

Copyleft e Creative Commons

Quante volte per le ricerche scolastiche attingiamo dal web, con un semplice e spensierato copia ed incolla, documenti, fotografie ed ogni altro tipo di materiale elettronico che troviamo? Ti sei mai chiesto/a se tutto questo è legale? Internet è molto simile ad una strada deserta ma piena di oggetti che puoi prendere e portare a casa (tanto nessuno ti vede!). Se nella realtà trovi un' oggetto per strada e nelle vicinanze non c'è nessuno che lo reclama come suo, te ne puoi impossessare? La risposta è no, lo devi portare agli oggetti smarriti dove seguirà la prassi. Per internet la cosa è un po' più complicata, ma non molto diversa! Visto che i tempi di navigazione degli internauti crescono notevolmente, forse è il caso di approfondire un po' l'argomento per non incappare in qualche denuncia e soprattutto per essere veramente più liberi di scegliere, ma andiamo con ordine! Come prima regola considera che qualunque materiale, se non diversamente specificato, è sotto una licenza Copyright. Ti invito a dare almeno uno sguardo a questo link <http://it.wikipedia.org/wiki/Copyright> anche se tutti sappiamo che tutto quello che è sotto questa licenza non è duplicabile, modificabile, non si può diffondere o rivendere ecc.... Per fare un esempio: se comperiamo un cd musicale, non possiamo duplicarlo (in Italia è consentita solo una copia di backup), o modificarlo come ad esempio prendere un brano all'interno ed editarlo in alcun modo, diffonderlo in una zona pubblica senza pagare i diritti SIAE o rivendere delle copie anche con delle modifiche migliorative. Questo vale anche per un film, un software e per qualsiasi altra opera di ingegno. Chi crea un'opera (musica, arte, poesia, software ecc.) si affretta a depositarla per evitare che questa venga copiata e per certificarne la paternità, ma, nel maggiore dei casi, per ricavarne del denaro. Vista così sembrerebbe una cosa molto sensata ed in definitiva giusta. Ma se questo materiale diventa *un'esigenza* per la comunità, per l'autore diventa un affare. Faccio un esempio pratico: se stai leggendo questo documento, stai usando un computer, all'interno del quale è stato installato un sistema operativo, abbreviato S.O., come XP, Vista, 7 e con molti programmi. Il tutto è sotto licenza Copyright, come puoi facilmente constatare sulle copertine dei dischi di installazione e nella licenza che sei obbligato/a ad accettare all'avvio. Le statistiche parlano di un bel 90% di computer al mondo con installati questi sistemi operativi e questo ti dà una chiara idea di cosa possa rendere in termini economici per una ditta come la Microsoft! Quando hai comperato il pc ti sarai accorto/a che erano tutti provvisti del medesimo S.O. e non si poteva certo scegliere! Sembra evidente oltretutto che il pc non è, per i più, solo un bene di divertimento ma una necessità (ormai noi tutti lo usiamo nell'ambiente lavorativo, pensiamo inoltre a chi vuole rimanere in contatto a distanza per esigenza o per lavoro tramite web o semplicemente come competenza richiesta per chi cerca lavoro). Alla luce di questo possiamo affermare che il computer ci serve e che non è semplice acquistarne uno con installato un S.O. non a pagamento. Questo vuol dire che *non siamo più liberi ma completamente vincolati a qualcuno o qualcosa*. Oltretutto ogni opera alla quale viene applicata una simile licenza è inevitabilmente sottoposta a pirateria quindi oltre a non essere liberi rischiamo anche di diventare dei pirati! Nel 1984 Richard Stallmann e la Free Software Foundation pensarono di cambiare radicalmente questo sistema, erano convinti infatti che il Copyright limitasse la diffusione e il libero scambio di idee e innovazioni. Iniziò così la diffusione di S.O. e programmi *open source* (http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source) ovvero con codice sorgente aperto (i software protetti da copyright hanno il codice sorgente chiuso, non è cioè possibile vedere come è stato scritto per non poterlo copiare o imitare!) per dar modo a tutti di poter beneficiare gratuitamente di tali beni ed aver la possibilità, per chi ne ha le competenze, di migliorarli con l'unico vincolo di rimetterli a disposizione di tutti sotto la stessa licenza. Ne derivò la diffusione a livello mondiale di *GNU/Linux* con lo scopo di *rendere l'utente libero, promuovere la solidarietà sociale, lo scambio e la cooperazione*. Vale proprio la pena di leggere questo articolo di Stallmann <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.it.html> per incominciare a capire l'importanza che il movimento GNU/Linux pone sulla libertà dell'utente. Scopriremo che ci sono le alternative libere, così come per i S.O., anche per i programmi, per le fotografie, per i video, per le mappe, per la musica e per moltissimo altro materiale, da scaricare, usare, duplicare, diffondere, editare e migliorare, messo a disposizione da persone di tutto il mondo. Ma allora qual è

