Zerberus e che gestiscono la mailbox del BIONIC computer che fa il gateway tra lo ZTN e il resto del mondo, aiutano ad organizzare ad aprile una manifestazione: The Sarajevo On-Line che si tiene allo Studio 99 che diventa un cyber-cafe. Per promuovere la solidarietà con la città l'evento è organizzato insieme al

World Media Network, UNESCO, CAPA, Radio-France, RFI e SIPA dal titolo "Sarajevo Live, Sarjevo on-line" che promuove per dieci giorni un dibattito on-line tra gli abitanti di Sarajevo ed il resto del mondo tramite Internet. Viene anche messo su un sito attraverso cui visionare tutti i messaggi scambiati on-line (Skoric, 1996, pag. 52-53).

A maggio si tiene il convegno "Culture giovanili e conflitti metropolitani" alla Fiera di Roma, a cura di M. Canevacci, R. De Angelis e F. Mazzi.

A giugno esce il n. 10 di Decoder al cui interno vi è l'articolo "Le bbs e il futuro".

Il 10 agosto esce su Il manifesto l'articolo di Gomma "Una legge ai minimi termini".

Nell'estate del 1995 T. Tozzi progetta le modalità di quelli scioperi in rete che in futuro prenderanno il nome di "netstrike". Tra i primi messaggi che manda in rete per proporre quel tipo di pratica ve ne è uno in data 17 agosto 1995 che viene spedito nel forum "Idee in movimento", "Cyberpunk" e agli utenti della BBS Virtual Town TV.

Ad ottobre del 1995 si tiene a Budapest il convegno Metaforum II organizzato dall'area della mailing list Nettime. Al convegno, a cui tra gli altri partecipa anche il gruppo di New York Critical Art Ensemble, viene invitato a parlare T. Tozzi del gruppo fiorentino Strano Network che è l'unico gruppo italiano presente tra gli invitati. In quell'occasione Strano Network fa un intervento (preparato in delle parti da T. Tozzi e in delle altre da S. Sansavini e Ferry Byte di Strano Network e spedito da Tozzi prima del convegno nella mailing list Nettime) dal titolo "Interfaccia fluttuante e diritto alla comunicazione" che contiene una parte dal titolo "Strategie di liberazione" in cui viene fatta una dichiarazione di Principi Etici riguardanti la telematica e la comunicazione (vedi Etica Hacker). Oltre ai principi etici vengono enucleati dieci punti come "strategie di liberazione". Il punto 9 (realizzato da Tozzi) si intitola "Protests on the Net" e sotto la voce "Virtual Strikes" si legge: "per boicottare un server per un breve periodo di tempo è sufficiente organizzare un grande gruppo di persone e chiedere loro di intasare il server collegandosi simultaneamente al server. Il boicottaggio dovrebbe essere pubblicizzato, reso pubblico e spiegate le ragioni. Essi dovrebbero funzionare come "sit in" che bloccano il traffico" (Strano Network, 1996c, pag. 25). A dicembre dello stesso anno Strano Network organizza il primo Netstrike mondiale che funziona secondo il meccanismo proposto sopra.

Ad ottobre viene organizzato dalla BBS Virtual Town TV un "Off-line Retrieval Party" al CSA Ex-Emerson in occasione del suo primo anno di vita. Viene presentato da Luc pac il libro "Digital Guerrilla".³⁸ "Digital Guerrilla" è uno dei primi libri scritti da italiani (fondamentalmente dal gruppo di Torino a cui partecipa Luc Pac, Marta McKenzie ed altri) che tratta tematiche antagoniste collegate alla rete. E' uno strumento che fornisce tra le altre cose le nozioni base per costruirsi una BBS da soli e quindi collegarsi alla rete Cybernet.

Il 15 e 16 dicembre viene organizzata "Avvisi Ai Naviganti (AvANA) - 1 Anno di Telematica Sovversiva" 2 Giorni di Ipernavigazione Psichica al CSOA Forte Prenestino. Il venerdì presentazione di Derive Approdi n.8 e dibattito sulle nuove frontiere dell'autoproduzione, a cura degli InfoShop dei CSOA Forte Prenestino, Auro e Marco, Brancaleone e Zona Rischio. Intervengono S. Bianchi (DeriveApprodi), Assalti Frontali (Roma), Grafton 9 (Bologna), Wide Records (PI), ShaKe Ed. (MI).³⁹ Il sabato presentazione del

libro "L'occhio della piramide" di R. Shea e R.A. Wilson, il primo volume della trilogia degli Illuminati, ShaKe Ed.. Intervengono gli editori.40 Entrambe i giorni prove generali della nuova AvANa BBS con software First Class e mostra documentaria su un anno di attività. Rassegna archeotecnologica VIDEOGAMES '80 in ambiente Sciatto produzie.

A dicembre viene organizzato il primo Net Strike globale. Prendendo spunto da alcune precedenti riflessioni di T. Tozzi e quindi ideato da T. Tozzi e S. Sansavini viene organizzato e promosso da Strano Network. Tra le persone cui Strano Network spedisce il comunicato che invita a partecipare al netstrike vi sono gli invitati al convegno Metaforum II, e la mailing list Netttime. Il netstrike viene organizzato per protesta contro gli esperimenti nucleari di Mururoa. Dieci siti del governo francese vengono sensibilmente ingolfati ed il loro funzionamento rallentato da migliaia di net-manifestanti da tutto il mondo attraverso un concentramento simultaneo dell'attività di molti browser su uno stesso sito. Il "netstrike" è la dimostrazione di come la tecnologia telematica fornisca forme nuove anche alla protesta sociale e politica.

Nel 1995 nasce il gruppo .Zip per l'Autonomia in Rete a Torino e Tactical Media Crew di Roma che diventerà uno dei principali promotori dell'attivismo on-line in Italia. Lo stesso anno nasce in Italia la rete amatoriale di BBS FreakNet e Anarchip scrive "Piccola guida all'anarchia nel cyberspazio". I settori anarchici o antagonisti più refrattari all'uso del mezzo telematico iniziano a rivedere le proprie idee in riguardo, soprattutto in seguito agli esempi che arrivano di uso antagonista della rete da parte dell'EZLN.

Il movimento californiano anti-Proposition 187 fa una campagna in rete contro il Partito Repubblicano americano.

F. Carlini scrive "Chips & Salsa. Storie e culture del mondo digitale". Una raccolta degli omonimi articoli usciti per diversi mesi su Il Manifesto.

Durante il 1995 nascono i primi siti web dell'E.C.N. con l'obbiettivo di avere visibilità anche in Internet. Sono gestiti da realtà italiane ("Tactical Media Crew" di Roma, "Strano Network" di Firenze, "Malcolm X" di Roma e altri), ma vengono prevalentemente ospitati dal provider "xs4all" (ad Amsterdam, Olanda) o da provider locali.

All'inizio del 1996 Strano Network organizza un netstrike contro il Governo Messicano per protestare verso le politiche nel Chiapas ed un netstrike contro il sistema della giustizia americana per protestare in riguardo alle questioni relative ai casi Mumia Abu Jamal e S. Baraldini. Viene bloccato il sito della Casa Bianca a Washington per 12 ore.

A primavera nasce il sito web "Isole nella Rete" (www.ecn.org) che trasferisce in Internet i principali contenuti della rete E.C.N. ed anche le sue principali aree messaggi ora riconvertite in mailing list. Nel documento che introduce il sito si può leggere: "Il progetto di 'Isole nella Rete' nasce dalla volontà di costruire uno spazio di visibilità su Internet che metta in relazione, tra di loro e con tutto il popolo della rete, i soggetti attivi nel mondo dell'autogestione. Siamo infatti convinti che le trasformazioni produttive e sociali avvenute in questi anni (effetto di quella che è stata chiamata la Terza Rivoluzione Industriale) abbiano posto al centro dei giochi la comunicazione e reso di strategica importanza l'accesso, libero e indipendente, ai mezzi di comunicazione che innervano il globo. Siamo convinti di questa necessità da prima che gli accessi a Internet diventassero possibili nel nostro Paese. Non a caso questo

progetto è nato all'interno di quelle realtà, più o meno limitrofe ai centri sociali autogestiti, che in questi ultimi anni hanno lavorato sugli strumenti di comunicazione alternativi, si trattasse di BBS, di radio libere o riviste di movimento. Molte altre realtà, in Italia e nel resto del mondo, stanno realizzando progetti simili al nostro e ci auspichiamo che, nelle similitudini e nelle differenze, possa nascere una rete di collaborazione, una rete nella rete delle reti". All'inizio le prime mailing list sono "Movimenti" (sulle iniziative politiche dei movimenti alternativi in Italia), "CS-List" (sulle iniziative dei Centri Sociali italiani), "International" (sulle news internazionali), "ECN news" (una newsletter pubblicata da ECN.ORG). Dopo poco si aggiungono "EZLN It" (sulle iniziative politiche realizzate dai movimenti italiani in riguardo ai problemi nel Chiapas), "Cyber-Rights" (sui problemi italiani riguardo al diritto a comunicare) e "Shunting lines" (sulle questioni relative ai gay e alle lesbiche).

Attualmente Isole Nella rete è il principale server di movimento in Italia e collabora con una vasta parte di realtà antagoniste sparse nel territorio nazionale.

A primavera Strano Network pubblica il libro "Net Strike, No Copyright, Etc." (Strano Network, 1996a), che raccoglie diversi saggi tra cui quello di T. Tozzi "Net Strike Starter Kit. Istruzioni per organizzare uno sciopero in Internet", ed altri sulle questioni relative alle strategie di liberazione telematiche. Inoltre vi sono dei testi di autori dell'area della Nettime per la prima volta pubblicati in Italia quali P. Schultz e G. Lovink.

A primavera Strano Network cura la pubblicazione del libro "Nubi all'orizzonte" (Strano Network, 1996b), che contiene gli atti del convegno "Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio" tenutosi all'inizio del 1995 al Museo Pecci.

Ad ottobre, a Scandicci, rassegna "Telematica libera in libero Stato" a cura di Strano Network.

Lo stesso mese sulla rivista "Oltre il silenzio" esce un articolo di T. Tozzi dal titolo "Appunti sul rapporto tra identità, improvvisazione e reti telematiche". Vi si legge: "Se c'è solamente un metodo di ricerca o inserimento dell'informazione secondo schemi prestabiliti e chiusi non è possibile far circolare modelli improvvisati del sapere" (Tozzi, 1996).

A ottobre sulla rivista "Aperture" esce un articolo di Strano Network dal titolo "Democrazia, Internet, diritti d'autore".

A dicembre iniziativa di Avana BBS al Forte Prenestino.

Nel 1996 L. Bontempi scrive "Generale Ludd & Capitan Swing. Camminando sulla rete telematica con le forbici in mano".

Nel 1996 a Pisa convegno "Privacy e nuove tecnologie. Aspetti politici, giuridici e pratici" a cura di Strano Network.

Sempre nel 1996 vengono pubblicati in Italia due importanti libri: la traduzione del libro "Hackers" di S. Levy (Levy S., 1996a) e "Internet, Pinocchio e il gendarme. Le prospettive della democrazia in rete" di F. Carlini (Carlini, 1996). Tali pubblicazioni contribuiscono a far conoscere anche in Italia una storia ed un modo diverso di intendere la telematica.

Alla fine dell'anno viene organizzato un meeting a Pesaro, organizzato da Metro-olografix e altri che vede la partecipazione di alcune reti telematiche amatoriali italiane.

Nel 1997 ad aprile si tiene il convegno "Privacy e reti telematiche", svoltosi al Palazzo della Limonaia di Pisa, a cura di Strano Network.

Nell'estate del 1997 si tiene ad Amsterdam il meeting di culture hackers "HIP 97 Hacking in Progress 97". Il successo del precedente meeting HEU viene sorpassato da quello del suo successore HIP nella cui organizzazione vi è l'area di xs4all. E' un grosso evento a cui partecipano alcune tra le principali realtà internazionali. Sono momenti di incontro che permettono al movimento di crescere attraverso lo scambio libero di esperienze e saperi.

Da agosto a settembre alla Festa dell'Unità Nazionale a Firenze viene realizzato uno stand di Strano Network in cui si alternano conferenze, dibattiti e installazioni. Tra questi la presentazione del progetto di T. Tozzi "Web disk" che prevede la realizzazione di una linea editoriale di floppy disk realizzati da chiunque inserendone il materiale sul web e contemporaneamente la realizzazione di una "bio-enciclopedia" realizzata attraverso i contributi liberi degli utenti attraverso la rete.

Ad agosto nasce la mailing list "Arti-party". Fondata da F. Bucalossi, A. Caronia, C. Parrini, T. Tozzi e G. Verde, tale area vuole essere un luogo di dibattito sull'arte libero e senza moderatori, in cui chiunque dall'Italia (o dall'estero) possa non solo discutere senza censure sui temi dell'arte, ma possa anche autopromuoversi senza dover passare attraverso il filtro del sistema artistico ufficiale (e dunque delle riviste, dei critici, delle gallerie, etc.). La mailing list stessa si propone come una forma del fare arte. E' una delle prime mailing list in internet nate in Italia specificatamente sul tema dell'arte e prosegue gli esperimenti realizzati in Hacker Art BBS e quindi in Virtual Town TV. A settembre l'ipertesto "Stragi di Stato" viene pubblicato da Strano Network sul web.

Alla fine dell'anno nasce il sito Kyuzz.org, Orda Nomade, che diventa luogo di raccordo tra le esperienze più avanzate nell'uso dei nuovi media a Roma. Nel 1997 A. Caronia e D. Gallo scrivono "Houdini e Faust. Breve storia del cyberpunk" (Caronia e Gallo, 1997).

Lo stesso anno nasce "Infoxoa" a Roma, in occasione della nascita del G.R.A. (Grande Raccordo Autoproduzioni). Il gruppo Infoxoa produrrà e organizzerà delle attente riflessioni sui rapporti tra media e biotecnologie.

Nel 1997 S. Chiccarelli e A. Monti scrivono "Spaghetti hacker" (Chiccarelli e Monti, 1997) che trascura gli aspetti etici ed antagonisti dei movimenti hacker.

Nel 1997 nasce il sito Postaxion Mutante (www.strano.net/mutante/), realizzato da Ferry Byte con la collaborazione di Netdiver. E' un importante strumento di autodifesa digitale a disposizione di chiunque tramite la rete.

Nel 1998 a febbraio esce l'articolo "La nuova frontiera elettronica" di Gomma (Guarneri, 1998),.

Sempre a febbraio si tiene a Scienze Politiche a Firenze il convegno "Dal virtuale al reale. Un'esperienza fra didattica e partecipazione". Organizzato da A. Carola Freschi e L. Leonardi con la collaborazione di Strano Network, vede la partecipazione tra gli altri di S. Moretti, presidente dell'ass. cult. Isole nella Rete, e di A. di Corinto. E' il punto di arrivo di un interseminario svoltosi a Scienze Politiche di Firenze su "Società, politica e nuove tecnologie" svoltosi nel biennio accademico 1997-1998, e organizzato dalle curatrici del convegno insieme a Strano Network. Gli atti del convegno vengono pubblicati ad aprile con il

titolo "Una ragnatela sulla trasformazione" (Carola Freschi e Leonardi, 1998).

A giugno l'hacktivismo italiano prende il volo con la realizzazione di "Hack It 98" al C.P.A. di Firenze. L'Hack It 98 è il punto di arrivo del processo di sviluppo di questo nuovo soggetto sociale. Ad esso partecipano moltissime delle realtà italiane descritte in questo libro, ognuna fornendo i propri contributi teorici e tecnici. Le caratteristiche e proposte principali di una tre giorni densa di seminari, dimostrazioni, installazioni, conferenze, concerti ed esperimenti di TV e radio autogestite sono: la dimensione orizzontale dell'evento; non vi sono "organizzatori, insegnanti, pubblico e utenti", ma "partecipanti" (l'incontro viene infatti organizzato attraverso la mailing list "aperta" hackmeeting@kyuzz.org); la proposta di ripetere l'incontro annualmente; lanciare iniziative nazionali pensate globalmente e organizzate localmente; un'inchiesta sul lavoro nella telematica nazionale.

Tra le proposte e i progetti scaturiti dall'Hack-it 98 emerge quella inizialmente fatta nell'assemblea conclusiva (che verrà successivamente ampiamente ridiscussa in rete) di costituzione di un'Agenzia dei diritti alla comunicazione. A settembre '98 tale proposta viene rilanciata da Strano Network proponendo tra le sue caratteristiche principali: uno spazio web ed una mailing list sul sito ecn.org; il no profit; un osservatorio giuridico; assistenza legale per la difesa dei diritti telematici; la diffusione di informazioni riguardanti ogni novità inerente i diritti cyber.⁴¹ Alla proposta rilanciata da Strano Network a settembre viene allegato un "Manifesto per la libertà dei Diritti di Comunicazione" (www.forteprenestino.net/agenzia/index.html), che è il frutto dell'elaborazione svoltasi attraverso un dibattito in rete a partire dai Principi Etici enucleati da Strano Network nel 1995 (vedi i Principi Etici di Strano Network in L'Etica Hacker).

A novembre viene organizzato da Infoxoa "Tra Bios e Biotecnologie: quali percorsi di liberazione all'interno di quali modelli di sviluppo", un seminario nei centri sociali Lab 00128 e Villaggio Globale a Roma. Due approcci differenti emergono dalla discussione. Una parte dei soggetti partecipanti, TMCrew, INR, Avana, Strano Network, identificano nell'uso critico delle tecnologie nuove modalità di emancipazione e di conflitto, altri, bioagricoltori e contadini dell'Ass. Artemide e della coop. A.L.I.A.S., ne enfatizzano gli aspetti nocivi, repressivi e di controllo sociale.

A dicembre si tiene il meeting "Neuromacchine - diritti digitali rovesci analogici" al centro sociale Bredaoccupata di Milano. E' una panoramica di ciò che si stava muovendo all'interno dell'antagonismo digitale con la partecipazione di Isole nella Rete, Decoder, Strano Network, Avana.net, Cryptonite, Edizioni Topolin, Luther blisset, DocumentAzione, Cryptosoftware e Link.

Nel 1998 nasce il primo anonymous remailer italiano ad opera dell'ECN. Si aggiunge un importante strumento di autodifesa digitale alla già nutrita libreria di risorse e programmi presenti nella directory "crypto" del server di Isole nella Rete. E' la possibilità per chiunque di difendere la propria privacy potendo attraverso tale strumento mandare messaggi in modo anonimo.

Lo stesso anno esce sia la traduzione del libro "Ribellione nella Silicon Valley" di Processed World (Processed world, 1998), che il libro "Kryptonite. Fuga dal controllo globale. Crittografia, anonimato e privacy

nelle reti telematiche" di Joe Lametta (Joe Lametta, 1998) che è uno pseudonimo che copre un lavoro collettivo fatto di una certa area dell'antagonismo telematico italiano.

Sempre nel 1998 Tactical Media Crew pubblica il primo numero dell'omonima newsletter.

A giugno del 1999, al Deposito Bulk di Milano, si tiene "Hackit99" il secondo Hackmeeting nazionale. L'hackmeeting della continuità, fortunatamente. La presentazione del progetto di Agenzia pone le basi del futuro Osservatorio dei Diritti della Comunicazione Telematica. Continua il rapporto con lo scena internazionale (al meeting partecipano i tedeschi del Chaos Computer Club tedesco, Nodo 50 dalla Spagna). Viene discusso il progetto Syndominio, un portale internazionale delle realtà antagoniste sul modello di TAO-Canada. I seminari affrontano nuovi e più impegnativi argomenti (smontare i protocolli, trasmissioni telematiche attraverso l'etere). Ma la proposta implicita forte dell'hackit 99 rimane la creazione di numerosi hacklab in tutta Italia (vedi capitolo 1).

A settembre, si costituiscono dunque i seguenti Hack-Lab: Hack-Lab Firenze, LOA Hack-Lab Milano, Media-Lab Catania, VR Hack-Lab Verona, SV Hack-Lab Savona e Hack-Lab Roma (collettivo Avana). Il più attivo pubblicamente risulta essere quello di Firenze che in pochi mesi realizza: un seminario sulla brevettabilità del software (poco tempo dopo scoppia il caso DVD-Linux), una giornata di sperimentazioni sulla sicurezza in rete (qualche mese dopo scoppia il caso degli attacchi DOS ai grandi siti internazionali), l'istituzione di una banca degli organi - libero baratto di hardware che riscuote subito un grande successo, una serata al CPA su mp3 e net-art.

A dicembre viene organizzata "Cybersyn II" al Forte Prenestino a Roma. Durante la rassegna viene presentata l'infrastruttura telematica del centro sociale Forte Prenestino. L'infrastruttura che fornisce la connettività di rete al centro sociale consente l'accesso libero e gratuito a Internet per tutti i suoi frequentatori, ambisce a costruire strumenti aperti di interazione comunicativa. Per il progetto viene realizzata una piattaforma tecnologica basata su software libero per la collaborazione in rete fra lavoratori immateriali. Altro "pezzo" importante di Cybersyn II è l'Osservatorio dei Diritti della Comunicazione Telematica che vuole essere uno strumento di formazione sui diritti dell'agire telematico e un luogo di confronto e di iniziativa a favore di quei soggetti che subiscono restrizioni nella loro attività comunicativa. L'osservatorio, con il supporto di un pool di avvocati ed esperti, si batte per la difesa della privacy e l'accesso all'informazione.

Nel 1999 esce la raccolta di saggi "La carne e il metallo" a cura di E. Livraghi, con testi tra gli altri di Gomma (che fa un'interessante analisi sulla storia dell'hackeraggio sociale), Raf Valvola e A. Caronia.

A febbraio del 2000 l'area antagonista italiana si schiera contro la strumentalizzazione operata dai media nei confronti dell'attacco Denial of Service contro i siti Yahoo, CNN, Amazon, ecc.. In particolare durante un seminario tenuto dall'hacklab fiorentino Capt. Swing insieme ad altri esperti di sicurezza illustrano le debolezze intinseche della Rete arrivando alla conclusione che l'insicurezza fa parte della natura stessa dei supporti comunicativi su cui si basa la cosiddetta New Economy

A marzo del 2000 in solidarietà contro la censura del sito spagnolo di Nodo 50 vengono realizzati diversi mirror di tale sito in Italia.

A giugno si tiene "HackIt00" Terzo Hack Meeting italiano al Forte Prenestino di Roma. L'evento viene preparato interamente in rete attraverso la mailing list "Hackmeeting". I seminari in agenda riguardano l'accessibilità dei siti, le strategie di controspionaggio, il software libero.

In autunno si tiene a Barcellona "BCN'00 Hackmeeting Barcellona 2000" organizzato dall'area di Sindominio.

Nel 2000 esce il saggio di A. C. Freschi "Comunità virtuali e partecipazione. Dall'antagonismo ai nuovi diritti" in cui si legge: "Sembra emergere una tendenza verso la costruzione di un nuovo 'soggetto' sociale à la Touraine: superata la fase della protesta, si è passati alla costruzione di alternative, attraverso l'individuazione di soluzioni percorribili, interlocutori che possano condividere gli obiettivi, senza trascurare le occasioni che il 'sistema' comunque offre. Si tratta per la verità di una tendenza che è in fieri, certo non affermata, ma di cui si possono cogliere numerosi indizi. Attraverso l'affermazione positiva di nuovi diritti (che si presentano con un forte carattere 'culturale') sembra in buona sostanza acquistare più peso nel movimento l'anima alternativa, che ha da proporre qualcosa, rispetto a quella antagonista, che privilegia il rifiuto⁴². Si tratta però di un equilibrio delicato. Entrambi i punti di vista sono riconosciuti importanti e sembrano poter coesistere: per i soggetti coinvolti, le trasformazioni che le pratiche introdotte dalla rete hanno prodotto, almeno in questa componente del movimento, sembrano non rendere più necessaria una sfida interna" (Carola Freschi, 2000).

A giugno del 2001 si tiene "Mufhd0" il quarto hackmeeting italiano a Catania.

Lo stesso mese nascono i gruppi Autistici (www.autistici.org) e Inventati (www.inventati.org). Nel loro Manifesto d'intenti si legge:

"Diritto alla comunicazione. Comunicazione libera, gratuita e di massa: spazio per progetti di ogni forma che si pongano in maniera conflittuale con il mondo della censura culturale, mediatica, globalizzante dell'immaginario preconfezionato. Spazio Web in contaminazioni, liberate da dinamiche economiche. Diritto alla privacy e all'anonimato. Liberando le menti dagli occhi indiscreti della politica del predeterminato e dalle mani del "ministero della Verità". Scavalchiamo la società del controllo con spontanea creatività. Non controlliamo e non vogliamo essere controllati. Tutela della privacy (no logs). Condivisione dei saperi, delle conoscenze, delle risorse. Diffusione sistematica, organizzata e completamente gratuita di materiali, produzioni, documentazioni, espressioni, creazioni, parole. Liberata dai vincoli imposti dal dictat del copyright. Socializzazione dei mezzi di produzione. Software libero. Creatività non mercificata e non mercificabile. Verso un'accessibilità totale alle risorse del sistema. Tecnologia contro il potere. Utilizzo delle conoscenze digitali come strumento per la diffusione di consapevolezza e conflittualità. Sperimentazioni e progettualità legate a luoghi fisici e settori specifici del quotidiano. Sabotaggio culturale e consapevole di ogni forma di restrizione delle libertà individuali, di corpi e menti. Nessun rispetto per la legalità come condizione formale.

I rapporti e la fase. Sviluppo del progetto a partire da percorsi condivisi con realtà sociali, autonome, di movimento, di opposizione allo stato di

cose presenti. Progettualità trasversali alle soggettività politiche esistenti e conflittuali nel territorio. Sviluppo del concetto di rete, nel mondo digitale come nel reale. Riconoscimento delle forme aggregative e di massa. Rifiuto del concetto di delega, esplicita o implicita, per la gestione di rapporti e progetti. Orizzontalità decisionale. Responsabilità politiche-legali collettive. Nessun rapporto con i buoni." (Manifesto Autistici e Inventati, www.autistici.org)

Nel 2001 nasce il progetto in rete Copydown (copydown.inventati.org) a cura di Oedipa e Pinna.

"CopyDOWN (cD) è un progetto che nasce dal desiderio di costruire un portale sul variegato panorama del No_Copyright e delle battaglie per un libero accesso e una libera circolazione dei saperi.

cD vuole essere una comunità partecipata ed aperta senza appartenenze o forme di identità definibili che la leghino a nulla che non sia questo suo intento generale. cD vorrebbe riuscire a comunicare con il maggior numero di persone possibili per poterle coinvolgere in una rete fitta e orizzontale di condivisione di saperi. Ipotizziamo un processo di liberazione dai vincoli di produttività dei momenti, degli spazi di espressione, di cultura che noi ci immaginiamo collettivi.

