



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

Corso di Laurea in Scienze dei Servizi Giuridici Pubblici e Privati
Tesi di Laurea in Lineamenti di Informatica Giuridica

Profili Giuridici del *Desktop Environment GNOME*: dalla Libertà del Codice
Sorgente alla Partecipazione alla Comunità degli Utenti

Relatore: Prof. Aggr. Federico Costantini

Laureando: Andrea Veri

ANNO ACCADEMICO: 2013 / 2014

Al mio Papà ed al Nonno Carlo,

Indice

PREMESSA.....	1
INTRODUZIONE.....	3
CAPITOLO I. - La comunità degli utenti e GNOME come oggetto di condivisione.....	17
§.1.- L'importanza del Software Libero all'interno del progetto GNOME.....	17
§.2.- Il manifesto GNU e le libertà fondamentali.....	24
§.3.- Le licenze: lo strumento per tutelare i valori fondanti il Software Libero.....	33
§.4.- Il motore della Fondazione e del Progetto GNOME: la comunità degli utenti.....	39
§.5.- Users e Contributors: il labile confine che li differenzia.....	42
CAPITOLO II. - La Fondazione GNOME.....	45
§.1.- La nascita.....	45
§.2.- Cenni all'istituto della Fondazione nel regime giuridico statunitense.....	49
§.3.- Le funzioni svolte.....	55
§.4.- La struttura interna.....	57
§.5.- Le entrate: dalle sponsorizzazioni di entità commerciali alle donazioni individuali.....	61
CAPITOLO III. - La tutela giuridica di GNOME tra istituzionalizzazione della comunità e proprietà intellettuale: il caso "Groupon".....	63
§.1.- Introduzione.....	63
§.2.- Il marchio GNOME.....	64
§.3.- La disputa legale con Groupon: "a non-profit organization wins against a multi millionaire revenue company".....	70
CONCLUSIONE.....	75
RIFERIMENTI.....	79
Norme.....	79
Giurisprudenza.....	79
Dottrina.....	79
Siti web.....	80

PREMESSA

Ritengo importante, per comprendere il senso della presente tesi, presentare brevemente le ragioni che mi hanno indotto a scriverla, offrendo al lettore alcune brevi delucidazioni sull'ormai decennale attività all'interno di molteplici comunità di *Software Libero* e sul significato che queste ultime rivestono, purtroppo sconosciuto a molti. Di cruciale importanza è, inoltre, aiutare il lettore a focalizzare quali saranno le argomentazioni trattate, il perché della loro scelta, la loro correlazione con l'informatica giuridica e la stretta vicinanza con tematiche molto vicine alla nostra quotidianità ed ai *software* di cui facciamo uso abituale. Il *Software Libero*, nato in un contesto ed in un periodo storico completamente diverso da quello odierno, ha maturato e sviluppato una cultura ed una scienza che già possiamo ritenere mature. Non si tratta di un fenomeno recente ma ha delle radici profonde e radicate che però solo ora iniziano ad affiorare. La crisi economica e gli sprechi generalizzati di molti governi nazionali hanno portato la necessità dei cittadini di pretendere dalle stesse istituzioni la pubblicazione dei bilanci e delle spese effettuate in ciò che oggi più correttamente definiamo "Open Data", non altro che una estensione del valore della trasparenza tanto decantata dai sostenitori del *Software Libero* in un ambito quale quello delle amministrazioni pubbliche. Il cosiddetto "Decreto Sviluppo" del 2012 dispone che: *“Le pubbliche amministrazioni acquisiscono programmi informatici o parti di essi a seguito di una valutazione comparativa di tipo tecnico ed economico tra le seguenti soluzioni disponibili sul mercato: a) software sviluppato per conto della pubblica amministrazione; b) riutilizzo di software o parti di esso sviluppati per conto della pubblica amministrazione; c) software libero o a codice sorgente aperto; d) software combinazione delle precedenti soluzioni. Solo quando la valutazione comparativa di tipo tecnico ed economico dimostri l'impossibilità di accedere a soluzioni open source o già sviluppate all'interno della pubblica amministrazione ad un prezzo inferiore, è consentita l'acquisizione di programmi informatici di tipo proprietario mediante*

