

La nascita del terzo stato digitale

Per adesso, noi non riusciamo ancora a capire del tutto come si vive nel cibernazio: la nostra strada la stiamo facendo a tentoni, incespinando e, in questo, non c'è nulla di sorprendente. Anche le nostre vite nel mondo fisico, il mondo "reale", sono ben lontane dall'essere perfette, nonostante che in questo caso possiamo disporre di parecchia pratica in più. Le vite umane, le vite reali, sono imperfette per loro natura e anche gli abitanti del cibernazio sono esseri umani. Il modo in cui viviamo laggiù è un riflesso deformato del modo in cui viviamo nel nostro mondo: noi ci portiamo sempre dietro sia i nostri talenti sia i nostri difetti.

Bruce Sterling, *Giro di vite contro gli hacker*, Shake, Milano, 1993, p. 12

Tesi centrale di questo saggio¹ è che l'avvento dell'"information age", delle reti informatiche di Personal Computer, ha favorito la nascita di un nuovo soggetto sociale che abbiamo chiamato *borghesia digitale*, un *terzo stato digitale*, trasversalmente diffuso sul pianeta sempre più disgiunto dalla realtà socio-economica in cui opera, anche a causa dei processi di globalizzazione, cui abbiamo fatto riferimento nel precedente capitolo; con Kroker e Weinstein² potremmo dire, con altre parole, che questa nuova classe s'identifica in uno "... strato sociale nel contemporaneo pan-capitalismo che ha interessi materiali ed ideologici nel velocizzare ed intensificare il processo di virtualizzazione e innalzare il desiderio di virtualità".

1 Gli autori ringraziano per l'amichevole consulenza, nella stesura del capitolo, l'ing. Alex Regoli (Datasiel, Genova).

2 Kroker, Weinstein, *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, St. Martin's Press, 1994, pag 163 (trad. it. *Data Trash. La teoria della classe virtuale*, Urra, Milano, 1996).

Riteniamo questo un fenomeno nuovo con notevoli ricadute dal punto di vista sociale, culturale, economico e politico, che richiede un “ripensamento complessivo” dei rapporti di forza all’interno della *public sphere*³, specie se, come tutto lascia prevedere, la sua crescita sarà inarrestabile, nonostante i rischi che già adesso s’intravedono sul suo cammino.

Il cibernazio è stato spesso rappresentato come un enorme “cervello collettivo”, eternamente pulsante nella sua insonnia non priva di *daydreams*, che, senza sosta, immette in circolo una sovrabbondante quantità d’informazione, postmodernamente disomogenea dal punto di vista della qualità, altrettanto postmodernamente incommensurabile dal punto di vista quantitativo.

Come il cervello umano, esso può essere rappresentato metaforicamente come una metropoli di antica storia, in cui *stratificazioni successive* convivono, topograficamente e ontologi-

3 “ [...] Il problema della sfera pubblica (*public sphere*) sta al cuore di qualsiasi riconcettualizzazione della democrazia. Le relazioni sociali contemporanee sembrano prive di un livello base di pratica interattiva, che, in passato, era la matrice della politica democratizzante. Luoghi come l’agorà, il comune del New England, la chiesa del villaggio, i caffè, la taverna, la piazza pubblica, un pagliaio comodo, una union hall, un parco, la mensa di un’azienda e anche un angolo di strada. Molti di questi luoghi esistono ancora, ma non fungono più da centri di organizzazione per la discussione e l’azione politica. I media, in particolare la televisione, ma anche altre forme di comunicazione elettronica, isolano i cittadini l’uno dall’altro e si sostituiscono agli spazi precedenti della politica. [...] La questione del ‘parlare’, dell’incontro faccia a faccia, dei discorsi ‘pubblici’ viene confusa e complicata dalla forma elettronica di scambio di simboli. Se il discorso ‘pubblico’ esiste sotto forma di pixel sullo schermo, generati in sedi remote da individui che non si sono mai incontrati e probabilmente non si incontreranno mai, come nel caso di Internet con le sue ‘comunità virtuali’, i suoi ‘caffè elettronici’, i suoi bulletin board, la posta elettronica, le conferenze via computer e anche le videoconferenze, come si fa a distinguerlo dalle lettere ‘private’, dai caratteri stampati e così via? L’età della sfera pubblica come discorso faccia a faccia è chiaramente tramontata. Il problema della democrazia pertanto deve tener conto di nuove forme di discorso, mediate elettronicamente. Quali sono le condizioni del parlare democratico nella modalità dell’informazione? Che tipo di ‘soggetto’ parla o scrive o comunica in queste condizioni? Qual è la sua relazione con le macchine? Quali complessi di soggetti, corpi e macchine sono necessari per lo scambio democratico e l’azione emancipatrice? Per Habermas, la sfera pubblica è uno spazio omogeneo di soggetti incorporati in relazioni simmetriche, che cercano il consenso attraverso la critica delle argomentazioni e la presentazione di affermazioni di validità. Questo modello, oggetto io, viene negato sistematicamente nelle arene della politica elettronica. È meglio quindi abbandonare il concetto di Habermas di sfera pubblica, nel valutare Internet come dominio politico.” (Mark Poster, University of California, Irvine, 1995)

