

COMUNITA' HACKLAB

Nicola Signorini

Introduzione

Questo progetto di ricerca si inserisce in un filone di studi riguardanti la conoscenza e in particolar modo i processi attraverso i quali essa viene trasformata e condivisa all'interno delle organizzazioni. Il campo di ricerca riguarda gli spazi «altri» che si vengono a creare con lo sviluppo delle nuove tecnologie informatiche; le unità di riferimento e di studio sono le comunità che prendono forma in “in rete” e che basano la loro esistenza su una serie di pratiche condivise. Lo schema teorico di riferimento muove dal presupposto che occorra abbandonare un punto di vista tecnocentrico, che pone gli strumenti tecnologici e le loro caratteristiche intrinseche in una posizione di privilegio nella «gestione della conoscenza» per assumere una posizione che prenda in considerazione il ruolo della interazione sociale e dei processi di condivisione, apprendimento, identificazione che intervengono nella *costruzione* del sapere.

In generale si mette in discussione l'idea che il bagaglio conoscitivo di chi opera in una organizzazione possa venire immagazzinato nei sistemi informatici per essere reso disponibile ogni qual volta ve ne sia la necessità, come se la tecnologia informatica rappresentasse uno strumento autonomamente in grado di gestire la conoscenza senza l'apporto di risorse «socio-relazionali».

A tal proposito viene individuata la “comunità di pratiche” come strumento idoneo ad indagare le dinamiche della appropriazione e trasmissione della conoscenza per il ruolo che la creazione di pratiche comuni e la produzione di identità rivestono nei processi che riguardano la condivisione di sapere e di rappresentazioni. In questo contesto allora la tecnologia informatica sembra essere *il mezzo* attraverso il quale la conoscenza è costruita socialmente e il suo ruolo in questi processi è quello di «mediatore» di conoscenze all'interno di una organizzazione, anziché di «gestore». Questo è quindi l'obiettivo di questa ricerca: comprendere il ruolo delle tecnologie informatiche nella costruzione di comunità virtuali di pratica. Il progetto di ricerca prevede il confronto tra ambienti caratterizzati in media da alta e bassa competenza informatica, individuate rispettivamente nelle comunità virtuali degli sviluppatori di free software e in quelle di mutuo aiuto, per valutare quanto essa incida in questo tipo di dinamiche. Il mio interesse è rivolto in maniera specifica alla realtà rappresentata dagli “hacklab” presenti in rete e sul territorio. Essi non rappresentano propriamente delle comunità di sviluppatori *free-software*, ma mostrano dei punti di continuità con questi mondi. Comune è infatti la condivisione tra questi gruppi di una cultura e di un'etica «della socializzazione, dell'apertura, del mettere le mani ad ogni costo sulle macchine»(Levy, 1984) che caratterizza gli hacker di tutto il pianeta e in particolar modo di un interesse nei confronti del free software, quale Linux; questa comune passione, poi, è per queste persone motivo e conseguenza di un grado mediamente elevato di competenze informatiche e talvolta della appartenenza simultanea in entrambi i tipi di gruppi, vista la relativa «*dissolvenza*» dei confini che li circoscrivono.

Mi pare inoltre possa essere utile studiare una comunità dalla *doppia presenza* on-line e offline per la possibilità di vedere quali aspetti si mantengono uguali e quali differenze invece si pongono in essere nelle attività dell'hacklab dentro e fuori la rete.

Laboratori hacker: geni e definizione

Gli hacklab rappresentano un arcipelago di comunità non sempre omogenee; sono gruppi autonomi che presentano caratteristiche talvolta dissimili in termini di dimensioni, di organizzazione, di apertura/chiusura verso l'esterno, di azione politica e sociale. Per certi versi però, a mio avviso, si può parlare della nascita di comunità hacker in diverse città italiane come di un fenomeno unico che possiede delle caratteristiche precise in termini di storia, cultura e oggetto della propria azione. Una definizione precisa risulta per questi motivi non troppo banale.

Gli Hacklab sono dei laboratori di «alfabetizzazione informatica», organizzati in piccole comunità, perlopiù all'interno di centri sociali e di spazi autogestiti, nei quali si tenta di coniugare l'attitudine hacker, cioè l'attitudine a comprendere il funzionamento di macchine complesse, con una volontà di analisi e di diffusione dei mezzi informatici. Sono composti mediamente da una trentina di persone che lavorano regolarmente nei locali dove hanno sede gli Hacklab, sia nelle attività di «officina computer», che nel tenere corsi agli utenti, oppure contribuendo nella gestione/diffusione delle pratiche informatiche in senso stretto, più tipicamente hacker. I suoi membri sono in genere giovani, studenti di informatica o di discipline umanistiche, ma questa nuova rete «intercetta anche appartenenti a comunità scientifiche e di programmatori, utilizzatori di software alternativi o di «massa», spesso aderenti ad iniziative associative degli utenti Linux» (Freschi, 2001, pp.88).

All'interno degli Hacklab vengono realizzate comunemente svariate cose che riguardano soprattutto:

- attività di *laboratorio informatico*, che si traducono nello smontare, aggiustare e studiare computer recuperati da scarti e sono finalizzate alla comprensione delle tecnologie informatiche e all'utilizzo alternativo di macchine obsolete;
- l'organizzazione di *corsi e seminari di informatica*, per diffondere usi alternativi delle vecchie e nuove tecnologie, e familiarizzare con i software *open source*¹ quali Linux;

Accanto a queste attività per così dire offline ve ne sono altre online che riguardano la *diffusione di cultura e controinformazione* in rete e la dimostrazione delle falle nei sistemi informatici di controllo e protezione dei dati *sensibili* sulla privacy. In alcune occasioni vengono inoltre promosse o si sostengono campagne di protesta in rete che vengono attuate mediante cortei telematici, i *Netstrike*².

¹ **Open Source** - è un tipo software liberamente redistribuibile in quanto è disponibile il «codice sorgente» e che può essere prontamente sviluppato e modificato per rispondere ad esigenze sempre diverse.