Abbiamo individuato alcuni punti strategici per favorire la libera circolazione dei saperi:

a. costruire una solida comunità basata sulla condivisione liberata e non mercificata di risorse, conoscenze e strumenti.

b. implementare un motore di ricerca di un albero di directory che indicizzi tutte le risorse no_Copyright (non in violazione del copyright, nb) già presenti in rete, in modo da evitare di lavorare due volte su una stessa cosa, e da facilitare l'accesso a queste risorse

c. contattare e collaborare con autori/editori/creatori/inventori/artisti/scrivani/ che vogliono tentare di liberare le proprie produzioni dalla schiavitù della mercificazione; il loro quotidiano dai codici a sbarre.

d. agitare e provocare attraverso azioni e pratiche, anche consapevolmente illegali, una seria riflessione sulla problematica della libera circolazione dei saperi, al fine di tendere alla realizzazione di comunità basate sulla condivisione e non sull'appropriazione dei beni immateriali.

chiunque ci stia ascoltando, leggendo, pensando e si ritrovi in tutto questo può collaborare con noi e partecipare al progetto iscrivendosi alla mailing list: copydown@inventati.org

DOWNload a COPY - UPload an IDEA per un libero accesso e una libera circolazione dei saperi" (Tratto da copyDOWN, <http://copydown.inventati.org>).

Nel 2001 A. Caronia scrive "Archeologie del virtuale" e P. Mastrolilli scrive "Hackers. I ribelli digitali".

A febbraio del 2002 mostra "Artivism Hacking Activism" al Museo Laboratorio di Arte Contemporanea della Sapienza a Roma a cura di T. Bazzichelli. Vi partecipano alcuni tra i principali gruppi e artisti hacktivist italiani.

Di recente stanno nascendo network alternativi in cui si hanno forme di scambio di video ed altri materiali digitali definite peer to peer la cui caratteristica è che i file sono duplicati su una molteplicità di macchine che al momento della richiesta forniscono i contenuti in modo parallelo, ovvero ogni macchina fornisce una piccola parte del file, distribuendo in

tal modo l'ingombro di banda e diminuendo le possibilità di un oscuramento nel caso della caduta di un nodo del network.

A ciò si affiancano le ricerche svolte in campo scientifico di progetti come è l'attuale Data Grid in cui ad essere condivisi non sono i contenuti, bensì le risorse di calcolo di una molteplicità di macchine. Risorse di calcolo che potrebbero in tal modo essere messe a disposizione di chiunque. L'underground Telematico, Il Phreaking e i Crackers

Così come le forme di autoriduzione dei movimenti politici, negli anni Settanta l'uso di "blue box" (circuiti elettronici usati per fare telefonate gratis) da parte dei cosiddetti phreakers e la distribuzione gratuita degli schemi per costruirsele sono una risposta diretta, pacifica, extra legale, ad un bisogno di comunicazione che è un diritto costituzionale degli individui e che viene negato nel momento in cui gli strumenti della comunicazione hanno costi non accessibili a tutti.

Il termine "phreaking" è l'unione dei termini "phone", "freak" ed "hacking".

E' l'antenato dell'"hacktivism", se si pensa che negli anni sessanta-settanta i freak rappresentano un'area contro culturale con una loro visione dell'attivismo e delle libertà individuali.

Laddove lo Stato non forniva il sussidio necessario a garantire i più elementari diritti del cittadino, quale nel nostro caso il diritto a comunicare, l'area dei phreakers proponeva un uso delle nuove tecnologie elettroniche finalizzato all'autoriduzione dei costi di esose bollette telefoniche.

Fu una pratica che naturalmente si diffuse con estrema rapidità e che tra i suoi adepti non vedeva solo persone dell'underground o dell'attivismo, ma anche studenti e personaggi con poche lire in tasca come erano allora i giovani S. Wozniac e S. Jobs che in seguito saranno i fondatori e proprietari della Apple Computer.

L'underground telematico è qualcosa che agli occhi della società non dovrebbe esistere.

Ombre in grado di intrufolarsi tra le pieghe di ogni protezione, disseminatori di virus, utilizzatori a sbafo del telefono e di sistemi riservati? Parassiti della società o addirittura batteri portatori di un'infezione sociale dai possibili effetti devastanti? Forse alchimisti in grado di provocare le più terribili stregonerie nei sistemi di comunicazione internazionali?

Niente di tutto ciò. Non siamo più nell'epoca dell'inquisizione.

Le streghe si vedono solo nei film o nella stampa e solo lì si assiste a a perturbanti avventure dell'incarnazione del male sotto forma di pericolosi personaggi armati di un computer e di un modem.

Nella memoria di chi invece vive o ha vissuto esperienze sotterranee in rete vi è solo un senso di felicità, di gioco, di innocue trasgressioni. Qualcosa che trasformava la vita e la società per addizione, non per sottrazione. Qualcosa che aggiungeva al reale elementi di creatività, non di distruzione. Un senso di sincera condivisione, non di complotto. Un senso di appartenenza ad uno stile di vita, non una competizione per la sopravvivenza del più forte. Un forte rispetto verso la lealtà. Un odio sincero verso ogni sopruso e mancanza di rispetto. Comunque un gioco.

Ma quali sono questi crimini?

Non conosco una persona che si sia arricchita attraverso conoscenze informatiche particolari, ma ho la sensazione che molte persone si siano divertite.

Leggo sui giornali di criminali che usano la telematica e l'informatica per arricchirsi. Ma sono evidentemente criminali. Non fanno parte dell'ambiente dell'underground telematico.

Se si vuole capire chi è criminale e chi non lo è di solito basta verificare chi trae profitto da una determinata azione. Esistono sicuramente personaggi o situazioni che cercano di usare gli strumenti della telematica per danneggiare i propri concorrenti nel mercato o trarre vantaggi personali, ma non fanno parte dell'underground telematico.

L'underground telematico è una zona d'ombra che non appartiene alla criminalità organizzata, né alla politica, sebbene talvolta nutra simpatie verso la lotta di classe.

È una zona dove le persone giocano, senza pagare, con le nuove tecnologie della comunicazione, senza seguire regole imposte, ma senza danneggiarle. Possono esserci dei peccati veniali paragonabili ad un graffito su un muro. Un muro che dovrebbe essere di tutti se non esistesse la proprietà privata. Comunque qualcosa che non produce un danno irreparabile, ma semmai un fastidio se lo si vuole considerare tale, o un gioco se lo si prende in tal senso. Sono segnali di comunicazione che creano nuove forme e nuovi linguaggi.

Sono espressioni creative che sperimentano nuove possibilità di cui la società non potrà ricavarne altro che un possibile vantaggio evolutivo.

In questo paragrafo si è riunito l'area dell'underground telematico con quella del phreaking e dei crackers, sebbene ciò sia per certi versi una forzatura che spesso non corrisponde alla realtà delle cose. In particolare modo i primi phreakers hanno una sensibilità ed un'attitudine verso il sociale molto spiccata, cosa che ritroviamo anche nei crackers e che è tra le radici dell'hackeraggio sociale, mentre non sempre la ritroviamo nell'underground telematico.

Spesso viene fatta combaciare la storia dell'underground telematico con la storia dei virus. In realtà non è affatto così. È difficile indicare una storia dei virus digitali. Gli studi matematici di Von Neumann ("Theory and Organization of Complicated Automata", 1949) e le ricerche successive sugli automi cellulari e la vita artificiale possono essere considerate il passo principale verso la loro realizzazione. Alcune importanti pubblicazioni del passato sono state "The Mathematical Theory of Epidemics" (1957), "ACM Use of Virus Functions to Provide a Virtual APL Interpreter under User Control" (1974) (Burger, 1988). Le prime epidemie informatiche risalgono però in realtà alla metà degli anni Ottanta.

Già nel 1963 S. Nelson, uno degli hacker del MIT, programmò il computer PDP-1 in modo tale da fargli produrre un tono acustico che usava una frequenza tale da consentirgli di usare gratuitamente le linee telefoniche, e a metà degli anni sessanta il computer PDP-1 veniva abitualmente usato dagli hacker del MIT in modalità BLUE BOX per hackerare le linee telefoniche usando i numeri verdi 800-... (Levy S., 1996a, pag. 97).

Ma sono persone come R. Cheshire e Captain Crunch che diffusero alla fine degli anni Sessanta le pratiche del phreaking per telefonare gratis. Cheshire fondò un gruppo e una rivista ispirandosi a A. Hoffman. Il gruppo e

la rivista, che all'inizio si chiamava Youth International Party Line, all'inizio dei settanta cambia nome in TAP (sta sia per Technological Assistance Program che per Technological American Party). Nella rivista Chesire spiega come fare bottiglie molotov, falsificare documenti di nascita, inserirsi nelle banche dati militari, pubblica numeri di telefono segreti, tra i quali quelli del Cremlino, e istruzioni su come sabotare i computers e forme di hackeraggio, su come si forzano gli ingressi a un calcolatore. Secondo Cheshire i computers non vanno distrutti bensì capiti ed usati. Dunque non devono esservi segreti riguardo ai computer. Ciò che Cheshire e TAP si prefiggono è la diffusione e distribuzione libera alle masse del sapere tecnologico e computerizzato e una sua democraticizzazione (Scelsi, 1990, pag. 114-115).

Nel 1971 sulla rivista Esquire esce l'articolo "Secrets of the little Blue Box" che parla di un tipo legendario, John "Captain Crunch" Draper, che costruisce Blue Box che permettono di fare telefonate gratis.

John Draper, che tra le altre cose ha creato il primo programma di scrittura per il primo PC IBM, deve il suo nome di battaglia ai cereali "Capitan Crunch", che contenevano in ogni scatola un fischiello omaggio. Il fischiello riproduceva casualmente il tono con la frequenza di 2600 Hertz che era necessario negli Stati Uniti per "ingannare" le centrali telefoniche ed evitare l'addebito delle chiamate (Gubitosa, 1998).

Nel 1972 Captain Crunch viene arrestato. Lo stesso anno esce il numero 12 della rivista YIPL che descrive la Convention dei Phone Phreaks che si è tenuta a luglio a New York. Nel numero si parla in difesa di Captain Crunch, di red box e blue box, spiegando come funzionano e come costruirle e dunque come fare telefonate gratuite (Scelsi, 1990, pag. 117 e seguenti). Sempre nel 1972 la rivista di movimento "Ramparts", una rivista underground di area simile a TAP, viene coinvolta nello scandalo delle "blue-box". La rivista pubblicò infatti gli schemi necessari per costruire una "mute box" (una variante della blue box che permette di ricevere interurbane senza carico al chiamante) e la polizia e gli emissari della Pacific Bell ne sequestrarono la pubblicazione. L'articolo si intitolava "Regolamentate da soli la compagnia telefonica" (Sterling, 1992, pag. 7 e 52).

Nel 1977 La Telco (Telecommunication Company) in USA spendeva grandi cifre per realizzare tecnologie che impedissero il funzionamento delle red box che da quel momento diventarono rischiose da usare. I phone phreaks risposero creando dei computer/blue box più sofisticati e sicuri.

Nel 1977 Captain Crunch viene assunto da Wozniak per costruire una scheda che interfacci l'Apple II con il telefono. Captain Crunch costruisce una scheda che è una Blue Box, ovvero permette di simulare i toni delle compagnie telefoniche per chiamare gratis. Il suo progetto viene interrotto dalla Apple e lui viene condannato per l'hackeraggio fatto con il PC Apple e la sua scheda. (Levy S., 1996a, pag. 275-277).

Nel 1980 nasce la BBS underground 8BBS, "roccaforte di phone-phreak della Costa Ovest, sponsorizza Susan Thunder, Tuc e The Condor43, uno degli hacker più calunniati di sempre. The Condor fu arrestato e scontò sette mesi di isolamento per il timore che potesse fare esplodere una terza guerra mondiale a causa delle sue intrusioni nei computer." In realtà questo è ciò che viene presentato dai media. Le cose erano molto diverse e non esisteva nessun rischio in tal senso. "Il sysop di 8BBS era un ardente sostenitore della libertà di parola. Molti hacker si formano nella sua BBS" (Sterling, 1992, pag. 78).

Nel 1982 un utente di 8BBS gli passa un modem acquistato con carte di credito illegali. La BBS viene sequestrata dalla polizia.

All'inizio degli anni ottanta nasce la BBS Pirate-80 o P-80 del sysop Scan Man.

Nel 1982 viene realizzato uno studio su "The Worm Programs - Early Experience with a distributed Computation".

Nello stesso periodo nasce la BBS 414 Private, dimora del gruppo 414 Gang che in seguito viene messo sotto accusa. Il gruppo 414S di Milwaukee (USA) riesce ad hackerare tra le altre cose la Security Pacific Bank di Los Angeles e il laboratorio di armi atomiche di Los Alamos. Tutto ciò veniva fatto non per distruggere o per profitto ma come una sfida intellettuale (Scelsi, 1990, pag. 115. Vedi anche Sterling, 1992, pag. 7). Non si può che essere grati a questi ragazzi se hanno dimostrato, senza alcuna finalità criminale, la vulnerabilità di quei sistemi e la sventatezza di chi li amministra, inducendoli a modificarne le protezioni per prevenire azioni mirate a reali scopi criminosi.

Il 1983 è un anno strano. Un anno strano come quelli subito precedenti e successivi. Un periodo in cui sta succedendo qualcosa nell'underground telematico, così come in ogni altro settore legato all'informatica. Dall'inizio degli anni ottanta vi è un gran fermento intorno ai computer. Il settore dei videogiochi, solo per fare un esempio, è in forte espansione e sta rendendo miliardari quelli che hanno fondato società nel settore. La parte militare che aveva dato i natali ad internet se ne distacca per fondare Milnet. C'è in atto una riorganizzazione nei settori economici, militari, politici e della ricerca legati all'informatica e alla telematica.

Nel 1983 sulla rivista Blacklisted News di New York viene definito il phone phreaking come "un esempio di esproprio che nella sua forma più dispiegata non è politicamente possibile ora, ma che in ogni caso è l'unico modo rimasto di scroccare qualcosa al potere monopolistico delle Telco (Telecommunication Company), e che può diventare una riappropriazione di milioni di dollari se si trasforma in pratica di massa. (...) Ogni anno, proprio dopo il 1 gennaio, in uno dei più grandi esempi di resistenza e cooperazione spontanea e di massa, migliaia di phone phreaks, in pochi giorni, violano il codice della carta di credito dei telefoni Bell per il nuovo anno" (Scelsi, 1990, pag. 123 e seguenti).

Sempre intorno al 1983 chiude la rivista TAP.

Nel frattempo nasce la BBS Plovernet, gestita dall'adolescente Quasi Moto. E. Goldestein, futuro editore della rivista 2600 (una delle principali riviste hackers che deve il suo nome alla frequenza del famoso fischiello di Captain Crunch) fa da co-sysop, così come anche Lex Luthor (futuro fondatore del gruppo Legion of Doom (uno dei più famosi gruppi hackers degli anni ottanta). La BBS diventerà la loro dimora (Sterling, 1992, pag. 78).

Nel 1983 viene realizzato da F. Cohen un primo esperimento di realizzazione di un virus e quindi lo presenta a un seminario il 10 ottobre 1983 all'Università della California del Sud. Il libro che diffonderà in modo determinante le ricerche sui virus sarà "Computer Viruses: Theory and Experiments" realizzato dallo stesso Fred Cohen nel 1984.

Nel 1983 esce il film War Games che si ispira a delle azioni fatte da hackers (presumibilmente quelle della 414 Gang) e ne ispira altrettante.

Nel 1984 nasce il gruppo e la BBS Legion of Doom (LoD) di Lex Luthor (che la fonda a 18 anni), gruppo nato dalle ceneri del gruppo The Knight of Shadow e che assorbirà più tardi il gruppo Tribunal of Knowledge. La LoD non ebbe mai ruoli di comando definiti. Il nome Legion of Doom viene dai fumetti di super eroi. Nasceranno anche il gruppo Farmers of Doom e Justice League of America. La LoD aiutava gli appassionati di intrusioni nei computer che divennero l'associata Legion of Hackers. Quindi i due gruppi si riunirono nella Legion of Doom/Hackers, o LoD/H. Quando Compu-Phreak e Phucked Agent 04 escono dal gruppo la /H sparisce dal nome. Mentre particolarmente attivi in intrusioni sono diventati Lex Luthor, Blue Archer, Gary Seven, Kerrang Khan, Master of Impact, Silver Spy, The Marauder e The Videosmith (Sterling, 1992, pag. 7, 79 e 81-82).

A metà anni ottanta le BBS underground spuntano come funghi.

Nasce Shadow Spawn Elite, Sherwood Forest I, II e III. Nasce il Digital Logic Data Service in Florida il cui sysop è Digital Logic e viene frequentata da Lex Luthor. Nasce la BBS dei Neon Knights. Nasce Free World II di Major Havoc. Nasce la BBS OSUNY, Blottoland, Private Sector, Atlantis, Digital Logic, Hell Phrozen Over, Catch-22 di Silver Spy, Phoenix Project di The Mentor.

Tra le cose più distribuite nelle BBS hackers vi saranno i numeri della rivista Phracks, i testi del Legion of Doom Technical Journal, i file del Cult of the Dead Cow, la rivista P/HUN, Pirate, i Syndacate Reports e forse Activist Times Incorporated, una rivista anarchica molto politicizzata.

Nasce anche la BBS Dr. Ripco, una bbs molto anarchica che sarà sequestrata nel 1990 durante l'operazione Sun Devil (Sterling, 1992, pag. 79-80 e 83).

Nel 1984 nasce la rivista "2600: The Hacker Quarterly". 2600 organizzerà in seguito ogni mese incontri di hackers a New York.

E' in atto una sorta di cambio della guardia tra due generazioni di hackers, quella degli anni Sessanta-Settanta e quella degli anni Ottanta-Novanta. La "Prima Conferenza hacker" del 1984 organizzata da S. Brand secondo S. Levy è l'occasione per gli hacker della prima generazione di incontrare quelli della seconda (Levy S., 1996a, pag. 444).

Ma c'è qualcosa di più che sta avvenendo. Stanno entrando troppo prepotentemente gli interessi del mercato. E c'è in atto una campagna di denigrazione e manipolazione dell'etica hacker. L'apparato dei media sta promuovendo la criminalizzazione degli hacker.

H. Rheingold commenta così quel periodo: "La prima Hackers' Conference era stata una riunione di hacker in senso tradizionale, non di spaccasoftware chiamati hacker dai mass media. Ho partecipato ad abbastanza Hackers' Conference io stesso da sapere che sono innocenti riunioni di appassionati. C'è del marcio da qualche parte, se l'FBI indaga sulle persone che hanno dato all'America quello che viene considerato un margine competitivo nel settore dei PC" (Rheingold, 1994, pag. 295).

C'è negli anni ottanta di Reagan, un miraggio di soldi facili che invade molti settori, a discapito delle conquiste sociali tanto faticosamente raggiunte. C'è uno strano clima che nasce nell'underground. Da una parte la vecchia generazione, abituata a lavorare in collettivo e con un'etica sociale ben precisa, ottiene consensi e trova nella nuova generazione gruppi e pratiche che ne proseguono e alimentano l'evoluzione di movimento. Dall'altra una miriade di ragazzini che si trovano in mano il balocco di fine secolo, il PC, e ci giocano. Ragazzini spesso senza nessuna "coscienza di classe". Ragazzini che vogliono divertirsi e che trovano nei media il miraggio dell'avventura "oltre i limiti". I media stanno promettendo tutto

pur di vendere. Negli anni Ottanta il computer, secondo i media, è lo strumento che ti farà divertire, ti farà guadagnare, ti farà fare sesso, ti permetterà di costruire nuovi mondi, ti farà diventare un regista fai-da-te, un artista, così come un criminale ineffabile...

Mentre i movimenti si leccano le ferite degli anni di piombo, migliaia di non ancora ventenni metteranno su BBS, si scambieranno file più o meno legali, proveranno a infrangere i sistemi di sicurezza di società e istituzioni; raramente per fini sociali, mai per distruggere, spesso per sfida o meglio per gioco.

Saranno l'esca preferita per i media che da una parte alimenteranno il gioco per far aumentare i propri guadagni e quelli del settore dell'informatica, dall'altra lo criminalizzeranno fornendo l'alibi per bacchettare coloro che propongono un uso libertario e non mercificato dello strumento. Sta esplodendo una "moda" hacker che alle multinazionali farà vendere, ad altri permetterà di sperimentare nuove forme di aggregazione, mentre ad altri ancora aprirà le porte della galera. Sarà un fenomeno in grado di autoalimentarsi. Il libro di S. Levy "Hackers" del 1984, ad esempio, ne sarà allo stesso tempo sia uno dei risultati che uno dei fattori di promozione.

E' sempre nel 1984 che R. Stallman scrive la "Letter to ACM Forum" in cui si raccomanda di definire Crackers e non Hackers coloro che infrangono i sistemi di sicurezza informatici.

La distinzione la ritroviamo anche nelle parole di Himanen che quando va a descrivere la Legion of Doom distingue quel gruppo dagli hacker. "Nell'edizione stampata del 1996 (The New hacker's Dictionary, di E. Raymond), The Jargon File dà questa definizione di cracker: <<Colui che distrugge la sicurezza di un sistema. Coniato dagli hacker attorno al 1985 per difendersi dal cattivo uso giornalistico di hacker>> (Himanen, 2001, pag. 141) .

C'è un'evidente preoccupazione da parte della vecchia generazione di hackers di non essere confusi con quello che sta avvenendo nell'underground telematico. C'è da parte di programmatori, attivisti sociali e agitatori intellettuali in genere, il dubbio che le loro pratiche di liberazione possano essere confuse con attività criminali. Una confusione perpetrata dalle forze di sicurezza e dai media per permettersi di reprimere indiscriminatamente qualsiasi forma di dissenso sociale verso le politiche economiche dominanti di sviluppo delle nuove tecnologie della comunicazione..

Se quindi è giusta la distinzione tra hackers e crackers, ciò non deve avere come conseguenza una criminalizzazione dei crackers. E' nostra opinione che l'importante distinzione che va fatta è quella tra hacker e criminali, così come tra cracker e criminali. Quello che vogliamo ribadire è che sia nel termine hacker che in ogni suo derivato non può esservi una connotazione semantica che implica un contatto con la categoria dei criminali. Che dunque anche il termine cracker va a definire per noi una fascia di persone che agiscono a fin di bene e che non possono essere confuse con i criminali. Gli occupanti delle case sfitte che forzano una proprietà privata non lo fanno per fini criminosi, ma solo per la disperazione di una condizione di senza casa che rivendicano la tutela di quello che è un loro diritto. Analogamente i cracker forzano i sistemi di sicurezza solo di quei sistemi informatici le cui caratteristiche vanno in contraddizione con la tutela dei diritti costituzionali.

Nel 1985 nasce la rivista Phrack. Knight Lightning e Taran King sono i due fondatori di Phrack (unione di phreak e hack) e diventano due dei principali giornalisti dell'underground hacker. La rivista nasce all'interno dei BBS metal Shop AE, Metal Shop Private e Metal Shop Brewery. Quando Knight Lightning e Taran King vanno all'università usano i mainframe universitari per far circolare Phrack su Bitnet e attraverso tale rete su Internet. Ci sarà anche una grossa collaborazione tra Phrack e la Legion of Doom. Phrack diventerà una delle riviste più ospitate nelle BBS hackers (Sterling, 1992, pag. 79-80 e 84).

Organizzerà ogni estate degli incontri fisici dal nome "Summercon" in cui si riuniranno hackers provenienti da tutto il paese.

Phrack e la rivista 2600 costituiranno il punto di riferimento per tutta la cultura underground dei BBS. Nella metà degli anni ottanta, su "Phrack", vol. 1, n. 6, file 3 esce l'articolo "La Tecnorivoluzione" di Dr. Crash in cui si legge: "L'hackeraggio deve continuare. Dobbiamo introdurre a quest'arte dei nuovi arrivati... E qualunque cosa facciate, continuate la lotta. Sia che lo sappiate, sia che non lo sappiate, se siete degli hacker siete dei rivoluzionari. Non preoccupatevi, siete dalla parte giusta" (Sterling, 1992, pag. 60).

Nel 1985 nasce il gruppo hacker Cult of The Dead Cow che organizza annualmente la "HoHoCon Hacker Convention".

La prima seria epidemia di virus viene datata intorno al 1986.

Nel 1986 Mentor della Legion of Doom scrive "The Conscience of a Hacker"⁴⁴.

Nel 1987 R. Burger scrive "Virus. Il fenomeno di una epidemia informatica", tradotto in italiano nel 1988 riporta tra le altre cose esempi delle attività del Chaos Computer Club e listati di virus informatici.

Lo stesso anno lo studente R. T. Morris Jr. della Cornell University realizza un virus Worm che in poche ore manda in tilt internet. Per ironia della sorte il padre di Robert è B. Morris Sr., scienziato capo al Computer Security Center, la divisione informatica della National Security Agency, i servizi segreti degli Stati Uniti (Gubitosa, 1998).

Nel 1988 The Prophet della Legion of Doomster supera il sistema di sicurezza dei computer della BellSouth's prelevando il documento 911 che sarà uno degli alibi per l'operazione Sun Devil del 1990. La sicurezza della Bellcore viene informata dell'azione di Prophet⁴⁵.

Nel 1988 sul numero dell'8 agosto di "Phrack" viene pubblicata una lunghissima lista di gruppi hackers⁴⁶, mentre nel n. 31, disponibile in Rete, si può trovare "The History or Legion of Doom".

Nel 1989 al Galactic hacker party, Icata 89, ad Amsterdam partecipano tra gli altri J. Draper "Captain Crunch" e 2600, mentre lo stesso anno alla conferenza virtuale sugli hackers organizzata da Harper's Magazine su The WELL per parlare di computer, informazione, privacy e cracking, sono invitati al solito J. Draper "Captain Crunch", J. Perry Barlow, C. Stoll, S. Levy e L. Felsenstein. Al dibattito si aggiungono spontaneamente Acid Phreak, Phiber Optik (frequentatore del circolo 2600 e sostenitore del gruppo hacker Masters of Deception), Adelaide, Knight Lightning, Taran King ed E. Goldstein (editore di 2600).

Nel 1989 la Lod diretta le chiamate ad un ufficio destinato al controllo dei prigionieri in libertà sulla parola vicino a Miami verso un'operatrice telefonica a luci rosse chiamata Tina. Questo riprogrammando le linee della SouthBell. Fry Guy, autore del dirottamento verso "Tina" viene catturato un mese dopo.

Nel 1990 nel n. 31 di "Phrack" viene pubblicata "The History of Legion of Doom".

Lo stesso anno Solomon pubblica "A Brier History or PC Viruses" (Solomon, 1990) che contiene una storia della nascita dei primi virus informatici.

Nel 1990 esce la raccolta di saggi "Loompanics' greatest hits" a cura della Loompanics Unlimited in cui compaiono tra gli altri degli articoli di M.E. Marotta sui "Computer virus" e sulla "Freedom of data processing".

Nel 1990 nasce il Computer Underground Digest (www.soci.niu.edu/~cudigest/) che è una delle principali newsletter underground i cui files in quel periodo potevano essere ritrovati in tutte le principali BBS hacker.

Nel suo famoso libro "Giro di vite contro gli hacker" B. Sterling riporta una lunga lista del 1991 di alcuni classici file che si potevano ritrovare nelle BBS hackers in quel periodo (Sterling, 1992, pag. 72-73).