camente, in un'alternanza di quartieri diversissimi e purtuttavia interconnessi da vie di accesso e di fuga, che finiscono per renderli un corpo unico inestricabile; come nella metropoli, così nel ciber-spazio convivono differenti linguaggi ed etnie, regole ed etiche a volte dissonanti, vi è spazio per enclave dove sopravvivono o prosperano usi e costumi antichi e diversi; come la metropoli, così il ciber-spazio è luogo di ibridazione culturale, in cui lo *speaking the vernacular* di Jameson⁴ si mischia, si contamina, si rinnova nella continua rimappatura dei confini non solo formali della discorsività.

Il “borghese digitale” è cittadino di questi luoghi virtuali ma al tempo stesso è membro della comunità “reale” cui appartiene, in un inestricabile movimento di vai e vieni tra “mondi” sempre più interconnessi tra loro in una “natura” che non può più prescindere dalla logica dei database ma che è augurabile continui ad offrirci la commozione di un tramonto o di un bimbo che cresce.

Come tutti i nuovi soggetti sociali è consciamente o inconsciamente “figlio” anche del suo passato, dei soggetti sociali che lo hanno preceduto e che spesso, specie in fasi di passaggio come quella che stiamo vivendo, condividono con lui spazi e percorsi, spesso aspirazioni e sogni verso potenzialità espresse, sognate, abortite e fallaci insite o immanenti al tempo sincopato della postmodernità.

La nostra analisi dei connotati propri del “terzo stato digitale” non può prescindere dall'esame preliminare delle forme di aggregazione sociale che nell'ambito della virtualità hanno preceduto la sua comparsa ed inizia, quindi, dal passato, dalle origini, com'è logico che sia, con un po' di storia, storia che, parlando di “macchine sociali” che, interconnettendosi, consentono la comunicazione tra persone, sarà un misto di obbligati riferimenti tecnologici e di necessari richiami antropologici.

La storia dell'evoluzione della rete fino alla sua estrinsecazione odierna è fatta, infatti, di codici e protocolli e di persone che quei codici e quei protocolli hanno inventato e usato.

Le tecnologie di rete nascono e si sviluppano primariamente come un fenomeno statunitense, solo secondariamente diffuso oltre i confini di quella nazione. Questo *american imprinting*

4 Fredric Jameson, *The Seeds of Time*, Columbia University Press, NY, 1994.

caratterizza tuttora, come vedremo, molti aspetti, non solo tecnologici, di Internet.

Richard Barbrook e Andy Cameron parlano, a proposito dell'ideologia dominante sulla rete, di "*Californian ideology*", riferendo tale termine a una forma di pensiero, singolare mix di utopia, democrazia e liberismo neocapitalista, che lì si è sviluppata partendo dalle rivolte studentesche degli anni Sessanta per arrivare all'odierna realtà delle industrie della Silicon Valley, spesso possedute o dirette da reduci di quelle battaglie o che in ogni caso l'atmosfera particolare di quegli anni hanno vissuto, in un percorso temporale e di progettualità ideologica e sociale entro cui si inserisce precisamente e non casualmente la nascita e l'affermazione di Internet.

"*Don't trust anyone over thirty*" ("Non credere a nessuno sopra i trent'anni") urlava Mario Savio, l'italo-americano leader del Movimento Studentesco Californiano, in risposta alla proibizione di fare politica dentro il Campus di Berkeley da parte del Preside Clark Kerr, che aveva sospeso otto studenti per attività di propaganda non autorizzata⁵.

Era il settembre del 1964; era l'avvio dell'ondata di contestazione studentesca che sarebbe sfociata, quattro anni più tardi, nel Maggio Parigino.

È in quest'ambiente, in questa temperie, in questo mondo⁶ intriso di controcultura, pacifismo, aspirazioni libertarie e antimonopolistiche, è in queste strade, in questi quartieri della West Coast, icasticamente rappresentabili nell'incrocio tra Haight Road e Ashbury Park a San Francisco, è in questa atmosfera, piena d'acido e marijuana, cullata dalle note dei primi Grateful Dead e dei fugaci Thunderclap Newman, vestita dei colori delicati del Flower Power, ma al tempo stesso propugnatrice d'istanze

5 Si veda a questo proposito il libro di Hal Draper, *The New Student Revolt* (trad. it. *La rivolta di Berkeley*, Einaudi, 1968) sulla rivolta studentesca di Berkeley del 1964, in particolare la prefazione di Mario Savio. Hal Draper è l'unico "over thirty" autorizzato dagli studenti a raccontare la loro storia.