² **Netstrike** - o più propriamente corteo telematico - è una pratica di mobilitazione in Rete che consiste nell'invitare una massa considerevole di utenti possessori di accessi Internet e browsers a "puntare" i propri modem verso uno specifico URL (universal resource locator – cioè l'indirizzo di un sito internet) ad una precisa ora e ripetutamente in maniera tale da "occupare" un sito web fino a renderlo inutilizzabile almeno per l'ora della mobilitazione. Un'occupazione di "banda" simile ad un corteo fisico che occupa una strada fino a renderla inaccessibile ad altre/i. L'idea base è quella che un'azione individuale in rete ritenuta legittima a tutti gli effetti se portata avanti contemporaneamente da una massa di utenti e su un comune indirizzo può causare un disservizio (fonte: www.ecn.org/bulk/comunicati/netstrike.htm).

La costituzione di Hacklab *sembra essere un fenomeno tipicamente italiano* e risponde all'esigenza di dare continuità agli incontri tra gli hacker nostrani, che a partire dal 1998 si incontrano annualmente in occasione degli hackmeeting³.

Nascono così a Firenze e a Milano i primi hacklab e questo titolo viene conferito «honoris causa» anche al Freaknet Medialab di Catania, in realtà già attivo da diverso tempo. Negli anni successivi nascono altri hacklab in ambito italiano (a Roma, Torino, Verona, Bologna, Genova, Venezia, Asti, Pisa) ed europeo (a Madrid, Barcellona, Saragozza e in Germania), ed altri nuovi sono in fase di realizzazione (Perugia, Caserta, Palermo, Roma2).

Percorsi paralleli nazionali e internazionali

Le esperienze precedenti di riferimento nel nostro paese sono i collettivi legati alla telematica di base e ai primi esperimenti di antagonismo legato alle nuove tecnologie (collettivi ECN, Strano Network, Isole nella Rete, Tactical Media Crew), di cui fanno parte o con i quali collaborano, e quello che può essere considerato il primo hacklab italiano (anche se loro amano fare distinguo): il Freaknet Medialab di Catania.

Sono per lo più gruppi e comunità concentrate sui temi della comunicazione elettronica e in particolare sui rischi insiti nella diffusione di nuove tecnologie in termini di controllo sociale e impegnati nella sperimentazione di nuove forme di azione collettiva in rete per salvaguardare i diritti di cittadinanza.

È possibile rintracciare esperienze antecedenti simili in altri paesi, ma con diverse finalità e modi d'agire come nel caso dei vari CHaos Computer Club sorti in Germania, che si occupano in particolar modo di evidenziare i «buchi» nei database contenenti dati sensibili in termini di privacy (<http://www.ccc.de>). Sono comunque esperienze diverse e «parziali» rispetto a quelle che riguardano l'Italia alla fine degli anni '90. Come accennato poc'anzi a partire dal 2001 invece, nascono in diverse città europee, soprattutto spagnole, comunità-laboratorio che ricalcano l'esperienza italiana e partendo dall'area antagonista dei centri sociali si costituiscono in hacklab; 2 sono gli hacklab che nascono a Madrid, come a Barcellona, 1 a Bilbao, 1 a Zaragoza, 1 ad Alicante, 1 ancora in Francia a Dijon (<http://print.squat.net/>), 1 ad Amsterdam (<http://www.scii.nl/ascii/what>). «Sicuramente le sinergie più strette la scena italiana le ha con quella spagnola dove gruppi come “Sindominio” e “nodo50” ne hanno seguito le vicende dal primo hackmeeting e lo scambio di idee ed esperienze e' sempre stato molto fitto, pur essendo la realtà spagnola in termini telematici parecchio più arretrata di quella italiana» (Blicero, Intervista al LOA –www.autistici.org/loa).

Il termine hacklab è preso pari pari da quello di cui si dotano i laboratori italiani- venendo curiosamente meno alla pratica di «spagnolizzare» i termini stranieri», ed una certa vicinanza si può notare anche in termini di motivazioni e organizzazione; i documenti presenti sui siti degli hacklab iberici ripropongono infatti i temi dei laboratori italiani. L'hacklab di Madrid spiega così ,esigenza di un laboratorio hacker:

«¿Por qué un laboratorio?»«Porque resulta poco útil y hasta triste experimentar en solitario aquellas cosas que puedes hacer fácilmente con otros. Porque no queremos aislarnos, sino todo lo contrario, del mundo que nos rodea. Porque el cuarto de

³ **Hackmeeting** - e' un evento collettivo autogestito e autorganizzato attraverso apposite mailing list. E' un incontro tra persone che discutono e condividono le proprie esperienze e conoscenze sulla comunicazione, sulla tecnologia, sulla circolazione del sapere.

cada uno es demasiado pequeño para montar redes de ordenadores. Porque lo digital no sustituye a lo orgánico. Porque es gozoso aprender y hacer cosas juntos» (http://wh2001.sindominio.net/article.php3?id_article=1).

Il testo che segue è la risposta, pressochè identica, ad una analoga domanda che appare nel Manifesto del LOA Hacklab di Milano:

Perche' e' inutile e triste che ognuno sperimenti in solitudine cio' che potrebbe fare piu' facilmente con altri. Per evitare che si sprechino risorse e neuroni. Perche' la nostra cameretta e' troppo piccola per alloggiarci tutta la ferraglia elettronico-informatica di cui abbiamo bisogno. Perche' il digitale non sostituisce l'organico» (<http://www.autistici.org/loa/web/main.html/manifesto>).

La storia stessa dell'hacklab spagnolo viene ricondotta alle prime esperienze italiane:”Todo empezo a raiz de los hackmeetings italianos en los cuales surgio la idea de los hacklabs como reuniones de hackers apasionados en nuevas tecnologias y temas como el software libre...»(http://wh2001.sindominio.net/article.php3?id_article=1) e continui sono gli incontri anche fisici in occasione degli hackmeeting.