Nel 1992 esce uno studio sociologico sul fenomeno del Computer Underground nella rivista Intertek (Meyer, 1992, pag. 16-21).

Lo stesso anno Bill Me Tuesday fa una proposta su Mondo 2000 di usare i virus per verificare i problemi dei sistemi e risolverli (Rushkoff, 1994, pag. 248).

Nel 1994 nel numero 9 di Decoder viene pubblicato il testo di T. Tozzi "Identità e anonimazione" all'interno del quale si legge: "I virus digitali come forma mediale non strumentalizzata. (...) In linea di massima i virus si basano sul principio dei Worms, Trojan Horses, Logic Bombs e Trapdoors47. Molti virus cancellano alcune parti della memoria di un computer o ne compromettono il funzionamento. In realtà esistono anche virus che si limitano ad autoreplicarsi e far apparire dei messaggi sul monitor senza danneggiare il computer. Eccone un elenco⁴⁸ e le relative caratteristiche (l'anno è relativo a quando è stato individuato):

nome: GREEN PEACE

effetto: Messaggio "Green Peace"

anno: 1991

nome: GROEN LINKS

effetto: Musica di "Stem op groen links" ogni 30 minuti. Relativo messaggio che tradotto in inglese è "Vote green left" (un partito della sinistra olandese)

anno: 1990

nome: HOLLAND GIRL 1 e 2

effetto: Nel codice del virus è trascritto il nome "Silvia", il suo indirizzo e la richiesta di mandargli una cartolina. Si presume sia stato scritto dal fidanzato

anno: 1989

nome: JOKER

effetto: Mostra i seguenti messaggi: "End of worktime. Turn system off!", "Water detect in co-processor", "I am hungry! insert hamburger into drive A:", "Insert tractor toilet paper into printer", "Another cup of coffee?" e molti altri...

anno: 1989

(...)

E' su quest'ultimo genere di virus che mi interessa porre l'attenzione. Sulla capacità cioè di distribuire messaggi tramite un virus informatico. Il messaggio del virus viene affidato alle sue capacità di contaminazione

senza essere diretto a qualche individuo o luogo in particolare. Se il virus è potente riuscirà a far arrivare il suo messaggio a un gran numero di persone senza dover far uso di meccanismi di massa che "manipolano" il messaggio o lo rendono comunque strumento per altri interessi. Così come le tags⁴⁹ si affidano ai treni o ai muri per saltare l'establishment artistico, così i virus utilizzano i computer per arrivare nelle case di chiunque. Questo genere di virus possono essere considerati un sistema di comunicazione del tipo unidirezionale e indiretto. Il limite "attuale" dei virus rispetto alle tags è che non mi sembra riescano a strutturarsi in una forma linguistica quanto essere più semplicemente l'oggetto di studio e incontro tra individui durante particolari meeting o convegni. Non è detto comunque che la situazione non possa evolversi. In ogni caso quello del virus mi sembra essere un importante modello di comunicazione. Dimostra la volontà di lanciare messaggi al mondo senza mostrare interesse verso il destinatario, il mittente o verso giochi strumentali collegati all'atto stesso. Ciò che conta è semplicemente il voler diffondere un messaggio, senza secondi fini e senza voler in qualche modo procurarsi in questo dei vantaggi. La libertà di poter parlare al mondo senza essere strumentalizzati è costantemente negata dai sistemi di potere che controllano i mezzi di comunicazione di massa. E' di questi ultimi anni la nascita di una nuova forma editoriale legata al mondo dell'elettronica. Sebbene si avvalga degli strumenti informatici, la maggioranza di tali nuove case editrici presenta gli stessi metodi di manipolazione dell'informazione tipici dell'editoria cartacea. I meccanismi economici e giuridici tendono a favorire i gruppi editoriali più potenti che in questo modo possono controllare lo sviluppo culturale della società. Credo che insieme all'uso del mezzo informatico vadano dunque cercate anche nuove forme di distribuzione e presentazione del messaggio. I virus, grazie alla loro capacità distributiva e alla possibilità di saltare anonimamente le varie forme di controllo, potrebbero diventare la forma integrante per un nuovo tipo di editoria elettronica. Il distribuire testi di pochi Kbyte per mezzo di virus potrebbe essere un nuovo modo per fare fanzine e cultura alternativa. Ognuno potrebbe vedersi arrivare messaggi da tutto il mondo senza pagare niente. Anche in questo genere di diffusione credo che sarebbe importante adottare una forma di correttezza che renda consapevole l'utente della presenza del "virus-book" dandogli la facoltà di decidere se leggerlo oppure distruggerlo. Tutto ciò fino a che qualche agenzia pubblicitaria non capirà che i virus sono un ottimo mezzo per propagandare i propri prodotti e non invada il mondo dei PC con virus-pubblicitari subliminali" (Tozzi, 1994).

Nel 1996 Wells realizza "Virus Timeline" (Wells, 1996) che contiene una storia della nascita dei primi virus informatici.

Nel 1998 le pagine web di 2600 saranno hackerate a loro volta (<http://www.2600.com/hackedphiles/9-30-98>; <http://www.2600.org>;
http://www.2600.org/hacked_pages)

Codici, Crittografia e Cypherpunk

Uno dei mezzi più efficaci per proteggere i dati è l'uso di codici. Negli anni ottanta nasce una sorta di controcultura di programmatori, i cypherpunk, che vuole consentire ai cittadini comuni di usare la codifica e la decodifica per difendere i propri dati, così come per rendere pubbliche le informazioni che vengono mantenute riservate o protette dal copyright da

alcuni e che invece potrebbero essere un prezioso bene collettivo per l'umanità.

"A Cypherpunk's Manifesto" del 1993 riassume gli obiettivi del movimento cypherpunk, fondato da J. Gilmore, T. May ed E. Hughes: "Dobbiamo difendere la nostra privacy, se vogliamo averne una. Dobbiamo unire le nostre forze e creare sistemi che permettano lo svolgersi di transazioni anonime. Da secoli la gente difende la propria privacy con sussurri al buio, buste, porte chiuse, strette di mano segrete e corrieri. Le tecnologie del passato non permettevano una forte privacy, ma le tecnologie elettroniche sì. Noi cypherpunk siamo votati alla costruzione di sistemi di anonimato. Noi difendiamo la nostra privacy con la crittografia, con sistemi di invio di posta anonimi, con firme digitali e con il denaro elettronico" (Himanen, 2001, pag. 83).

E' sempre attraverso le parole di T. May che si può capire anche l'altro approccio che il movimento cypherpunk ha verso l'uso della crittografia: "Proprio come un'invenzione apparentemente minore, il filo spinato che ha reso possibile il recintare vasti ranch e fattorie, alterando così per sempre il concetto di terra e i diritti di proprietà, così anche la scoperta apparentemente minore di una branca arcana della matematica [la crittografia, n.d.a.] diventerà come le cesoie da metallo che smantelleranno il filo spinato attorno alla proprietà intellettuale" (May, 1992).

Nel 1967 D. Kahn scrive "The Codebreakers", un libro sui sistemi e la storia della crittografia che avrà un forte peso sul suo sviluppo futuro.

Nel 1975 W. Diffie inventa la crittografia a "chiave pubblica".

A maggio del 1976 W. Diffie e M. Hellman annunciano l'invenzione del sistema crittografico denominato a "doppia chiave" che permette l'uso di una "firma digitale" e mina il potere nel settore della National Security Agency (NSA). Hellman e Diffie sviluppano le loro teorie alla Stanford University, all'interno del laboratorio di intelligenza artificiale guidato da J. McCarty, ovvero da colui che insieme a Minsky aveva creato al MIT l'ambiente in cui sono nati i primi hackers. .

Nel 1977 viene inventato il sistema di crittografia RSA e Zimmermann sviluppa le sue prime idee sulla costruzione del PGP.

Nel 1978 R. Rivest, A. Shamir e L. Adleman, tre giovani professori del MIT, sviluppano la prima applicazione pratica basata sulle tecniche di crittografia a doppia chiave.

Nel 1984 P. Zimmermann inizia a lavorare per realizzare il progetto di PGP.

Nel 1986 P. Zimmermann implementa il RSA.

Nella primavera dello stesso anno viene pubblicato l'articolo "Encryption & the dossier society" di T. Athanasiou & staff (Athanasiou, 1986). L'articolo denuncia i pericoli di invasività nella privacy delle persone a causa delle nuove tecnologie e dello scambio commerciale di dossier contenenti dati personali degli individui. Vengono elencati nomi delle società americane che fanno affari in tal senso. Viene quindi fatta una storia della crittografia e presentata tale materia in relazione alla possibilità sia di proteggere che di sproteggere i dati elettronici.

Nel 1988 T. May scrive il "Crypto Anarchist Manifesto" (May, 1996a, pag. 237), distribuendolo alla conferenza "Crypto 88" e alla "Hacker conference", e un testo introduttivo al Blacknet (May, 1996b, pag. 185-205).

Lo stesso anno S. Levy scrive un testo sui "Crypto Rebels" (Levy, 1996b, pag. 241-243).

Nel 1991 P. Zimmermann a giugno realizza e distribuisce gratuitamente negli Stati Uniti la prima release del programma PGP (Pretty Good Privacy) che si basa sulle tecniche di crittografia a "doppia chiave". Per la sua realizzazione Zimmermann viene accusato dagli Stati Uniti di esportazione illegale di strumenti crittografici.

Nel 1992 viene organizzato il primo meeting fisico dei cypherpunk, organizzato da T. May e E. Hughes (Ludlow, 1996, pag. 198).

Nel 1996 l'accusa a Zimmermann di esportazione illegale per la realizzazione di PGP, viene ritirata.

La Liberazione del Software

Uno dei principali obiettivi dei movimenti è stato quello di far condividere le risorse disponibili nel mondo al maggior numero di persone possibile. Per fare ciò, come si è già spiegato, i movimenti hanno sviluppato pratiche talvolta legali, altre volte illegali per redistribuire le risorse disponibili. Laddove invece le risorse non esistevano, i movimenti si sono attivati per crearle e quindi condividerle.

Nel capitolo precedente abbiamo classificato la distribuzione delle risorse come distribuzione dei saperi (contenuti), di competenze (know how) e di strumenti (hardware e software). In questo paragrafo affronteremo più da vicino le vicende legate alla creazione e distribuzione del software.

"La pratica dell'hacking nasce alla fine degli anni '50 presso il Massachusetts Institute of Technology. (...) Andando avanti nel tempo, [gli hacker] furono coloro che per primi incominciarono a duplicare i programmi. Questa, che in realtà è un tipo di pratica che nel tempo si può leggere sotto diversi punti di vista, inizialmente aveva un fortissimo senso sociale" (Guarneri, 1997. Per una storia approfondita del fenomeno vedi Levy S., 1996).

Gli hacker del MIT non si limitavano a duplicare⁵⁰ e diffondere software, chiavi o manuali. Gli hacker del MIT erano delle menti vivaci che si preoccupavano di creare loro stessi il software laddove se ne riscontrava l'assenza. Per questi ed altri motivi non amano essere definiti dei Robin Hood tecnologici.

Dagli anni sessanta in poi la storia dell'informatica è costellata di un'infinità di galassie hacker (individui, collettivi, gruppi e movimenti veri e propri) che realizzeranno il software base per far funzionare sia i personal computer che le reti telematiche.

Uno dei momenti più alti nella creazione e condivisione del software è stato quando ciò è avvenuto attraverso meccanismi di cooperazione collettiva, una diffusione libera e gratuita e la creazione di gruppi di difesa di tali pratiche.

R. Stallman⁵¹, che entra al MIT nel 1971 sarà uno dei principali artefici e promotori delle pratiche di condivisione del software.

Nel 1969 Dennis Ritchie e Ken Thompson, nei laboratori Bell della At&t, sviluppano il sistema operativo UNIX, destinato a diventare nel giro di

poco tempo uno standard all'interno dei principali centri universitari e scientifici (Gubitosa, 1998).

Nel 1977, B. Joy crea BSD Unix. BSD sta per Berkeley Software Distribution. Il BSD Unix sarà uno dei passi avanti, insieme al progetto GNU di Stallman, verso la creazione di un sistema operativo alternativo a Unix, non proprietario, libero e realizzato collettivamente, ovvero Linux (Himanen, 2001, pag. 135 e 155. Altri dettagli in McKusick, Twenty Years of Berkeley Unix: From AT&T Owned to Freely Redistributable, in DiBona et al., 1999).

Tra il 1982 e il 1983, attraverso un'operazione di hackeraggio Stallman fa cooperare indirettamente due aziende concorrenti che producono macchine Lisp. Nel 1983 Stallman partecipa alla scrittura di "The Hacker's Dictionary", a cura di E. Raymond, che è la versione cartacea di The Jargon File.

Nel 1983 Stallman lascia il MIT per avviare la creazione di una versione libera del sistema operativo Unix: "GNU" che è un acronimo che sta per Gnu's Not Unix.

GNU è un progetto che ha per obiettivo quello di costruire un software simile a Unix, ma libero e senza segreti, il creare cioè "un sistema operativo senza copyright che la gente possa usare per migliorare e così facendo stabilire una comunità mondiale di persone che condivide software" (R. Stallman in Scelsi, 1994, pag. 154).

Stallman reagiva in questo modo contro la chiusura del codice sorgente del software quando la AT&T decise di commercializzare Unix. Stallman considerava GNU come il successore spirituale del sistema operativo open-source ITS (Incompatible Time-sharing System) progettato dagli hacker del Mit già alla fine degli anni sessanta.

Il 27 ottobre 1983 Stallman inviò questo messaggio ai newsgroup net.unix-wizards e net.usoft: "Liberate Unix! Voglio iniziare questo Giorno del Ringraziamento scrivendo un intero sistema software compatibile con Unix chiamato GNU (che sta per 'GNU'S Not Unix') e distribuirlo gratuitamente a tutti coloro che lo vogliano usare. Saranno di grande aiuto contributi in termini di tempo, denaro, programmi ed equipaggiamenti". Nel 1985 Stallman trasformò questo messaggio in una vera e propria dichiarazione di principi hacker: "The GNU Manifesto" (Tr. It. in Scelsi, 1994). Vi si legge: "GNU non è di 'dominio pubblico'. A chiunque sarà permesso di modificare e ridistribuire GNU, ma a nessun distributore sarà permesso di limitare la sua ulteriore distribuzione. In altre parole, modifiche proprietarie non saranno permesse. Voglio essere sicuro che tutte le versioni di GNU rimangano libere. Perché molti altri programmatori vogliono dare il loro aiuto" (Scelsi, 1994, pag. 171). In tal modo gettava le basi del "free software" e della licenza GPL (General Public License, vedi Appendice: Classificazione del software libero) che impone la massima libertà nell'uso e distribuzione del software GNU. Le creazioni più conosciute del progetto GNU sono gli Emacs, un editor apprezzato da molti hacker, e GCC (GNU code compiler), un compilatore di linguaggio usato dagli hacker di Linux.⁵²

Con la nascita del progetto GNU Stallman fonda a metà degli anni ottanta la Free Software Foundation. "La Free Software Foundation è stata fondata da Richard Stallman. Essa si dedica all'eliminazione delle restrizioni circa la copia, redistribuzione e modifica del software. (...) La fondazione lavora per fornire tali libertà sviluppando alternative compatibili e "free" al software proprietario" (Scelsi, 1994, pag 157. Per ulteriori informazioni scrivere a gnu@prep.ai.mit.edu).

Nel 1984 R. Stallman scrive la Letter to ACM Forum in cui si raccomanda di definire crackers e non hackers coloro che infrangono i sistemi di sicurezza informatici.

E' evidente che, come si diceva nel precedente paragrafo, sta avvenendo in quel periodo una strana manovra con cui si cerca di confondere gli sforzi libertari di situazioni come quella della Free Software Foundation con attività criminali di intrusione nei sistemi informatici o copia del software realizzate a scopo di lucro. Il copyright sul software è lo strumento sia simbolico, che giuridico, sulla cui base una parte della nuova economia americana sta fondando il suo impero. Sarà uno degli strumenti attraverso cui "controllare" la colonizzazione e lo sviluppo di una fetta dell'economia di buona parte del mondo. Uno degli strumenti "legali" che sarà collegato ad una forte azione di protezionismo del governo verso le sue principali società del settore, e ad un uso dei "muscoli" nelle attività di repressione. Stallman farà negli anni a seguire una costante attività di promozione e difesa dei diritti digitali legati alla distribuzione libera del software⁵³.

Nel 1989 fonda The League for Programming Freedom (<http://lpf.ai.mit.edu/>), una organizzazione che si oppone ai brevetti sul software e al copyright sulle interfacce. Annovera fra i suoi membri M. Minsky, J. McCarthy e R. S. Boyer. "La League for Programming Freedom (Lega per la Libertà della Programmazione) è un'organizzazione costituita da una base di professori, studenti, uomini d'affari, programmatori e utenti votati a riottenere la libertà di scrivere programmi, che essi contestano essere stata persa da molti anni. La League non si oppone al sistema legale proposto dal Congresso, cioè il copyright su singoli programmi. Il loro fine è di ribaltare i recenti cambiamenti apportati dai giudici in risposta a interessi particolari, spesso rifiutando esplicitamente i principi di pubblico interesse della Costituzione. La League si adopera per l'abolizione dei nuovi monopoli pubblicando articoli, parlando con funzionari pubblici, boicottando eminenti colpevoli e in futuro potrebbe intervenire in casi giudiziari" (Scelsi, 1994, pag. 111).

Nel 1991 L. Torvalds realizza Linux che rappresenta in modo esemplare i principi della Free Software Foundation (vedi capitolo 1).

Le lotte per la liberazione del software troveranno seguaci in tutto il mondo. Fin dagli anni ottanta fioriranno numerosissimi i gruppi, le associazioni, i collettivi, ecc., che portano avanti una battaglia all'insegna del software libero e del no copyright in tutto il globo e dunque anche in Italia.

Una pietra miliare nel settore in Italia è la pubblicazione nel 1994 del libro "No copyright. Nuovi diritti nel 2000", a cura di Raf "Valvola" Scelsi del gruppo Decoder. Un luogo di intensa attività e discussione in Italia su questi temi è invece la mailing list "cyber-rights" disponibile sul sito www.ecn.org, creata (1996) e moderata da Ferry Byte del gruppo Strano Network. Da settembre 1999 si sono costituiti in Italia i seguenti Hack-Lab: Hack-Lab Firenze, LOA Hack-Lab Milano, Media-Lab Catania, VR Hack-Lab Verona, SV Hack-Lab Savona e Hack-Lab Roma (collettivo Avana).

Ezln e Il Movimento di Seattle

Se nel paragrafo precedente si è voluta definire un'area che non è connotata specificatamente all'interno di azioni di tipo politico, questo

paragrafo descrive due movimenti che hanno fatto specificatamente uso della telematica per portare avanti una lotta politica.

Nel 1994 Ronfeldt, un ricercatore della Rand Corporation, specialista nel campo della sicurezza nazionale, esperto di affari latinoamericani e delle nuove tecnologie dell'informazione, con un suo collega coniano il termine "netwar" in un documento della Rand dal titolo "Cyberwar is coming!". Nel contesto dell'articolo per "netwars" si intende in particolar modo gruppi di avvocati e movimenti sociali che usano i network di informazione per coordinare l'azione per influenzare, cambiare o combattere le leggi del governo. Secondo Ronfeldt, attraverso il computer ed i network di comunicazione, in particolare attraverso Internet e il World Wide Web, le campagne di "grassroots" stanno moltiplicandosi. Nell'articolo Ronfeldt sottolinea l'importanza che le reti hanno per la lotta dell'EZLN. L'articolo di Ronfeldt enfatizza la capacità rivoluzionaria delle nuove tecnologie e il loro possibile uso per scopi contro-culturali, di attivismo, pacifismo e altre simili lotte sociali. Nell'articolo Ronfeldt suggerisce alcune strategie per impedire tale uso della rete (Wheling, 1995, pag. 40 e seguenti).

Nel 1994 l'Esercito di Liberazione Zapatista (EZLN) che promuove la difesa dei diritti delle popolazioni nel Chiapas, inizia ad usare internet per diffondere le sue ragioni contro il governo Messicano.

Nel 1995 escono molti articoli su riviste come The Washington Post, Newsweek, e servizi sulla CNN sull'importanza di Internet e delle reti telematiche per le organizzazioni che promuovono la lotta Zapatista.

A marzo dello stesso anno J. Wehling scrive il testo "Netwars and Activists Power on the Internet" in cui descrive la crescente preoccupazione degli USA verso l'uso antagonista delle reti, sulla base di un articolo di un consulente militare e ricercatore per la Rand Corporation che esalta l'efficacia dell'uso delle reti telematiche nella lotta Zapatista, ipotizzando alcune azioni repressive in riguardo (Wheling, 1995, pag. 40 e seguenti).

Nel 1995 un messaggio spedito in Usenet diffonde a macchia d'olio la notizia di un appunto scritto da R. Roett che la Chase Manhattan Bank finanzierà il governo Messicano solo se eliminerà gli Zapatisti dal suo territorio. Lo scandalo sarà tale che la Chase dovrà prendere le distanze dall'appunto di Roett che essa stessa aveva commissionato (Wheling, 1995, pag. 42).

Nel novembre del 1999 viene preparata la contestazione italiana del vertice WTO a Seattle operata dal settore antagonista in Italia utilizzando gli strumenti telematici.

Nel 1999 nasce Indymedia che nel suo slogan dichiara "Don't hate the media, become the media" "Non odiare i media, diventa i media". Ma che vuol dire? Vuol dire che hai ragione a non fidarti dei media ma che se non ti fidi dei media devi costruirte li per comunicare. Indymedia è un network internazionale di media attivisti, l'Independent Media Center, www.indymedia.org nato a Seattle il 30 novembre 1999 con l'obiettivo di produrre informazione indipendente sugli eventi connessi al summit del WTO e che "rischiavano di essere omessi o distorti dai media mainstream".

Indymedia Italia, nata in occasione del vertice dell'OCSE a Bologna nel 2000, è la sezione italiana di questo network che ha giocato un ruolo decisivo nella produzione di informazione prima, durante e dopo il controsummit di Genova nel 2001. Una delle caratteristiche dell'uso

"antagonista" dei siti web e delle mailing lists è forse l'uscita delle rete dal monitor: in piazza al Parterre, il progetto Makaja, il Global Audio Project, ma soprattutto Indymedia Italia e lo stesso Media Center al G8 sono stati un esempio della continuità della produzione di informazioni dal virtuale al reale ovvero della contaminazione della rete verso gli altri media e un esempio della convergenza digitale⁵⁴. Vera protagonista delle "giornate di Genova". (Visto che sulla rete arrivavano messaggi dagli sms oppure dalla rete venivano spediti i fax di protesta e di denuncia ed era possibile inviare sul sito di indymedia addirittura la registrazione dei propri video amatoriali.)

La copertura informativa degli eventi connessi al G8 era stata preparata per tempo dagli attivisti locali che come sempre in occasione dei controvertici hanno l'onere di predisporre le strutture logistiche e organizzative per l'accoglienza dei contestatori.

Uno sparuto gruppo di hackers del nord, provenienti per lo più dal giro degli hacklab www.hacklab.it in un paio di giorni ha cablato le scuole che dovevano ospitare il media center del Genova Social Forum. Circa 70 Pc, con sistema operativo Windows per i meno esperti e con Linux per quelli "navigati". Un traffico di decine di megabyte al giorno per servire centinaia di operatori della comunicazione, inviati stampa e partecipanti al controvertice.

E' così che a Genova è nato il Media Center, luogo di ritrovo e di raccolta per tutti gli operatori dell'informazione libera e indipendente.

Dentro una scuola, anch'essa oggetto dell'aggressione poliziesca, la Diaz-Pascoli, dove si erano insediati la redazione di Radiogap www.radiogap.net - esperimento di radio comunitaria diffusa via rete e via etere - il pool legale del Genoa Social Forum e la sua segreteria e i media attivisti di mezzo mondo.

Ma è soprattutto il quartiere generale dei media attivisti dell'IMC. Il terzo piano era organizzato per aule tematiche: la sala video, di web-editing, della web-radio, della fotografia e dell'informazione off-line, quella che le staffette portano dalla scuola ai manifestanti per strada, diventa il cuore pulsante dell'informazione indipendente presente a Genova. All'interno gli attivisti italiani e stranieri che si erano incontrati qualche mese prima a Bruxelles. In assemblea ogni giorno per discutere la "linea editoriale", i dettagli tecnici e la suddivisione dei compiti, trovano il tempo di fare seminari di autoformazione dove possono accedere tutti, anche chi non dovrebbe, scopriremo più tardi.

Il simulacro che ha raccolto attorno a sé tutti i registi, i webmaster, i giornalisti è stato appunto il sito di IMC-Indymedia, la piattaforma tecnologica creata dagli austrialiani, e perfezionata da programmatori americani ed europei, per la pubblicazione real-time su web di materiali testuali e audiovisivi.

La tecnologia usata non è nuova ma si tratta di software sotto licenza GNU-GPL, cioè software libero, non proprietario e quindi modificabile da chiunque, che si può scaricare da www.cat.org/au e che permette la diffusione di immagini in movimento, cioè di video e filmati scaricati e "uppati" (su web dalle videocamere digitali che entravano incessantemente nelle sale di montaggio. Insieme ai tecnici software che fanno il monitoraggio della rete e dei server per evitare il collasso delle macchine fisiche oberate di richieste di connessione, un team di traduttori lavorava all'aggiornamento delle news in varie lingue, in real time.

Il media center viene immotivatamente e brutalmente aggredito, sfasciato e sequestrato durante l'incursione delle forze dell'ordine alla scuola Diaz la notte del 21 luglio. Un evento che svela, se ancora ce n'era bisogno, le origini fasciste di una parte dell'attuale governo italiano, responsabile dei pestaggi sui trecentomila manifestanti di Genova.

Per tutto il dopo genova rimarrà il luogo delle notizie di prima mano per conoscere il numero dei dispersi, degli arrestati, dei denunciati. Sarà soprattutto il luogo di raccolta delle testimonianze orali, audio, video e fotografiche delle violenze della polizia. Le stesse che nel rapporto dei superispettori del Viminale produrranno i 13 casi in cui la condotta della polizia sarà ritenuta censurabile.

A novembre del 2001 esce il cd-rom "Le giornate di Genova. Cronache dal G8" a cura di Strano Network (Strano Network, 2001).

1.5. Bbs, Pacifisti, Telematica di Base, Community Network e Hobbyist

L'attivismo telematico è una pratica messa in atto anche attraverso forme non conflittuali e non illegali, ma comunque impegnate socialmente. Vi è e vi è stata nel passato tutta un'area di persone e gruppi che hanno provato ad innescare processi sociali democratici attraverso un uso alternativo della telematica e dei computer.

In questo paragrafo vengono presentate insieme esperienze tra loro molto diverse, ma che nella costruzione di strumenti e luoghi telematici per un mondo migliore condividono un approccio non violento, moderato e in certi casi contiguo agli ambiti istituzionali.