6 Documento significativo di quest'epoca è sicuramente il libro di Charles Webb *Il laureato*, specchio doloroso dell'impossibilità di un dialogo tra nuove e vecchie generazioni, manifesto emblematico di un realismo molto più crudo della sua celeberrima, e molto edulcorata, trasposizione cinematografica del 1967.

radicali antisistema⁷, è proprio qui che logisticamente la nostra storia ha inizio; mentre, come vedremo, non possono non essere considerati discendenti diretti dei movimenti radicali americani degli anni Sessanta i primi sperimentatori, non istituzionali, dei nuovi spazi della virtualità, che con le loro idee, con il loro lavoro, con la loro inventiva hanno di fatto costruito dal basso, e qui sta la grande novità dell'information technology, la rete come la conosciamo oggi.

Come giustamente rileva Bruce Sterling⁸, “le parole ‘comunità’ e ‘comunicazione’ hanno la stessa radice. Dovunque voi mettiate una rete di comunicazione, lì porrete in essere [la possibilità di costruire *NdR*] una comunità”⁹.

Le prime forme d'aggregazione comunitaria attorno ad un nuovo mezzo di comunicazione sono sempre costituite da tecnici: è accaduto per il telefono¹⁰, il primo congegno ciberspaziale inventato dall'uomo, è accaduto per la Rete con gli ingegneri e i militari coinvolti nel progetto ARPANET e, in seguito, con i primi accademici coinvolti nell'impresa, quando questa si allargò all'Università, ma è solo quando il sistema si diffonde al di fuori dell'ambito specialistico che esso acquista i connotati di un “vero” e rivoluzionario medium.

7 A titolo di esempio riportiamo in appendice una breve storia di uno dei più famosi gruppi underground di quegli anni: i Diggers di San Francisco (si veda in proposito la scheda 1 a fine capitolo).

8 Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown*, Batam Books, NY, 1992 (trad. it.: *Giro di vite contro gli hacker*, Shake Edizioni, Milano, 1993). Se William Gibson può essere considerato l'inventore del termine “ciberspazio”, Bruce Sterling, attivo frequentatore dell'underground americano, ne rappresenta la memoria storica.

9 Si pensi, senza considerare gli aspetti più attuali del problema sviluppati in questo saggio, all'influenza delle vie consolari in epoca romana e della cosiddetta “via del sale” in epoca medioevale nella nascita delle città, costruite spesso in origine attorno a stazioni di posta o ai piedi di *castra* posti a difesa delle vie di comunicazione.

10 “Quella dei tecnici, degli ingegneri, degli operatori e dei ricercatori del settore telefonico è, in assoluto, la più anziana comunità di abitanti del ciberspazio. Sono loro i veterani, il gruppo più sviluppato, ricco e rispettabile e, in molti casi, il più potente. Dall'epoca di Alexander Graham Bell sono trascorse intere generazioni, ma la comunità da lui fondata sopravvive. Oggi per il sistema telefonico lavorano persone i cui bisnonni avevano fatto lo stesso. Le riviste di questo settore, come Telephony, AT&T Technical Journal, Telephone Engineering and Management, sono state fondate decenni fa, e fanno sembrare pubblicazioni come Macworld e PC Week dei dilettanteschi ultimi arrivati”. (Bruce Sterling, *op. cit.*, p. 27)

Questo passaggio è tutt'altro che breve e naturale e richiede qualche spiegazione e qualche approfondimento: come è ben noto l'informatica dei primi anni Settanta è dominio incontrastato dei mainframe, per cui gli studi di connettività tra computer remoti hanno necessariamente come oggetto tali macchine, il cui accesso è estremamente limitato numericamente ai tecnici e ai terminalisti connessi alle unità centrali di calcolo. Questo spiega perché all'inizio dell'avventura dell'informatica di rete le problematiche si incentrano principalmente attorno a protocolli di trasferimento dati sia nel progetto ARPANET (dove Cerf metteva a punto il protocollo TCP-IP) che nelle reti di calcolatori basati su sistema operativo UNIX connessi con il protocollo UUCP (Unix to Unix CoPy); il salto di qualità, nel senso che a noi interessa sviluppare in queste pagine, non lo fanno le istituzioni che i megacalcolatori possiedono ma gli uomini, i tecnici, i ricercatori, spesso gli studenti di informatica che a quelle macchine hanno accesso e con quelle macchine lavorano, comunità di sviluppatori che hanno finito per costruirsi da sé e per imporre i mezzi che a loro erano necessari per fare ciò che avevano scoperto di desiderare di più: comunicare l'un l'altro¹¹.