Realtà hacklab a confronto

Tra le molteplici comunità nate in rete attorno ai temi delle nuove tecnologie gli Hacklab sono il risultato della volontà di dare una continuazione «fisica» ai propri incontri e una maggior organizzazione delle attività. È un fenomeno iniziato alla fine degli anni 90 e che rappresenta sicuramente un fatto nuovo, tipicamente italiano ed esteso successivamente in altre parti d'Europa.

A questo punto è corretto fare una precisazione: il laboratorio è in realtà solo la realizzazione fisica dell'hacklab; è la collocazione spazio-temporale di ciò che è più propriamente una pratica, un modo d'essere.

L'intento di questo lavoro è l'approfondimento di alcune questioni riguardanti le dinamiche interne al laboratorio hacker per ciò che concerne le interazioni, sia on-line che off-line, che avvengono tra i membri attivi e tra essi e il mondo esterno. L'indagine precedente era il frutto di un lavoro per la tesi di laurea ed è stato svolto avvalendosi dell'indagine documentaria di materiale proveniente dalle pagine web dei principali hacklab in ambito italiano.

Questo lavoro è stato condotto raccogliendo informazioni sull'associazione M2Net di Verona e gli hacklab di Bologna e Milano e cerca di cogliere quelli che sono i punti di contatto e le diversità tra l'hacklab scaligero e le altre esperienze hacklab italiane in termini di storia, obiettivi, motivazioni, connettività, modi d'agire, cultura. In un secondo momento è stato analizzato il ruolo che la tecnologia assolve nella nascita e nel mantenimento della comunità hacklab.

La Metodologia prevedeva la raccolta di informazioni preliminari attraverso l'analisi documentaria di materiale proveniente dalle pagine web dei diversi Hacklab – e la realizzazione di alcune interviste semi-strutturate ai membri fondatori di tali laboratori (Mayhem e Fenox) e ad altre persone che si sono aggiunte in fasi successive (Nuanda e Spark). Le interviste erano costituite da una trentina di domande aperte registrate su supporto magnetico o rivolte attraverso la posta elettronica. È stato inoltre impiegato il materiale proveniente da alcune interviste concesse da Blicero dell'hacklab di Milano e riportate sulle pagine web del “laboratorio” milanese stesso.

Il precedente lavoro (Signorini, 2002) suggerisce di analizzare gli hacklab sotto una prospettiva che consideri tale esperienza come un tutto, senza porre quindi distinzioni tra dimensione online ed offline.«È così possibile studiare la comunità di pratiche che emerge dalle continue interazioni attraverso attività affini e condivisione delle esperienze. L'hacklab risulta incorporare le caratteristiche di *impresa comune*, *impegno reciproco* e *repertorio di risorse comuni* tipiche di una comunità di pratiche e rappresenta una realtà difficile da inquadrare dentro confini precisi che sono il frutto delle pratiche stesse.

Si è notato, inoltre come il considerare l'hacklab nella prospettiva delle comunità di pratiche possa essere utile per indagare alcune questioni riguardanti le identità che si costruiscono, i ruoli che ciascuno ricopre, le regole di cui si dotano, le dinamiche dei processi di socializzazione e di apprendimento anche al fine di poter confrontare queste caratteristiche con quelle di altre collettività presenti in rete ed evidenziare somiglianze e differenze».

M2Net

Il primo elemento da considerare è la storia di M2 Net che nasce nel febbraio 2002 come associazione; la scelta di fondarsi come associazione è motivata dal fatto di ottenere degli spazi che come hacklab non si sarebbero mai ottenuti e per evitare la matrice politica così fortemente presente nelle altre comunità hacklab che ha condizionato non poco le loro vicende e in alcuni casi ha concorso alla fine di queste esperienze. I primi hacklab (Milano e Firenze, Catania) nascono infatti in seno alla realtà dei centri sociali occupati sia per motivi di continuità con le proprie origini, che per le dinamiche di relazione e di organizzazione interne» (Blicero); questo legame stretto fa sì che i laboratori hacker seguano le sorti dei centri sociali, dove peraltro sono spesso ospitati, spesso chiusi o di *sgomberati*.

Un'altra differenza nella storia di m2net riguarda la costituzione del suo gruppo fondativo che non ha origine da un hackmeeting, come nel caso dell'hacklab di Milano o di Bologna, ma prende spunto da persone che si sono conosciute fundamentalmente su IRC e su Lug Verona⁴ e appartenenti a diversi gruppi come *spippolatori*⁵ (www.spippolatori.com) e soft PJ⁶, piuttosto che persone completamente indipendenti. All'interno di questo gruppo di amici le persone che abitano nella stessa città hanno deciso di dare concretezza fisica alle loro frequentazioni e di fondare un hacklab; Hacklab Verona è nato quindi prima in rete e succesivamente è stato trasportato nella vita «reale».

Il gruppo fondativo è costituito da circa venti persone che hanno continuato a promuovere tra alti e bassi le attività dell'associazione; altri 15/20 sono poi gli esterni che hanno partecipato con una certa regolarità alle iniziative con dei picchi di 35-40 persone.

Le attività promosse dall'associazione consistono nella promozione di incontri, corsi e seminari sull'uso degli strumenti tecnico-informatici, in linea con la tradizione hacklab; M2 Net non nasce con l'obiettivo di rendere un servizio esterno ma per la volontà di condividere e scambiare faccia a faccia una passione per l'informatica; vengono promossi corsi di informatica di base e di argomenti più specifici a seconda delle richieste dei frequentatori e della personale volontà dei membri di promuovere un dato argomento. Altri incontri si svolgono in maniera "libera" nei locali dell'associazione durante le ore serali nelle quali rimane aperta, tra una birra, due chiacchiere e hack vari.

I membri fondatori di M2net sono persone tra i 20 e 30 anni che lavorano in diversi ambiti legati all'informatica come sistemisti di rete o security, programmatori, ma anche studenti universitari in corsi di studi legati alle nuove tecnologie. Anche per quanto riguarda l'hacklab di Bologna «il nucleo originario era costituito da giovani di età compresa tra i 22/25 anni per lo più studenti universitari di materie informatiche o periti informatici»(intervista a Fenox). Si può quindi parlare di una presenza nei nuclei fondativi di una componente giovane con una formazione scolastica o professionale nei confronti dell'informatica più che in termini di hobby.