Oltre agli esempi che seguono vi ne sono in realtà moltissimi altri portati avanti da aree non governative o intergovernative contro il divario mondiale nelle nuove tecnologie. E' il caso ad esempio del progetto NWICO (Roach, 1993, pag. 24-29) portato avanti nel 1976 dal Non Aligned Movement e l'Unesco, attraverso una proposta per la realizzazione di un New World Information and Communication Order (NWICO). Nella proposta veniva fatta notare la stretta relazione tra l'informazione e il dominio culturale ed economico verso il sud del mondo, chiedendo una "decolonizzazione dell'informazione". Vi partecipa anche il fondatore di Amnesty International e Premio Nobel S. MacBride che critica in particolar modo la dominazione del flusso delle informazioni da parte degli Stati Uniti. La critica è in linea con la teoria dell' "imperialismo dei media" che assumeva che lo sviluppo economico e culturale di un paese era minacciato dall'enorme quantità di televisione e film americani mostrati. Secondo la teoria dell'imperialismo le imprese dei media supportano l'espansione delle corporazioni transnazionali (TNCs) e sono parte di un nuovo complesso militare-industriale e delle comunicazioni. Inoltre secondo tale teoria, la cultura e le comunicazioni influenzano la società, la cultura e le comunicazioni prodotte in un sistema capitalista. Tale critica venne fatta passare sotto la pressione di alcune lobbies come un attacco al capitalismo. Gli Stati Uniti nel 1985 per non mettere in discussione le proprie politiche si ritirano dall'Unesco, per rientrarvi quando la linea dell'Unesco diventerà più morbida nei loro confronti grazie al nuovo Direttore Generale, lo spagnolo F. Mayor eletto nel 1987, che prenderà le difese della "libera circolazione delle informazioni" dichiarando che

l'Unesco è una "casa delle libertà", e che "avrebbe rifiutato il concetto di un Nuovo Ordine Mondiale dell'Informazione promosso dal terzo Mondo e dal blocco Sovietico". Nonostante ciò il movimento che si sviluppa intorno al NWICO prosegue affermando nei suoi documenti la necessità di difendere "il diritto a comunicare" di ogni paese del mondo.

Le Bbs e Fidonet

Le BBS, Bulletin Board System, nascono come l'equivalente telematico delle bacheche nelle pareti dell'università. Sono luoghi dove lasciare e scambiarsi materiali, annunci e messaggi gratuiti. Diverranno il territorio di crescita, di incontro e confronto di un'intera generazione di giovani e meno giovani utenti telematici.

La forza di questi strumenti è che chiunque può mettere su a casa propria una sua BBS con costi decisamente economici e una difficoltà relativamente bassa. Una forza dunque derivata dall'essere qualcosa di indipendente che diventerà un limite quando tale indipendenza si trasforma in proprietà privata ed il suo gestore rivendica un diritto di imporre le regole d'uso del BBS ai suoi utenti.

Nel tempo fioriranno dunque un'infinità di reti telematiche no profit fatte attraverso i BBS, i cui scopi saranno i più variegati: dall'impegno sociale, alla passione su un argomento specifico, a luogo dove lasciarsi andare spensieratamente.

Il caso della rete Fidonet è quello di una rete nata grazie ad un software creato da un giovanissimo anarchico californiano, T. Jennings, ma che nel giro di pochi anni da anarchica che era, si struttura in una gerarchia piramidale fatta di responsabili, sotto-responsabili, moderatori, ecc., che mentre permette l'incontro di una moltitudine di utenti in rete, ne imbriglia la comunicazione all'interno di regole (policy) che vengono di volta in volta reinterperate dal responsabile o moderatore di turno.

Ciò non toglie che le BBS sono state la palestra telematica per moltissimi hacktivist in tutto il mondo che solo con l'avvento di internet ne hanno abbandonato l'utilizzo.

"Ma è sui BBS e non su internet che hanno inizio i percorsi di riflessione culturale e tecnologica sulle conseguenze della "rivoluzione digitale". I BBS diventano un laboratorio di sperimentazione collettiva, in cui la società civile, tagliata fuori da un'internet ancora elitaria, comincia a discutere di privacy, crittografia, editoria elettronica, censura e controllo delle informazioni da parte dei governi, tecnocrazia, diritti telematici, copyright, libertà del software, cultura cyberpunk" (Gubitosa, 1999, pag. 20).

Nel 1977 D. Hayes inizia a produrre modem.

Lo stesso anno W. Christensen, crea il programma MODEM che consente a due microcomputer situati in località diverse di scambiarsi file usando una linea telefonica e lo mette a disposizione di tutti gratuitamente. Nel 1978 Christensen e Randy Suess creano il sistema per bacheche elettroniche CBBS55 (Computer Bulletin Board System)

Nel 1982 R. Suess realizza uno tra i primi servizi gratuiti di accesso pubblico a internet: "WLCRJS" che nel 1984 verrà ribattezzato CHINET (Chicago Network). Chicago Network fornisce gratuitamente a tutti i suoi

utenti l'accesso libero alla posta elettronica e ai newsgroup (Gubitosa, 1999, pag. 16-17).

Nel dicembre 1983 nasce la Fido BBS N° 1 di T. Jennings, un programmatore non convenzionale, attivista del movimento gay e anarchico. Fin dall'inizio Jennings voleva gestire un organismo estremamente libero, in cui le norme venissero stabilite dagli utenti stessi. Nella prima versione di Fido, Jennings inserì uno spazio libero per tutti detto "anarchia". <<Ho detto agli utenti che ci potevano fare quello che volevano. Sono otto anni che non ho mai avuto problemi a gestire le bacheche elettroniche. I problemi ce li hanno i cultori del controllo totalitario. Vorrei che fosse chiaro che la politica la fanno gli utenti>> (T. Jennings in Rheingold, 1994, pag. 159-160). Nel giugno del 1984 T. Jennings collega il suo Fido BBS N.1 con Fido2 il BBS di Baltimora di J. Madill e nasce dunque Fidonet. I programmi per fare una BBS Fidonet vengono distribuiti gratuitamente e nel giro di tre mesi la rete ha già 50 nodi e ne raggiungerà 160 all'inizio del 1985 (Gubitosa, 1999, pag. 17-18).

Nel 1986 nasce il primo nodo italiano della rete Fidonet: Fido Potenza di G. Rutigliano.

Nel 1986 J. Rush realizza Echomail un programma di posta che permette di organizzare i messaggi Fidonet in aree di discussione collettiva.

Nel 1988 un gateway collega per la prima volta Fidonet ad Internet permettendo lo scambio di posta elettronica e l'accesso ai rispettivi servizi di messaggistica. Nel 1990 i vari sistemi di videotext, i grandi services on-line come America On Line o Prodigy o le reti di BBS amatoriali come Fidonet costituiscono delle comunità telematiche autonome da Internet e di dimensioni comparabili se non addirittura maggiori (Blasi, 1999, pag. 31-32).

Nel 1991 c'erano oltre diecimila nodi Fidonet, con una valutazione cauta di centomila utenti.

Usenet

Usenet nasce nel 1979. È la nascita di quelli che oggi vengono definiti newsgroup. Viene sviluppato in ambiente universitario, ma fuori da Arpanet da T. Truscott e J. Ellis della Duke, lavorando con Steve Bellovin della University of North Carolina, che distribuiscono gratuitamente i programmi necessari al funzionamento delle discussioni telematiche. "È molto probabile, anche se si tratta di una tesi difficile da dimostrare, che il successo di queste forme comunicative abbia avuto a che fare con la cultura della partecipazione politica e civile degli anni sessanta e settanta" (Blasi, 1999, pag. 43-44).

La natura di Usenet come la conosciamo ora (una conversazione anarchica, indistruttibile, resistente alla censura, aggressivamente non commerciale, diffusa tra milioni di persone di decine di paesi) è in buona parte conseguenza del modo in cui è stato impostato il sistema. (...) Descrivendo Usenet viene spesso usata la parola anarchia, non nel senso di caos e disorganizzazione, ma nel senso che tutto il lavoro di spostamento delle parole in movimento tra così tanti utenti viene realizzato senza una gerarchia centrale che governi né una direttiva né personale tecnico (Rheingold, 1994, pag. 138-152).

Nel 1981 la messaggistica UseNet inizia a circolare anche su ArpaNet.

A maggio del 1987, B. Reid e J. Gilmore decidono di dare vita in maniera autonoma alla gerarchia di newsgroups "alt. *", per creare uno spazio ai

contenuti "alternativi" di Usenet (Gubitosa, 1998). J. Gilmore (uno dei padri di Arpanet) dice: "the net interprets censorship as a damage and routes around it" (Rushkoff, 1994, pag. 237).

Nel 1989, ai tempi dell'incidente di piazza Tienanmen, gli studenti delle università di Taiwan che avevano accesso a Usenet e collegamenti telefonici con parenti in Cina si sono trasformati in una rete di corrispondenti verso l'estero per informare il mondo sugli avvenimenti in corso (Rheingold, 1994, pag. 152).

Network Pacifisti e Telematica di Base

Fin da subito la cultura della pace e dell'impegno sociale inizia ad usare i BBS e le reti telematiche in generale per diffondere i propri valori, fornire conoscenza e creare nuove relazioni che si trasformano in uno strumento di difesa per i deboli del mondo.

Nel 1982 un'organizzazione ambientale californiana, il Farallones Institute, finanziata dalla Apple e dalla San Francisco Foundation, creò EcoNet per facilitare il dibattito e l'attivismo in materia di protezione ambientale mondiale, recupero e sostenibilità (Rheingold, 1994, pag. 303).

Nel 1984 venticinque ONG si incontrano a Roma e fanno nascere Interdoc un circuito telematico per interconnettere i centri di documentazione del Sud del mondo che si appoggia in un primo momento a Geonet ed in seguito all'APC (Gubitosa et al., 1996, pag. 45). Geonet offre servizi di teleconferenze senza scopo di lucro.

Nel 1984 negli Stati Uniti, a San Francisco, nasce PeaceNet: la telematica applicata alla pace (Per una storia della nascita di Peacenet vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 113). PeaceNet fu creata dall'Ark Communications Institute, il Center for Innovative Diplomacy, Community Data Processing e la Foundation for the Arts of Peace. Tra i fondatori vi è M. Graham.

Nel 1985 nasce a Londra GreenNet (Per una storia della nascita di GreenNet vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 58 e 108). Greenet è una parte importante di Econet e Peacenet e altre reti che faranno parte dell'Association for Progressive Communications (Rheingold, 1994, pag. 279). Al suo interno non si parla solo di ecologia, ma anche di diritti umani e di cooperazione sud/nord. Lo stesso anno nasce anche l'Institute for Global Communication (IGC). Racchiuderà in seguito al suo interno PeaceNet ed EcoNet. In seguito si aggiungeranno anche ConflictNet, LaborNet e WomensNet (Gubitosa et al., 1996, pag. 59 e 111-112).

Howard Frederick, attuale direttore delle notizie news director dell'Institute for Global Communications, ritiene che le associazioni del volontariato internazionale siano l'equivalente della società civile, a livello mondiale, teorizzata dai primi studiosi della democrazia moderna. (...) Frederick nei dibattiti telematici ha affermato che gli interessi finanziari e politici hanno "spinto al margine la società civile", lasciando senza mezzi di comunicazione chi voleva dare vita a questa cultura. Frederick ritiene che la telematica abbia modificato l'equilibrio di potere a favore delle associazioni del volontariato civile a livello mondiale (Rheingold, 1994, pag. 303).

Nel 1987 PeaceNet ed EcoNet si unificarono nell'IGC.

Nel 1987 in seguito ad un progetto ONU avviato nel 1986 e grazie ad una sponsorizzazione tramite i concerti di Little Steven e Peter Gabriel, nasce l'Association for Progressive Communication (APC) il network globale

per la pace che all'inizio racchiude al suo interno IGC e GreenNet (Gubitosa et al., 1996, pag. 59 e 108-109).

In quel periodo nasce anche Econet.

Nel 1987 nasce WorkNet che sfugge alla censura della polizia in SudAfrica per offrire un supporto telematico a tutte le forze in lotta contro l'apartheid.

Nel 1988 l'ecologista brasiliano Chico Mendes viene assassinato dopo che l'area geografica dove avviene l'assassinio era stata (casualmente?) isolata telefonicamente. La notizia arriva comunque alle redazioni dei giornali grazie alla rete telematica di una ONG alternativa: Alternex.

Nel 1989 nasce ConflictNet (per una storia della nascita di ConflictNet vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 112), una rete dedicata al sostegno della mediazione delle dispute e alla soluzione pacifica dei conflitti. Nel 1990 ConflictNet si unisce all'IGC.

Nel 1989 nasce Agorà Telematica in Italia, bbs del partito Radicale.

Nel 1990 nasce l'Association for Progressive Communications (APC) (per una storia della nascita dell'Association for Progressive Communications (APC) vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 113 e 116). Le varie organizzazioni membri dell'IGC fondarono l'APC per coordinare la rete mondiale di reti militanti.

Nel 1992 le reti dell'APC collegavano oltre quindicimila abbonati di novanta paesi. APC collabora con le nazioni unite (UNCED) e diventa il referente mondiale per la diffusione in rete delle informazioni delle ONG. Le reti dell' APC hanno avuto una fioritura dell'attività durante la Guerra del Golfo. In quanto guerra più seguita dai mass media, si è sentita l'esigenza di fonti alternative di informazione a cui hanno fatto fronte le informazioni dell' APC.

Nel 1990 Legambiente fa partire a Roma EcoRete in accordo con GreenNet.

Nel 1991 N. Milivojevic dello Swedish Peace and Arbitration Society apre la prima conferenza elettronica sulla guerra nella Ex-Yugoslavia "/APC/YUGO/ANTIWAR" all'interno del network APC (Skoric, 1996, pag. 49-51).

Nel 1992 nasce la conferenza echomail Peacelink.ita all'interno del circuito Fidonet.

All'inizio del 1992 gruppi pacifisti con il Center for the Culture of Peace and Nonviolence (Ljubljana), il Anti-War Campaign (Zagreb) e il Center for Anti-war Action (Belgrade), lanciano il progetto COMMUNICATIONS AID nella ex-Yugoslavia. Vengono dati modem a gruppi pacifisti in Lubiana, Zagabria, Belgrado e Saraievo per formare un network di BBS. Vengono su i server ZAMIR-BG (Belgrado) e ZAMIR-ZG (Zagabria). Dopo la primavera non è più possibile collegare direttamente le città dell'ex-Yugoslavia, che però riescono a collegarsi egualmente facendo un gateway di transito intermedio con l'Austria, la Germania e l'Inghilterra. In questo modo viene aggirata la censura sulle comunicazioni imposta dai governi nazionali. La posta elettronica in Internet viene veicolata attraverso GreenNet (Skoric, 1996, pag. 49-51).

Nel 1992 nasce LaborNet (per una storia della nascita di LaborNet vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 112) affiliata ad APC, che si muove nell'ambito sindacale, per il rispetto dei diritti dei lavoratori e il miglioramento delle loro condizioni (Gubitosa, 1998).

Lo stesso anno nasce in Italia la rete Peacelink (Per una storia della nascita di Peacelink vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 4 e 125). G. Pugliese, A. Marescotti e Marino Marinelli danno vita a Peacelink, all'interno del mondo dell'associazionismo e del volontariato. La rete di BBS nasce a partire dall'omonima area messaggi Fidonet (Peacelink.Ita), e

si espande in seguito anche sull'Internet, con un sito Web e un Gateway che permette di esportare come mailing list le conferenze dei BBS (Gubitosa, 1998).

Nel 1992 nasce in Italia la rete telematica ScoutNet.

Nel 1994 nasce in Italia l'associazione "Alcei" (Associazione per la Libera Comunicazione Elettronica Interattiva).

Nel 1995 nasce WomensNet (per una storia della nascita di WomensNet vedi Gubitosa et al., 1996, pag. 112).

Freenet e Reti Civiche

Un'espressione dei sistemi telematici municipali è il concetto di Free-Net, sperimentato a Cleveland. La Free-Net di Cleveland e il movimento della National Public Telecomputing Network nacquero da un progetto di ricerca del 1984 condotta alla Case Western Reserve University. Tom Grundner con una sola linea telefonica realizzò un sistema di bacheche elettroniche definito St. Silicon's Hospital [Ospedale di San Silicio], dove i cittadini potevano porre domande a un gruppo di esperti di pubblica sanità e ricevere risposte entro ventiquattr'ore (Rheingold, 1994, pag. 312-13).

Tom Grundner nel 1986 darà vita a uno tra i più significativi casi di reti civiche: Freenet, la Cornmunity Network di Cleveland. La Freenet di Cleveland forniva informazioni e aree di discussione a carattere locale ma anche accesso a servizi base Internet (newsgroups ed e-mail) in modo gratuito. A partire dalla Freenet di Cleveland (che oggi conta 50 mila iscritti) hanno cominciato a nascere molte altre Freenet nel mondo (Gubitosa, 1998).

Nel 1989 nasce l'associazione no-profit National Public Telecomputing Network (NPTN) ad opera di T. Grundner con lo scopo di diffondere le Freenet nel mondo. Nel 1994 le FreeNet sono le reti civiche o community network più diffuse e contano su un numero considerevole di utenti (Rheingold, 1994, pag. 312-13).

Attualmente FreeNet è anche un sistema di scambio ed anonimizzazione dei contenuti in Internet.

A gennaio del 1994 apre De Digitale Stad (La Città Digitale), come risultato di una join venture tra De Balie e xs4all. DDS era una FreeNet, un sistema libero che chiunque poteva usare. Lo scopo di DDS era di portare i politici ed i cittadini insieme in una comunità on-line.

Nell'estate del 1994 nasce (finanziato dall'Unione Europea) il progetto della Rete Civica di Bologna, con il servizio Iperbole. In una prima fase il servizio fornisce la posta elettronica gratuita ai cittadini bolognesi. Successivamente fornirà un servizio Full Internet gratuito al cittadino, mentre nel 1997 (con circa 15.000 utenti registrati) inizierà a diventare un servizio a pagamento con un costo molto concorrenziale sul mercato. La fornitura gratuita dei servizi internet da parte del Comune aveva scatenato le polemiche degli imprenditori privati che evidentemente non considerano la comunicazione mediata tramite internet un diritto del cittadino (Blasi, 1999, pag. 96).

A settembre T. Tozzi a nome di Strano Network presenta una proposta di Rete Civica al Comune di Firenze in cui si prefigura la fornitura gratuita dell'accesso alle reti telematiche (compresa internet) per le BBS fiorentine e i cittadini da parte del Comune di Firenze. Ad ottobre del

1995 una quindicina di BBS toscane coordinate da Strano Network forma la rete FirNet (di cui VTTV è l'hub) e presenta in Palazzo Vecchio la "Consulta della telematica dell'area metropolitana fiorentina" con la richiesta di una Rete Civica di Firenze allargata alla partecipazione delle BBS e la garanzia del rispetto di alcuni principi etici (vedi Etica Hacker). La nascente Rete Civica di Firenze trascurerà totalmente le richieste della Consulta.

Ad ottobre Strano Network realizza il "Cybercafé Zut", la prima postazione Internet pubblica e gratuita a Firenze.

Lo stesso anno nasce la rete civica di Roma (Roma on line) che raccoglie al suo interno Avana BBS e circa altre trenta BBS e associazioni dell'area romana, in seguito a una trattativa. Al contrario, il gruppo Decoder fa una proposta di collaborazione alla Rete Civica Milanese, che però non viene accettata perché considerata in contrasto con l'indirizzo "civico" della rete e perché alcune argomentazioni sono considerate troppo radicali.

Nel 1995 viene fatta dall'area della telematica di base di Torino una proposta anche nei confronti della Rete Civica torinese.

1.6. Uso controculturale dei media e delle arti istituzionali

La critica dei media è stata portata avanti nell'area dei movimenti politici e delle teorie intellettuali, avendo nei settori dell'arte molte delle loro prime sperimentazioni pratiche.

La fine degli anni cinquanta è il periodo di maturazione di quelle istanze artistiche che attraverso il Lettrismo, il gruppo Cobra ed altri, favoriranno la nascita da una parte dell'Internazionale Situazionista e dall'altra del movimento Fluxus. Entrambi movimenti artistici che rivalutano l'importanza della partecipazione dello spettatore nell'arte fino a chiedere un modello artistico che si dissolva nella vita stessa. Un'orizzontalità partecipativa che getta le premesse per le richieste di autodeterminazione del proprio fare creativo nei confronti dell'establishment culturale e artistico.

Le forme di guerriglia mediale possono trovare precedenti di vario tipo, ma in particolare intorno alla fine degli anni sessanta, mentre nasceva la telematica di base, fiorivano contemporaneamente gruppi o riviste come "Guerrilla television" (1971) o "Radical Software" (1969) in cui "si dichiara l'esigenza di una televisione decentralizzata fatta dalla gente per la gente" (Fadda, 1999, pag. 118-119). Una parola d'ordine, quella del decentramento che è nell'aria durante gli anni '60 e che ritroviamo in quel periodo anche al MIT in bocca agli hackers così come a molti scienziati che si occupano di reti. Sempre negli anni sessanta i cosiddetti pranks portano avanti una forma di lotta basata sulla diffusione di notizie verosimili (in quanto adeguate al modello dell'informazione dei media istituzionali) ma prive di fondamento nella realtà. Vengono definite guerre simboliche e sono una delle risposte di quegli anni a secoli di guerre di potere combattute attraverso i segni, il linguaggio e la comunicazione. Il falso come strumento di lotta verrà ripreso negli anni successivi nelle forme più svariate tese a svelare lo scarto, o in altri casi l'equivalenza, tra ciò che è reale e ciò che si percepisce come reale. Le grandi narrazioni politiche del passato si sono spesse basate su notizie prive di fondamento che hanno permesso di governare i popoli attraverso l'inganno.

Talvolta i virus più pericolosi non sono quelli informatici bensì quelli della mente, ovvero quelle strategie del linguaggio che sono in grado di contaminare e diffondere idee in modo più o meno consapevole per coloro che le ricevono o le diffondono. Studi sulle strategie subliminali sono stati fatti in diversi settori ed hanno avuto anche le loro espressioni in vari ambiti dell'espressione culturale⁵⁶. Inoltre è stata molto propagandata in certi ambienti underground la teoria dei memi introdotta nel 1976 da Dawkins (Dawkins, 1976) uno scienziato che si occupa di genetica e di teorie evolutive. In tale teoria i memi sono l'equivalente dei geni nella mente umana, ovvero la capacità delle idee di autoriprodursi, controllando in tal modo l'evoluzione della specie umana (vedi anche Rushkoff, 1994; Brodie, 2000; Ianneo, 1999).

Le Jamming Culture, descritte da autori come M. Dery o N. Klein, in realtà teorizzano più l'aspetto dell'interferenza cognitiva che non quello dell'interferenza materiale. Dunque l'attenzione verso certe strategie non va posta sugli aspetti del sabotaggio materiale, quanto sulla manipolazione delle idee. E su tale capitolo si apre un universo storico di interferenze fatte dagli e negli ambiti più disparati, non dunque semplicemente da un'area dell'underground telematico (vedi capitolo 1), quanto principalmente da ogni forma di potere che usa gli strumenti della comunicazione per alienare gli individui. E' contro tali strategie che le jamming culture, così come una lunga tradizione prima di esse, si pongono nell'ottica di restituire consapevolezza all'individuo e liberarne la coscienza.

La lotta sul piano della comunicazione è stata dunque da sempre uno dei principali luoghi del fare politica.

L'hacker art e più in generale tutto il filone antagonista della net art, così come altre sperimentazioni tecnologiche artistiche, hanno portato avanti anche quel tipo di obbiettivi nelle reti telematiche.

In particolare certe forme estreme come il plagiarismo od altre ancora hanno portato avanti una strategia di voluta falsificazione. Uno strano e da molti non condiviso paradosso per cui così come c'è chi difende la pace attraverso l'uso delle armi, c'è chi difende la verità attraverso l'uso del falso.

Ma una posizione di aperta contrapposizione tra vero e falso non appartiene realmente all'hacktivismo, che si situa in un ambito più sfumato che può essere fatto corrispondere alla tradizione dello scetticismo. L'azione si limita allo svelamento del falso, senza proseguire nella rivendicazione del vero.

Dada, avanguardia storica di riferimento di molte delle pratiche descritte in questo libro, non si limita ad andare contro l'arte del Palazzo, ma va contro la stessa arte Dada. Il "Primo manifesto Dada in lingua tedesca" letto da R. Huelsenbeck a Berlino nell'aprile del 1918 termina con la frase "Essere contro questo manifesto significa essere dadaista" (R. Huelsenbeck in Schwarz, 1976, pag. 98).

Le Avanguardie Storiche

Gli anni '50 e '60 vedono lo sviluppo di forme artistiche in cui viene stravolto il rapporto autore-spettatore e in cui il media viene usato come mezzo di comunicazione bidirezionale controllato e prodotto dall'utente stesso (Fadda, 1999, pag. 66-68). Eccone solo alcuni esempi.

Nel 1958 nasce l'Internazionale Situazionista ed il gruppo Fluxus57. In un'atmosfera conseguente ai lavori svolti nel decennio precedente dal Lettrismo, dal gruppo Cobra, dal Movimento Internazionale per un Bauhaus Immaginario e dal Laboratorio Sperimentale di Alba, così come dal lavoro delle avanguardie nella prima metà del secolo, i due gruppi porranno una forte attenzione alla necessità di rendere lo spettatore protagonista attivo dell'opera d'arte e ad una partecipazione collettiva nell'atto creativo.

"L'internazionale situazionista rigettò per prima il concetto stesso di copyright concedendo a chiunque senza alcuna limitazione, se non quella della responsabilità personale, il diritto di riprodurre i propri testi" (Bessarione, 1994, pag. 223).

W. Vostell, del gruppo Fluxus, nel 1958 realizza un'installazione, la *Chambre noir*, e l'anno successivo inaugura la serie dei TV-dé-coll/age, il cui senso dichiara che la televisione è uno strumento che annulla la coscienza degli individui e cerca dunque di fare una proposta per un suo uso quale strumento di liberazione (Celant, 1977, pag. 15-19).

Nel 1965 G. Chiari realizza il brano musicale "Fuori" che consiste in un happening che produce nel pubblico la consapevolezza di poter essere attore e non semplice spettatore dell'evento artistico.

Nel 1965 i video amatoriali di Paik e Levine realizzati con il Portapak sono i primi esempi di videoarte intesa come riappropriazione di tutti del media tecnologico. Con il Portapak la telecamera e il videoregistratore entrano nelle case della gente (Fadda, 1999, pag. 42 e 69).

E' qualcosa che in qualche modo è un segno della richiesta culturale della fine degli anni '60 e che precede la rivoluzione dei Personal Computer avendo lo stesso obiettivo di "farci mettere all'utente le mani sopra".

Nel 1967 partono i primi esperimenti di uso artistico del sistema di trasmissione televisivo con programmi autogestiti dagli artisti e finanziati con la formula "artist in residence" dalla Fondazione Rockefeller nelle televisioni WGBH-TV di Boston, KQED nella west coast ed altre. Ci lavoreranno J. Cage, A. Kaprov, B. Viola, Nam June Paik e altri. In queste televisioni si accede però dopo un'accurata selezione e quindi non sono realmente autogestite dal basso. Per tale motivo in seguito nasceranno centri indipendenti come ad esempio The Kitchen nel 1970 (Fadda, 1999, pag. 116-118).