In questo ambiente con forti connotazioni contro-culturali nascono e si sviluppano progetti cooperativi, antesignani dell'attuale esplosione del fenomeno freeware e shareware, dove l'accento è posto più sulla soddisfazione nella soluzione di un problema che nella preoccupazione di *royalties* derivanti dalla protezione del copyright; in questa accezione possiamo parlare di lavoro di hacker che, infatti, da questo *milieu* prendono vita (il

11 Contemporaneamente alla nascita e allo sviluppo delle tecnologie di rete negli Stati Uniti un progetto "filosoficamente" simile viene sviluppato in Europa: parliamo del MINITEL francese. Se per ARPANET si era mosso il Ministero della Difesa per MINITEL si muovono il Governo e France Telecom che impiantano un sistema di piccoli terminali connessi al telefono che consentono una comunicazione testuale. Come per la rete informatica americana lo sviluppo e la diffusione massiccia di MINITEL coincide con l'apertura (nel 1981) di spazi di messaggiera, dimostrazione ulteriore del fatto che le persone con il loro desiderio di comunicare sono più importanti della tecnologia.

termine hacker¹², non casualmente, viene coniato per individuare un gruppo di giovani ricercatori informatici del MIT).

Il termine *hacking* (di difficile se non impossibile traduzione) indicava allora come adesso la libera esplorazione delle potenzialità del nuovo mezzo informatico, una sorta di postmoderna reincarnazione del cowboy che aveva sostituito alla sella la consolle di un terminale o di un personal computer nelle sue esplorazioni di frontiera.

Se gli hippies costruivano le *blue box*¹³ con cui si potevano fare telefonate gratuite a spese di mamma Bell, gli hacker, loro diretti discendenti tecnologici, qualche anno più tardi, sfidano i sistemi di sicurezza delle corporation introducendosi all'interno delle neonate reti informatiche con il semplice uso di un computer programmato alla bisogna.

Ci troviamo di fronte, come è facile capire, a un'élite di maghi dell'informatica, in grado di usare interfacce utente assai poco amichevoli e intuitive, rispetto ad oggi, capaci di scrivere da sé software molto sofisticati e di costruirsi con il saldatore specifici congegni, indispensabili in un'epoca pionieristica in cui la rete collegava tra loro solo mastodontici mainframe; una élite che solo una declinazione molto riduttiva può leggere come semplice insieme di pirateria informatica mista a malinconie antisistema.

È dalle pieghe del sistema, dallo sfruttamento un po' clandestino di spazi disco e di linee di comunicazione ad altri scopi implementate, dalla collaborazione libera e gratuita degli ingegneri che nascono i primi protocolli client/server, che vengono "inventati" la posta elettronica, i newsgroup USENET, le mailing list BITNET e i MUD (giochi di ruolo testuali), tutte applicazioni che spingono l'utilizzo delle tecnologie di rete dalla sponda tecnicistica e di operatività strettamente informatica verso il vasto mare della comunicazione mediata attraverso il calcolatore, dove lo sviluppatore sembra impegnato nel piegare la tecnica a favore della realiz-

12 In una scheda in appendice al capitolo abbiamo inserito uno dei tanti manifesti degli hacker presenti in rete. Il fenomeno hacker ha valenza internazionale, e si è diffuso dagli USA in tutto il mondo. Per quanto riguarda l'Italia, si può vedere in particolare Monti A., Chiccarelli S., *Spaghetti hacker*, Apogeo, Milano, 1997.

13 Come ricorda Bruce Sterling, Steve Jobs e Steve Wozniak, i fondatori della Apple, vendevano questo tipo di apparecchiature nel college californiani, assemblandole in quello stesso famoso garage da dove sarebbe poi uscito il loro primo personal computer.

zazione di versioni digitalizzate di vecchi strumenti del comunicare: cos'è, infatti, una e-mail se non una lettera; cos'è un newsgroup se non una bacheca in cui appendere i propri annunci, cos'è una mailing list se non un forum pubblico di discussione, cos'è un MUD se non un modo per costruire telematicamente un raffinato e autogestito gioco di società?

Che tipo d'aggregazione sociale costruiscono questi nuovi strumenti?

Con una singolare rivisitazione dello sviluppo della civiltà anche il ciberspazio attraversa in questo periodo la sua *fase tribale*.

Se è pur vero che “[...] la nozione di tribù è stata impiegata per etichettare e descrivere gruppi assai diversi tra loro, intendendo di volta in volta cogliere con essa una loro somiglianza dal punto di vista dell'organizzazione politica o delle caratteristiche culturali o della rappresentazione ideologica, in una varietà di tipologie sociologiche, evolucionistiche ed ecologico-culturali”¹⁴, nessun termine meglio si adatta a descrivere queste prime forme di vera comunità digitale.