Le iniziative promosse dall'hacklab sono poi condivise e recepite da vari soggetti, con diversi percorsi professionali e conoscenze informatiche, talvolta nulle; gli utenti hanno richieste delle più svariate, che riguardano in genere l'aiuto nel conoscere gli strumenti base per la videoscrittura, la gestione di database e per la comunicazione telematica quali Internet e le e-mail.

Motivazione a partecipare ad una esperienza di questo tipo

Ciò che accomuna i membri fondatori dell'hacklab è la curiosità e la voglia di conoscere bene gli strumenti che utilizzano quotidianamente ed avere un'idea di cosa li circonda.

Ma la motivazione fondamentale nel partecipare ad una esperienza di questo tipo è la condivisione di un interesse che riguarda l'ambito informatico non solo nelle sue dimensioni per così dire «tecniche», ma anche ludiche, didattiche, relazionali; come dice Mayhem: è "il gusto di fare uno scherzo, una battuta che solo chi si intende di certe questioni può capire ed apprezzare; allora al di là del fatto che poi magari impari qualcosa, è proprio anche lo

⁴ **Lug Vr** sta per Linux Users Group di Verona ;è un gruppo che si occupa degli aspetti legati all'uso di Linux e alla sua diffusione (www.verona.linux.it)

⁵ **Spippolatori** è un gruppo di persone che ha lo scopo di accrescere le conoscenze dei facenti parte in vari campi tecnologici.(www.spippoatori.com)

⁶ **Soft pj -s0ftpr0ject** e' un'organizzazione **no-profit** dedita alla ricerca, allo studio ed alla soluzione dei problemi relativi alla sicurezza dei sistemi e delle comunicazioni nel mondo digitale.(<http://www.s0ftpj.org/it/site.html>).

stare insieme”. Così si esprime Fenox, fondatore dell’hacklab Bologna: «Il perché va cercato nel mio amore per l’informatica e la profonda soddisfazione che provo quando si riescono a formare gruppi di scambio di informazioni su questa materia». Alla base vi è quindi una grandissima passione e una grande curiosità nei confronti dell’informatica, ma anche la voglia di incontrare fisicamente quelle persone con cui si è venuti in contatto in rete e con i quali si sono condivisi interi pomeriggi o nottate; quegli sconosciuti che, tra una chiacchiera e l’altra sulla curiosità appena letta in rete, piuttosto che sulla soluzione da adottare per risolvere un problema da un cliente, con il passare del tempo e tra mille “smanettamenti” sono diventati degli amici.

Dice Mayhem: «è il fatto di essermi trovato a contatto con queste persone forse nel momento giusto che mi ha messo nelle condizioni di essere tra le persone che ha dato vita a questo tipo di iniziativa»(Intervista a Mayhem).

Etica e politica nell’hacklab

L’hacklab VR si differenzia dalla maggior parte degli altri hacklab italiani per l’assenza di una contestazione forte e di una forma di azione politica nei confronti di istituzioni e soggetti considerati «dominanti» nel mercato informatico; Come dice Mayhem “definire M2 Net un hacklab è assolutamente corretto, quello è lo spirito con cui è stato fondato, ed è lo spirito con cui abbiamo cominciato a lavorarci; non si chiama hacklab Verona per una scelta precisa fatta durante la fondazione dalle persone che hanno fatto partire questa iniziativa”.

È una scelta che si basa da un lato sulla consapevolezza di non poter ottenere spazi pubblici dall’amministrazione cittadina con il nome di Hacklab vr e dall’altro dalla necessità di conservare una certa autonomia e non essere ospitati nei locali di qualche centro sociale, per evitare di dare una matrice politica a questo tipo di attività; se infatti è condivisa la preoccupazione per la salvaguardia dei diritti alla privacy, all’uguaglianza e alla condivisione dei saperi, questo non è considerato in contrasto con il profitto e con i diritti di proprietà; è una visione diversa da quella che Himanen (2001) riconosce come «etica Hacker» e che è condivisa da gli altri hacklab italiani.

È infatti radicata in questi ultimi l’idea che la il sapere tecnologico venga sempre più volutamente esoterizzato tendendo all’instupidimento e alla massificazione dei media (Blicero, intervista L.a.s.e.r.) favorita dalle grandi case produttrici di software di proprietà, in primis Microsoft, e che un obiettivo dell’hacklab debba anche quello di contrastare questa tendenza nell’ottica della *condivisione dei saperi*.

Per gli esponenti di M2Net il problema non sono le aziende che producono software a pagamento; ciò che realmente disturba è il fatto di distribuire degli strumenti il cui funzionamento non viene reso pubblico; il punto allora, indipendentemente dal non sapere come funziona, è conoscere come ragiona la macchina, comprendere come si comporta in virtù di una data situazione per potersi orientare; secondo Mayhem: «il fatto, ad esempio che i codici sorgenti di alcuni programmi siano pubblicati in rete 24 ore al giorno e ci siano fior fior di programmatori in tutto il mondo che lo usano, da una certa garanzia che al loro interno non ci siano sciochezze; ma davanti ad un precompilato si insinuano dei dubbi: fa tutto quello che dice? fa delle cose in più, fa delle cose in meno? la questione quindi non riguarda i diritti d’autore, lo scopo dell’hacklab non è quello di contestare il copy right, ma il capire come funzionano le cose che abbiamo intorno, smontandole anche se serve».

I novizi

La maggior parte dei nuovi utenti in genere viene a conoscenza dell'associazione e delle attività che promuove attraverso mezzi tradizionali quali manifesti in occasione di particolari iniziative o col passaparola di qualche frequentatore ; la stessa cosa è avvenuta a Bologna dove sono stati impiegati gli organi di informazione cittadini presenti sul web: «Punto Informatico ha dato una grossa mano pubblicando un articolo e l'indirizzo della mailing-list, il resto è stato passa parola»(intervista a Fenox).Anche per M2net successivamente attraverso la mailing-list si hanno in genere i primi contatti diretti con l'associazione; la rete infatti è il canale principale del laboratorio hacker , è lì che avviene il confronto sulle attività da promuovere, e vengono discussi i modi e i tempi per la loro realizzazione; nel momento in cui gli interessati sanno qual è la data del prossimo incontro si presentano di persona nei locali dell'associazione.