Nel 1967 prima esecuzione su computer del "Capriccio n. 5" di Paganini, e di una sua variazione, attraverso un programma scritto da P. Grossi che usa un codice per fare musica ottenuto dal tecnico della Olivetti F. Zulian.

Nel 1967 G. Debord scrive "La Società dello Spettacolo". Il cinema, la televisione, i giornali, secondo Debord facevano parte dell'egemonia mondiale del potere in cui ricchi e poveri hanno imparato a governare con il minimo sforzo trasformando tutto in un evento mediale. Le manifestazioni teatrali dei partiti per proclamare la vittoria di politici già scelti dietro le quinte sono solo un esempio. La sostituzione dei villaggi con i condomini e dei bar con i fast-food fa parte di questa società dello spettacolo proprio perché contribuisce alla distruzione dei "soliti posti" dove ha vita la sfera pubblica. A vent'anni di distanza Debord conferma e aggiunge: <<L'agorà, la comunità generale, è sparita, con le comunità limitate a enti intermedi o a istituzioni indipendenti, a bar o ritrovi, o a lavoratori di un' azienda. Non esiste più un luogo dove la gente possa discutere della realtà che la riguarda perché non riesce mai a liberarsi in modo duraturo dalla presenza opprimente del discorso dei mass media e dalle

varie forze organizzate per erogarlo. [...] Ciò che è falso crea il gusto e si rafforza eliminando consapevolmente qualsiasi riferimento possibile all'autentico. E ciò che è autentico viene ricostruito più rapidamente possibile perché assomigli al falso>> (Rheingold, 1994, pag. 329-330).

Alla fine degli anni sessanta nel n. 11 della rivista "I.S." [Internazionale Situazionista] appare un lungo articolo di R. Vienet, dal titolo "I situazionisti e le nuove forme di azione contro la politica e l'arte". In esso sono formulate esplicitamente e compiutamente delle ipotesi di lavoro di sovversione della comunicazione: - sperimentare il detournamento dei fotoromanzi e dei manifesti pubblicitari; (...) - promuovere azioni di guerriglia dentro i mass-media (...) E' ancora possibile approfittare del fatto che gli studi della radio e della televisione non sono vigilati. Oppure, più modestamente, ogni radioamatore può trasmettere su base di quartiere. In Danimarca per esempio un gruppo di dissidenti del PC [Partito Comunista] ha messo in piedi qualche anno fa una propria radio pirata. Delle false edizioni del tale o del talaltro periodico possono essere utili per disorientare il nemico. (...) Questo tipo di azioni non porteranno certo a degli sconvolgimenti irreparabili, ma potranno servire a fare chiarezza e a far sorgere coscienza. - mettere a punto dei comics situazionisti.- realizzare film situazionisti>> (Scelsi, 1994, pag. 233).

Nel 1970 uno dei primi collegamenti musicali via rete, realizzato da P. Grossi tra il Centro Pio Manzù di Rimini e l'ateneo pisano.

Nel 1970 Nam June Paik, come molti altri artisti in quel periodo, costruisce un sintetizzatore elettronico di immagini televisive e non lo brevetta per permetterne l'utilizzo a chiunque.

Il Falso come strumento di lotta

Nel 1967 A.Hoffman, durante una delle maggiori dimostrazioni anti-guerra organizza un "Esorcismo del Pentagono", un'azione simbolica di protesta Hoffman che consisteva nel circondare il Pentagono in un sforzo di far lievitare la costruzione grazie alla combinata energia telepatica di tutti; in quest'occasione egli era a capo di più di 50.000 persone ed afferma: "pranks are symbolic warfare" (Rushkoff, 1994, pag. 263).

Alla fine degli anni '60 A. Hoffman dimostra che la percezione della realtà è realtà mettendo in giro una falsa notizia per cui lui sarebbe stato in grado di immettere dell'L.S.D. nelle tubature dell'acqua in S. Francisco in un modo tale che avrebbe provocato i suoi effetti su tutti i cittadini. Il sindaco di S. Francisco è costretto a smentire la notizia (Rushkoff, 1994, pag. 260; Re-Search, 1987, pag. 65-68).

Nel 1974 G. Metzger usa il termine "Art Strike" per proclamare uno sciopero dell'arte dal 1977 al 1980.

Nel 1975 un "falso" libro di G. Sanguinetti scatena un caso editoriale e politico svelato solo quando un anno dopo l'autore si svela e afferma la nascita del "falso politico". Seguiranno negli anni successivi diversi casi di falsi in stile situazionista tra cui le famose false testate giornalistiche di "Il Male" (una storia di questi "falsi politici" è riportata in Scelsi, 1994, pag. 234 e seguenti).

Nel 1978 sul numero 292 de "Le Monde Diplomatique" appare un testo di P. Fabbri, semiologo al Dams dell'Università di Bologna, organizzatore insieme ad alcuni dei fondatori di radio Alice, del seminario sulla falsificazione, in cui si legge: "In effetti stavamo semplicemente praticando quella che si

potrebbe chiamare una guerriglia semiologica. (...) La falsificazione non era per noi che una piccola parabola della simulazione generalizzata nella quale viviamo.". (...) In quel periodo, nel n. 20 della rivista "Anarchismo" A.M. Bonanno scrive l'articolo "Il falso come strumento di lotta" in cui si legge: "Innanzitutto chiariamo una cosa. La tecnica della falsificazione è adottata in forma istituzionale dallo Stato e dalle varie forme che il potere prende nella sua realtà. Basti pensare al modo in cui gli organi di informazione hanno gestito il caso Moro. (...) In fondo, la funzione della cosiddetta "cultura di sinistra" era proprio quella di fungere da "controinformazione". Ma ora che questa cultura sta facendosi Stato, essa si identifica con la mistificazione ideologica. Ecco allora che dei gruppi minoritari possono decidere di adottare la tecnica del falso, non come semplice gestione ideologizzata dell'informazione ma come strumento rivoluzionario." (...) Nel 1978 in un ciclostilato il "Collettivo del Contropotere" di Torino afferma: "Il falso è uno strumento di lotta importante perché ottiene il duplice risultato di costringere il potere a smentirsi e di minare la credibilità delle istituzioni, riducendo indirettamente l'influenza dei mass-media, poiché a lungo andare si può arrivare al punto di rendere inverosimile qualsiasi notizia ufficiale". (...) Nel 1979 esce "I fiori di Gutenberg - Analisi e prospettive dell'editoria alternativa in Italia" in cui "si ricostruiscono con dovizia di particolari gli episodi più clamorosi e le sottese ragioni politiche delle pratiche "illegali" legate al mondo editoriale negli anni settanta." (...) Nel 1979 esce il primo numero di "La Chiesa di SubGenius" la più vasta congrega mondiale di plagiaristi organizzati (Scelsi, 1994, pag. 50-51, 221-223 e 233-240).

Nel 1985 a Londra parte il progetto di usare un nome collettivo "Karen Eliot" per firmare i lavori artistici da parte di qualunque artista. Karen Eliot descrive così il progetto: "All'interno del percorso intessuto intorno alla questione del copyright, la rivendicazione della non originalità della produzione artistica assume rilievo, proprio per la chiara volontà iconoclasta di distruggere il fondamento teorico-filosofico su cui il copyright si regge: il mito della genialità individuale di chiara ascendenza romantica". Nel 1988 S. Home, uno dei principali animatori dell'underground londinese alla fine degli anni ottanta, pubblica "The Assault On Culture. Utopian currents from Lettrisme to Class war". In quel periodo S. Home pubblica ed indice anche "The Festival of Plagiarism". Nel 1989 S. Home proseguendo una tradizione situazionista pubblica "Art Strike handbook. 1990-1993 the years without art" in cui proclama uno sciopero dell'arte dal 1990 al 1993 (Scelsi, 1994, pag 218).

Nel 1994 nasce il progetto Luther Blissett per cui diverse soggettività in Italia e all'estero cominciano a usare il nome multiplo Luther Blissett per firmare le proprie azioni (su Luther Blissett vedi Luther Blissett, 1996; .Zip, 1997, pag. 60; Dazieri, 1996, pag. 109 e seguenti). L'idea appartiene ad un'etica del fare collettivo che ritiene più ciò che il lavoro mette in moto a livello sociale che non l'identità di chi ha prodotto tale lavoro. E' un'etica che non prevede premi per gli autori del lavoro in quanto presume che il risultato del lavoro collettivosia già un premio condiviso dall'umanità intera. Quando parte il progetto Luther Blissett a Bologna, il fenomeno ha una sua immediata diffusione nelle BBS nazionali, dove la questione dell'anonimato era una forte rivendicazione nell'area delle reti cyberpunk ed antagoniste. Moltissimi dunque si collegano alle BBS mettendo

messaggi in rete a firma Luther Blisset. Il progetto si sviluppa contemporaneamente non solo nell'ambiente della mail art e delle reti telematiche, ma anche in quello dei media in generale così come in ogni possibile azione del quotidiano. Ciò dà luogo ad una improvvisa esplosione del fenomeno a livello nazionale ed internazionale che renderà in poco tempo Luther Blisset un personaggio pubblico noto a chiunque, le cui azioni sono riportate e recensite sui maggiori media mainstream.

Tra le azioni del 1994, Luther Blissett opera una beffa ai danni della trasmissione televisiva "Chi l'ha visto?" che si mette sulle tracce di un inesistente Harry Kipper.

Nel 1995 parte Radio Blissett a Roma e Bologna. A Roma la polizia in borghese spara in aria per fermare la "deriva psicogeografica" in autobus dell'Associazione Psicogeografica Romana. Esce il libro di Luther Blissett "Mind Invaders", Castelvechi editore ed esce il numero 0 della fanzine "Luther Blissett. Rivista di guerra psichica e adunate sediziose".

Nel 1996 esce il libro di Luther Blissett "Totò, Peppino e la Guerra Psichica" AAA edizioni.

Nel 1996 la Mondadori casca in una trappola pubblicando il libro "Net generation" a firma Luther Blissett. Lo stesso anno V. Baroni pubblica "Luther Blissett uomo dell'anno".

Nel 1997 esce il libro di Luther Blissett "Lasciate che i bimbi", Castelvechi editore. Lo stesso anno un magistrato sporge querela in relazione all'uscita di un libro curato dal Luther Blisset Project (sono coinvolti Helena Velená, Castelvechi e un provider).

Nell'estate del 1999 alla biennale di Venezia partecipa un'artista serbo inesistente: Darko Maver. L'operazione mediale di fantasia realizzata da 0100101110101101.org vuole mettere in risalto le contraddizioni del sistema dell'arte attraverso l'uso strategico dei media. Lo stesso gruppo viene privato qualche mese dopo del dominio vaticano.org (copia infedele e nello stile neosituzionista di stampo blissettiano del sito ufficiale della santa sede) contenente brani eretici, testi degli 883 ed altro, mimetizzati ad arte fra encicliche e lettere apostoliche.

EntarteteKunst nasce dal Luther Blissett Project per diffondere le strategie di guerriglia comunicativa e di plagio.

Nel 2000 uno dei Luther Blissett è tra i fondatori del Net_Institute.

I Media Come Strumento di Protesta

Dalla fine degli anni sessanta nell'underground e nei movimenti il video diventa uno strumento per determinare il cambiamento sociale e l'intervento attivo delle persone. Il videotape diventa cioè uno strumento di lotta. Nascono dunque collettivi di video underground e il video viene usato per fare informazione dal basso e in modo collettivo. Il video diventa il mezzo che permette una liberazione estetica dell'individuo. Nel 1971 M. Shamberg e il gruppo Raindance scrivono Guerrilla Television che diventa il manifesto del video di movimento in cui si dichiara l'esigenza di una televisione decentralizzata fatta dalla gente per la gente (Fadda, 1999, pag. 70, 112 e 119-120).

Il videotape inizia ad essere usato come strumento politico nell'occasione di campagne elettorali realizzate collettivamente.

Nel 1974 nasce in Italia il Laboratorio di Comunicazione Militante. Il Laboratorio di Comunicazione Militante usa il video per svelare e criticare

i sistemi linguistici usati dai media istituzionali. Inoltre vuole essere un mezzo per autogestire gli strumenti di comunicazione e rendere le persone protagoniste attive della comunicazione. Per il L.C.M. il video diventa uno strumento pedagogico non per produrre opere, bensì consapevolezza critica verso l'informazione e i mass-media (Fadda, 1999, pag. 122, 127-130 e 134).

A cavallo tra la fine degli anni settanta e l'inizio ottanta nasce a San Francisco, la casa editrice underground Re-Search, fondata da G. Travis e B. Thomas, che diventerà una delle principali voci dell'underground americano.

All'inizio degli anni ottanta nasce il collettivo tedesco ADILKNO - The Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge, che collaborerà con Autonomedia di New York e al cui interno milita G. Lovink uno dei personaggi più attivi nell'area della net art internazionale negli anni novanta.

Il collettivo di Autonomedia di New York è una delle attuali più importanti situazioni di hacktivism internazionali. La sua casa editrice ha pubblicato alcuni libri nodali per i movimenti internazionali quale ad esempio "TAZ" di H. Bey.

La definizione culture jamming (interferenza culturale), viene coniata nel 1984 dai Negativland di San Francisco. Uno dei membri del gruppo, parlando dell'album Jacom '84, dichiara infatti che "i cartelloni pubblicitari contraffatti ad arte... spingono lo spettatore a riflettere sulla strategia aziendale di partenza" (Klein, 2001).

Nel 1986 nasce il gruppo Immediast Underground.

A maggio dello stesso anno il gruppo Media Assassins California fa un'azione di TV hacking inserendosi con immagini oscene nelle trasmissioni della WSCT la TV locale di Sacramento in California. In seguito colpiscono la WBCN di S. Francisco con l'immagine di un sosia di Regan che sniffa cocaina. Nella rivendicazione affermano che il governo spaccia la droga più potente: la TV. In altri volantini diffondono le istruzioni su come realizzare questo tipo di interferenze. Fanno un'altra ventina di azioni tra il 1987 e il 1988 (Scelsi, 1990, pag. 205 e seguenti).

Nel 1987 gli Earth First! pubblicano "Ecodefense: a field guide to monkey wrenching" (sugli Earth First! come battaglia mediale vedi Rushkoff, 1994, pag. 264 e 267).

Lo stesso anno nasce a New York il Critical Art Ensemble (www.critical-art.net), un gruppo di artisti che opererà una radicale azione di critica sui media in rapporto all'arte e alle nuove tecnologie.

Nel 1988 O. Clarke per un mese fa ripetute azioni di TV hacking in USA e alla fine viene arrestato.

Alla fine degli anni ottanta esce il primo numero della rivista "Variant" sulle controculture, i media e l'arte ed il n. 1 della fanzine di culture underground "Emissions".

All'inizio degli anni novanta appare la notizia di un virus informatico che sarebbe stato usato dagli americani durante la guerra nel golfo per distruggere i network di comunicazione irakeni. La notizia sembra poi essere verificata come non vera, ma essere essa stessa un "media virus" (Alexander, 1993, pag. 93).

A novembre del 1991 G. Perretta cura la mostra "Medialismo" alla galleria d'arte Paolo Vitolo a Roma (Perretta, 1991)

Nel 1991 esce il n. 1 della fanzine "Felix" di controcultura mediale.

Nel 1992 Nasce ad Austin il collettivo di guerriglia mediatica Fringe Ware. Lo stesso mese la forza del movimento cyberpunk italiano trova uno sbocco mediatico riuscendo a ottenere una trasmissione televisiva autogestita nel programma Mixer della RAI.

A novembre esce "Furiosa '93. Agenda, che documenta le tracce di dieci anni di autoproduzioni e comunicazione sovversiva" a cura della Lega dei Furiosi.

Il collettivo ADILKNO scrive "The Media archive" e M. Fuller pubblica "Flyposter Frenzy. Posters from the anticopyright network".

Nel 1992 nasce la rivista La Stanza Rossa, una rivista bimestrale (chiuderà nel 1998) realizzata a Bologna che si occupa di arte, media e nuove tecnologie.

Nel 1992 esce "Seizing the media" di Immediast International, in cui si legge una teorizzazione della necessità di fare network internazionali per una lotta culturale contro i media ufficiali.

A gennaio del 1993 esce il n.1 della fanzine "Codici Immaginari", che sarà uno dei principali luoghi di riflessione teorica a Roma sui nuovi media e il cyberpunk.

A gennaio del 1993 esce "Codici Immaginari", n. 1, Roma. (4 numeri dal 1993 al 1994). In redazione: Nando Vitale, Roberto Callipari, Andrea Natella, Alessandro Salibra, Roberto Terrosi, Lamberto Manganello, et altri...

Nel 1992 A. Kroeker scrive "Spasm" (Kroeker, 1993).

Nel 1993 il gruppo BLO Barbie Liberation Organization manipola alcune serie di bambole Barbie che vengono vendute alterate in modo da fargli pronunciare delle frasi anomale.

In quel periodo A. Hawks crea una collezione di riferimenti bibliografici a libri, riviste, siti, ecc. in un messaggio in una mailing list e chiede ad ognuno di aggiungere, come un virus, i propri riferimenti, e in questo modo il messaggio diventa di diverse centinaia di pagine. Da ciò nasce una meme-zine, "Virus 23", che porta avanti quella che viene definita la guerra di memi negentropici contro i memi antropici. W. Burroughs e G.P. Orride sono i riferimenti per la meme-zine "Virus 23" che crede nella necessità di un forum libero per far circolare nuovi memi che facciano evolvere l'umanità (Rushkoff, 1994, pag. 249-257).

Lo stesso anno M. Dery scrive Culture jamming: "Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Sign" (Dery, 1993) in cui l'idea di interferenza culturale viene definita all'interno di un contesto che si situa trasversalmente tra le arti e l'attivismo.

Ad ottobre del 1993 G. Perretta organizza la mostra "Medialismo" al Trevi Flash Art Museum a Trevi e scrive l'omonimo libro (Perretta, 1993).

A novembre del 1993 esce il primo numero della rivista Neural fatta da A. Ludovico. Sarà una delle più attente riviste italiane sul fenomeno dell'underground e dell'arte in rete. Sarà anche una delle prime a parlare in Italia di hacktivism.

Nel 1994 Il collettivo ADILKNO scrive "Cracking the Movement" e A. Kroeker scrive "Data Trash" in cui emerge la sua filosofia dell'"hacking the media". In Data Trash si legge:

<<Stelarc afferma che il corpo futuro dovrà essere "ricombinante". (...)

Bruce Sterling definisce "segno ricombinante" un'arma d'attacco subumana, il complesso militar-spettacolare, che ha come fine il recupero della "virtualità come patrimonio strategico">> (Kroeker, 1994, pag.34-34).

L'idea di "ricombinazione" come si è già visto viene recuperata dalla genetica e dalla biologia ed applicata in varie teorie attuali.

Nel 1994 D. Rushkoff scrive "Media virus!" (Rushkoff, 1994) in cui descrive l'idea che i media sono organismi viventi e come tali suscettibili di essere infettati (per un'introduzione al concetto di Media Virus vedi Rushkoff, 1994, pag. 3 e 15). Lo stesso anno M. Fuller pubblica l'antologia di saggi "Unnatural - techno theory for a contaminated culture".

Nel 1994 il gruppo di New York Critical Art Ensemble pubblica il libro "Electronic civil disobedience" in cui viene ipotizzato che la disobbedienza civile elettronica possa essere un evento non di massa.

Nel 1994 R. Bui scrive "Transmaniacalità e situazionisti. Senza il cyberpunk l'inserruzione dei corpi tra le luci e le ombre del reticolo multimediale".

In quel periodo esce il primo numero della rivista "Sdefinizioni".

A marzo rassegna "Stati virtuali" a Treviso a cura di G. Verde.

A. Ludovico realizza "Internet.Underground.Guide" libro e cd audio.

Nel 1995 esce la traduzione italiana di "Via radio. Saggi sull'immediatismo" di H. Bey.

A febbraio del 1996 viene realizzata una campagna internazionale contro McDonald's (vedi <http://www.mcspotlight.org>; <http://www.mcspotlight.org/campaigns/internet.html>; <http://www.mcspotlight.org/campaigns/current/resources/index.html>).

Nel 1996 H. Bey scrive "The Information War". Il gruppo Critical Art Ensemble scrive "Disobbedienza Civile Elettronica". A. e M. Kroker scrivono "Hacking the Future" (Kroker, 1996). In estate esce il n.0 della rivista "Media Philosophy". In quel periodo esce il numero 1 della rivista "Simultaneità".

A novembre del 1997 viene organizzata la campagna "Buy Nothing Day" (<http://adbusters.org/campaigns/bnd>).

Un'altra opzione praticata dai grassroots movements per veicolare la propria comunicazione è quella della e-zine Urban75, www.urban75.com che ha una intera sezione dedicata alle modalità più efficaci di utilizzare i media e in particolare su come rapportarsi alle logiche della carta stampata. Il contenuto della sezione, intitolata "Exploit the Media", è sintetizzato nelle prime righe: "se non sei tu a sfruttare i media, i media sfrutteranno te." La sezione è condita con tutti i tips (trucchi, dritte), necessari ad evitare che l'informazione prodotta dagli attivisti politici venga ignorata o manipolata dai media mainstream. Urban 75 nasce nel 1997 per denunciare la criminalizzazione e la repressione indistinta dei tifosi inglesi, dei ravers e dei travellers, ma diventa luogo di un serrato dibattito sulla privacy e il controllo sociale, sul diritto agli spazi ed alla mobilità.

Nel 1997 al Teatro ContattoOFF di Udine si tiene la rassegna "Interzone".

A. e M. Kroker scrivono "Digital Delirium" (Kroker, 1997). Il Centro di Produzioni Indipendenti "Zona rischio" pubblica [Zona.htm](http://www.zona.htm)

Nel 1998 l'Electronic Disturbance Theatre realizza il software floodnet per fare i netstrike ed inizia ad organizzare dei netstrike chiamandoli "virtual sit-in".

A settembre del 1998 nel Festival di Ars Electronica a Linz in Austria, P. Riemens ed altri organizzano una sezione denominata "Info War" a cui partecipa una vasta area dell'hacktivism internazionale, attraverso conferenze e installazioni. "Info War" è uno degli incontri che contribuisce a diffondere a livello internazionale le pratiche dell'hacktivism.

Nel 1998 esce il numero 1 della fanzine "MIR Men In Red. Rivista di ufologia radicale".

All'inizio del 1999 nasce la proposta di creazione di un Media Institute che si concretizzerà nel Net-institute realizzato in rete all'inizio del 2000.

A dicembre nasce a Roma Candida TV (<http://candida.kyuzz.org>). I contenuti della televisione autogestita, che ha un proprio palinsesto nell'etere romano, sono diffusi anche via web. Il progetto prevede la costruzione di un archivio telematico delle trasmissioni irradiate via etere e la contaminazione della cultura televisiva attraverso le istanze poste dall'autogestione dei mezzi di comunicazione. Candida TV nasce dall'incontro di una decina tra giovani autrici, registi, tecniche, appassionati e appassionate ricercatrici delle potenzialità ancora inesprese del linguaggio audiovisivo. CANDIDA TV è un programma in cui i codici e i temi trattati rispondevano a un preciso intento di ricongiungere la spaccatura tra pubblico e televisione generalista.

Nel 1999 esce il numero 1 di "Torazine".

A febbraio del 2000 viene proposta la realizzazione a Roma di The Thing.it, settimo nodo dell'omonimo network internazionale.

Il sito The Hacktivist (www.thehacktivist.com) è attualmente uno dei principali siti di hacktivism internazionale.

Il Filone Antagonista della Net Art

Il cyberpunk degli anni ottanta è paragonabile per il tipo di fascinazione a quel fenomeno che negli anni novanta si è voluto chiamare "net art". Presenta un'analogia di capacità di fare presa su un'area di underground artistico che è interessata ad esprimersi attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Il primo però, pur essendo un'invenzione letteraria, riesce, grazie ad una semplice combinazione di parole ad affiancare a tale categoria altre due aree di persone che fino a quel momento non avevano un'identità comune in cui riconoscersi: l'area dell'autogestione radicata nel movimento Punk con interessi verso un uso antagonista dei media e in particolare dei nuovi media, con l'area degli smanettoni del computer con vocazioni anarcoide e una dichiarata simpatia verso l'underground. Se a ciò si aggiunge l'adesione con l'area della psichedelia si capisce che il cyberpunk, pur essendo un'invenzione, ha avuto la capacità di farsi promotore di una mutazione ricombinante di aree socialmente ben radicate. Per tale motivo il cyberpunk ha avuto una forte presa sulle nuove generazioni con una spinta non solo dall'alto (i media mainstream) ma anche dal basso che ne ha garantito la diffusione ed un genuino radicamento nelle culture giovanili.

A differenza del cyberpunk il fenomeno della net art non è stata un'invenzione letteraria, ma è stato pilotato da un altro tipo di istituzioni legate all'establishment ufficiale dell'arte. Proposta da un gruppo di artisti europei, la net art è stata formalizzata di fatto attraverso un evento sponsorizzato dalla Biennale di Venezia nel 1995 e quindi è esplosa attraverso l'appoggio di una molteplicità sia di Centri di ricerca sui Nuovi Media europei, sia di progetti finanziati dalla Comunità Europea e in particolar modo con l'appoggio nell'Europa orientale del finanziere Soros. Facendo proprie una serie di nuove pratiche del fare arte, la net art è riuscita ad imporsi in brevissimo tempo nel panorama artistico internazionale grazie all'azione congiunta di istituzioni,

meeting (il ciclo di Next Five Minutes), mostre (ad esempio anche Documenta a Kassel, oppure Ars Electronica a Linz) in cui sponsor di vario tipo trovavano nell'area della mailing list Nettime il referente artistico per l'improvvisa notorietà e diffusione della rete Internet. Sebbene il nucleo dei fondatori della net art avesse contatti e radicamento nell'area dell'antagonismo, il termine, forse anche solo per questioni linguistiche, ma più probabilmente per un'incapacità di far presa realmente sul movimento hacker, non ha funzionato nella capacità di arginare gli assalti con cui il mercato ha cercato di appropriarsene. Così net art è diventata anche la vendita di quadri on-line o altre amenità del genere. Sia il cyberpunk che la net art hanno però prodotto pratiche nuove, forme di aggregazione e dunque dato spinta a nuove ricerche che adesso cercano di ritrovare un'identità comune nel nuovo termine hacktivism, mutuato in certe sue propaggini in activism.

Nel 1985 nasce la rivista olandese "Mediamatic" (www.mediamatic.nl/magazine/magazine.html) che si occupa di critica e cultura dei nuovi media. Tra i suoi più attivi collaboratori vi è G. Lovink (anche membro della rivista "ctheory" e del gruppo Bilwet/Adilkno).

Nel 1991 nasce The Thing bbs (<http://bbs.thing.net/login.thing>) realizzata da W. Staehle. Tra i suoi attuali collaboratori vi è R. Dominguez. The Thing inizia come un Bulletin Board System che si occupa di arte contemporanea e teoria culturale.

