

©OPYLEFT



Storia del CopyLeft

di Lorenzi Alessandro

Indice

Storia del CopyLeft.....	1
Cos'è il copyleft.....	3
Unix: la culla del Copyleft.....	3
La nascita del progetto GNU.....	5
La GNU GPL.....	6
Linus Torvalds & Linux: il trionfo di Internet.....	8
L'open source.....	10
Web 2.0: l'iterazione tra sito e utente.....	12
Wikipedia.....	13
Youtube: i problemi di copyright.....	15
Jamendo: la musica copyleft.....	17
Arduino: l'hardware open source.....	18
Neo Freerunner.....	18
Alcune licenze.....	19
Creative Commons.....	19
Free Art License.....	20
Conclusioni.....	21
Fonti.....	22
CopyRight.....	22

Cos'è il copyleft

Il copyleft è un modello di gestione del diritto d'autore basato su un sistema di licenze attraverso il quale l'autore indica ai fruitori dell'opera che essa può essere utilizzata, diffusa e spesso anche modificata liberamente, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali tra le quali quello di riutilizzare lo stesso tipo di licenza per le opere derivate. Il concetto di copyleft, per quanto concerne il mondo dell'informatica, nacque ai tempi in cui si utilizzava Unix e poi fu rielaborato da Richard Stallman, ma ad oggi il copyleft può essere applicato in un vasto scenario artistico: musica, dipinti, libri, poesie.. teoricamente tutto potrebbe essere rilasciato sotto licenza aperta. Ne sono esempio le comunità nate per diffondere queste opere: deviantart.com per le immagini, jamendo.com per la musica e molte altre.

Unix: la culla del Copyleft



Possiamo trovare nel sistema operativo Unix la culla del copyleft, il primo esempio di come studenti e professionisti di tutte le nazioni possano collaborare attivamente per migliorare un prodotto regalato (o meglio prestato) alla comunità.

Unix è un sistema operativo sviluppato, a partire dal 1960, da un gruppo di ricerca dei laboratori AT&T e Bell Labs.

Lo sviluppo di Unix si deve in parte a un progetto precedente, Multics, abbandonato ben presto dalla direzione dei Bell Labs perché ritenuto troppo complesso.

Multics nacque con presupposti molto avanzati per l'epoca, nel particolare esso era un sistema operativo in grado di supportare l'esecuzione di applicazioni in timesharing. Si scelse di svilupparlo internamente, dato lo scarso supporto che l'allora produttore di computer dava a questo aspetto. Il sistema operativo che veniva montato di default sulle macchine si chiamava BESYS e si trattava più che altro di una semplice estensione dell'hardware. BESYS richiedeva un massiccio intervento manuale da parte degli operatori: ogni sequenza di operazioni doveva essere caricata dall'uomo, con grande spreco di tempo.

Fu con l'intento di automatizzare le operazioni di timesharing, che nacque Multics. Il progetto si rivelò però troppo complesso, specie per i ricercatori abituati ai sistemi operativi classici e perfettamente lineari. Fu ben presto abbandonato a favore di un altro sistema nettamente più semplice, ma anche molto più modesto: GECOS. Alcuni ricercatori non ritennero corretta la decisione presa e decisero, nonostante tutto, di continuare lo sviluppo del progetto. Furono in particolare Ken Thompson e Dennis Ritchie a non arrendersi: fu grazie ai loro sforzi che, su una vecchissima macchina PDP-7, nacque la versione finale di Unics (in seguito Unix). Il nome sottolineava la semplicità del progetto rispetto alla complessità della gestione di Multics. In seguito al

completamento del primo kernel, Thompson e altri ricercatori elaborarono una serie di principi di programmazione:

1. si fa in modo che ogni programma faccia una sola cosa e bene
2. ci si aspetta che l'output di un programma diventi l'input di un altro
3. si sviluppa software con l'idea che esso venga testato subito condividendo il programma
4. si usano degli strumenti appositi nella programmazione e non si cerca di reinventare la ruota.

I Bell Laboratories erano di proprietà dell'AT&T (società che gestiva le comunicazioni telefoniche negli Stati Uniti), la quale deteneva i diritti di Unix. Proprio in quel periodo, all'inizio degli anni settanta, il sistema telefonico statunitense stava subendo una piccola rivoluzione interna: l'utilizzo di mini-computer per la gestione del traffico voce e dati. Questi erano dotati di software di tipo minimale, che permetteva operazioni di manutenzione piuttosto limitate. Ben presto si scoprì come Unix, grazie alla sua concezione moderna e alla sua versatilità, permettesse ai mini-computer di fare operazioni molto più complesse. Per la prima volta, le operazioni di manutenzione potevano essere gestite a livello centrale, senza spedire i tecnici a investigare sul posto ad ogni singolo guasto.

Inoltre AT&T non volle royalty sull'utilizzo del sistema ed lo distribuiva al solo costo di spedizione. In breve tempo parecchie università in tutto il mondo ottennero una copia di unix e iniziarono a sviluppare codice per questo sistema operativo.

Iniziarono anche a condividere gli sviluppi attraverso un sistema basato sulla linea telefonica chiamato UUCP(Unix to Unix Copy), poi superato da Arpanet.

Nel 1984 però AT&T venne smembrata in aziende più piccole, la condivisione gratuita di unix ebbe termine e fu rilasciata la prima versione distribuita a pagamento e senza codice sorgente: la Unix System III.

La nascita del progetto GNU



La chiusura di Unix fu contestuale alla chiusura di molti altri software. I produttori non volevano che il proprio software venisse utilizzato nei calcolatori dei concorrenti, quindi vennero applicate licenze restrittive del codice.

Stallman era ai tempi un Hacker del Massachusetts Institute of Technology (MIT), la più importante università di ricerca al mondo, lavorava al laboratorio di intelligenza artificiale.