I primi abitanti del ciberspazio vivono in isole¹⁵ spesso rigidamente separate da barriere di incomunicabilità tecnologica (diversità di standard) al cui interno sviluppano culture e sottoculture complesse e regole molto ferree di comportamento, che in qualche modo servono a riconoscersi come gruppo; sono una élite tecnologica e intellettuale, maneggiano strumenti molto sofisticati in ambienti inadatti per la loro scarsa amichevolezza d'uso, sono *Tel-net-people* di un ciberspazio fatto di neri monitor a fosfori verdi, di comandi in linguaggio strettamente e rigidamente testuale, un mondo di parole lontano anni luce dalla fantasmagoria multimediale e amichevole di oggi, che non esisterebbe però senza di loro.

Alla metà degli anni Settanta entra in scena una meteora, considerata da molti un giocattolo di scarso futuro, il Personal Computer frutto dell'evoluzione della microelettronica e della passione hobbistica dei pochi in grado di costruirsi in casa un Altair, avanguardia sfortunata di una nuova classe di calcolatori che nessuno forse in quel momento immaginava avrebbe letteralmente coloniz-

14 Fabietti U., Remotti F., *Dizionario di Antropologia*, Zanichelli, Bologna, 1997.

15 La valenza spesso radicalmente utopistica di queste prime forme di aggregazione virtuale non può non rimandare all'immagine delle città isole di Thomas More.

zato il mondo, ma che in mano ai primi abitanti del cibernazio diviene la chiave di volta per l'espansione dei confini e la "civilizzazione" di aree non ancora esplorate della virtualità.

Al di fuori dei circuiti dei grandi computer che continuano ad espandere la loro interconnettività, uscendo dai confini degli States e costruendo la prima pur rudimentale ossatura di network mondiale di comunicazione, pur limitato all'ambito accademico e della ricerca come utenza, non militare, nascono nuove isole autogestite attorno a un PC e ad una batteria di modem, di scarsissima efficienza ma sufficienti a far nascere la prima forma di comunità virtuale formata con il passare del tempo da sempre più persone non direttamente o indirettamente coinvolte nello sviluppo tecnico dell'informatica: la BBS, il "bulletin board system".

La prima BBS che si conosce è quella creata da Ward Christensen a Chigago, Illinois, nel 1978. Per la complicazione e la difficoltà d'uso dapprima le BBS rimasero patrimonio dei tecnici più smaliziati, progressivamente aprendosi in seguito ad un pubblico più vasto e meno specializzato con l'avvento di sistemi di più semplice uso negli anni Ottanta.

Abbiamo parlato più sopra di fase tribale: in effetti le BBS hanno finito per costituirsi come gruppi di varia dimensione attorno alla figura un po' mitica, spesso carismatica, certamente tecnicamente capace del Sysop, System Operator, la persona che gestiva tecnicamente il flusso dell'informazione e dello scambio attraverso il "nodo" che lui stesso aveva creato. Vennero così a costituirsi delle sorta di tribù digitali alcune molto chiuse altre molto vaste, tutte accomunate dallo sviluppo al loro interno di regole di comportamento ben precise (pena l'espulsione dal gruppo), e dallo sviluppo di un linguaggio di comunicazione testuale sincretico e spesso molto gergale, una vera controcultura intrisa di principi libertari, che costituiva la base di coesione del gruppo.

Le BBS hanno avuto prima dell'avvento di Internet uno sviluppo notevolissimo caratterizzandosi e specializzandosi come gruppi spesso accomunati da comuni interessi leciti (lo scambio culturale e la discussione) o meno (lo scambio di software e la pirateria informatica). Nel tempo le BBS sono uscite dall'ambito locale e hanno acquisito una dimensione notevole divenendo veri

network nazionali, come la rete BIX costruita ad uso dei lettori del mensile di informatica, oggi defunto, *BYTE*¹⁶ o la rete sviluppata pionieristicamente in Italia su tecnologia Itapac (ora desueta) dal mensile *MC Microcomputer* o internazionali come nel caso di FidoNet¹⁷, sorta di catena di BBS interconnesse attraverso le quali i messaggi potevano passare da un continente all'altro con un sistema molto complesso e obiettivamente abbastanza lento di connessione programmata al fine di ridurre i costi di trasmissione tra un nodo e l'altro¹⁸.

Va, per altro, precisato che le BBS non usavano (e non usano ancora oggi) come protocollo di connessione la tecnologia TCP/IP tipica di Internet, che con la sua diffusione ha di fatto soppiantato, spesso assorbendole al suo interno, queste forme di comunicazione che oggi rappresentano una sorta di residuo archeologico, su cui però val la pena meditare.