Nel 1993 viene realizzato un primo Next Five Minutes in Amsterdam, è un incontro tra video-attivisti. Tra questi vi è Paul Garrin, video-attivista di New York che lo stesso anno riprende con la telecamera una manifestazione in Tompkinson Square (Rushkoff, 1994, pag. 210).

Etoy è un gruppo di artisti che si occupa di hacktivism e che si forma a Zurigo nel 1994 (vedi capitolo 1).

Nel 1994 al Chicago Cultural Center A. Muntadas realizza un'installazione attraverso cui è possibile collegarsi al sito internet "The File Room", realizzato dall'artista per l'occasione, che contiene un archivio di alcune famose censure nella cultura e nell'arte.

Nel 1995, THE THING viene rinnovata e si trasferisce sul web.

A giugno del 1995, in occasione della Biennale di Venezia, un gruppo di artisti e intellettuali da tutta Europa viene invitato a gestire uno spazio per tre giorni. Tale incontro segna la nascita della mailing list internazionale Nettime tra i cui principali promotori vi sono G. Lovink e P. Schultz. Tra gli italiani invitati vi sono T. Tozzi e A. Ludovico (Neural). Di seguito la pagina introduttiva al sito della mailing list Nettime: "<nettime> is not just a mailing list but an effort to formulate an international, networked discourse that neither promotes a dominant euphoria (to sell products) nor continues the cynical pessimism, spread by journalists and intellectuals in the 'old' media who generalize about 'new' media with no clear understanding of their communication aspects. We have produced, and will continue to produce books, readers, and web sites in various languages so an 'immanent' net critique will circulate both on- and offline. <nettime> is slightly moderated. History: the formation of the nettime group goes back to spring 1995. A first meeting called <nettime> was organized in june 1995, at the Venice Bienale, as a part of the Club Berlin event. The list itself took of the fall. A first compilation on paper appeared in January 1996, at the second Next Five Minutes events (the

so-called ZKP series). The list organized its own conference in Ljubljana in May 1997, called 'The Beauty and the East'. A 556 pages nettime anthology came out in 1999: "Readme! Ascii Culture and the Revenge of Knowledge" (Lovink et al., 1999, <http://nettime.org/info.html>).

Poco dopo, ad ottobre, si tiene a Budapest il convegno Metaforum II organizzato dall'area della mailing list Nettime.

Il termine "net art" inizia ad essere usato nel 1995, si dice, da V. Kotic, artista dell'area della Nettime.

Dal 1995 A. Broeckmann inizia a lavorare al V2_Organisatie Rotterdam (Institute for the Unstable Media) (www.v2.nl/index.php).

A gennaio del 1996 viene organizzato ad Amsterdam e Rotterdam il convegno Next Five Minutes, organizzato dall'area della mailinglist Nettime. In quell'occasione viene pubblicato "ZKP - ZH Proceedings 1995 - version 1.0", the Next Five Minutes Edition, che raccoglie alcuni degli atti del convegno Metaforum II tenutosi a Budapest a ottobre del 1995 e alcuni degli atti del convegno in corso ad Amsterdam. Per gli italiani partecipano i gruppi Decoder e Strano Network.

"Durante la conferenza "Next Five Minutes" a Rotterdam (Amsterdam) a febbraio del 1996, un gruppo di 30 persone fondano il Syndicate, che venne creato come base per lo scambio di informazioni tra gli attivisti culturali della parte Orientale e quelli della parte Occidentale dell'Europa.

Il cuore del Syndicate è la sua mailing list, il cui host è l'Ars Electronica Center a Linz e coordinata da V2_Organisation a Rotterdam. Il Syndicate Network, è un progetto sperimentale di ricerca sulle possibilità di costruire aperte comunità attraverso la cultura, utilizzando i benefici di vantaggiosi media in strutture decentralizzate, come Internet.

A febbraio del 1996 viene fondata in Germania "Rhizome" (www.rhizome.org) da Mark Tribe. Alex Galloway, attuale editore e direttore dei contenuti e della tecnologia di Rhizome entrò nel gruppo nell'agosto del '96, quando l'organizzazione si spostò a New York. Si tratta di un'organizzazione internazionale senza scopo di lucro che si occupa di arte e nuovi media con un'attenzione particolare alla net art. Rhizome ha 6.000 membri in oltre 75 paesi del mondo. Il suo scopo è di essere una specie di centro propulsore online per gli artisti e chiunque sia interessato alla nuova arte mediatica, un meccanismo che permette a persone diverse di comunicare, scambiarsi idee, discutere sulle proprie opere, commentare opere altrui, o anche scrivere saggi teorici.

Intorno al 1996 nasce (r)(tm)ARK (www.rtmrk.com), una società negli Stati Uniti che finanzia progetti per il sabotaggio dei nuovi miti dell'era digitale. Questo tipo di finanziamento permette agli investitori di conservare l'anonimato e di evitare ogni tipo di responsabilità legale. (r)(tm)ARK si serve del sabotaggio per creare scoop sensazionali sulla stampa e sui media, per far conoscere gli abusi delle società commerciali verso le leggi e la democrazia. Tra i progetti finanziati vi sono The etoy Fund, The Barbie Liberation Organization e The Zapatista Floodnet.

A marzo del 1996 iniziano i primi Digital Hijack. Gli Etoy fanno un Digital Hijack ai danni del motore Altavista.

Nel 1997 esce "ZKP4. Beauty and the East" una raccolta di testi dalla mailing list Nettime.

Nel 1998 Max Kossatz progetta "The Thing Communicator" che da a The Thing la sua attuale forma (<http://bbs.thing.net/>).

Nel 1999 la multinazionale Etoys cerca di far chiudere il sito degli Etoy. Dopo diverse cause legali e una mobilitazione massiccia del popolo della rete, la multinazionale perde la causa.

Ad ottobre del 1999 partono le Etoywar (www.toywar.com).

Nel 1999 in occasione del meeting "Next Five Minutes 3" ad Amsterdam viene pubblicato il catalogo "N5M3. Next Five Minutes 3 Workbook". Durante il N5M3 conferenze su: Art of Campaigning, Net.Activism, Media & Conflict Resolution, Art After Activism. Tra gli italiani presenti è forte la presenza del gruppo Avana.

Nel 1999 l'area della mailing list Nettime scrive "Readme!" (AA.VV., 1999b).

A settembre del 2000 si svolge a Bologna D.I.N.A (digital_is_not_analog) un meeting che vuole far conoscere i principali esponenti della net art. Tra i partecipanti alla prima edizione vi sono Vuk Cosic e RTMark.

Nel 2000 Jaromil realizza il software per fare un'Hascii cam (www.dyne.org).

Nel 2001 nasce il gruppo Epidemic (www.epidemiC.ws).

1.7. Controllo e Repressione

Gli autori di questo libro sarebbero felici di vivere in un mondo migliore.

Un mondo in cui le leggi siano la formalizzazione degli accordi intorno a cui tutte le componenti sociali si trovano consenzienti e non il risultato della pressione operata da un gruppo politico o economico. Che laddove le leggi limitino i diritti individuali, ciò accada per proteggere un miglioramento globale dell'umanità e non garantire un vantaggio ad una singola parte. Che la loro applicazione valga per tutti, senza escluderne alcuni.

Un mondo in cui il controllo sia un sentimento di protezione reciproca e trasparente e non una forma occulta tesa ad annullare ogni forma di dissenso.

Un mondo in cui gli accordi sociali siano il frutto del dialogo e non della repressione.

Purtroppo il contenuto di questo paragrafo ci fornisce una panoramica, peraltro solo indicativa e assolutamente non esaustiva, che dimostra che così non è.

Ciò nonostante, il resto del libro ci lascia convinti che un mondo migliore è possibile.

Il Controllo Sociale

Nel 1791 J. Bentham idea uno spazio architettonico, il Panopticon, in cui la tecnologia è al servizio del controllo.

Nel 1972 M. Foucault scrive "L'ordine del discorso".

Nel 1976 M. Foucault scrive "Sorvegliare e punire".

Nel 1985 nasce la prima BBS-trappola della polizia. In seguito ne vengono create altre, definite sting board, quali: Underground Tunnel del sergente R. Ansley "Pluto", la The Phone Company di K. MacLeod. Provocano un clima di paranoia nell'underground digitale (Sterling, 1992, pag. 80).

Nel 1985 nasce ASSOFT Associazione Italiana per la Tutela del Software, su iniziativa di otto aziende di produzione, con lo scopo di proteggere giuridicamente i programmi (Scelsi, 1994, pag. 112).

Nel 1987 i giudici di Chicago formano la Computer Fraud and Abuse Task Force, una delle più aggressive unità contro i crimini informatici (Sterling, 1992, pag. 8 e 95).

Nel 1988 sei tra i maggiori produttori del mondo si uniscono per dare vita a BSA, Business Software Alliance, (per informazioni sulla BSA vedi la scheda in Scelsi, 1994, pag. 113) il più grande potentato del settore informatico. Si tratta di Aldus, Ashton-Tate, Autodesk, Lotus Development, Microsoft, WordPerfect. A queste aziende si aggiungeranno in seguito Digital Research e Novell nel 1990, e Apple nel 1992. La BSA ha potuto realizzare un archivio di 400 indirizzi, grazie al quale ha istituito una serie di esposti presso la magistratura, che con prontezza ha comminato multe e sequestri a privati e aziende. In Italia, tra le iniziative più discutibili targate BSA va ricordato l'invito alla delazione pubblicato a pagamento per diversi giorni su giornali economici e quotidiani a grande diffusione nazionale. In questi annunci, con lo slogan "Copiare software è un delitto. Aiutaci a combattere la pirateria!" si invitava a spedire a BSA un modulo prestampato o a chiamare un numero verde, indicando nomi e indirizzi di soggetti non in regola con la legge sul software, dal vicino di casa all'avversario politico (Scelsi, 1994, pag. 25).

Nel 1988 Un finto hacker, Dictator, in realtà un infiltrato del Servizio Segreto, insieme ad un gruppo di agenti filma di nascosto la convention di hacker "SummerCon" organizzata da Phrack. Tali filmati saranno nel 1990 recuperati e portati come arma della difesa al processo contro gli hackers dell'operazione Sun Devil, in quanto ne risulta venir fuori la dimostrazione che tale convention era assolutamente legale e priva di ogni tipo di reato (Sterling, 1992, pag. 8 e 210).

Nel 1991 vengono realizzate delle relazioni annuali dei servizi segreti e del Ministero degli Interni sulla telematica antagonista.

Lo stesso anno sulla rivista americana "2600", (nel numero di primavera) viene pubblicata la notizia che sono stati trovati dei fili extra attaccati alla loro linea fax collegati al palo telefonico. Dunque la loro linea fax è sotto controllo (Sterling, 1992, pag. 65).

In estate sulla rivista americana Intertek (vol. 3.2, estate, 1991) appare una pagina con la stampa di un rapporto della FBI sotto a cui una didascalia spiega: "Questo appunto della FBI "Acquisition of Information from Electronic Bulletin Boards" era mandato al Dr. Williams circa un anno dopo la sua richiesta FOIA. L'informazione che egli riceveva indica che la FBI prendeva in considerazione di implementare un programma di monitoraggio di BBS ma poi decideva che non era necessario. Comunque la FBI non ritiene che un programma di monitoraggio generale dovrebbe essere necessariamente illegale."

Nel 1992 entra nella BSA la Apple.

Nell'inverno 1993-94 l'amministrazione americana vuole usare il Clipper Chip per poter controllare le comunicazioni crittate. Si scatena un'ondata di reazioni nella rete (sulle questioni relative al Clipper Chip vedi Barlow, 1996, pag. 207; D. Denning, 1996, pag. 215-217; Zimmerman, 1996, pag. 183-184). Lo scopo dell'amministrazione è quello di rendere obbligatorio lo standard del Clipper Chip in tutte le apparecchiature vendute allo Stato, forzando in questo modo l'adozione dello standard governativo da parte dei costruttori di apparecchi domestici come telefoni,

fax o modem. A maggio, M. Blaze, un matematico dei Laboratori Bell At&t, riesce in soli 42 minuti ad aggirare le protezioni del Clipper Chip. Blaze ha usato una "backdoor" prevista dal progetto per consentire a Cia, Fbi e National Security Agency di ascoltare a piacimento le conversazioni telefoniche in caso di necessità. Si mobilitano associazioni come Electronic Frontier Foundation e Computer Professionals for Social Responsibility, che assieme alla rivista "Wired " danno vita a una vera e propria campagna anti-clipper. Dopo mesi di polemiche il progetto Clipper finisce nell'ombra (Gubitosa, 1998).

A marzo del 1995 J. Wehling scrive il testo "Netwars and Activists Power on the Internet" in cui descrive la crescente preoccupazione degli US verso l'uso antagonista delle reti, sulla base di un articolo di un consulente militare e ricercatore per la Rand Corporation, alcune azioni repressive in riguardo ed esalta l'efficacia dell'uso delle reti telematiche nella lotta Zapatista (Wheling, 1995, pag. 40 e seguenti).

Nel 1996 in Cina a Singapore e in Indonesia, viene messo a punto un sistema per filtrare la posta dei propri cittadini.

Nel 1996, all'interno del procedimento sulla costituzionalità del Communications Decency Act, la Corte Distrettuale della Pennsylvania dichiara che "Internet è un nuovo mezzo di comunicazione di massa". Il procedimento è teso a verificare la costituzionalità del CDA che all'interno del più ampio Telecommunications Act pone delle norme restrittive all'uso della rete che vanno in conflitto con il primo emendamento americano che dichiara il diritto alla libertà di espressione. In quanto internet viene riconosciuto come un mezzo di comunicazione di massa il governo non può imporsi delle norme restrittive che vanno contro i diritti costituzionali (Blasi, 1999, pag. 9 e 127 e seguenti).

E' storia recente la scoperta dell'esistenza di Echelon, un sistema di controllo sulle comunicazioni internazionali messo in atto da alcuni Stati nel mondo.

La Repressione Dell'utopia in Rete

Tra la fine degli anni sessanta e l'inizio dei settanta l'FBI inizia il programma COINTELPRO o Counter Intelligence Programs per neutralizzare i movimenti politici antagonisti come le Black Panther e successivamente negli anni '80 il CISPES e Earth First! (Wheling, 1995, pag. 41).

Nel 1972 Captain Crunch viene arrestato.

Lo stesso anno esce il numero 12 della rivista YIPL (quella che in seguito si trasformerà nella rivista TAP) che descrive la Convention dei Phone Phreaks che si è tenuta a luglio a New York. Nel numero si parla in difesa di Captain Crunch, di Red Box, Blue Box, spiegando come funzionano e come costruirle e dunque come fare telefonate gratuite (Scelsi, 1990, pag. 117 e seguenti).

Nella prima metà degli anni ottanta il termine "hacker" viene trasformato in un sinonimo di trasgressore digitale e criminale.

Nel 1986 la BBS della rivista 2600 viene sequestrata dall'FBI e una parte del software in essa contenuta viene definito "un attrezzo da scasso sotto forma di programma di computer" (Sterling, 1992, pag. 65).

Nel 1988, alla "Quinta conferenza hacker", il reporter della CBS Dan Rather prepara una trappola per gli hackers: fa uscire un servizio manipolato rispetto agli accordi che avrebbero previsto una visione oggettiva di chi

sono gli hackers. In accordo con specialisti della sicurezza, da una visione distorta e criminalizzata degli hackers (Levy S., 1996, pag. 445). Nel 1988 Alla fine dell'anno in Germania inizia una serie di arresti e perquisizioni contro la scena hacker.

A gennaio del 1990 l'AT&T a causa di un banale guasto tecnico va in tilt. Scatta l'operazione Sun Devil. Nove giorni dopo il collasso della AT&T, il Servizio Segreto e la polizia dello Stato di New York si scatenano in un'operazione di repressione accusando gli hackers di avere provocato il guasto. Sequestrano i computer di Phiber Optik, Acid Phreak e Scorpion, accusandoli del disastro. Saranno accusati anche C. Neidorf, conosciuto come "Knight Lightning" (l'editore di Phrack) e in seguito anche l'azienda Steve Jackson che sta producendo il gioco GURPS Cyberpunk (sulla storia dell'operazione Sun Devil vedi Sterling, 1992, in particolare da pag. 129 e seguenti e pag. 200 e seguenti). Viene coinvolta anche la rivista 2600. Vengono emessi 27 mandati di perquisizione in 14 città, sequestrati 23.000 floppy disk, diverse decine di computer e chiusi numerosi BBS. Molte delle persone che subiscono la visita degli agenti e il sequestro delle apparecchiature informatiche non sono accusate di nessun reato, e il materiale requisito verrà trattenuto per anni, senza essere mai esaminato. L'obiettivo principale degli agenti federali è in realtà la "Legion of Doom" (Gubitosa, 1998).

C. Neidorf, editore di Phrack, durante l'operazione Sun Devil viene accusato di truffa, in quanto accusarlo per l'attività della rivista avrebbe aperto un sacco di problemi legali inerenti al Primo Emendamento. Tutto ruoterà intorno a un documento della SouthBell, il E911, di cui verrà dichiarato un valore di quasi ottantamila dollari accusando Neidorf di aver partecipato al suo furto per rivenderlo. Il processo dimostrerà che il contenuto del documento era disponibile per sedici dollari a chiunque ne avesse fatto richiesta tramite un numero verde e dunque il suo contenuto non era ne un segreto di stato e tantomeno un documento i cui contenuti erano pericolosi poiché in grado di mettere un eventuale lettore nelle condizioni di effettuare attacchi alla SouthBell. (...)

Durante il processo contro Neidorf la linea di difesa sostenne una tesi interessante alla base di molte speculazioni filosofiche sulla proprietà dell'informazione digitale: fece notare che la BellSouth non aveva in nessun modo "perso" il documento E911 e che di conseguenza non aveva subito nessun danno economico in seguito a questo "furto". L'avvocato della difesa S. Zenner sostenne che l'incursione di Prophet (l'hacker che aveva sottratto il file del documento E911 e in seguito lo aveva passato alla rivista Phrack) verso la BellSouth non era stata una "rapina" ma piuttosto un atto di copiatura non autorizzato (sul caso "U.S. vs R. Riggs e C. Neidorf." vedi Sterling, 1992, pag. 205 e seguenti; Ludlow, 1996, pag. 113).

Lo stesso anno si tiene il caso J. Silber e W. Weld e il caso Revlon vs Logisticon (Druckrey, 1996, pag. 382).

Nel 1990 la polizia americana sequestra il gioco da tavolo GURPS Cyberpunk della Steve Jackson. Verrà fatta una casua che la Steve Jackson vince nel 1993 grazie all'aiuto dell'EFF.

Nel 1990 J. P. Barlow riceve la visita dell'FBI in merito all'operazione Sun Devil (Sterling, 1992, pag. 194; Rheingold, 1994, pag. 294-95).

Nel 1990 Stoll scrive The Cuckoo's Egg, in cui racconta come ha catturato un computer-cracker. I protagonisti in negativo del racconto sono sono

Jaeger e Pengo, due hacker del CCC che frequentavano la BBS Altos Chat di Bonn e che vengono assoldati dal KGB per penetrare nei computer americani dietro compenso (Sterling, 1992, pag. 90-91).

A settembre del 1991 viene dichiarato concluso con assoluzione il processo contro Neidorf.

Nel 1992 causa degli U.S. vs J. Gilmore (Cypherpunk per spionaggio) (Ludlow, 1996, pag. 202-203).

Nell'estate del 1992 l'area messaggi telematici "Cyberpunk" viene chiusa in base a una decisione dei vertici della rete Fidonet, noncuranti di quelle che fossero le esigenze dell'utenza. La decisione non viene condivisa da buona parte dei nodi italiani della rete. Tale chiusura ribadisce le evidenti differenze di intenti tra l'area cyberpunk e i vertici di tale rete. La censura dell'area Cyberpunk avviene in seguito a discussioni di vario tipo sul rispetto della policy Fidonet. In realtà, tra i fattori scatenanti si dice esservi stata anche la visita della Digos (altri parlano di "monitoraggio" della Crimnalpol) al sysop di uno dei nodi Fidonet che ospitava l'area.

A primavera del 1994 parte in Italia la più grossa operazione di repressione poliziesca verso i BBS: "Hardware 1", subito rinominata Italian Crackdown (vedi Gubitosa, 1999; Scelsi, 1994, pag. 61-65): una serie di sequestri alla ricerca solo di software copiato che porteranno alla chiusura temporanea di circa 150 BBS italiane soprattutto delle reti Fidonet e Peacelink. Poco dopo un'ulteriore azione repressiva della magistratura colpisce il principale nodo della rete Peacelink sequestrandone il computer: il BBS Taras Communication di G. Pugliese (Gubitosa, 1999, pag. 83-110).

Il CPSR invia una preoccupata lettera al presidente Scalfaro durante il crackdown italiano del 1994 (Gubitosa, 1998).

Nel 1995 viene effettuato il sequestro dei computer di alcuni frequentatori del Centro Sociale Clinamen e della BBS Bits Against The Empire.

All'inizio del 1995 il Terminal Boredom BBS in Scozia viene sequestrato dopo l'arresto di un hacker.

In quel periodo la Spunk Press è oggetto di una pesante campagna di disinformazione dei media che mettono su una montatura accusandola di far uso di internet per diffondere i metodi per fabbricare bombe, distruggere scuole e attaccare le multinazionali. Secondo un libro inglese l'autore di tali articoli ha contatti con i servizi segreti britannici (Wehling, 1995, pag. 41-42).

Nel 1996 vengono arrestati due fornitori di accesso a Internet in Francia per il semplice fatto di avere veicolato dei newsgroup che erano disponibili su internet anche in molti altri luoghi. Ritorna il problema della responsabilità del Sysop.

Nel 1997 una parte della rete ScoutNet viene colpita da un'indagine della magistratura italiana sulla pedofilia in rete.

Il 28 maggio del 1997 esplode il caso "Decoder-Mattino". Il magistrato Italo Ormanni di Roma, riferendosi a delle tavole grafiche sul n. 8 di Decoder, porta avanti la tesi che "la cyberfilosofia, la difesa della privacy e il diritto all'anonimato in rete sono da considerarsi comportamenti complici della pedofilia".

Lo stesso anno viene sporta querela da un magistrato in relazione all'uscita di un libro curato da Luther Blisset Project (vengono coinvolti Helena Velena, Castelvecchi e un provider locale).

Nel 1998 l'assessore alla Rete Civica di Roma chiude lo spazio internet di molte associazioni a causa di presunti contenuti satanismi di alcune pagine ospitate dal comune di Roma.

Tra giugno ed agosto del 1998 si registrano numerosi episodi di tentativi di censura da parte di autorità e magistratura italiana (vedi di seguito) che evidenziano il clima di repressione crescente in atto e la necessità di un coordinamento internazionale di server antagonisti.

A giugno, in seguito a una querela, il server di "Isole nella Rete" viene sequestrato in quanto al suo interno è circolato un messaggio i cui contenuti contengono una "presunta" diffamazione nei confronti di un'agenzia turistica italiana. Immediatamente parte una massiccia mobilitazione in rete e dei mass media a difesa di Isole nella Rete, di condanna del sequestro, delle sue motivazioni e modalità. L'esito è una restituzione immediata del server. Tra le altre cose viene difeso il principio che il server rappresenta un'intera comunità e non lo si può far chiudere per causa di un singolo atto, di un singolo utente al suo interno. A luglio censura del Foro Romano Digitale da parte della Rete Civica del Comune di Roma.

Ad agosto nuovo maldestro tentativo di sequestro del server di isole nella Rete: in seguito a un'inchiesta della polizia giudiziaria di Massa su una minaccia a un giornale locale, a cui viene acclusa la stampa di un messaggio immesso in una mailing list di Isole nella Rete, viene paventato il sequestro di Isole nella Rete se non vengono consegnati i "log" di attività degli utenti. I log non sono da tempo generati su INR e quindi non possono essere consegnati. Il server non viene sequestrato.

Lo stesso mese viene effettuato il sequestro di due personal computer in casa del rappresentante bolognese di Isole nella Rete.

A dicembre del 1999 viene sgomberato il Bulk di Milano. Segue l'immediata rioccupazione del Millennium Bulk che ospita l'Hack-Lab Milano.

A marzo del 2000 in solidarietà contro la censura del sito spagnolo di Nodo 50 vengono realizzati diversi mirror di tale sito in Italia.

Ad ottobre del 2000 nuova censura della Rete Civica Romana (vedi in <http://forteprenestino.net/RCR/index.html>).

A novembre del 2000 il Presidente del Consiglio della Regione Toscana censura il netstrike indetto da T. Tozzi e G. Verde come opera d'arte contro lo Stato del Texas all'interno di una mostra collettiva organizzata dalla Regione Toscana stessa contro la Pena di Morte.

A luglio del 2001 massacro al Media Center installato in occasione dei tre giorni di protesta contro il G8 a Genova.

Ad agosto del 2001 sequestro del sito www.netstrike.it.

Dal 2001 nel sito Isole

nella Rete è stata creata una sezione "archivio sotto-accusa" in cui si archiviano i casi di censure e repressioni in ambito telematico (www.ecn.org/sotto-accusa).

A febbraio del 2002 le forze dell'ordine irrompono in alcune sedi italiane di Indymedia sequestrando i materiali documentativi raccolti sui fatti del G8 a Genova.

1 La reazione a tale teoria saranno le critiche delle teorie semiotiche della comunicazione che faranno notare che per comunicare non è sufficiente trasmettere dei dati da un posto ad un altro, ma è necessario decodificare il senso della comunicazione. Un senso che è sia nelle intenzioni dell'emittente (uno dei settori d'indagine della pragmatica), ma anche e soprattutto nella capacità di mettere in atto uno scambio interattivo attraverso il quale sia l'emittente che il ricevente sono in grado di decodificare i codici comunicativi utilizzati dall'altro. Gli studi sul Principio di Cooperazione di Grice del 1967 saranno un passo avanti anche in tale ottica.

2 Platone nella "Repubblica" stabilì un'analogia tra la società e un organismo. Un altro esempio in tal senso è la complessa struttura del sistema di circolazione del sangue nell'uomo scoperta da W. Harvey nel 1628 e che fu messa a punto da M. Malpighi una quarantina di anni dopo introducendo il termine ""rete", " fino ad allora riservato all'arte del merletto e da lui usato invece per definire il ""corpo reticolare della pelle"". La scoperta del moto circolatorio del sangue fu in seguito usata come metafora per la progettazione del sistema di comunicazione all'interno dei nascenti stati nazionali. Il complesso sistema di canali e strade doveva dunque riflettere un'ideologia ben precisa che esigeva un centro, la capitale, ovverosia il cuore, da cui si diramassero le molteplici vie di comunicazione verso la periferia. Tale logica centralizzata assolveva alla funzione di controllo che la capitale doveva avere sulla vita dello stato. Veniva quindi individuata una struttura gerarchica che esprimeva un ben preciso punto di vista ideologico sul modello che doveva avere l'organizzazione sociale.