I primi segni di ribellione da parte di Stallman si avvertirono quando gli fu rifiutato il codice sorgente della stampante utilizzata nel laboratorio MIT. Nella stampante precedente egli

aveva modificato il driver in modo da inviare un messaggio al proprietario del documento in stampa e un messaggio a tutti gli utenti in caso di blocco della macchina. Con questo nuovo driver non era più possibile ricreare il servizio.

Questa esperienza convinse Stallman che le persone hanno bisogno di essere libere di modificare il software che usano. Nel 1983 da Richard Stallman avviò il progetto GNU (acronimo ricorsivo GNU Not Unix). Scopo ultimo del Progetto è la creazione di un sistema operativo completamente libero. Per raggiungere lo scopo sono stati sviluppati un'insieme di tool utili al mondo informatico: compilatori (gcc è il compilatore c per eccellenza), editor di testo, programmi di crittografia. Esiste anche un kernel, HURD, ma ad oggi non è ancora completo. È però possibile sfruttare il sistema GNU su tutti i kernel unix like come Linux e BSD.

Fulcro di tutta l'attività del Progetto GNU è la licenza chiamata GNU General Public License (GNU GPL), che sancisce e protegge le libertà fondamentali che, secondo Stallman, permettono l'uso e lo sviluppo collettivo e naturale del software. Per poter gestire alcuni casi, ad esempio lo sviluppo di librerie, il Progetto GNU ha creato anche la GNU Lesser General Public License (GNU LGPL), che permette di integrare software libero all'interno di software proprietario, specialmente per ragioni di compatibilità e portabilità.

A quel periodo risalgono le 4 libertà fondamentali del software libero.

Libertà 0, o libertà fondamentale: la libertà di eseguire il programma per qualunque scopo, senza vincoli sul suo utilizzo.

Libertà 1: la libertà di studiare il funzionamento del programma, e di adattarlo alle proprie esigenze.

Libertà 2: la libertà di redistribuire copie del programma.

Libertà 3: la libertà di migliorare il programma, e di distribuirne i miglioramenti.

La GNU GPL

La GNU GPL versione 1.0, basata su una licenza simile, usata per le prime versioni di GNU Emacs, fu scritta nel 1989 da Richard Stallman ed Eben Moglen per distribuire i programmi creati nell'ambito del Progetto GNU. Nel 1991 viene pubblicata la versione 2.0, che negli anni successivi diventa la licenza del software libero per antonomasia. Nel 1997 la GNU GPL appare fra le licenze conformi alle Debian Free Software Guidelines (DFSG), ovvero le linee guida del progetto Debian. Nel 1998, alla nascita della Open Source Initiative, appare nel primo elenco di licenze open source. Il 29 giugno 2007 la Free Software Foundation pubblica la versione 3 della licenza.

Contrappoendosi alle licenze per software proprietario, la GNU GPL assicura all'utente libertà di utilizzo, copia, modifica e distribuzione. La GPL ha incontrato un gran successo fra gli autori di software sin dalla sua creazione, ed è oggi la più diffusa licenza per il software libero.

Come ogni licenza software, la GPL è un documento legale associato al programma rilasciato sotto tale licenza. Come ogni licenza di software libero, essa concede ai licenziatari il permesso di modificare il programma, di copiarlo e di ridistribuirlo con o senza modifiche, gratuitamente o a pagamento.

Rispetto alle altre licenze di software libero, la GPL è classificabile come "persistente" e "propagativa".

È "persistente" perché impone un vincolo alla redistribuzione: se l'utente distribuisce copie del software, deve farlo secondo i termini della GPL stessa. In pratica, deve distribuire il testo della GPL assieme al software e corredarlo del codice sorgente o di istruzioni per poterlo ottenere ad un costo nominale. Il suo scopo è di mantenere libero un programma una volta che esso sia stato posto sotto GPL, anche se viene migliorato correggendolo e ampliandolo.

È "propagativa" perché definisce nel testo una particolare interpretazione di "codice derivato", tale che in generale l'unione di un programma coperto da GPL con un altro programma coperto da altra licenza può essere distribuita sotto GPL, o in alternativa non essere distribuita affatto. Nel primo caso si dice che l'altra licenza è "compatibile con la GPL"; nel secondo caso, che non lo è. Questa caratteristica è indicata come *strong copyleft* nella terminologia della FSF. Il suo scopo è evitare che la persistenza venga via via indebolita apportando modifiche coperte da un'altra licenza meno libera, inficiando così lo scopo di mantenere libero il software coperto dalla GPL.

La Free Software Foundation (FSF) detiene i diritti di copyright sul testo della GNU GPL, ma non detiene alcun diritto sul software da essa coperto.

La GNU GPL non è liberamente modificabile: solo la copia e la distribuzione sono permesse. La FSF permette di creare nuove licenze basate sulla GNU GPL, a patto che tali licenze non usino lo stesso preambolo senza permesso. Dato che, solitamente, la nuova licenza non è compatibile con la GNU GPL, la FSF sconsiglia di creare versioni modificate.

La GPL versione 3 chiarisce alcuni concetti utilizzati nel testo della licenza in modo da renderla più facilmente applicabile a legislature diverse da quella americana.

Era stata ventilata l'introduzione dell'obbligo di distribuire il codice per i programmi che girano su siti web e utilizzano software GPLv2 (proprio o meno). In questo caso infatti non ha luogo l'atto della distribuzione, e di fatto la licenza assume un significato più

simile alla licenza freeware che a quella GPL. Questo obbligo tuttavia non è stato inserito nella versione finale della licenza.