Le persone che si avvicinano sono tutte persone di VR, o dei comuni dell'est-veronese e presentano diversi profili dal punto di vista dell'età , cultura e professione;si possono trovare la studentessa del liceo come l'operaio, la casalinga oppure l'imprenditore, non c'è un utente tipo. Per molti la cosa che accomuna è la frustrazione nei confronti di un mezzo che è costato parecchio, che da loro l'impressione di poter fare qualsiasi cosa, ma che rappresenta un enigma nel momento in cui ci si trova a dover iniziare da soli; queste persone quindi in genere chiedono degli spunti, un input per scoprire quella che è percepita come una "scatola magica" .

Altri utenti invece frequentano l'associazione per imparare procedure legate all'utilizzo della posta elettronica per lavoro, o per hobby; altri vi si rivolgono per ottenere consigli o cercare qualcuno per costruire o implementare siti web per diversi soggetti, instaurando così rapporti di partnership o semi-professionali con qualcuno dei soci;

Rapporti esterni

Il rapporto di M2 Net con altri soggetti esterni è innanzitutto un rapporto di natura personale e non di associazione; ci sono stati degli incontri e anche degli scontri su questioni riguardanti il nome, sulle attività portate avanti, o l'utilizzo di alcuni software,ma a titolo personale; in hacklab Vr ci sono soggetti che frequentano quello che potremmo definire l'underground, che fanno parte di *spippolatori*, o di *soft pj* e che hanno quindi l'occasione di conoscere hacker di altre città attraverso canali diversi da quelli dell'hacklab di appartenenza o attraverso gli hackmeeting; altri frequentatori invece non hanno nemmeno idea di cosa sia un hackmeeting; Si capisce quindi come la natura di questi rapporti, per altro non molto intensi, dipenda dalle frequentazioni extra-hacklab in rete o in occasione degli hackmeeting .Dice Mayhem:« i miei rapporti con il LOA di Milano non sono i rapporti di M2 Net con il LOA, ma con le persone che conosco io ,con alcuni soci in vista come *Blicero* o *Pasky* ma anche con altri che frequentano l'associazione quando ci sono delle attività, ma non ne sono gli organizzatori»; la stessa cosa valeva con hacklab Bologna i cui contatti erano basati sull'amicizia personale tra Mayhem e Fenox fintanto che quest'ultimo vi ha fatto parte.

Sembra esserci la volontà netta da parte dei fondatori degli hacklab veronese e bolognese di prendere le distanze da una approccio politico-partitico che hanno assunto gli hacklab italiani durante le loro attività. Durante l'intervista ho chiesto al mio interlocutore in che modo avrebbe descritto graficamente il rapporto di hacklab Vr con gli altri hacklab nazionali: «ci metterei lontani da tutti gli altri proprio perché mi sembra che in Italia a parte il defunto hacklab Bologna siamo gli unici che non hanno avuto la matrice politica del centro sociale, che non organizzano contestazioni; abbiamo sempre cercato di costruire, non abbiamo mai fatto manifestazioni contro, mai un Netstrike»(intervista a Mayhem). A questo proposito Fenox sottolinea: «fummo un hacklab anomalo rispetto agli altri che erano presenti al tempo, anche se io preferisco pensare che gli anomali furono loro. Il nostro hacklab ruotava attorno al tecnicismo e, anche se eravamo coscienti che qualsiasi decisione presa in qualsiasi direzione avesse una valenza politica, non volevamo farci incastrare in discorsi prettamente partitici. Per questo fummo, in un certo senso, isolati dal resto degli hl italiani che vedevano nell'hacktivismo l'unica motivazione della loro esistenza!»(intervista a Fenox).

Un'altra cosa che allontana hacklab VR dagli altri hacklab riguarda la scelta controcorrente di parlare dei prodotti Microsoft e spiegarne l'utilizzo; è una decisione che si fonda sulla volontà di rispondere alle esigenze degli utenti, che anche di quei prodotti chiedono spiegazioni, indicando loro delle alternative con sistemi più «aperti» dal punto di vista informatico, quali Linux⁷.

Sembra emergere quindi una identità dell' hacklab di Verona caratterizzato dal distacco nei confronti della partecipazione politica e dalla rinuncia ad azioni di lotta nei confronti del mercato del software di proprietà per rimanere in ambiti più propriamente tecnici.

Comunità e territorio

Hacklab VR è una realtà fortemente legata al suo territorio, nel senso che nasce da persone di Verona, riceve le proprie risorse da soggetti della provincia di Verona e alla gente di questo territorio offre i propri servizi.; il progetto è nato qui tra le persone che qui risiedono. L'attività di hacklab VR si svolge quindi sul territorio, tra persone che interagiscono faccia a faccia e non in internet; all'interno di altre comunità c'è la possibilità di scambiarsi 20 mail a settimana e non vedere mai nessuno in faccia, mai sentirsi per telefono, incontrarsi esclusivamente su newsgroup, mailing list, sul sito, ma è una cosa diversa, è qualcosa che nasce in rete per restare in rete,

Allo stesso tempo l' hacklab è un'organizzazione autonoma, che nel promuovere le proprie attività non dipende da nessun soggetto in particolare. I rapporti che l'hacklab intrattiene con i diversi soggetti privati sul territorio si basano su legami personali di amicizia, clientela o semplice conoscenza; le macchine donate all'associazione, ad esempio, provengono da aziende che vengono seguite come clienti da qualcuno all'interno di M2Net; le persone che hanno tenuto interventi o seminari lo hanno fatto perché conoscenti o colleghi di qualcuno degli hacker veronesi; hanno raccontato la loro esperienza nelle organizzazioni dove operano, hanno parlato delle loro motivazioni come persone, di costi per l'azienda, di questioni tecnologiche, ma tutto ciò è stato fatto a titolo personale, non in nome di una azienda. Da questo punto di vista quindi le uniche relazioni formali che