3 Per una breve storia dei tentativi di costruire artificialmente la vita vedi Langton, 1992.

4 Sarà nella seconda metà degli anni ottanta che, prima con il paradigma connessionista ed in seguito con le ricerche sulla vita artificiale (Langton, 1989), torneranno di moda nella scienza tali teorie legate alla simulazione di organismi artificiali realizzati al computer).

5 A quel tempo l'accesso alle macchine doveva essere fatto da una sola persona per volta e le operazioni erano lentissime. Aspettare il proprio turno era uno stress per ogni programmatore e quindi la ricerca di ogni soluzione valida a diminuire i tempi di attesa era vista come un obiettivo primario.

6 Un obiettivo questo alla base di ogni ricerca sullo sviluppo delle reti telematiche, ma che inizialmente sarà conseguito grazie alle tecnologie "time sharing" (vedi paragrafo successivo).

7 Un elemento di calcolo di una rete neurale.

8 Uno dei primi computer che rendeva possibile il calcolo in parallelo.

9 ITS, Incompatible Time Sharing, è un sistema operativo open-source progettato dagli hacker del Mit. Vedi Levy, 1996.

10 Uno scetticismo ereditato di fresco dal movimento Dada, ma che ha le sue radici profonde in alcuni pensatori e movimenti del passato. Per una storia antica di tale scetticismo si può vedere il libro di R. H. Popkin "La storia dello scetticismo. Da Erasmo a Spinoza" (Popkin, 1979). In particolare è interessante la parte su Sesto Empirico e altri pensatori da Erasmo in poi. E' interessante la possibilità di un terzo (quarto, quinto, ecc.) pensiero nello scontro sul dogmatismo tra chiesa cattolica e protestante. Di fatto altre radici possono essere trovate non nell'area teologico-filosofica, quanto in quella social-politica.

11 Per il caso italiano vedi Sansavini, 1994.

12 Vedi il manifesto teorico disponibile in rete.

13 M. Heidegger nel saggio del 1965 "La fine della forma del pensiero nella forma della filosofia" critica la cibernetica come un tentativo di dominio, controllo e pianificazione non solo sulle scienze, ma su ogni attività umana. Una scienza, la cibernetica, a sua volta controllata secondo Heidegger da un potere superiore (vedi Scarlini, 2001, pag. 49).

14 Il Chaos Computer Club si forma ufficialmente solo nel 1984.

15 Un movimento che avrà tra le sue caratteristiche quello di usare in particolar modo il fax, ma anche in generale le tecnologie della comunicazione per coordinare e diffondere le sue proteste.

16 Dieci anni dopo, nel 2001, alla Biennale di Venezia, anche il gruppo ol.org di Bologna espone come opera d'arte un virus.

17 I "Point" nei sistemi di rete fidocompatibile sono una sorta di punto di arrivo finale della struttura della rete, leggermente differente dall'utenza vera e propria e che non può avere nodi o point sotto di se, nella piramide gerarchica con cui e' strutturata la rete.

18 Vi partecipano tra gli altri anche i G.M.M., Mama Africa, Ram Connection Cyber TV, Sara Maggi, Isola Posse All Star, Sergio Messina (Radio Gladio), Il Generale e il graffitista americano Toxic.

19 Alla manifestazione partecipano tra gli altri Ram connection, Lamer extrm lab, G.M.M., J. Drake, Officine Schwartz, CCC CNC NCN, Amen, Informe, Ario, Cyborg, Nova Express.

20 Trap magazine, Mace, 2 Roc Grasshopper, Rusty, Skuamino ed altri.

21 99 Posse, Radio Gladio, Lion Horse Posse, Papa Richy, Il Generale, Mama Africa ed altri.

22 Tra i circa 70 partecipanti vi sono G. Chiari, Radio Gladio, Ludus Pinsky, Tax (Negazione), M.G.Z., Le Role, Velen (Cybercore), Gronge, M. Cittadini, V. Baroni, G.M.M., Agenzia di comunicazione antagonista, Officine Schwartz, Damsterdamned, Decoder, Mace (Trap magazine), Roby One Kenoby (Amen), Luigi e Oliver (Nautilus), Pankow, A. Valcavi (Informe), Wide Records.

23 E' buffo notare al riguardo che nel 1997 alla mostra sull'Arte Interattiva in Italia al Palazzo delle Esposizioni a Roma Tozzi non viene invitato a partecipare e nella sezione cd-rom viene presentato come primo cd-rom d'artista italiano un prodotto realizzato nel 1995 da alcuni artisti tra cui L. Pancrazzi che figurava tra i partecipanti al progetto Happening Digitali Interattivi di Tozzi.

24 Hub, ovvero il nodo principale che funge da riferimento e smistamento dei file e messaggi tra le varie parti della rete.

25 Che nel 1994 cambia il software e il nome in Virtual Town TV.

26 In particolar modo se si considera che intorno al 1993 la telematica era ancora in Italia un territorio della comunicazione embrionale.

27 Dopo qualche anno diventa presidente del gruppo T. Tozzi.

28 Data anche del compleanno di T. Tozzi :-).

29 Inoltre viene presentato il cd-rom + libro Happening Digitali Interattivi di T. Tozzi, delle animazioni al computer con Fra, Guardie e Ladri e altre animazioni di Luke; dimostrazioni di realtà virtuale in Internet con D. Montefusco, e di realtà virtuali a basso costo a cura di A. Brancotti; Chorus di S. Reiff + Fritto Misto di Correnti Magnetiche, ESP di F. Malagnini. Inoltre delle installazioni mostrano dei Morphing, sessioni di video hacking, collegamenti con la rete Cybernet, di cui viene fatta la

presentazione, un Electronic Coffee e una chat line. Infine il concerto di Sigma Tibet e altro ancora.

30 Partecipano tra gli altri i Mutoid Waste Company, Shake Edizioni Underground (Decoder), A. Bruni, T. Tozzi, Massimo Contrasto, la rete Peacelink con G. Pugliese, Techno God, il sistema telematico Agorà, Stampa Alternativa, Officine Schwartz, la rivista Cyborg e altro.

31 Partecipano tra gli altri S. Scarso (La Calusca), L. Zagato (La Calusca), B. Vecchi (Il Manifesto), Gomma (Decoder), R. Bui, F. Busatta, P. Degli Espinosa, G. Uronesu, M. Ricciardi, Raf Valvola (Decoder), A. Piccinini (Il Manifesto), A. Caronia (Virtual), U.V.L.S.I. (Decoder), D. Brolli, D. Daniele, A. Bruni, P. De Marchi, V. Buda, A. Newton (Clock DVA), La Stanza Rossa, P. Moroni, L. Miglioli, B. Palmieri, N. Gavyna, P. Pensosi, M. Canevacci, M. Ghilardi, Massimo Contrasto, Giovanotti Mondani Meccanici, G. Data, Autocostruttori, Out No Media, T. Tozzi, Freebook.

32 L'idea di A.R.E. viene teorizzata in T. Tozzi "Identità e anonimazione", in Decoder, n. 9, 1993-94, Milano.

33 Tra le altre cose TV interattiva, computer connessi in rete, concerto di Maximum Media Lab, Screen machine.

34 Viene presentato inoltre "The Mediamatic cd-rom", Intro-demo stage" di Micro-Safe exit, "Rendering stage" di Cyberone Apuzzo, "Trance-video stage" di U-bolt, collegamento via satellite con Ars Electronica a Linz per "Arte interattiva" a cura di Ponton Media Lab e poesie di N. Balestrini, "Internet Stage", concerto techno con "Sigma Tibet" e "Ciclo Otto" e altro. T. Tozzi presenta un'installazione interattiva che è la versione ridotta su cd-rom di "Centro Sociale Virtuale" un'installazione più complessa realizzata da Tozzi in quel periodo al Museo di Rivoli a Torino in cui aveva ricostruito un museo virtuale tridimensionale contenente materiali vari sull'antagonismo telematico che chiunque del pubblico poteva vedere navigandovi all'interno, così come era possibile collegarsi tramite modem per inserire materiali da mostrare all'interno di tale museo virtuale.

35 Gli "studios" dei GMM furono in quegli anni a loro volta una vera e propria palestra di alcune tra le migliori esperienze artistiche in Toscana connesse alla multimedialità. Vi passavano grafici, programmatori, esperti audio-video, registi, progettisti, intellettuali e creativi di vario tipo in un modo o nell'altro ognuno portando il loro contributo alla ricerca dei territori ancora inesplorati del multimediale. Vi erano fin dagli anni ottanta a Firenze anche altre realtà che sperimentavano la multimedialità, ma, nel settore artistico, nessuna seppe in quei primi anni novanta creare un clima di cooperazione e sperimentazione creativa avanzata come seppero costruire i GMM. Qualcosa di simile al tentativo che, ad esempio, L. Toschi in quel periodo stava facendo e continua tuttora a fare nel campo delle ricerche sul linguaggio multimediale e sulla formazione.

36 Il venerdì presentazioni di: VideoZine Decoder n.1 e 2, Telefascismo di Nando Vitale, con Bifo, F. Giovannini, A. Colombo, H. Veleno, G. Borrelli, Luther Blisset. Concerti dei Gronge e Frame:Experience. Il sabato presentazioni di: film Tetzuo e Tetzuo2, No-Copyright di Raf Valvola con: Gomma, B. Vecchi, G. Agamben, G. De Petra, L. Nobile, O.L.S. & the Crew. Concerto: Maximum Media Lab. Rave. Tutti i giorni: Realtà virtuale a basso costo, brain machine, video, smart bar. Inoltre: Sciatto produzie, affresco dal vivo del Prof. Bad Trip, Ipermedia "Per Terra".

37 Al convegno partecipano le reti telematiche Cybernet, ChronosNet, EuroNet, E.C.N., Fidonet, Itax Council Net, LariaNet, LinuxNet, LogosNet, OneNet Italia, P-Net, Peacelink, RingNet, RpgNet, SatNet, SkyNet, ToscaNet,

VirNet, ZyxelNet. Tra i relatori al convegno figurano Abeline BBS, Altri Spazi, G. Attardi (SERRA, Univ. di Pisa), V. Badii, V. Baroni, R. Belli (Associazione Vita Indipendente), F. Berardi, F. Bolelli, P. Capucci (net-magazine), A. Calvani, F. Carlini (Il Manifesto), A. Caronia (Virtual), A. Castelvecchi, P. Cerioli (Fidonet), A. Cicognani, G. Cipriani, Codici Immaginari, Collettivo Divergenze, CSOA Brancaleone, Cyber Joker (ECN Bologna), Decoder BBS, G. De Petra, ECN Brescia, ECN Milano, ECN Padova, ECN Torino, M. Fuller (Underground magazine), F. Galluzzi (La Stanza Rossa), M. A. Garcia, D. Gasparinetti (Link), N. Gavyna, C. Gerino (La Repubblica), Giovanotti Mondani Meccanici, Wide Records, Gomma, Graffio (Avana BBS), Harno Connection, Honoria, Luc Pac (Bits Against The Empire), T. Macri (Virus), S. Maggi (Controradio), D. Marchi (L'Unità), R. Marchioro, A. Marrone (L'Unità), M. Martinucci (Maximum Media Lab), S. Messina, F. Montanari (La.Mu.), D. Montefusco (Virtual), A. Muccinelli (Cuore), Novaradio, E. Pecis (Malcom X BBS), R. Pinto (Flash Art), M. Puccioni (Contrasti), G. Pugliese (Peacelink), Raf Valvola Scelsi, Rendez Vous BBS, N. Renzoni, B. Salis (Avana BBS), A. Sannucci (Senza Confine BBS), D. Scavetta, M. Stasi, C. Terrosi (Lo Specchio di Dioniso), R. Terrosi, The Wizard BBS (Toscanet), L. Toschi, Utopia BBS, UVLSI, B. Vecchi (Il Manifesto), H. Veleno, Virtual Town TV, e molti altri. Inoltre nelle sale del museo vengono realizzate installazioni di Macaroni Media Manipulators (tra i cui componenti c'è C. Contini, S. Paola, T. Tozzi e Strano Network) che presentano un cd-rom contro Berlusconi (da poco al governo in Italia), Strano Network, Virtual Town TV, T. Tozzi che presenta il cd-rom "Centro Sociale Virtuale", Massimo Contrasto, i G.M.M. con dei video "Hacker Test", F. Bucalossi, C. Parrini, G. Verde, Steve Rozz e altri.

38 Inoltre collegamenti ad Internet e a delle reti telematiche amatoriali, presentazione della rivista "Altri Spazi", delle installazioni multimediali di T. Tozzi, F. Bucalossi, C. Parrini, GMM, Strano Network, e degli interventi musicali di T. Nobilio e altri.

39 Inoltre concerto di musica elettronica con Oracle 90. Trance party con Klange.

40 In Sala Concerti: Dance Hall Jungle. In Torretta: Chill Out - Ambient Music, Brain Machine, Smart Bar. In Cattedrale: Techno Party fino all'alba e oltre.

41 Il documento originale è disponibile su www.forteprenestino.net/agenzia/index.html.

42 Tale tendenza è stata tematizzata in questi termini espliciti da alcuni degli intervistati Tra i numerosi e importanti interventi di A.Touraine su questo tema, si veda il recente testo sui movimenti contro la globalizzazione (2000).

43 In riguardo alle azioni dell'hacker K. Mitnik, detto "The Condor", vedi il sito Take Down.

44 La traduzione del testo "La coscienza di un hacker" di The Mentor, scritta nel 1985 viene pubblicata nel 1986 sul n. 7, vol. 1 della rivista Phrack, n.d.a.. Tr. it. in Videozine Cyberpunk 2, ShaKe, Milano 1993.

45 Riguardo all'operazione Sun Devil vedi Controllo e Repressione oppure il libro Sterling, 1992.

46 La lista è riportata nel libro Sterling, 1992

47 Per ulteriori approfondimenti sull'argomento potete dare un'occhiata ai seguenti libri: Burger, 1988; McAfee e Haynes, 1989; Ludwig, 1990.

48 L'elenco è stato tratto da Hoffman, 1991.

49 Tags ovvero le firme dei graffitisti sui muri.

50 Attenzione, usiamo il termine duplicare in quanto nel caso della duplicazione di software o delle fotocopie di un manuale non vi è reale sottrazione di un bene, ma semplicemente la sua diffusione. In riguardo valgono le parole di J.P. Barlow nel suo testo "Crime and Puzzelement" già citato nel paragrafo sulla Psichedelia.

51 Per una storia di Stallman vedi Scelsi, 1994, pag. 154-157 e Levy S., 1996.

52 Per ulteriori dettagli sulla storia di GNU, si veda Stallman, 1999. Per l'ITS si veda Levy S., 1996, pag. 126-131.

53 Tra i tanti testi o interventi segnaliamo Stallman, 1990, pag. 95; Stallman, 1993, pag. 253, in cui propone un'alternativa alla tassa sulla musica; Stallman, 1996; R. Stallman, 1999. Sull'argomento vedi anche DiBona et al., 1999.

54 Convergenza Digitale: è il fenomeno della confluenza tecnologica di contenuti prima veicolati attraverso dispositivi specifici (telefono, radio, televisione), riuniti in un unico mezzo produttivo e di trasmissione, il computer, dopo che essi sono stati opportunamente digitalizzati.

55 Inizialmente tutti i nascenti sistemi vengono denominati CBBS, anziché BBS, e la "C" cadrà solo in un secondo tempo.

56 Un classico sulle strategie della persuasione è stato il libro "I persuasori occulti" (Packard, 1958) in cui la pubblicità diventa uno degli strumenti usati consapevolmente da alcuni per manipolare il consenso. In riguardo vedi anche Migliorini, 1975; Kapferer, 1982.

57 Su Fluxus tra le tantissime pubblicazioni si segnala per la loro particolarità "Happening & Fluxus", 1970; Pedrini, 1988; Storai e Maltinti, 1994.

64

Appendici

Classificazione del software libero e non

Di seguito riportiamo la classificazione del software libero e non così come viene fatta dalla Free Software Foundation:

"Classificazione del software libero e non1

Questo è un dizionario di categorie di software che spesso sono citate nelle discussioni sul software libero. Il suo scopo è di spiegare le sovrapposizioni fra categorie, o quali di esse sono parte di altre.

documento riproducibile su <http://www.gnu.org/philosophy/categories.it.html>.

Hung Chao-Kuei ha illustrato uno schema che rappresenta le differenti categorie di software.

Software libero

Il software libero è software distribuito in modo che chiunque ne abbia il permesso di uso, copia e distribuzione, in forma modificata o meno, gratis o a pagamento. In particolare, ciò significa che il codice sorgente deve essere disponibile. "Senza il sorgente non è software. Questa è una definizione semplificata, ma è disponibile anche una definizione completa. Abbiamo anche una lista di traduzioni in varie lingue del termine "software libero".

Se un programma è libero, esso potenzialmente può essere incluso in un sistema operativo libero quale GNU o in sistemi GNU/Linux liberi.

Ci sono molti modi diversi per rendere un programma libero---molte questioni di dettaglio, che possono essere risolte in più di un modo e nondimeno rendere un programma libero. Alcune delle possibili variazioni sono descritte di seguito.

Il software libero è una questione di libertà, non di prezzo. Ma aziende di software proprietario talvolta usano il termine "free software" per riferirsi al prezzo [NdT: il termine free in inglese significa sia gratuito che libero]. Alcune volte ciò significa che si può ottenere una copia del binario senza pagarlo; altre volte significa che una copia è inclusa nel computer che si sta comprando. Questo non ha nulla a che fare con ciò che noi intendiamo per software libero nel progetto GNU.

A causa di questa potenziale confusione, quando una azienda di software dice di produrre free software, bisogna sempre controllare le licenze per verificare se gli utenti hanno effettivamente tutte le libertà che il software libero implica. Talvolta è software libero, altre volte no.

Molte lingue hanno due parole diverse per "free" come libero e "free" come gratuito. Per esempio il Francese ha "libre" e "gratuit". L'inglese ha la parola "gratis" che si riferisce non ambigualmente al prezzo, ma non esiste un aggettivo che si riferisca non ambigualmente alla libertà. È un peccato, perché una tale aggettivo sarebbe molto utile in questo documento [NdT: sarebbe utile in inglese, in italiano il problema non esiste].

Spesso il software libero è più affidabile del software non libero .

Software Open Source

Il termine "open source" software è usato da molte persone più o meno con lo stesso significato di software libero. Noi preferiamo il termine "software libero". Segui il link per vederne la ragione:

<http://www.gnu.org/philosophy/open-source-or-free.html>.

Software di pubblico dominio

Il software di pubblico dominio è software privo di copyright. È un caso speciale di software libero senza permesso d'autore, il che significa che alcune copie o versioni modificate possono non essere affatto libere.

Talvolta si usa il termine "dominio pubblico" in un'accezione vaga per intendere "libero" o "disponibile gratuitamente". Tuttavia "di dominio pubblico" è un termine legale che significa precisamente "senza copyright". Per chiarezza, noi consigliamo di usare "di dominio pubblico" solo con questo significato, e di usare altri termini per intendere gli altri significati.

Software con permesso d'autore (copyleft)

Il software con permesso d'autore (1) è software libero le cui condizioni di distribuzione non permettono ai ridistributori di porre alcuna restrizione addizionale all'atto di ridistribuire o modificare il software.

Questo significa che ogni copia del software, anche se modificata, deve essere software libero.

Nel Progetto GNU, quasi tutto il software che scriviamo è coperto da permesso d'autore, perché il nostro obiettivo è di dare ad ogni utente le libertà implicite nel termine "software libero". Vedi Licenza Copyleft (<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html>) per ulteriori approfondimenti sul funzionamento del permesso d'autore e del perché lo usiamo.

Il permesso d'autore è un concetto generale; per utilizzarlo effettivamente per un programma, bisogna usare dei precisi termini di distribuzione, e ci sono molti modi di scrivere dei termini di distribuzione per il permesso d'autore. (1) [NdT: si tratta di un gioco di parole, che qui viene reso con "permesso di autore": copyright (diritto di autore) è formato dalle parole "copy" (copia) e "right" (diritto, ma anche destra), opposto di "left" (sinistra, ma anche lasciato).]

Software libero senza permesso d'autore

L'autore di software libero senza permesso d'autore dà il permesso di ridistribuire e modificare il programma, e anche di aggiungervi ulteriori restrizioni.

Se un programma è libero, ma non ha permesso d'autore, alcune copie o versioni modificate possono non essere affatto libere. Un'azienda di software può compilare il programma, con o senza modifiche, e distribuire il file eseguibile come un prodotto software proprietario.

L'X Window System illustra quanto detto: l'X Consortium realizzò X11 con termini di distribuzione che lo rendevano software libero senza permesso d'autore. Volendo, si può ottenerne una copia che ha quelle condizioni di distribuzione ed è software libero. Tuttavia esistono pure versioni non libere, e ci sono note workstation e schede grafiche per PC per le quali le versioni non libere sono le uniche che funzionano. Per chi usa questo hardware, X11 non è software libero.

Software con licenza GPL

La GNU GPL (General Public License) (<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>) è un insieme specifico di termini di distribuzione per dare permesso d'autore ad un programma. Il Progetto GNU lo utilizza come licenza per la maggior parte del software GNU.

Il sistema GNU

Il sistema GNU è un completo sistema operativo di tipo Unix.

Un sistema operativo di tipo Unix è composto di molti programmi. Abbiamo messo insieme componenti per questo sistema fin dal 1984; la prima versione di prova di un "sistema GNU completo" è del 1996. Speriamo che in un attimo questo sistema sia sufficientemente maturo da proporlo agli utenti finali.

Il sistema GNU include tutto il software GNU, come pure molti altri pacchetti come l'X Window System e TeX, che non sono software GNU.

Poi che il fine di GNU è di essere libero, ogni singolo componente nel sistema GNU deve essere software libero. Tuttavia essi non devono essere tutti coperti da permesso d'autore; ogni tipo di software libero è legalmente adeguato ad essere incluso se aiuta a raggiungere gli scopi tecnici. Possiamo usare, e in effetti usiamo, software libero senza permesso d'autore come l'X Window System.

Software GNU

Il software GNU è software realizzato sotto gli auspici del Progetto GNU. La maggior parte del software GNU è coperta da permesso d'autore, ma non tutto; comunque tutto il software GNU deve essere software libero.

Se un programma è software GNU, diciamo anche che esso è un programma GNU. Una parte del software GNU è scritto dal personale della Free Software Foundation, ma la maggior parte di esso è frutto del lavoro di volontari. Parte del software offerto dai volontari è coperto da copyright della Free Software Foundation; altro è coperto da copyright di chi lo ha scritto.

Software semilibero

Il software semilibero è software non libero, ma che è distribuito col permesso per i privati di essere usato, copiato, distribuito e modificato (incluse le versioni distribuite con modifiche) senza scopo di lucro. PGP è un esempio di programma semilibero.

Il software semilibero è molto meglio del software proprietario, ma pone ancora dei problemi, e non possiamo usarlo in un sistema operativo libero. Le restrizioni del permesso d'autore sono progettate per proteggere le libertà essenziali degli utenti. Per noi l'unica giustificazione a qualunque sostanziale restrizione nell'uso di un programma è di impedire ad altri di aggiungere ulteriori restrizioni. I programmi semi liberi hanno restrizioni addizionali motivate da scopi di puro egoismo.

E impossibile includere software semilibero in un sistema operativo libero, in quanto i termini di distribuzione del sistema operativo nel suo complesso sono l'unione dei termini di distribuzione di tutti i programmi del sistema stesso. Aggiungere un programma semilibero renderebbe il sistema nel suo insieme solo semilibero. Ci sono due motivi per i quali non vogliamo che ciò accada:

*Crediamo che il software libero debba essere disponibile per tutti--aziende comprese, non solo per studenti ed appassionati. Vogliamo invitare le aziende ad utilizzare l'intero sistema GNU e quindi non vi possiamo includere programmi semiliberi.

*La distribuzione commerciale di sistemi operativi liberi, inclusi i sistemi GNU basati su Linux, è molto importante e gli utenti apprezzano la possibilità di acquistare le distribuzioni di CD-ROM commerciali. Includere un programma semilibero in un sistema operativo ne impedirebbe la distribuzione commerciale su CD-ROM.

La Free Software Foundation stessa non è commerciale, quindi a noi sarebbe legalmente possibile l'uso interno l'utilizzo di un programma semilibero. Tuttavia non lo facciamo, perché ciò minerebbe i nostri sforzi per ottenere un programma che potremmo anche includere in GNU.

Se c'è un lavoro che deve essere fatto con software, finché non abbiamo un programma libero per svolgerlo, il sistema GNU ha una lacuna. Dobbiamo dire ai volontari "non abbiamo ancora un programma che svolga questo lavoro in GNU, ma speriamo che voi ne scriviate uno". Se noi stessi usassimo un programma semilibero, saremmo meno credibili nel nostro invito ai volontari; toglierebbe lo slancio (verso di noi e verso altri che potrebbero ascoltare le nostre opinioni) a scriverne una versione libera. Perciò non lo facciamo.

Software proprietario

Il software proprietario è quello che non è libero o semilibero. Il suo utilizzo, la redistribuzione o modifica sono proibiti o richiedono un permesso o sono sottoposti a tali vincoli che in pratica non si possono fare liberamente.

La Free Software Foundation segue la regola di non installare programmi proprietari sui propri computer se non temporaneamente per lo specifico scopo di farne una versione libera. A parte questo, siamo convinti che non

esistano giustificazioni possibili per installare un programma proprietario.

Per esempio, ci siamo sentiti autorizzati ad installare Unix sul nostro computer negli anni '80, poi che lo usavamo per scrivere una versione libera di Unix. Oggi che i sistemi operativi liberi sono disponibili, la giustificazione non è più valida; abbiamo eliminato tutti i nostri sistemi operativi non liberi, e su ogni nuovo computer che installiamo deve girare un sistema operativo completamente libero.

Non insistiamo perché gli utenti di GNU, o i volontari di GNU, debbano seguire questa regola. È una regola che abbiamo stabilito per noi stessi. Ma speriamo che anche voi decidiate di seguirla.

Freeware

Il termine "freeware" non ha una definizione comunemente accettata, ma è comunemente utilizzato per i pacchetti software che possono essere ridistribuiti ma non modificati (ed il loro codice sorgente non è disponibile). Questi pacchetti non sono software libero, perciò non usate "freeware" per indicare il software libero.

Shareware

Lo shareware è software che dà la possibilità di ridistribuire copie, ma impone a chiunque continui ad usarne una copia di pagarne la licenza d'uso.

Lo shareware non è software libero, né semilibero. Questo per due motivi:

*Per la maggior parte del software shareware, il codice non è disponibile; pertanto, non è assolutamente possibile modificare il programma.

*Il software shareware non è distribuito con il permesso di farne una copia ed installarlo senza pagare una licenza d'uso, neanche per chi lo utilizzi per un'attività senza fini di lucro. (In pratica, molti ignorano i termini di distribuzione e lo usa comunque, ma le licenze d'uso non lo permettono.)

Software Commerciale

Il software commerciale è software sviluppato da un'azienda allo scopo di guadagnare dall'uso di esso. "Commerciale" e "proprietario" non sono la stessa cosa! La maggior parte del software commerciale è proprietario, ma c'è software libero commerciale, e c'è software non commerciale non libero.