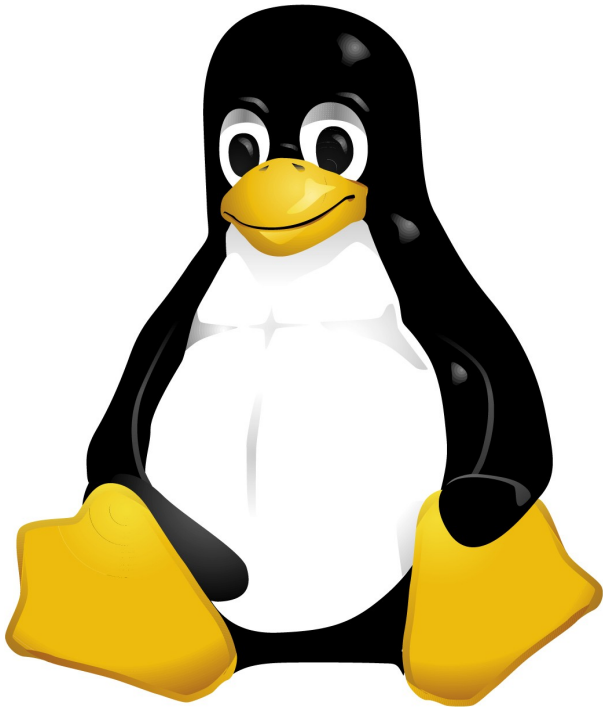
La maggior parte dei programmi con licenza GPLv2, utilizza il seguente testo approvato dalla FSF: «This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU/General Public License as published the Free software Foundation; either version 2 of the License, or (at your opinion) any later version».

Questo testo non significa che i programmi passeranno automaticamente alla versione successiva della licenza, ma solo che questi programmi ottengono automaticamente i permessi aggiuntivi della licenza successiva e non le eventuali clausole restrittive. Quindi, se lo sviluppatore vorrà far valere per intero la licenza successiva dovrà cambiare il testo in «[...] either version 3 of the License, or (at your opinion) any later version».

Tuttavia, altri programmi specificano esplicitamente l'utilizzo della versione 2 della GPL (tra questi, Linux) per mantenere il controllo esplicito sulla licenza utilizzata e per evitare di assecondare implicitamente le posizioni della FSF.

Linus Torvalds & Linux: il trionfo di Internet

Linus Benedict Torvalds è un programmatore , conosciuto soprattutto per essere stato l'autore della prima versione del kernel Linux ed attualmente coordinatore del progetto di sviluppo dello stesso.



Nato a Helsinki da una famiglia appartenente alla minoranza finlandese di lingua svedese, ha studiato all'università di Helsinki tra il 1988 e il 1996, conseguendo la laurea in ingegneria informatica con una tesi intitolata Linux: A Portable Operating System.

Torvalds è colui che ha iniziato lo sviluppo del kernel Linux. Il sistema operativo GNU/Linux, ottenuto unendo Linux con il sistema GNU, è entrato nella storia come valida alternativa ai sistemi operativi commerciali a licenza chiusa; a differenza di questi ultimi sistemi, infatti, Linux è software libero rilasciato sotto licenza GPL.

La popolarità di Torvalds ebbe inizio a seguito di una disputa di carattere tecnico in un newsgroup internet con il professor Andrew Tanenbaum, della Vrije Universiteit di

Amsterdam. Tanenbaum aveva infatti realizzato per scopi didattici Minix, un sistema operativo simile a Unix, che poteva essere eseguito su di un comune personal computer. Tale sistema operativo veniva distribuito con il codice sorgente, ma la sua licenza di distribuzione vietava di apportare modifiche al codice senza l'autorizzazione dell'autore.

Altre divergenze, tra Tanenbaum e Torvalds, portarono quest'ultimo a riflettere sulla possibilità di creare una sorta di Unix per PC, ispirato a Minix, ma con una licenza d'uso che consentisse a chiunque la libera modifica del codice.

Linux all'inizio era un semplice emulatore di terminale scritto in C e assembly, e non aveva bisogno di appoggiarsi a un sistema operativo. L'emulatore di terminale avviava e gestiva due thread, uno per mandare segnali alla porta seriale e uno per riceverli; quando poi Linus ebbe bisogno di leggere e scrivere file su disco, questo emulatore fu esteso in modo che potesse gestire un filesystem. Lentamente questo programma si trasformò in un intero kernel in grado di gestire un sistema operativo e Linus iniziò a documentarsi sulle specifiche POSIX, chiedendo assistenza sul newsgroup messaggio del 25 agosto 1991. La prima versione del kernel Linux, la 0.01, fu pubblicata su Internet il 17 settembre 1991 e la seconda nell'ottobre dello stesso anno.

Nella primavera del 1992 l'hacker Orest Zborowski riuscì a rendere eseguibile il server X sulla versione 0.12 di Linux. Per far ciò, Orest dovette implementare tutta la struttura degli Unix Domain Socket indispensabili a X Window e quindi un primo livello socket sul quale venne poi costruita tutta l'infrastruttura di rete di Linux. In realtà il tutto era imbastito in maniera un po' caotica e non era ben integrato all'interno del kernel ma Linus accettò comunque la patch perché con essa era possibile sia utilizzare X, sia utilizzare tale infrastruttura per dotare Linux di uno stack di rete. Entusiasta della novità, Linus rilasciò dopo la versione 0.13 la versione 0.95 senza pensare a tutti i

problemi di sicurezza che la rete avrebbe comportato. Per rimediare alla leggerezza, nei due anni che trascorsero dalla 0.95 alla 1.0 Linus dovette utilizzare sia un ulteriore numero per indicare il livello di patch sia le lettere dell'alfabeto (sino alla versione 0.99.15Z, 0.99 15° livello di patch, revisione Z).

La maggioranza delle distribuzioni Linux non contiene esclusivamente software libero ma anche, in misura ridotta, software proprietario (ad esempio driver, codec, tool e applicazioni), spesso per reale mancanza di software libero corrispondente. La Free Software Foundation (FSF), sulla base delle Guidelines for Free System Distributions, ha stilato una lista di distribuzioni GNU/Linux che contengono esclusivamente software libero:

- gNewSense, una distribuzione GNU/Linux basata su Debian e Ubuntu, supportata dalla FSF.
- Ututo, una distribuzione GNU/Linux basata su Gentoo, è stata il primo sistema GNU/Linux completamente libero riconosciuto dal Progetto GNU.
- Dragora, una distribuzione GNU/Linux indipendente basata sul concetto di semplicità.
- Dynebolic, una distribuzione GNU/Linux specializzata nell'editing di audio e video.
- Musix, una distribuzione GNU/Linux basata su Knoppix, rivolta alla produzione audio.
- BLAG, una distribuzione GNU/Linux basata su Fedora.
- Trisquel, una distribuzione GNU/Linux orientata alle piccole imprese, agli usi domestici e ai centri educativi.