Nell'economia del nostro saggio più che gli aspetti tecnologici crediamo siano importanti gli elementi sociologici: se è certamente vero che attraverso le BBS si è sviluppato il movimento Cyberpunk e in generale tutto quell'underground digitale ancora

16 Delphi, Compuserve, MCI e AOL nascono in quegli anni e possono essere considerate tecnicamente delle enormi BBS che solo recentemente sono "confluite" su Internet con il peso anche economico dei loro milioni di clienti. Ancora nel 1995 erano separate dalla rete delle reti e con i loro membri si poteva comunicare via posta elettronica attraverso appositi gateway di collegamento.

17 I principi di FidoNet si possono trovare in rete, in traduzione italiana, all'indirizzo <http://www.fidoitalia.net/policy4i.txt>.

18 "[Le BBS] possono andare dal singolo home computer con linea telefonica nella cantina di un appassionato alle grandi installazioni professionali con più linee, che si avvicinano per loro natura agli ISP commerciali. Le BBS private esistono sin dai primi giorni dei microcomputer, e tendono a concentrarsi sugli interessi dei piccoli hobbisti e su quelli specialistici. Esiste una comunità sotterranea fiorente di utenti e operatori di BBS, ma il mondo delle BBS non è mai riuscito ad attirare l'attenzione generale in modo significativo ed è rimasto prevalentemente dominio dell'hobbista utente di computer. È probabile che l'importanza delle BBS diminuisca man mano che si diffonde Internet e le bacheche elettroniche diventano piccoli avamposti di Internet. In generale, le BBS private sono ad accesso e uso libero per chiunque, ma i sistemi di maggior dimensioni in genere prevedono una forma di abbonamento, con una quota da versare per l'accesso. Alcune reti di BBS, come il sistema FidoNet di Tom Jennings, intenzionalmente anarchico, formato da attività informali in tutto il mondo, avevano un potenziale interessante come reti informative di base, ma non sono mai riuscite a esercitare un fascino sulle masse a grande scala e ad andare al di là dei mercati dell'underground o degli hobbisti." (Neil K Guy, 1996)

adesso vivo e attivo, è altrettanto vero che esse hanno rappresentato all'interno di comunità numericamente molto esigue un grande esperimento di libertà di comunicazione e di nuova possibilità di espressione cooperativa al di fuori degli schematismi propri della comunicazione di massa.

Non crediamo sia un caso che molte delle utopie libertarie e rivoluzionarie che attraversano la rete delle reti derivino culturalmente e discendano direttamente dall'esperienza delle reti indipendenti, crediamo non sia un caso che la maggior parte dei più acclamati guru dell'information technology si "siano fatti le ossa" nell'uso della comunicazione mediata attraverso il calcolatore in think tank, in origine elitarie, come la famosa BBS "The WELL" di Sausalito (CA).

Il nostro cammino, come detto all'inizio del capitolo, è fatto di codici e uomini: nel 1983 viene licenziata da Vinton Cerf la versione definitiva del protocollo TCP/IP per la trasmissione a pacchetti sulla rete ARPANET, pensato sempre, come era nei programmi del progetto, per il collegamento di grandi centri di calcolo; ma la bontà del protocollo non sfugge all'underground informatico che nel giro di pochi anni mette a punto una versione della suite in grado di girare sui personal computer consentendo, in tal modo, a chiunque possedesse un PC e un modem di collegarsi alla rete mondiale di computer accademici attraverso un collegamento seriale. Vengono messi a punto il protocollo SLIP (Serial Line IP, uno standard de facto sviluppato "dal basso" e accettato dagli organismi internazionali) e in seguito PPP (standard di collegamento emanato dalla IETF, Internet Engineering Task Force) per tutte le piattaforme informatiche di uso, diciamo così, casalingo.

Questi avvenimenti allargano immensamente la base di utenza potenziale e reale dei servizi di rete, creando, di fatto, le condizioni tecniche per l'esplosione nell'uso di Internet che conosciamo e per la reificazione dell'anomalia rappresentata dall'unione della rete con il PC che sta alla base della nascita dell'information society.

Si può affermare che l'inizio degli anni Novanta rappresenti il vero momento di svolta con la commercializzazione dei servizi e la nascita degli Internet Provider, con la messa a punto tecnica e lo

sviluppo successivo del Web, con le conseguenze in termini di numero di nodi e di utenti che tutti conoscono.

L'affermazione del protocollo TCP/IP, la lingua franca di fine millennio, simbolizza per gli abitanti del cibernazio l'uscita dalla selva e dall'isolamento, la fine dell'epoca della tribalità, passato romantico, irripetibile, da non dimenticare, di una rivoluzione che non può restare eternamente permanente evolvendo naturalmente in un nuovo tipo di società.