Per esempio, GNU Ada è sempre distribuito sotto licenza GNU GPL, ed ogni copia è software libero; ma i suoi sviluppatori vendono contratti di assistenza. Quando i loro agenti di vendita parlano con i possibili acquirenti, talvolta si sentono dire, "ci sentiremmo più tranquilli con un compilatore commerciale". Gli agenti replicano, "GNU Ada è un compilatore commerciale; si dà il caso che si anche software libero."

Per il Progetto GNU, l'enfasi è all'inverso: ciò che importa è che GNU Ada sia software libero; che sia o meno software commerciale non è una questione cruciale. Tuttavia, l'ulteriore sviluppo di GNU Ada che risulta dalla commercializzazione dell'assistenza è indubbiamente un beneficio.

Aiutateci a diffondere la consapevolezza che il software libero commerciale è possibile. Per esempio sforzandovi di non dire "commerciale" quando intendete "proprietario".

NOTE ALL'APPENDICE

1 Informazioni e richieste su FSF e GNU a gnu@gnu.org. Per informazioni sulla FSF e GNU rivolgersi, possibilmente in inglese, a Free Software Foundation Voice: +1-617-542-5942 59 Temple Place -Suite 330 Fax: +1-617-

542-2652 Boston, MA 02111-1307, USA gnu@gnu.org. In Italia:
<http://www.softwarelibero.org>, pr@softwarelibero.org. Commenti su questa
pagina web (in inglese) a webmasters@www.gnu.org, altri commenti a
gnu@gnu.org. Copyright (C) 1996, 1997, 1998 Free Software Foundation, Inc.,
59 Temple Place -Suite 330, Boston, MA 02111, USA. La copia letterale e la
distribuzione di questo articolo nella sua integrità sono permesse con ogni
mezzo, a patto che questa nota sia riprodotta. La copia e la distribuzione
letterale su ogni supporto di questo articolo è permessa, purché sia
preservata questa nota. Ultimo aggiornamento: 3 Dec 2000 tower. Finita di
tradurre sabato 20 febbraio 2000. Altri testi da leggere:
<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.html>.

Bibliografia

.Zip, "Hot Web", Castelvechi editore, Roma, 1997
(r)(tm)ARK, <http://www.rtmk.com>
AA.VV., "La carne e il metallo", a cura di E. Livraghi, Editrice il
Castoro, Milano, 1999a
AA.VV., "Readme! Ascii Culture and the Revenge of Knowledge", Autonomedia,
New York, 1999b
AA.VV., "International Meeting", Calusca Edizioni, Padova, 1991
AA.VV., a cura di M. Baraghini, "Cyber punk", Stampa Alternativa, Roma,
1994
AA.VV., "ZKP - ZH Proceedings 1995 - version 1.0", the Next Five Minutes
Edition, Amsterdam, 1996
AA.VV., "Comunicazione - guerriglia", Derive Approdi, Roma, 2001
AA.VV., "Semiotext(e) SF", n. 14, 1989
Abbate J., "Inventing the internet", Mit Press, Cambridge (Mass.), USA,
1999
Adorno T.W. e Horkheimer M., "Dialettica dell'Illuminismo", Einaudi,
Torino, 1966
Alexander D., "How you can manipulate the media", Paladin Press, Boulder,
Colorado, USA, 1993
Alphaville, n.1, Telemaco
Athanasίου T. & staff "Encryption & the dossier society", in Processed
World, n. 16, primavera, 1986
Barbrook R. e Cameron A., "The Californian ideology" in AA.VV., 1996
Barlow J. P., "Crime and Puzzlement", in Whole Earth Review, n. 68,
autunno, 1990
Barlow J.P., "Jackboots on the Infobahn", in Ludlow, 1996
Barlow J.P., "Dichiarazione d'indipendenza del cyberspazio", 1996, tr. It.
in C. Gubitosa, "Italian Crackdown", Apogeo, Milano, 1999
Barthes R., "Elementi di semiologia", Torino, Piccola Biblioteca Einaudi,
1992
Baudrillard J., "Lo scambio simbolico e la morte", Feltrinelli, Milano,
1981
Bell D., 1973
Benedikt M., "Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale", 1991, tr. It.
Franco Muzzio Editore, Padova, 1993

Berardi F. "Bifo", "Piu' cyber che punk", A/Traverso, n.5, novembre, 1990

Bessarione G. in "I fiori di Gutenberg", tr. It. in Scelsi, 1994

Bey H., "Chaos. The broadsheets of ontological anarchism", Grim Reaper Press, Weehawken, New Jersey, USA, 1984

Bey H., "TAZ - Zone Temporaneamente Autonome", Autonomedia, New York, USA, 1991, tr. It. Shake Edizioni Underground, Milano, 1993

Bey H., "Utopie pirata", Shake Edizioni Underground, Milano, 1995

Bey H., "Via Radio. Saggi sull'Immediatismo", Shake Edizioni Underground, Milano, 1995

Bianchi S., "Dopo il No Future, i Robin Hood del bit", in Luogo Comune, n.2, gennaio, 1991

Birringer J., "Media & Performance - along the border", The John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1998

Blasi G., "Internet. Storia e futuro di un nuovo medium", Guerini Studio, 1999

Brand S., "The Media Lab. Inventing the future at M.I.T.", Penguin Book, New York, 1987, USA, tr. It. Baskerville, Bologna

Brendan P. Kehoe, "Zen and the Art of the Internet. A Beginner's Guide to the Internet", First Edition, January 1992, disponibile in Internet

Brent D., "Speculazioni sulla storia della proprietà" tr. It. in Scelsi, 1994.

Brodie R., "Virus della mente", Ecomind, 2000.

F. Capra, "The Web of Life", Random House, New York 1996; tr. it. Capra F., "La rete della vita. Una nuova visione della natura e della scienza", Rizzoli, Milano, 1997

Brook J. E Boal I.A., "Resisting the Virtual Life", 1995

Bruckman A., "Identity workshop: emergent social and psychological phenomena in Text-Based virtual reality", tesi di dottorato, MIT Media Laboratory, Cambridge (MA), 1992

Burger R., "Virus", 1987/88, tr. It. Free Time Editions, Milano, 1988/89

Cage J., "Per gli uccelli", Multhipla Edizioni, 1977

Callenbach E., "Ecotopia", 1975

Carey J., "The Mythos of the Electronic Revolution", in "Communication as Culture: Essays on Media and Society", 1989

Carlini F., "Lo stile del Web. Parole e immagini nella comunicazione di rete", Torino, Einaudi, 1999

Carlini F., "Chips & Salsa. Storie e culture del mondo digitale", Manifestolibri, Roma, 1995

Carlini F., "Internet, Pinocchio e il gendarme. Le prospettive della democrazia in rete", Manifestolibri, Roma, 1996

Carola Freschi A. e Leonardi L. (a cura di), "Una ragnatela sulla trasformazione", Firenze, City Light Italia, 1998

Carola Freschi A., "Comunità virtuali e partecipazione. Dall'antagonismo ai nuovi diritti", in Quaderni di Sociologia, vol. XLIV, 23, Usi alternativi della rete, Rosenberg & Sellier, 2000

Caronia A., "Alieni nello spazio qualunque", Il Manifesto, 20 settembre 1990b

Caronia A., "Archeologie del virtuale", Ombre Corte, Verona, 2001

Caronia A., "I cowboy del computer", Europeo, 4 agosto 1990a

Caronia A. e Gallo D., "Houdini e Faust. Breve storia del Cyberpunk", Baldini & Castoldi, Milano, 1997

Castells M., "The Information Age: Economy, Society and Culture", vol. 1: "The Rise of the Network Society", Blackwell, Oxford (UK) 1996.

Castells M., "L'informazionalismo e la network society" in Himanen, 2001

Celant G., "Off Media", Dedalo Libri, 1977

Chiari G., 1966, in "Teatrino", ed. nuovi strumenti, 1974

Chiari M., "Nuove forme collettive della ricerca scientifica", 1997, <http://www.hackerart.org/media/amc/chiarim.htm>

Chiccarelli S. e A. Monti, "Spaghetti hacker", Apogeo edizioni, Milano, 1997

Chomsky N., "Manufacturing Consent", 1988

Chomsky N., "Media Control. The spectacular Achievements of Propaganda", 1991

Chomsky N., "Terrorismo, l'arma dei potenti", in Le Monde Diplomatique, dicembre 2001

Collettivo Interzone, "Interzone", autoproduzione, Forte Prenestino, Roma, 1991

Computer Underground Digest, Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.soci.niu.edu/~cudigest/>

Critical Art Ensemble, <http://www.critical-art.net/>

Dawkins R., "Il gene egoista. La parte immortale di ogni essere vivente", 1976, tr. It. Mondadori, Milano, 1992

Dazieri S., "Italia Overground", Castelvecchi editore, Roma, 1996

De Kerckhove D., "Brainframes. Mente, tecnologia, mercato", Baskerville, Bologna, 1993

De Saussure F., "Corso di Linguistica generale", Laterza, Bari, 1967

De Sola Pool I., "Tecnologie di libertà", Utet, Torino, 1995

De Sola Pool I., "Tecnologie senza frontiere", Utet, Torino, 1990

DeFleur M. L. e Ball-Rokeach S. J., "Teorie delle comunicazioni di massa", Il Mulino, Bologna, 1995

Deleuze G. e Guattari F., "Rizoma", Pratiche editrice, Parma-Lucca, 1977

Denning D., "The Clipper Chip Will Block Crime", in Ludlow, 1996

Denning, D., "Activism, Hacktivism, and Cyberterrorism: The Internet as a Tool for Influencing Foreign Policy", Georgetown University, Washington D.C. 2000 (www.nautilus.org/info-policy/workshop/papers/denning.html)

Dery M., "Culture jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Sign", Open Magazine Pamphlet Series, 1993

Dery M., "Escape velocity: Cyberculture at the end of the century", 1996, tr. It. "Velocità di fuga", Feltrinelli, Milano, 1997

DiBona, C./Ockham, S., Stone, M. (a cura di), "Open Sources: Voices from the Open Source Revolution", O'Reilly and Associates, Sebastopol (California), 1999, (www.oreilly.com/catalog/opensource/book/netrev.html), tr. it. "Open sources. Voci dalla rivoluzione Open Source", Apogeo, Milano, 1999

Diffie W. e S. Landau, "Privacy on the Line: The Politics of Wiretapping and Encryption", Mit Press, Cambridge (Mass.) 1999

Druckrey T., "Electronic culture", Aperture Foundation, New York, 1996

Dyson E., Gilder G., Keyworth G. e Toffler A., "Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age", 1994

Electronic Disturbance Theatre., "Hacktivism", Autonomedia, New York, in corso di stampa

Electronic Frontier Foundation, "About EFF", disponibile in rete.

Enzensberger H. M., "Constituents of a Theory of the media", 1974

Fadda S., "Definizione zero", Costa & Nolan, Genova, 1999

Ferri P. e Carbone P., "Le comunità virtuali", Mimesis, Milano, 1999a
Ferri P., "La rivoluzione digitale", Mimesis, Milano, 1999b
Fiammetta in "Metanetwork 2000", #2, inverno 1993/94, Global Publications, Pisa
Foucault M., "Sorvegliare e punire", 1976
Foucault M., "L'ordine del discorso", Einaudi, Torino, 1972
Foucault M., "Microfisica del potere: interventi politici", Einaudi, Torino, 1977
Free Software Foundation, <http://www.softwarelibero.org>
Free Software Foundation in "Zen and the Art of Internet", disponibile in Internet, tr. It. in Scelsi, 1994
Gallino L. (a cura di), "Dizionario di Sociologia", Torino, UTET, 1988
Gardner H., "La nuova scienza della mente", Feltrinelli, Milano, 1985.
Glucksman A., "Telematica. Dal viewdata all'office automation", Gruppo Editoriale Jackson, Milano, 1982
Guarneri "Gomma" E., in Collettivo Interzone, 1991
Guarneri "Gomma" E., "La nuova frontiera elettronica", in "Il Manifesto", Roma, 09-febbraio-1998
Guarneri "Gomma" E., "L'etica hacker: dai laboratori del M.I.T. negli anni '50 ad oggi", 1997, disponibile in Rete
Guarneri E., "Senza chiedere permesso 2 - la vendetta", in AA.VV, 1999a
Gubitosa C., "Italian Crackdown", Apogeo, Milano, 1999
Gubitosa C., manoscritto, 1998
Gubitosa C., Marcandalli E. e Marescotti A., "Telematica per la pace - cooperazione, diritti umani, ecologia...", Apogeo, Milano, 1996
Habermas J., "Teoria dell'agire comunicativo", tr. It. 1986
Happening & Fluxus, Koelnischer Kunstverein, Colonia, 1970
Haraway D.J., "Manifesto Cyborg", 1991, tr. It. Feltrinelli, Milano, 1995
Hardy H.E., "The History of the Net", Master's Thesis, School of Communications, Grand Valley State University, Allendale, MI 49401, 1993
Harry M., "The computer underground. Computer hacking, crashing, pirating and phreaking", Loompanics, Port Townsend, WA, USA, 1985
Heidegger M., "La fine della forma del pensiero nella forma della filosofia", tr. It. "Filosofia e cibernetica", 1965
Heim M., "Teoria della trasformazione", 1987
Himanen P., "L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione", Feltrinelli, Milano, 2001
Hoffman A., in "Pranks", Re-Search, vol.11, San Francisco, 1987
Hoffman P.M., "Virus information summary list", Santa Clara, CA, USA, 1991
Home S., "Assalto alla cultura - Correnti utopistiche dal Lettrismo a Class War", Bertoliolo, AAA Edizioni, 1996
Home S., "Neoismo e altri scritti", 1995, tr. It. in Costa & Nolan, Milano, 1997
Huelsenbeck R., "Primo manifesto dada in lingua tedesca" 1918, Trad. It. in "Almanacco Dada", a cura di A. Schwarz, Feltrinelli, Milano, 1976
Ianneo F., "Meme. Genetica e virologia di idee, credenze e mode", Castelveccchi, Roma, 1999.
Kelly K., "Out of control. La nuova biologia delle macchine, dei sistemi sociali e dell'economia globale", Apogeo, Milano, 1996
Jakobson R., "Saggi di linguistica generale", Feltrinelli, Milano, 1966
Joe Lametta, "Kriptonite. Fuga dal controllo globale. Crittografia, anonimato e privacy nelle reti telematiche", Nautilus, Torino, 1998

Kapferer J.N., "Le vie della persuasione. L'influenza dei media e della pubblicità sul comportamento", ERI, Torino, 1982

Klein N., "No Logo. Economia globale e nuova contestazione", Baldini & Castoldi, Milano, 2001.

Kroeker A., "Spasm: Virtual Reality, Android Music and Electric Flesh", St. Martin's Press, New York, 1993

Kroeker A. e M., "Digital Delirium", St. Martin's Press, New York, 1997 e New World Perspectives, Montréal, 1997

Kroeker A. e M., "Hacking the Future" (con un CD realizzato insieme a S. Gibson e D. Kristian), St. Martin's Press, New York, 1996 e New World Perspectives, Montréal, 1996

Kroeker A. e Weinstein M.A., "Data Trash. La Teoria della Classe Virtuale", 1994, tr. It. Urra, Apogeo, Milano, 1996

Landow G. P., "Ipertesto", Baskerville, Bologna, 1993

Langton C., "Artificial Life", Addison Wesley, Santa Fe Institute, 1989

Langton C.G., "Vita artificiale", in "Sistemi Intelligenti", anno IV, n.2, agosto, Il Mulino, Bologna, 1992

Laurel B., "Computer as theatre", Addison Wesley, 1991

Leary T., "Caos e cibercultura", Urra, Apogeo, Milano, 1994

Leary T., "Personal computers, personal freedom", in "Digital Deli" a cura di S. Ditlea, Workman Publishing, New York, 1984, tr. It. in Leary, 1994

Leary T., "The cyberpunk: the individual as reality pilot", prima pubblicazione in "Mississippi Review", 1988, tr. It. in Leary, 1994

Leary T., "The next twenty years", in "Whole Earth Review", winter, 1988

Levy P., "Cybercultura - gli usi sociali delle nuove tecnologie", Milano, Interzone, Feltrinelli, 1999

Levy P., "L'intelligenza collettiva", Interzone, Feltrinelli, Milano, 1996

Levy P., "Le Tecnologie dell'intelligenza", 1990, tr. It. Synergon A/Traverso libri, Milano, 1992

Levy S., "Hackers - gli eroi della rivoluzione informatica", Milano, Shake Edizioni Underground, 1996a

Levy S., "Crypto Rebels" in Ludlow, 1996b

Loveless R.L., "The computer revolution and the arts", University of South Florida Press, Tampa, 1989

Lovink G., Schultz P., "Nettime", 1996, modificato da Byfield T., Stalder F., 1999, <http://nettime.org/info.html>

Ludlow P., "High Noon on the Electronic Frontier", The Mit Press, Cambridge, Massachussets, London, England, 1996

Ludwig M., "The Little Black Book of Computer Viruses", American Eagle Publ., Tucson - Arizona, 1990

Luther Blissett, "Totò, Peppino e la guerra psichica", AAA edizioni, Bertolino, 1996

Macri T., in "Titolo", n. 11, inverno 1992-93

Maffesoli M., "Il tempo delle tribù", Armando Editore, Roma, 1988

Mallet S., "The New Working Class", 1975

Marotta M.E., "Loompanics' Greatest Hits", Loompanics Unlimited, Port Townsend, WA, USA, 1990

Marshall McKusick, Twenty Years of Berkeley Unix: From AT&T Owned to Freely Redistributable

Massimo Contrasto, "Uomo Macchina", Galleria Leonardi, Genova, 1993

Mattelart A., "L'invenzione della comunicazione - le vie delle idee", Milano, Il Saggiatore, 1994

Mattelart A., "La comunicazione globale", Editori Riuniti, Roma, 1998

Maturana H. R. e Varela F. J., "Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente", Marsilio Editori, Venezia, 1985

May T., "Manifesto del movimento crypto anarchico", 1992

May T., "Crypto Anarchist Manifesto" in Ludlow, 1996a

May T., "Blacknet" in Ludlow, 1996b

Mazzoneschi M., in Collettivo Interzone, 1991

McAfee J. e Haynes C., "Computer Viruses, Worms, Data Diddlers, Killer Programs and other threats to your system", ST. Martin Press, New York, 1989

McLuhan M., "Understanding Media", 1964

McQuail D., "Sociologia dei media", Bologna, Il Mulino, 1996

Mediamatic, <http://www.mediamatic.nl/magazine/magazine.html>

Meyer G.R., "Social Organization of the Computer Underground", in Intertek, inverno 1992, vol. 3.3, Goleta, CA, USA, pag. 16-21.

Migliorini E. M., "La strategia del consenso", Rizzoli, Milano, 1975

Moran W.B., "Computer-Related crime", 1990

Nadoulek B., "Enciber. Rapporto sui criteri utilizzati per la compilazione dell'Enciclopedia Cibernetica e l'analisi del fenomeno di rivolta sociale denominato Bushido Moderno", Nautilus, Torino, 1984

Nancy J.-L., "La comunità inoperosa", Cronopio, Napoli, 1992

Nettime, "Readme! Ascii Culture and the Revenge of Knowledge", Autonomedia, New York, 1999.

Nora S. e Minc A., "L'informatisation de la société", 1978, tr. It. in Tascabili Bompiani, Milano, 1979

Ong W., "Oralità e scrittura", 1982, tr. It. in Il Mulino, Bologna, 1986

Ortoleva P., "Mediastoria - comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo", Milano, Nuova Pratiche Editrice, 1997

Orwell G., "1984", ???

Paccagnella L., "La comunicazione al computer", Il Mulino, Bologna, 2000

Packard V., "I persuasori occulti", Einaudi, Torino, 1958

Pedriani E., "J. Cage happening & fluxus", Galleria Vivita, Firenze, 1988.

Perretta G., a cura di, "Medialismo", Galleria Paolo Vitolo, Roma, 1991

Perretta G., "Medialismo", Giancarlo Politi Editore, Milano, 1993

Popkin R. H., "La storia dello scetticismo. Da Erasmo a Spinoza" 1979, tr. It. in Anabasi, Milano, 1995

Processed World, "Processed World", 1990, tr. It. Shake Edizioni Underground, Milano, 1998

Rapetto U., "Il Manifesto", 6.9.2001

Reid E.M., "Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat", Dipartimento di Storia dell'University of Melbourne, 1991

Re-Search, "Pranks", vol.11, San Francisco, 1987

Rheingold H., "Comunità virtuali - parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio", Milano, Sperling & Kupfer Editori, 1994

Rheingold H., "La realtà virtuale", Baskerville, Bologna, 1993

Rheingold H., "Nuovi strumenti per il pensiero: le tecnologie per l'estensione della mente e le comunità virtuali" in Loveless, 1989

Ricci Bitti P.E. e Zani B., "La comunicazione come processo sociale", Bologna, Il Mulino, 1999

Richeri G., "L'universo telematico. Il lavoro e la cultura del prossimo domani", 1982

Roach C., "The movement for a new world information and communication order: still alive?", in "Intertek", vol. 3.04, 1993

Roberts L., Multiple Computer Networks and Intercomputer Communication, Proceedings of ACM Symposium on Operating System Principles, Gatlinburg [Tenn.] 1992

Robins K. e Webster F., Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life, 1988

Rushkoff D., "Media Virus", Ballantine Books, New York, USA, 1994

Samuelson P., "I media digitali e la legge", su "Communications of the ACM, ottobre, vol. 34, n.10, 1991, tr. It. in Scelsi, 1994a

Samuelson P., "L'informazione è proprietà?" su "Communications of the ACM, ottobre, vol. 34, n.3, 1991, tr. It. in Scelsi, 1994b

Sansavini S., "Stragi di Stato", Global Publications, Pisa, 1994

Scarlini L., "La musa inquietante", Raffaello Cortina Editore, Milano, 2001

Scelsi R., a cura di, "Cyberpunk antologia", Shake Edizioni Underground, 1990

Scelsi R., a cura di, "No copyright - nuovi diritti nel 2000", Milano, Shake Edizioni Underground, 1994

Scelsi R., in Collettivo Interzone, 1991

Scelsi R., "Il tabernacolo catodico e la paralisi critica della sinistra", in AA.VV., 1999a

Schwarz A., a cura di, "Almanacco Dada", Feltrinelli, Milano, 1976

Shannon C., "Computer e automi", 1953

Skoric I., "Zamir: Peace Network in the War Zone", 1995, in AA.VV., 1996

Smith A., "Goodbye Gutenberg: the newspaper revolution of the 1980s", 1980

Smith M., "Voices from the WELL: the logic of the virtual commons", tesi di dottorato, Dipartimento di Sociologia, UCLA, 1992

Snow C.P., "The Two Cultures and the Scientific Revolution", 1984

Solomon, "A Brier History or PC Viruses", "S&S International", UK, 1990

Sprouse M., a cura di, "Sabotage in the american workplace. Anecdotes of dissatisfaction, mischief and revenge", Pressure Drop Press - AK Press, USA-UK, 1992

Stallman R., "Against User Interface Copyright", 1990, che appare in Comm.ACM, tr. It. in Scelsi, 1994

Stallman R., "Copywrong", sul n. 3 di Wired, 1993, tr. It. in Scelsi, 1994

Stallman R., "The GNU Operating System and the Free Software Movement", in DiBona et al., 1999

Stallman R., "What is Free Software?", 1996

Stallman R., Intertek, n. 3.3, winter, USA, 1992

Sterling B., "Giro di vite contro gli hacker", Shake Edizioni Underground, Milano, 1992

Sterling B., "A brief history of the Internet", 1993, http://star.pst.qub.ac.uk/~dcjk/internet_hist.html

Sterling B., "Mirrorshades. The cyberpunk anthology", 1986

Storai F. e Maltinti C., "Fluxus - storia per immagini del movimento artistico che ha rivoluzionato la cultura contemporanea", Global Production/Wide Records, 1994

Strano Network, "Strategie di liberazione", 1995, in AA.VV., 1996c

Strano Network, "Net strike, no copyright, etc. - pratiche antagoniste nell'era telematica", Bertiole, AAA Edizioni, 1996a

Strano Network, "Nubi all'orizzonte - Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio. Iniziativa nazionale in difesa della telematica amatoriale", Roma, Castelvechi Editore, 1996b

Strano Network, a cura di, "Le giornate di Genova. Cronache dal g8", cd-rom, autoproduzione, Firenze, 2001

Telema (Democrazia e reti), n. 1, 1995
Telema (Comunità virtuali), Estate-Autunno, 1999
The Immediasts, "Seizing the media", ???
Toffler A., "The Third Wave", 1980
Touraine A., "La Societé post-industrielle", 1969
Tozzi T., "Appunti sul rapporto tra identità, improvvisazione e reti telematiche", in "Oltre il silenzio", ottobre, 1996
Tozzi T., "Comunità Virtuali/Opposizioni Reali", in "Flash Art", aprile-maggio, n. 167, Milano, 1992c
Tozzi T., "Conferenze telematiche interattive", ed. Paolo Vitolo, Roma, 1992a
Tozzi T., "Hacker Art: incontro con Tommaso Tozzi", intervista di V. Baroni, in "Rumore", n. 4, giugno, 1992b
Tozzi T., "Happening/Interattivi sottosoglia", autoproduzione, Firenze, 1989
Tozzi T., "Identità e anonimazione", in Decoder, n. 9, Milano, 1993-94
Tozzi T., "Metanetwork menu help", Galleria Paolo Vitolo, Milano, 1993a
Tozzi T. e Renzoni N., a cura di, "Metanetwork", Global Publications, Pisa, 1992
Tozzi T., in Massimo Contrasto, 1993b
Tozzi T., "Arte, Media e Comunicazione", Forte Prenestino, Roma, 2000, <http://www.hackerart.org/media/hackit00.htm>
Turkle S., "The second self: computers and the human spirits", 1984
Vague T., "Videodrome: Programming phenomena", in "Vague", n. 18-19, 1986, Londra, tr. It. in Tozzi, 1992a
Valli B., "Comunicazione e media - modelli e processi", Carocci, Roma, 1999
Vitale N., "Telefascismo. Cybermedia e informazione totale nell'era di Berlusconi", ???, 1994
Volli U., "Manuale di semiotica", Editori Laterza, Roma-Bari, 2000
Wells, "Virus Timeline", autoproduzione, 1996
Wells H.G., "The Brain Organization of the Modern World", 1937, in I.De Sola Pool, 1990
Wheling J., "'Netwars' and Activists Power on the Internet", 1995, in AA.VV., 1996
Wiener N., "Cybernetics", 1948
Wolf M., "Teorie delle comunicazioni di massa", Strumenti Bompiani, Milano, 1985
Xs4all, "La storia di xs4all", http://www.xs4all.nl/uk/absoluut/history/index_e.html
Zimmerman P.R., "How PGP works/Why do you need PGP?", in Ludlow, 1996
Zingoni A., "Gino the Chicken. Le mirabolanti avventure del primo pollo perso nella rete", Castelvechi, Roma, 1999