L'open source

Il termine "open source" venne coniato agli inizi del 1998 su iniziativa di Bruce Perens, Eric S. Raymond, Hall, Tim O'Reilly, Linus Torvalds e altri importanti sviluppatori della comunità Free Software, come allora veniva chiamata. L'obiettivo principale era quello di rendere l'idea del software libero più accettabile all'ambiente commerciale, evitando le posizioni intransigenti di Stallman e contemporaneamente evitare l'equivoco generato dalla parola "free" in inglese (che significa sia gratuito che libero). La parola "source" stava a sottolineare il fatto che un software non è tanto il programma eseguibile, quanto il suo punto di partenza, il sorgente appunto.

Molto attivo fu soprattutto il Raymond che cercava la licenza migliore in occasione del rilascio del codice sorgente libero di Netscape Navigator. L'obiettivo era proprio quello di rendere il prodotto accettabile nelle aziende evitando l'uso della restrittiva licenza GPL.

La Open Source Definition definisce quali licenze possono essere considerate open source. Questa definizione è stata fatta dalla fondazione Open Source Initiative (OSI) che tuttora gestisce il marchio creato ad hoc. La definizione deriva dalle regole (dette Debian Free Software Guidelines) che si era dato il progetto Debian per scegliere quali software includere nella propria distribuzione GNU/Linux.

Secondo questa definizione è evidente che perché una licenza sia open source non si deve soltanto di avere accesso al codice sorgente, ma anche il permesso a chiunque di mettere mano al codice sorgente e contemporaneamente il permesso di ridistribuirlo, il tutto senza che alcuno possa pretendere anche il minimo compenso, però senza impedire di chiedere un compenso a chi è disposto a pagarlo.

Secondo la Open Source Definition affinché si possa parlare di una licenza open source è necessario che tale licenza soddisfi contemporaneamente tutte le condizioni sotto indicate.

- *Ridistribuzione libera.* La licenza non può impedire ad alcuna parte in causa la vendita o la cessione del software. Chiunque deve poter fare tutte le copie che vuole, venderle o cederle, e non deve pagare nessuno per poter fare ciò.
- *Codice sorgente.* Il programma deve includere il codice sorgente. Codice deliberatamente offuscato non è ammesso. Questo in quanto il codice sorgente è necessario per modificare o riparare un programma.
- *Opere derivate.* La licenza deve permettere modifiche e opere derivate e deve consentire la loro distribuzione sotto i medesimi termini della licenza del software originale, in quanto il software serve a poco se non si può modificare per fare la manutenzione ad esempio per la correzione di errori o il porting su altri sistemi operativi.
- *Integrità del codice sorgente dell'autore.* La licenza può proibire che il codice sorgente venga distribuito in forma modificata solo se la licenza permette la distribuzione di pezzi ("patch file") con il codice sorgente allo scopo di migliorare il programma al momento della costruzione.
- *Nessuna discriminazione contro persone o gruppi.* La licenza deve essere applicabile per tutti, senza alcuna discriminazione per quanto nobile possa essere l'obiettivo della discriminazione. Ad esempio non si può negare la licenza d'uso neanche a forze di polizia di regimi dittatoriali.

- *Nessuna discriminazione di settori.* Analogamente alla condizione precedente, questa impedisce che si possa negare la licenza d'uso in determinati settori, per quanto questi possano essere deplorabili. Non si può dunque impedire l'uso di tale software per produrre armi chimiche o altri strumenti di distruzione di massa.
- *Distribuzione della licenza.* I diritti relativi al programma devono applicarsi a tutti coloro ai quali il programma sia ridistribuito, senza necessità di esecuzione di una licenza aggiuntiva.
- *La licenza non dev'essere specifica a un prodotto.* I diritti relativi a un programma non devono dipendere dall'essere il programma parte di una particolare distribuzione di software.
- *La licenza non deve contaminare altro software.* La licenza non deve porre restrizioni ad altro software che sia distribuito insieme a quello licenziato.
- *La licenza deve essere tecnologicamente neutra.* Nessuna clausola della licenza deve essere proclamata su alcuna singola tecnologia o stile di interfaccia.

La OSI ha una lista di licenze open source. Perché una licenza vada in questa lista deve rispettare la Open Source Definition e deve seguire un processo di approvazione. La Free Software Foundation (FSF) ha a sua volta una lista di licenze ritenute libere (nella lista ci sono anche licenze ritenute da alcuni erroneamente libere e la spiegazione del perché non lo sono), per ognuna c'è scritto se è compatibile o no con la GNU General Public License. La lista delle licenze open source (secondo la definizione OSI) e la lista delle licenze libere (secondo la definizione della FSF) sono quasi coincidenti, ma ci sono alcune eccezioni (vedi Comparazione di licenze libere).

In generale le licenze open source non sono a priori reciprocamente compatibili. Il titolare dei diritti d'autore può comunque distribuire il proprio codice con diverse licenze, sia open source che commerciali. Questo vale sia per l'iniziatore del progetto che per gli autori che contribuiscono al progetto, ciascuno per il proprio codice. Questa possibilità, detta pure dual-licensing o dual-system viene effettivamente praticata.