C'è un aspetto che va sottolineato: i pionieri dell'informatica di rete ci hanno lasciato in eredità, per fare qualche esempio, l'EFF, l'Electronic Frontier Foundation e il CPSR, Computer Professional for Social Responsibility, organizzazioni di difesa democratica attive e qualificate, le regole della netiquette e i principi del lavoro cooperativo no-profit che ha prodotto migliaia di progetti culturali di enorme valore al di fuori dei circuiti classici di diffusione del sapere e "miracoli informatici" come il sistema operativo GNU/Linux, costruito da migliaia di sviluppatori sparsi su tutto il globo e distribuito liberamente e gratuitamente attraverso canali di diffusione alternativi.

Anche se molti dei protagonisti di quegli anni appaiono oggi "normalizzati", entrando a far parte delle nuove élite del potere economico planetario, ciò non di meno va riconosciuto che assieme a tanti rimasti poi nell'ombra essi hanno costruito le basi della rivoluzione sociale che è davanti a tutti noi, in cui il borghese digitale opera come punta avanzata di un processo di cambiamento inarrestabile.

La storia dei Diggers

I Diggers erano uno dei gruppi leggendari del distretto Haight-Ashbury di San Francisco, uno degli epicentri a livello mondiale della controcultura degli anni Sessanta, che ha cambiato radicalmente la cultura americana e mondiale. Avvolti in un alone mistico di anonimato, i Diggers presero il nome dagli originali English Diggers (1649-50), che avevano proposto una visione della società senza proprietà privata, libera da ogni forma di acquisto e vendita. I Diggers di San Francisco si sono evoluti dalle comunità di artisti bohemienne e del teatro underground e dai movimenti politici della sinistra radicale che fiorivano nella Bay Area di San Francisco alla metà degli anni Sessanta, e ne hanno combinato vari elementi. I Diggers univano teatro di strada, azione anarco-diretta, happening artistici nel loro progetto sociale di creazione di una Città Libera. Le loro attività più famose ruotavano intorno alla distribuzione di Cibo Libero ogni giorno nel Parco e alla distribuzione di “energia in sovrappiù” in una serie di Negozi Liberi (dove tutto si poteva portar via liberamente). I Diggers hanno coniato vari slogan che si sono diffusi nella controcultura e anche nella società più in generale, fra i quali “Fai le tue cose” e “Oggi è il primo giorno del resto della tua vita” sono i più noti. I Diggers, alle sorgenti dell’underground emergente, sono stati i progenitori di idee nuove (o riscoperte) come il pane integrale (reso famoso dal Pane Libero Digger, che veniva infornato in scatole da caffè da una e due libbre alla Panetteria Libera), la prima Clinica Medica Libera, che ha ispirato la fondazione della Haight-Ashbury Free Medical Clinic; abiti in tintura naturale e celebrazioni comunitarie di eventi planetari naturali, come i solstizi e gli equinozi. I Diggers erano prima e soprattutto attori (in Trip Without A Ticket venne usato il termine “life actor”, cioè attore di vita). Il loro palcoscenico erano le vie e i parchi di Haight-Ashbury e in qualche caso di tutta San Francisco. I Diggers sono stati un’evoluzione della tempesta radicalizzante che era stata la San Francisco Mime Troupe, che R.G. Davis, attore, scrittore, direttore e fondatore della Troupe aveva creato nel decennio precedente. I Digger rappresentarono un’evoluzione naturale nel corso della storia della Troupe, che dapprima si era trasferita da un ambiente chiuso ai

parchi della città, tenendo libere rappresentazioni su palcoscenici allestiti il giorno stesso dello spettacolo. L'energia dei Diggers ha tolto l'azione dalla piattaforma costruita e l'ha portata direttamente nel palcoscenico più "happening", le strade di Haight dove una nuova cultura giovanile si stava ricreando, almeno temporaneamente, lontano dagli occhi indiscreti dei giornalisti. I Diggers, in quanto attori, crearono una serie di eventi da strada che hanno segnato l'evoluzione del fenomeno degli hippie da comunità domestica "faccia a faccia" in circo da mass-media che ha sbattuto la sua faccia sulle prime pagine dei giornali e sugli schermi TV di tutto il mondo: la Parata della morte del denaro, il Gioco delle intersezioni, il Circo invisibile, Morte dell'hippie/nascita del libero. I Diggers hanno diffuso questi eventi, insieme con i loro commenti editoriali del giorno, pronunciamenti per la più grande Hip Community, manifesti e comunicazioni varie, attraverso fogli e volantini distribuiti a mano su Haight Street. "Crea la condizione che descrivi" era la teoria dell'azione dei Diggers. Perciò un archivio dei Digger deve essere qualcosa di più che un insieme di documenti e di indici, un luogo in cui i Diggers di tutte le età e di tutti i tempi possono piantare e seminare in un suolo fertile l'idea di Libero.