⁷ Secondo Mayhem: «è importante guadagnarsi comunque la fiducia degli utenti, risolvendo problemi, portando avanti progetti, successivamente gli di può dire “guarda ..però stai usando lo strumento sbagliato , se usi quest'altro avrai determinati vantaggi, anche motivandolo non dicendo Microsoft è il nemico come mi capita di sentire. In questa maniera ottieni un risultato diverso, non è il programma installato che non usi mai, ma cominci ad usarlo come strumento perché non solo ti viene detto installato, ma ti viene detto come usarlo, quali benefici ha, quindi è una scelta quella che stai facendo.

intrattiene l'associazione sono quelle con il comitato civico; è con esso infatti che l'hacklab si è sempre rapportato, da un lato perché ha concesso le stanze dove è ospitato, dall'altro perché viene reso partecipe mediante i volantini delle attività promosse dall'associazione e consente, vista l'elevata presenza sul territorio circostante, di diffondere maggiormente la parola.

Struttura e interazioni all'interno dell'associazione

Hacklab VR sembra essere una comunità "anarchica" dal punto di vista della sua struttura interna; m2net nasce idealmente come associazione dove non c'è un presidente, non c'è un segretario, non c'è qualcuno che decide; c'è il direttivo che è composto da tutti i soci, non ci sono persone che possono intervenire ed altre che non lo possono fare; le iniziative vengono originariamente presentate al direttivo da chiunque voglia occuparsi di un tema che gli interessa in modo particolare. Questi fa la sua proposta per le date e si occupa di portare avanti la sua iniziativa prendendo contatti con le persone che dovranno intervenire e reperendo il materiale che occorre. Se nessuno è contrario la proposta viene accettata e l'iniziativa viene portata a compimento. Formalmente è così poiché "sulla carta" nessuno ricopre un ruolo in particolare, ma nella realtà, come succede in molti gruppi informali basati sulla amicizia o su qualche interesse particolare c'è chi ha un carattere più forte e magari viene seguito nelle proprie iniziative più di altri che assumono posizioni più accondiscendenti. In linea di massima c'è comunque spazio per tutti e le decisioni sono prese all'unanimità nella misura in cui di norma non c'è nessuno contrario a qualcosa in particolare; ci può essere chi è più o meno entusiasta nei confronti di una attività, ma diciamo che in generale non viene ostacolato chi propone qualche iniziativa.

Nella storia di M2net non ci sono stati particolari momenti di attrito se non sulla scelta di occuparsi dei software Microsoft di cui si parlava prima, ma si è aperta una discussione che ha portato consensualmente alla scelta presa.

Hacklab e rete telematica

Per molte persone la rete è diventato ormai un luogo quotidiano ed imprescindibile; ogni giorno ci vanno per controllare la propria mail, altri passano attraverso IRC per vedere chi c'è, di che cosa si parla; altri ancora ci vanno per leggere i principali avvenimenti della giornata, per cercare informazioni di qualsiasi natura. Per qualcuno è il luogo dove «incontrarsi», è l'occasione per formare delle comunità, per altri è la piazza dove manifestare, il canale per condurre una azione politica; per molte altre persone rappresenta la banca dati della conoscenza, della curiosità, della attualità; La rete è quindi condivisione, socializzazione, è azione, informazione, è apprendimento. Per gli hacklab la rete è stata il luogo di nascita; è qui infatti che si sono incontrati i fondatori ed è qui che continuano la loro attività parallela a quella del laboratorio fisico;

Dice Mayhem: «io non posso accendere il computer se non è attaccato ad internet, non so cosa farci, è una parte importantissima della mia vita, qui ho degli amici che non avrei potuto mai conoscere, che frequento volentieri ma che probabilmente non potrei incontrare di persona; ha il significato che

potrebbe avere uscire la sera o andare a mangiare la pizza con i miei amici, cioè è qualcosa che porto avanti tutti i giorni e che se non avessi mi mancherebbe: un altro pezzettino di vita reale lo chiamerei».

Da questo punto di vista «le relazioni in rete mostrano dei caratteri più aderenti ai contorni classici delle relazioni comunitarie: riferimenti culturali, valori condivisi, sviluppo di una identità comune, reciprocità non utilitaristica, fiducia e una certa appartenenza nel tempo dei legami» (Freschi, 2001, pp. 90).

La rete è il luogo *all'interno* dell'hacklab dove sicuramente il gruppo dei fondatori si frequenta di più perché il tempo di incontrarsi faccia a faccia è poco durante la settimana mentre in rete, invece, possono essere presenti tutti, anche tutti i giorni. Non è quindi un problema scambiarsi 5 mail al giorno piuttosto che chiacchierare mezz'ora su IRC, mentre lo è prendere la macchina e raggiungere il laboratorio. A meno che non ci sia la possibilità di lavorare assieme come è capitato a qualcuno dell'hacklab VR e di vedersi di persona tutti i giorni, è quindi sicuramente più frequente l'incontro in rete. Diverso è invece il discorso per quanto riguarda le attività promosse nei confronti degli utenti che avvengono totalmente nei locali del laboratorio. Diventa quindi difficile, ma se vogliamo futile cercare di definire se l'hacklab è più una comunità fisica o virtuale; secondo Mayhem «è un modo di pensare. Ciò che si fa all'interno del laboratorio non è diverso da quello che si fa a casa, o sul lavoro, né diverso da quello che fai in rete, non saprei tracciare una linea di confine, sono cose che tendono a coincidere».