Nel novembre del 2001, Netscape ha deciso di rilasciare il codice del proprio browser anche sotto la licenza GPL - cosicché il progetto Mozilla viene rilasciato con le licenze NPL, MPL, GNU GPL e GNU LGPL - per venire incontro alla comunità degli sviluppatori di progetti open source soggetti alla GPL. Il risultato attuale è che parti del codice sorgente sono soggette a una o più di queste licenze; lo staff di Mozilla lavora per cercare di distribuire tutto il codice sotto la triplice licenza MPL/LGPL/GPL.

Web 2.0: l'iterazione tra sito e utente

Il Web 2.0 è una locuzione utilizzata per indicare genericamente uno stato di evoluzione di Internet (e in particolare del World Wide Web), rispetto alla condizione precedente. Si tende ad indicare come Web 2.0 l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione sito-utente.

Originariamente il web è stato concepito come modo per visualizzare documenti ipertestuali statici (creati con l'uso del linguaggio HTML); questo approccio può essere definito come Web 1.0.

In seguito, grazie all'integrazione con database e all'utilizzo di sistemi di gestione dei contenuti (CMS), Internet si è evoluta con siti dinamici (come ad esempio i forum o i blog); questo web dinamico è stato da alcuni definito Web 1.5.

Attraverso l'utilizzo di linguaggi di scripting come Javascript, degli elementi dinamici e dei fogli di stile (CSS) per gli aspetti grafici, si possono creare delle vere e proprie "applicazioni web" che si discostano dal vecchio concetto di semplice ipertesto e che puntano a somigliare ad applicazioni tradizionali per computer.

Da un punto di vista strettamente tecnologico, il Web 2.0 è del tutto equivalente al Web 1.0, in quanto l'infrastruttura di rete continua ad essere costituita da TCP/IP e HTTP e l'ipertesto è ancora il concetto base delle relazioni tra i contenuti. La differenza, più che altro, sta nell'approccio con il quale gli utenti si rivolgono al Web, che passa fundamentalmente dalla semplice consultazione (seppure supportata da efficienti strumenti di ricerca, selezione e aggregazione) alla possibilità di contribuire popolandolo e alimentando il Web con propri contenuti.

Ed è proprio questo contributo che fa nascere problemi di copyright. Attraverso i forum, i blog, i siti creati attraverso piattaforme wiki, ovvero tutti quelli in cui l'utente ha la possibilità di interagire lasciando commenti, iniziando discussioni o pubblicando materiale di vario genere un utente, magari anonimamente, potrebbe pubblicare materiale coperto da copyright generando un rischio per il gestore del sito, il quale potrebbe avere problemi con l'autore. Esiste però un modo abbastanza semplice per tutelarsi: l'utente del blog o forum, per effettuare un upload sul sito, viene obbligato a spuntare una casellina con la quale dichiara che il materiale inserito non è coperto da copyright.

Il web 2.0 ha fatto nascere alcuni servizi fondati sull'ideologia del copyleft. Wikipedia, jamendo, flicker, youtube sono esempi di società nate con l'idea di rendere conoscenza e arte a disposizione di tutti, liberamente, senza vincoli.

Wikipedia

Sin dal tempo degli antichi greci, uomini illustri si affannano nel tentativo di raccogliere il più possibile del sapere umano in un'opera unica. Tra i primi enciclopedisti troviamo Plinio il vecchio che scrisse “la storia naturale”, 37 volumi riguardanti il mondo della natura che furono consultati per tutto il medioevo. Nei millenni si trovano varie forme di enciclopedia, evolute fino ai giorni nostri, prima su carta, poi trasformati in cd-rom (Ad esempio Microsoft Encarta).



WIKIPEDIA

The Free Encyclopedia

Wikipedia ha quindi trasferito l'idea dell'enciclopedia su web, dando la possibilità ai propri utenti di ampliare, correggere, creare le voci del proprio sito.

Wikipedia prese il via come progetto complementare di Nupedia, per la creazione di una enciclopedia libera online le cui voci erano scritte da esperti attraverso un processo formale di revisione.

Nupedia venne fondata il 9 marzo 2000 dalla società Bomis, proprietaria dell'omonimo portale di ricerca, la quale, collaborando con Jimmy Wales, allora CEO della Bomis, e con Larry Sanger, editore capo di Nupedia, decise di avviare questo ambizioso progetto. Sanger sottolineò la diversità di Nupedia dalle enciclopedie già esistenti: il suo era un contenuto aperto e aveva quindi carattere libero, in quanto edito sotto licenza GFDL; si trovava sul web, il che eliminava tutte le limitazioni di spazio tipiche del formato

cartaceo; era libera da pregiudizi per la sua natura pubblica e per la base potenzialmente ampia dei suoi collaboratori: tutte queste caratteristiche ne facevano un prodotto del tutto nuovo. Rivoluzionaria risultava poi la commistione tra volontarietà e gratuità dell'opera redazionale, da un lato, e la disponibilità piena degli stessi contenuti da parte dei fruitori, dall'altro.

Le voci di Nupedia venivano prodotte attraverso un processo di revisione delle voci scandito in sette passaggi eseguiti da esperti scelti di varie materie, i quali si dedicavano volontariamente ad un minuzioso ed intenso lavoro di ricerca. In seguito, ciò venne indicato come il motivo principale della lentezza nello sviluppo del progetto, il quale, al termine della sua esistenza, aveva prodotto solo 24 voci in tre anni. La Bomis inizialmente studiò dei piani per recuperare il suo investimento attraverso l'uso di inserzioni pubblicitarie.

All'inizio Nupedia fu pubblicata sotto la propria licenza Nupedia Open Content, poi sostituita dalla GNU Free Documentation License (già prima della fondazione di Wikipedia) in seguito alle esortazioni di Richard Stallman.