Il manifesto degli hacker

Phrack, Volume uno, fascicolo 6, phile 3

La tecno-rivoluzione di Doctor Crash

Hacking. È un hobby a tempo pieno: ci vogliono settimane di ore interminabili per imparare, sperimentare e mettere in pratica l'arte di penetrare i computer multiutente. Perché gli hacker passano una buona parte del loro tempo a fare hacking? Qualcuno dirà forse che si tratta di curiosità scientifica, per altri è la ricerca di stimoli mentali. Ma le vere radici dei motivi degli hacker sono molto più profonde. In questo file descriverò i motivi di fondo degli hacker coscienti, esponendo le connessioni fra hacking, phreaking, carding e anarchia e facendo conoscere la "tecno-rivoluzione" che sta mettendo semi nella mente di ogni hacker.

Per spiegare a pieno i veri motivi alla base dell'hacking, dobbiamo prima dare una rapida occhiata al passato. Nel corso degli anni Sessanta, un gruppo di studenti del MIT costruì il primo sistema informatico moderno. Questo gruppo selvaggio e ribelle di giovani fu il primo a darsi il nome di "hacker". I sistemi che sviluppavano dovevano essere usati per risolvere problemi globali e a vantaggio di tutta l'umanità. Come possiamo vedere, le cose non sono andate così. I computer sono stati solamente nelle mani delle grandi aziende e del governo. Quella meravigliosa apparecchiatura destinata ad arricchire la vita è diventata un'arma che disumanizza le persone. Per il governo e le grandi aziende, le persone non sono altro che spazio su disco, e il governo non usa i computer per organizzare aiuti ai poveri, ma per controllare armi nucleari mortali. L'americano medio può avere accesso solo a un piccolo microcomputer che vale solo una piccola parte di quello che costa. Le aziende tengono le apparecchiature veramente allo stato dell'arte lontano dalle persone, dietro una cortina d'acciaio di prezzi incredibilmente alti e di burocrazia. L'hacking è nato a causa di questo stato di cose. Gli hacker si rendono conto che le aziende non sono le sole che abbiano diritto alla tecnologia moderna. Si infiltrano nei sistemi online e li usano a loro vantaggio. Ovviamente, il governo non vuole che il monopolio della tecnologia venga rotto, perciò ha dichiarato fuori legge l'hacking e arresta tutti

quelli che può catturare. Ancora peggio del governo sono i reparti sicurezza delle aziende, che si comportano come “eserciti privati” e il governo fa finta di non vedere le loro tattiche accanite, perché gli fanno comodo. Hacking è un aspetto importante della lotta contro il monopolio dell’informatica. Uno dei modi in cui gli hacker realizzano i loro mezzi è diventato un’arte in sé. Il phone phreaking. È essenziale che ogni hacker sia anche un phreak, perché è necessario utilizzare la tecnologia delle compagnie telefoniche per accedere a computer remoti. Le compagnie telefoniche sono un altro esempio di abuso della tecnologia, che viene tenuta lontana dalla gente grazie a prezzi elevati. Gli hacker spesso scoprono che le apparecchiature esistenti, causa le tattiche da monopolio delle aziende informatiche, sono inefficaci per le loro finalità. Dati i prezzi esorbitanti, è impossibile acquistare le apparecchiature necessarie. Questa esigenza ha prodotto un altro segmento ancora della lotta: il “credit carding”. Questo è un modo per ottenere i beni necessari senza pagarli. È da imputare alla stupidità delle aziende che il carding sia così facile, e dimostra che le aziende del mondo sono nelle mani di persone con conoscenze tecniche di gran lunga inferiori a quelle di noi hacker. C’è un ultimo metodo in questa guerra contro quanti abusano del computer. È un metodo meno sottile, meno elettronico, ma molto più diretto, e fa arrivare a segno il messaggio. Intendo quella che è chiamata anarchia. L’anarchia di cui parliamo noi non rispetta il significato vero della parola (nessun organo governante), bensì si riferisce al processo di distruggere faticamente edifici e organizzazioni del governo. Questa è una parte molto drastica, ma vitale, di questa “tecno-rivoluzione”. L’hacking deve continuare. Dobbiamo addestrate i neofiti all’arte dell’hacking. Dobbiamo anche aumentare il computer crashing. So che mandare in crash un computer sembra uno spreco, ma quando non c’è altro modo per sovvertire un’azienda, bisogna chiudere il suo sistema.

Come ho detto prima, questi sono solo i motivi. Se avete bisogno di un tutorial su come realizzare uno qualsiasi dei metodi di cui ho parlato, leggete un file relativo. E, qualsiasi cosa facciate, continuate a lottare. Che lo sappiate o no, se siete hacker siete rivoluzionari. Non preoccupatevi, siete dalla parte giusta.