Hacklab e tecnologia

Gli strumenti tecnologici degli hacklab sono in genere il frutto di donazioni di materiale in disuso da parte di soggetti quali aziende, banche, assicurazioni etc, che sono in contatto per qualche motivo con qualcuno degli hacker. In M2Net non si ricordano che cosa c'era di preciso quando sono partiti: «qualche computer, qualche monitor, forse una stampante, di certo per arrivare ad avere una rete ci è voluto un po' di tempo» dice Mayhem. L'importanza delle risorse tecnologiche va considerato sotto un duplice punto di vista: il ruolo che hanno svolto nella nascita di una comunità in rete, costituita dai futuri fondatori dell'associazione M2NET, e la parte che invece hanno avuto e continuano ad avere nelle attività specifiche dell'hacklab; per quello che è stato l'incipit di tutta questa esperienza, ovvero l'incontro in rete, non era fondamentale possedere particolari strumenti informatici dal momento che chiunque possieda un computer non obsoleto e un modem può accedere e senza profonde conoscenze informatiche. Come ho ricordato precedentemente il gruppo iniziale si è formato durante le frequentazioni e gli incontri nelle mailing-list e sul canale IRC, quindi dei «luoghi facilmente raggiungibili nella rete con modesti strumenti tecnologici. La stessa cosa abbiamo visto valere per la nascita di Hacklab Bologna: la divulgazione della mailing-list in internet attraverso una rivista on-line ha permesso l'incontro del nucleo fondativo.

Per quanto concerne le attività proprie dell'hacklab, è stato molto importante avere a disposizione delle macchine su cui fare prove. Questo infatti consente di installare, resettare e fare sperimentazioni di ogni tipo poiché non si usa il proprio pc, ma degli «strumenti neutri» e non c'è quindi il pericolo e la paura di perdere del materiale prezioso. Da questo punto di vista è fondamentale avere della tecnologia di base da cui partire perché è

l'oggetto stesso dell'attività di un hacklab, ma non era certamente essenziale che gli strumenti in possesso siano particolarmente sviluppati a livello tecnologico; è indubbio che una macchina con migliori potenzialità consente una gamma di possibilità maggiori anche ai fini «didattici», ma in fin dei conti la cosa più rilevante è l'attitudine hacker a smontare, a studiare, *deturnare* e questa è presente indipendentemente dalle risorse tecnologiche che si possiedono. Il risultato delle attività di un hacklab è sovente la produzione di qualche artefatto tecnologico, che può essere un programma, un documento testuale come la realizzazione di un corso on-line, o ipertestuale come le pagine del proprio sito web. Questi prodotti non sono però il fine ultimo di un hacklab, non sono l'obiettivo prefissato del laboratorio, ma i prodotti dell'attività di una comunità di pratiche; il laboratorio è infatti sperimentazione, curiosità, voglia di condividere, questa è l'attività propria dell'hacklab. Esiste un punto di partenza, ma non una direzione precisa dove andare. Ecco allora che si fa con ciò che si possiede, non si ha in base a ciò che serve.

La tecnologia assume quindi due significati nel contesto dell'hacklab: è innanzitutto l'interesse *specifico* delle attività di un hacklab, poiché viene studiata, sperimentata, ma allo stesso tempo è lo strumento che consente l'interazione degli appartenenti alla comunità; da questo punto di vista allora il computer non è un semplice contenitore di informazioni e conoscenza ma il mezzo attraverso il quale si produce conoscenza dallo scambio con gli altri; non rappresenta allora *“la scatola magica”* che permette ai novizi di M2Net di conoscere, di sapere ma lo strumento attraverso il quale il sapere è costruito socialmente.

La tecnologia rappresenta quindi il *mediatore* e l'*oggetto* delle interazioni tra i membri di un hacklab.

Queste considerazioni trovano conferma anche in da parte di Mayhem al quale chiedevo quale peso avesse secondo lui la possibilità di possedere determinati strumenti tecnologici per la crescita dell'hacklab; la domanda è stata esplicitata poi in modo più diretto chiedendo se con qualche vecchio 486 sarebbero riusciti comunque a fare qualche cosa.

Mayhem: «*ritengo di sì. Una delle domande che ogni tanto mi vengono poste è come fare a diventare un hacker, la risposta è di norma e : “studiando”. Il fatto di avere la macchina poi su cui fare le prove , su cui fare i giochi è sicuramente una cosa importante che serve ed è indispensabile, può essere il punto di partenza per trovare qualcosa che non conosci , può essere il punto di arrivo per applicare qualcosa che hai studiato , ma comunque di fondo c'è sempre il fatto che tu hai la possibilità di parlare con persone che hanno già fatto quella cosa, che ti danno dei riferimenti per approfondirla. Ciò che ho vissuto in M2 net è proprio questo, il fatto di avere qualcuno che ti dice che quella determinata cosa si può fare e in un determinato modo;*

L'hacklab di Milano stesso è riuscito a costruire una rete di 486 e monitor recuperati dagli scarti di banche e uffici e a creare uno spazio didattico per seguire i corsi e mettere le mani sulle macchine (Blicero, intervista allo hacklab di Milano). Questo evidenzia come per la crescita di queste comunità il cui obiettivo e fondamento risiede nell'apprendimento e nella condivisione dei saperi, e di momenti di relazione, non sono state necessarie risorse tecnologiche particolari.

Un discorso più articolato va fatto a mio avviso per ciò che riguarda le competenze che ciascuno possiede nel momento in cui partecipa alla nascita di una comunità di questo tipo; partendo dal presupposto che comunque chi si avvicina a questo tipo di esperienza non è “a digiuno” dal punto di vista informatico, come per il discorso fatto a proposito delle risorse tecnologiche è anche vero che più che di competenze si tratta di possedere attitudini,