Wikipedia venne formalmente lanciata il 15 gennaio 2001 in lingua inglese, sul sito Wikipedia.com. Già dal 10 gennaio, però, esisteva come servizio di Nupedia.com, per cui il pubblico poteva scrivere delle voci che potevano essere poi incorporate dentro

Nupedia a seguito di una revisione. Poiché il consiglio consultivo degli esperti di Nupedia disapprovò il suo modello di produzione delle voci, venne rilanciata come sito web indipendente e a sé stante. La sua politica del punto di vista neutrale fu codificata nei primi mesi di vita e ricalcava una politica simile già esistente in Nupedia. Wikipedia guadagnò i primi collaboratori da Nupedia, dagli annunci presenti su Slashdot e dalle indicizzazioni sui motori di ricerca. Alla fine del suo primo anno di esistenza arrivò ad avere esattamente 19.598 voci su 18 edizioni in lingue differenti (quella principale rimaneva quella inglese). Raggiunse 26 edizioni alla fine del 2002, 46 alla fine del 2003 e 161 alla fine del 2004. Nupedia e Wikipedia coesistettero finché i server della prima furono chiusi definitivamente nel 2003 e i suoi testi incorporati in Wikipedia.

Formatasi Wikipedia, Wales e Sanger ne risultarono i principali fondatori, anche se, a rigore, Sanger, nel ruolo di editore capo, era soltanto un dipendente di Wales. Ad ogni modo, per il concetto di wiki Wales e Sanger dichiararono di essersi ispirati ai siti WikiWikiWeb o Portland Pattern Repository di Ward Cunningham. In particolare, Wales affermò di avere per la prima volta conosciuto il wiki da Jeremy Rosenfeld, un impiegato della Bomis che gli mostrò un wiki di Ward Cunningham nel dicembre del 2000. Ma fu dopo che Sanger, nel gennaio 2001, seppe della sua esistenza da Ben Kovitz, un utente regolare di quel wiki, che propose a Wales la creazione di un wiki per Nupedia: con ciò la storia di Wikipedia ebbe inizio.

Accanto a Nupedia, durante i primi tempi della sua storia, esisteva il progetto GNUPedia, nato sotto un simile concetto di contenuto libero, anche se privo del sistema di produzione wiki. Successivamente cessò l'attività e il suo creatore, Richard Stallman, diede il suo sostegno a Wikipedia.

Denunciando la paura per la pubblicità commerciale ed illegale e la mancanza di controllo in una Wikipedia percepita come "anglo centrica", gli utenti della edizione di Wikipedia in lingua spagnola crearono nel febbraio 2002 un progetto parallelo: la Enciclopedia Libre. Quell'anno, più tardi, Wales annunciò che Wikipedia non avrebbe ospitato alcuna pubblicità promozionale e spostò il sito web al dominio di wikipedia.org.

Da allora, ragioni editoriali hanno determinato la nascita di altri progetti nati dalla separazione da Wikipedia, come Wikinfo, che abbandonò il punto di vista neutrale a favore di molteplici voci complementari ognuna delle quali, su un determinato argomento, espone un punto di vista solidale e firmato dai suoi utenti. Nel frattempo nacquero anche altre 65 edizioni di Wikipedia in altre lingue e dialetti.

Youtube: i problemi di copyright

YouTube è un sito web che consente la condivisione di video tra i suoi utenti, fondato nel febbraio 2005 da Chad Hurley (amministratore delegato), Steve Chen (direttore tecnico) e Jawed Karim (consigliere), che erano stati tutti dipendenti di PayPal.



YouTube è il sito web che presenta il maggior tasso di crescita. Nel giugno 2006 l'azienda ha comunicato che quotidianamente vengono visualizzati circa 100 milioni di video, con 65.000 nuovi filmati aggiunti ogni 24 ore. L'azienda di analisi Nielsen/NetRatings valuta che il sito abbia circa 20 milioni di visitatori al mese. L'incremento di popolarità che il sito ha avuto dalla sua fondazione gli ha permesso di diventare il quarto sito più visitato nel mondo dopo Google, Msn e Yahoo.

Nell'agosto 2006 Sony acquista per 65 milioni di dollari il sito concorrente Grouper. Questo evento lascia presupporre all'epoca che il valore di YouTube sul mercato potesse essere di circa un miliardo di dollari, ma la stima si rivela sottodimensionata, perché il 10 ottobre 2006 Google compra YouTube per 1,65 miliardi di dollari pagati in azioni proprie.

A partire dal mese di aprile 2006, YouTube ha iniziato un'imponente attività di cancellazione dei video che violano il copyright. Il numero di video eliminati si aggira attorno ai centomila, e sono stati anche sospesi gli account degli utenti che più di frequente caricavano contenuti in violazione delle norme sul diritto d'autore.

In pochissimo tempo di attività nel web, YouTube è cresciuto rapidamente e ha ricevuto molta attenzione. Grazie soprattutto al "passaparola" online YouTube è cresciuto rapidamente, fin dalla sua creazione, e ha dato al sito il suo primo aumento di notorietà quando ospitò il popolare Saturday Night Live. Tuttavia, la linea di condotta di YouTube proibisce la pubblicazione di materiali protetti da diritto d'autore e NBC Universal, proprietaria di SNL, decise presto di intraprendere azioni contro YouTube. Nel febbraio 2006, NBC chiese la rimozione di alcuni dei suoi contenuti protetti dal diritto d'autore da YouTube, compresa Lazy Sunday e le immagini delle Olimpiadi del 2006. Il mese seguente, in un tentativo di rinforzare la sua politica contro le infrazioni al copyright, YouTube mise un limite massimo di tempo ai video, pari a 10 minuti (tranne per i contenuti spediti attraverso il suo programma nel quale si può specificare che si tratta di video amatoriali). Tuttavia, il limite massimo è 10 minuti e 58 secondi. Questa restrizione è spesso superata da chi inserisce video dividendo il video originale in segmenti più piccoli o al massimo uguali al limite.