l'interesse che muove così tante persone a mettere a disposizione le proprie opere e perché io non ne avevo mai sentito parlare prima di oggi? Per darti una risposta ti propongo di esaminare un'altra realtà molto vicina a tutti noi, ovvero il S.O. Symbian presente in molti cellulari e palmari di varie marche (Nokia, Sony, Siemens, Ericsson, Samsung, Panasonic), progetto nato alla fine degli anni novanta. Il colosso Nokia, per competere con la concorrenza nel settore dei palmari (Windows Mobile, Palm OS, OpenMoko, iPhone OS), nel giugno 2008 ha prima rilevato le quote di tale progetto (264 milioni di euro!) diventando così unico proprietario, poi mettendolo subito nel mercato sotto una licenza open source! Secondo te sono stati dei pazzi? E quale sarà mai l'interesse che ha mosso questo colosso ad investire in questa "nuova" alternativa? La possibilità di avere e poter usare senza pagare nulla, aggiunta a quella di poter rimettere il software o quant'altro migliorato a disposizione di tutti senza che nessuno sia pagato per farlo, penso siano le motivazioni trainanti del progetto open source; se a questo legghi il fatto che tra i vari utilizzatori nasce un rapporto di collaborazione e di crescita professionale (internet è una vetrina sul mondo, le tue doti sono facilmente viste da milioni di utenti), diventa veramente un progetto importante. Dopo questi piccoli spunti sui quali ti invito a fare approfondimenti, come anticipato, vediamo alcuni esempi di materiale liberamente scaricabile ed utilizzabile sotto licenza Creative Commons. Per quanto concerne i S.O., come abbiamo visto, possiamo affidarci ai sistemi GNU/Linux (<http://it.wikipedia.org/wiki/Linux>) come Ubuntu, completi di ogni tipo di programma sempre gratis e sotto la stessa licenza. Per le foto Flickr (<http://www.flickr.com/creativecommons/>) è certamente il punto di riferimento di appassionati e professionisti. Prova a sbirciare le iniziative del sito italiano <http://www.flickr.com/groups/photowalk-italia/> e ti renderai subito conto che ci sono moltissime iniziative di incontro, scambio di esperienze, crescita professionale con vari corsi e tanta condivisione basata sulla gratuità. Se vuoi divulgare le tue foto sotto licenza C.C. Ti basterà seguire pochi semplici passaggi segnati su questo sito <http://www.creativecommons.it/Immagini> che ti aprirà al magnifico mondo della fotografia! Per la musica c'è Jamendo <http://www.jamendo.com/it/creativecommons> che ti consente non solo di applicare una licenza gratuitamente alla tua creazione musicale, ma anche di darti una vetrina sulla quale esporre e farti conoscere! Il sito è facilmente accessibile per categorie come album, artisti, etichette, concerti, Top cento ascolti, le radio, forum, gruppi, recensioni e la possibilità di sonorizzare locali pubblici con la musica pubblicata! Una vera manna dal cielo per gli artisti musicali! Anche riprodurre una mappa di Google Maps o simili è illegale (l'avrai fatto centinaia di volte!), qui ci viene in aiuto OpenStreetMap http://wiki.openstreetmap.org/wiki/IT:Pagina_Principale con le sue mappe gratuite dove anche tu, se possiedi un dispositivo GPS (anche uno Smartphone o simili) puoi contribuire a tracciare le mappe del tuo quartiere, paese, città, seguendo semplici passaggi, con la possibilità di allegarvi fotografie taggate (<http://it.wikipedi.org/wiki/Taggare>) dei percorsi e localizzare i punti importanti della zona come scuole, parco giochi, ospedali o qualsiasi edificio che secondo te è di una certa utilità.

Ma se la tua passione è diversa, c'è spazio anche per i video, testi ed education come proposto nel menù che trovi in alto a sinistra della pagina principale del progetto C.C. Italia <http://www.creativecommons.it/> . Una spiegazione approfondita sul progetto Copyleft Italia la puoi trovare nel sito di Simone Aliprandi <http://www.aliprandi.org/it/publishing> nella sezione video. Più brevemente è spiegata anche qui <http://www.webnews.it/2008/03/17/video-utili/> .