alla curiosità, alla condivisione, alla sperimentazione che sono slegate dalle conoscenze specifiche su un dato argomento. È tuttavia da notare che per quanto riguarda le dinamiche che si instaurano all'interno del gruppo chi possiede delle conoscenze maggiori acquisisce uno status diverso da altri, diventa una figura di riferimento, una guida ed è chiaro che possa contribuire a caratterizzare in un senso o in un altro la comunità perché la posizione e il ruolo acquisiti in base alle maggiori conoscenze e capacità gli permetteranno di far valere la propria parola più di altri. È ciò che infatti capita in tutte le comunità di pratiche dove da una posizione marginale ci si avvicina verso posizioni sempre più centrali man mano che si acquisiscono competenze maggiori e si fanno proprie le pratiche della comunità. E questo è ciò che è capitato spesso nella storia degli hacklab; le persone che hanno dato vita a queste esperienze erano quelli dotati di grande passione, comprensibilmente di buone competenze e spesso per questo di posizioni più centrali una volta formatasi una comunità; tutto questo però non ha fatto in modo che la storia o l'evoluzione di un hacklab dipendesse da fattori di altra natura; Gli hacklab sono comunità basate sulla passione per l'informatica e la voglia di conoscere e condividere; non sono gruppi che hanno un obiettivo prefissato, una meta da raggiungere; non esiste quindi un criterio basato sull'efficienza per il loro mantenimento o la loro crescita. Vivono fintanto ci sono le risorse umane e relazionali, finché c'è la passione, la voglia che si ricordava prima, l'incontro fisico o telematico, lo scambio.

CONCLUSIONI

La ricerca mira ad approfondire alcuni aspetti riguardanti i laboratori hacker nati in Italia negli ultimi 5 anni, nella loro dimensione storica, organizzativa ai fini di valutare qual è il ruolo della tecnologia informatica nella nascita e crescita di simili comunità basate sulla pratica.

Nel ripercorrere le tappe del fenomeno hacklab che ha portato anche in altri paesi ad esperienze analoghe si è preso a riferimento l'hacklab veronese -l'associazione m2net – per confrontarlo con altre due realtà rappresentate da Milano e Bologna e sottolineare quali aspetti comuni identificano l'hacklab e quali sono invece le differenze.

Abbiamo visto come un hacklab possa essere descritto come un laboratorio di «alfabetizzazione informatica», costituito da una comunità poco numerosa di giovani che si occupano di informatica per studio o per lavoro e nel quale si coniuga l'attitudine a sperimentare, imparare e diffondere pratiche riguardanti macchine complesse e free software.

Gli aspetti comuni che legano le varie esperienze hacklab riguardano quindi le attività legate agli aspetti tecnologici, quali ad esempio l'officina computer, il tenere corsi e seminari e la propensione ad usare free software come Linux. Ciò che invece differenzia tra loro i vari laboratori sono in alcuni casi le modalità di incontro nelle fasi embrionali, ma che prima o dopo passano attraverso la posta elettronica e soprattutto l'ambiente entro il quale nascono e la conseguente scelta di coniugare o meno l'attività tecnologica con l'azione politica.

In termini di organizzazione interna non sussistono grosse differenze; non esistono ruoli formalmente vincolanti e la partecipazione alle attività è aperta a chiunque abbia necessità o voglia di conoscere; la frequentazione avviene più spesso in rete che in laboratorio e la mailing-list è il canale più utilizzato in questo tipo di spazio.

Gli hacklab sono in genere dotati di strumenti tecnologici non particolarmente sofisticati che sono per lo più il frutto di scarti e donazioni; la possibilità di comunicare attraverso la mailing list sembra essere stato uno strumento molto importante per la nascita e lo sviluppo di queste comunità

peraltro reso possibile con risorse tecnologiche limitate; da questo punto di vista quindi la tecnologia in termini di mailing-list e macchine che consentono la connessione alla rete ha rappresentato una condizione necessaria alla nascita di una comunità di questo tipo. Altra condizione necessaria alla nascita, al mantenimento e alla riproduzione della comunità è il possesso di risorse socio-relazionali quali l'attitudine tipicamente hacker alla curiosità e alla condivisione di un sapere che è costruito socialmente attraverso l'incontro mediato dalla tecnologia;

Bibliografia

Berra, M. e Meo, A.R.

2001 *Il software libero: la qualità attraverso la cooperazione*, in «Quaderni di sociologia», 23, pp. 5-21.

Biorcio R., Pagani S.

1997 *Introduzione alla ricerca sociale*, Roma, La Nuova Italia Scientifica

Capussotti E.

1997 *Cyberpunk italiano: una comunità in rete*, «Quaderni di Sociologia», 13

Freschi, A. C.

2001 *Comunità virtuali e partecipazione. Dall'antagonismo ai nuovi diritti*, in «Quaderni di sociologia», 23, pp. 85-110.

Himanen P.

2001 *L'etica hacker e lo spirito dell'era dell'informazione*, Milano, Feltrinelli

Levy, S.

1984 *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, Garden City, NY, Doubleday; trad. it. *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake, 1996

Mantovani G.

1991 *La qualità dell'interazione uomo-compute*, Bologna, Il Mulino

Mantovani G.

1995 *Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Bologna, Il Mulino.

Paccagnella, L.

2000 *La comunicazione al computer. Sociologia delle reti telematiche*, Bologna, Il Mulino.

Signorini, N

2002 *Laboratori hacker tra comunità di pratiche ed estensioni virtuali*, Università degli Studi di Trento, Facoltà di Sociologia, a.a. 2000-2001 (Tesi non pubblicata)

Strati, A.

1999 *Sociologia dell'organizzazione. Paradigmi teorici e metodi di ricerca*, Roma, Carocci Editore

Wenger, E.

1998 *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, New York, Cambridge University Press.

2000 *Communities of Practice and Social Learning Systems*, in «Organization» vol. 7/2, 2000; trad.it. *Comunità di pratica e sistemi sociali di apprendimento*, in «Studi organizzativi», n. 1, 2000

Webbografia

www.spippolatori.com

www.verona.linux.it

www.autistici.org/loa

http://wh2001.sindominio.net/article.php3?id_article=1

Altro Materiale

intervista a Mayhem – M2net- Hacklab di Verona

intervista a Nuanda - M2net- Hacklab di Verona

intervista a Spark - M2net- Hacklab di Verona

intervista a Fenox – ex- Hacklab di Bologna

Intervista a Blicero – hacklab di Milano - www.autistici.org/loa

Intervista al Loa concessa alla rivista l.a.s.e.r. - www.autistici.org/loa