Anche se YouTube aveva fatto la sua parte per venire incontro alle richieste di NBC, l'incidente diventò una notizia pubblica, rendendo YouTube più popolare che mai. Mentre

il sito continuava a crescere, NBC iniziò a capire le possibilità e nel giugno del 2006 fece una mossa insolita. Il network riconsiderò il proprio operato e annunciò una alleanza strategica con YouTube. Come parte dell'alleanza, un canale ufficiale della NBC fu aperto su YouTube, ospitando filmati promozionali della serie TV The Office. YouTube, inoltre, promuoverà i video della NBC nel suo sito.

La CBS, che in precedenza aveva chiesto a YouTube di rimuovere alcuni dei suoi filmati, si fece risentire nel luglio 2006. In un documento indicativo di come stava cambiando la percezione di YouTube (e di siti simili) da parte dell'industria tradizionale dei media, Sean McManus, presidente della CBS News and Sports disse:

« Attualmente credo che più questi video ci mettono in evidenza, meglio è per CBS news e tutto il network televisivo CBS, quindi, col senno di poi, avremmo dovuto accettare la pubblicità e tenerci strette le attenzioni che la CBS riceveva, invece di perseguire orizzonti limitati e dire: 'Eliminiamoli!' »

Nell'agosto 2006, YouTube ha annunciato che, entro 18 mesi, si augura di offrire ogni video musicale mai creato, finché rimarranno non a pagamento. Warner Music Group ed EMI hanno confermato che sono tra le compagnie in trattative per rendere effettivo questo progetto. In settembre, Warner Music e YouTube hanno siglato un patto, nel quale YouTube sarà abilitata ad ospitare ogni video musicale prodotto dalla Warner, mentre condividerà una parte dei ricavi pubblicitari. Inoltre, i video creati dagli utenti di YouTube saranno autorizzati ad usare canzoni della Warner nelle loro colonne sonore.

Il 9 ottobre, la CBS, insieme alla Universal Music Group e alla Sony BMG Music Entertainment hanno pattuito di fornire contenuti su YouTube.

Il 29 gennaio 2007, il cofondatore di YouTube, Chad Hurley, ha annunciato che il sito pagherà gli utenti più importanti, essi potranno anche diventare proprietari dei diritti d'autore e guadagnare una parte dei ricavi pubblicitari. Ad ogni modo, al Forum Economico Mondiale, Mr. Hurley non ha dichiarato la somma concreta che YouTube pagherà ai propri contribuenti.

Jamendo: la musica copyleft

Jamendo é una piattaforma web dove é possibile condividere la propria musica a condizione che sia sotto licenza Creative Commons o Free Art License, il che rende gli utenti liberi di scaricare e diffondere i file musicali con altre persone.



Il progetto prese il via nel 2005 da un'azienda del Lussemburgo. Il portale é stato inizialmente aperto in lingua francese per poi varare le versioni in inglese, tedesco, italiano, polacco, spagnolo ed infine russo.

Alla fine 2008 é stato introdotto *Jamendo PRO* un sistema per poter acquistare licenze commerciali per le canzoni. Alcuni canali televisivi come *France 2* e *Arte* utilizzano spesso questo sistema per sonorizzare le loro produzioni.

Arduino: l'hardware open source

Arduino é una piattaforma hardware creato in Italia nel 2005. L'idea di una piattaforma nacque per rispondere al bisogno degli studenti del Design Institute di Ivrea di un micro controllore per gestire progetti robotizzati ad un prezzo accessibile. Durante l'inverno del 2005 Banzi, un professore, ne parlò con David Cuartilles, ingegnere spagnolo specializzato in microchip. Cuartilles costruì l'hardware, David Mellis, un ex studente di Banzi ne scrisse il linguaggio di programmazione. Misero online gli schemi elettronici (rendendolo quindi open source) e investirono 3.000 euro per produrre il primo lotto di schede. In poco tempo la notizia fece il giro del mondo e centinaia di designers fecero un ordine.

In poco tempo i Geek di tutto il mondo si interessarono al progetto e molti iniziarono volontariamente a collaborare al progetto, suggerendo modifiche per migliorare il sistema.

Ci si chiede ovviamente come facciano a rimanere in vita: chiunque può prendere il progetto e far stampare i circuiti in uno stabilimento in Cina tramite un servizio online e rivenderlo a prezzi minori in Italia. Ma i punti di forza sono due: prima di tutto la qualità dell'Arduino originale é decisamente alta (le schede vengono prodotte proprio in Italia), in secondo luogo Arduino é la piattaforma più "aggiornata". Quando qualcuno trova un problema o ha un'idea per migliorare l'hardware sottopone la modifica al team di Arduino. Inoltre le entrate più sostanziali arrivano dalle consulenze: aziende che usano Arduino e hanno bisogno di una consulenza per eseguire certi lavori possono contattare direttamente Banzi.

Neo Freerunner

Dopo Arduino sono nate anche altre piattaforme Open Source ad esempio il Neo Freerunner é un cellulare rilasciato completamente sotto licenza copyleft. Dal sito é possibile scaricare gli schemi per ricostruirlo e addirittura anche i file CAD per ricostruire le maschere. Il software preinstallato é OpenMoko, una distribuzione di Linux ottimizzata per palmari, ma esistono parecchie altre distribuzioni di Linux per piattaforma ARM ad esempio Gentoo o Debian.

Alcune licenze

Creative Commons

Creative Commons (CC) è un'organizzazione nonprofit dedicata all'espansione della portata delle opere di creatività offerte alla condivisione e all'utilizzo pubblici. Essa intende altresì rendere possibile, com'è sempre avvenuto prima di un sostanziale abuso della legge sul copyright, il ricorso creativo a opere di ingegno altrui nel pieno rispetto delle leggi esistenti.



Le licenze Creative Commons sono state anticipate dalle licenze Open Publication License (OPL) e GNU Free Documentation License (GFDL). La GFDL è intesa principalmente come una licenza per la documentazione software, ma è anche in uso per progetti che non riguardano strettamente il software. La licenza OPL è ora in disuso, e il suo stesso creatore suggerisce di non utilizzarla. Sia la OPL che la GFDL contenevano delle sezioni opzionali che, nell'opinione dei critici, le rendevano meno libere. La GFDL si differenzia dalle licenze creative commons nella sua richiesta che i lavori licenziati con essa vengano distribuiti in una forma "trasparente", ad esempio non usando formati

proprietary e/o segreti.

Creative Commons è nato ufficialmente nel 2001 per volere del professore Lawrence Lessig, ordinario della facoltà di Giurisprudenza di Stanford (e in precedenza anche di Harvard) e riconosciuto come uno dei massimi esperti di diritto d'autore negli Stati Uniti. Lessig fondò l'organizzazione come metodo addizionale per raggiungere il suo scopo nel suo caso di fronte alla Corte Suprema degli Stati Uniti, *Eldred v. Ashcroft*. Il set iniziale delle licenze creative commons fu pubblicato il 16 dicembre 2002. Al progetto fu conferito il Golden Nica Award durante la Prix Ars Electronica nella categoria Net Vision nel 2004.

A marzo 2009, è stata rilasciata la prima versione per la licenza Creative Commons 0. Con questa licenza, l'autore rinuncia a qualunque diritto sull'opera, che può essere utilizzata da tutti, in qualunque modo, per sempre e senza condizioni. Scompare pure l'obbligo di citare l'autore.

La legislazione, al momento, non prevede che vi sia un ente preposto dove l'autore possa depositare l'opera prima di distribuirla. È più difficile per l'autore dimostrare la paternità dell'opera, nel caso in cui qualcuno applichi successivamente il diritto d'autore, e a limite accusi di averlo violato quanti fruiscono l'opera stessa.

Rispetto alla licenza, prevale la legislazione, che nei Paesi di diritto latino prevede che resti l'obbligo di citare l'autore, e che i diritti morali sulle opere siano per questi irrinunciabili.

Free Art License

La Licence Art Libre (LAL, denominata Free Art License (FAL) nella versione in lingua inglese e Licenza Arte Libera nella versione in italiano) è una licenza copyleft francese per opere artistiche.

Creata nel luglio 2000, è la prima licenza libera (o quantomeno una delle prime), nello spirito della GNU General Public License, dedicata alle opere d'arte.

La licenza è consultabile sul sito ufficiale; è anche disponibile in lingua inglese, tedesca, spagnola e portoghese. Dal 2006 è disponibile anche la versione italiana curata da Simone Aliprandi, responsabile del progetto Copyleft-Italia.it e autore di numerose pubblicazioni in materia di copyleft.

La Free Software Foundation raccomanda per le opere non software l'utilizzo di questa licenza, oltre ad alcune forme della licenza Creative Commons.

La licenza è stata formulata nel luglio 2000 in seguito ai meeting Copyleft Attitude che si sono svolti ad Accès Local e Public, due siti d'arte contemporanea a Parigi. Il suo contenuto è dovuto ai contributi derivati dalla mailing list della Copyleft Attitude, in particolare grazie ai giuristi Mélanie Clément-Fontaine e David Geraud, e agli artisti Isabelle Vodjdani e Antoine Moreau. Le principali motivazioni di questa Licenza Arte Libera sono quelle di promuovere e proteggere le creazioni della mente umana, secondo i principi del copyleft: la libertà di usare, copiare, distribuire, trasformare, e il divieto di esclusiva.

Conclusioni

L'utilizzo di licenze meno restrittive sul software e sulla musica sarà nei prossimi anni sempre più utilizzata. Con l'utilizzo della rete i costi di distribuzione vengono pressoché azzerati, ciò significa che il modello di business deve essere modificato. Per le opere materiali costruire dieci copie di un bene costa dieci volte la costruzione del primo. Ma una volta che un software è stato scritto è possibile distribuirne decine, centinaia o migliaia di copie senza spendere un centesimo in più della distruzione della prima copia (a patto di utilizzare le giuste tecnologie).

Anche per la musica l'uso di licenze copyleft può avere ripercussioni positive sull'artista in quanto la maggior parte delle entrate degli artisti è rappresentato dai concerti e dal merchandising, il cd rappresenta perlopiù un modo di farsi conoscere al pubblico e mantenere viva l'interesse.

Recentemente Moby, noto compositore statunitense, ha rilasciato una traccia gratuita su iTunes, uno store online. Questa traccia è stata la più venduta su iTunes, e sicuramente avrà ripercussioni positive sia sull'affluenza alle prossime date dell'artista, sia sulle vendite del prossimo album da cui è tratta la canzone.

Soprattutto nell'ambito software il copyleft porta a uno sviluppo più veloce. Quando viene scoperta una falla di sicurezza in un progetto opensource, tale falla viene arginata in breve tempo e l'aggiornamento è disponibile in tempi ristretti. Una stessa falla in un progetto chiuso può impiegare mesi ad essere risolta, procurando un grave danno all'utente finale. Inoltre modifiche adattive possono essere eseguite in maniera semplice se è possibile modificare direttamente il codice sorgente del software.

La diffusione del software libero dovrebbe essere favorita dalle scuole, formando i bambini in tenera età, favorendo lo sviluppo di menti elastiche e non fossilizzate su strumenti che già conosce solo perché sono semplici da raggiungere.

*“Se ho un soldo e tu hai un soldo,
e io ti do il mio soldo e tu mi dai il tuo soldo,
ognuno di noi va via con un soldo.
Ma se io ho un'idea e tu hai un'idea,
e io ti dico la mia idea e tu mi dici la tua,
ognuno di noi andrà via con due idee.
Le idee non vanno rubate,
ma fortunatamente non sono proprietà privata”
(Lord Baden-Powell)*

Fonti:

<http://www.gnu.org/>

<http://it.wikipedia.org/>

<http://en.wikipedia.org/>

<http://www.wired.it>

CopyRight



Questa opera é rilasciata sotto licenza Creative Commons CC-BY, ciò significa che é possibile ripubblicare l'opera e modificarla liberamente, ricordandosi però di specificare l'autore.