ricorso a licenza d'uso.”¹. Tale decreto sancisce l'obbligo per la PA di perfezionare la scelta del *software* da utilizzare all'interno dei suoi uffici anche tra le fila del “*software libero o a codice sorgente*”. L'informatica giuridica è uno dei settori del diritto in maggiore evoluzione nel corso degli ultimi anni e la tendenza non sembra assolutamente invertirsi anche a seguito della proliferazione dei cosiddetti *beni immateriali*² – consistenti tra gli altri elementi che li compongono – anche dai *marchi* di cui parleremo in corso d'opera quando affronteremo il *trademark* di *GNOME* e la disputa che da esso ne è scaturita con il colosso americano *Groupon*³. Confronteremo, quindi, i principi fondanti le licenze di *Software Libero* con quelli dei *software* di tipo proprietario promuovendo alcune riflessioni per apprendere come tali licenze limitino la libertà degli utenti, l'innovazione e la condivisione di idee. Ciò non esaurirà gli argomenti esaminati che vedranno, inoltre, l'analisi della struttura e delle entità interne alla *GNOME Foundation*: ente di diritto privato statunitense sovraordinato al Progetto *GNOME* da cui scaturiscono le decisioni e la direzione che il progetto dovrà seguire su molteplici fronti. L'introduzione proseguirà delineando l'origine e la storia del movimento del *Software Libero* toccando, poi, tematiche quali il concetto di comunità, il Progetto *GNOME* in sintesi e le sue caratteristiche principali.

1 L. 7 Agosto 2012 n. 134 in materia di “Misure urgenti per l'agenda digitale e la trasparenza nella pubblica amministrazione”, art. 22 c.1.

2 “Si tratta di beni incorporei che assurgono propriamente a nuovo bene nel momento in cui si estrinsecano in un elemento materiale e assumono la qualità di bene giuridico allorché riconosciuti dall'ordinamento come oggetto di una tutela specifica. Ciò avviene, per esempio, per le creazioni intellettuali attinenti al mondo della cultura, al mondo della tecnica e all'identità commerciale dell'impresa, a condizione, però, che presentino i requisiti cui la legge subordina l'applicazione della corrispondente normativa. La loro valutazione economica si fonda non sul bene immateriale in quanto tale, ma sulla sua traduzione (mediante pubblicazione, brevettazione o semplice utilizzazione) in una forma dotata di carattere creativo, riproducibile (per la possibilità di separare la creazione intellettuale dal supporto materiale in cui viene incorporata) in un numero indefinito di esemplari. Si tratta di entità che costituiscono nuove forme di ricchezza, tanto da far registrare, con l'evoluzione delle moderne economie capitalistiche, una forte pressione affinché ne venisse riconosciuta la tutela. Nella categoria di beni immateriali rientra anche l'avviamento commerciale.”. Davide Messinetti, voce "Beni Immateriali", in Enciclopedia del Diritto Treccani, Istituto dell'Enciclopedia Italiana.

3 *Groupon*, “*leader mondiale nel settore dei gruppi d'acquisto che permette ai consumatori iscritti di accedere ad offerte giornaliere di buoni sconti utilizzabili presso aziende locali o nazionali*”. Wikipedia, pagina web disponibile all'indirizzo <http://it.wikipedia.org/wiki/Groupon>, consultata in data 19 Febbraio 2015.

INTRODUZIONE

Seppur nel “Bel paese” di Dantesca memoria se ne sia iniziato a parlare da pochissimi anni a questa parte il “*Software Libero*” (o “*Free Software*” nella sua variante anglosassone) rappresenta una delle realtà più pregnanti della storia dell'Informatica successiva alla Seconda Guerra Mondiale. Questo terribile avvenimento storico raffigura tutt'oggi un momento in cui i popoli e le genti, appartenenti agli stati nazionali coinvolti nel conflitto armato, decisero di abbandonare completamente l'utilizzo della violenza portatrice di devastazione e di odio con una completa e sconcertante perdita di valori e di rispetto verso i diritti fondamentali della persona. Da qui la necessità degli stati nazionali che avevano partecipato alla Seconda Guerra Mondiale di riunirsi in organizzazioni (quali ad esempio la CECA⁴) che avrebbero potuto dare inizio ad una riconciliazione politica, morale ed economica. Omologhe finalità iniziarono ad essere perseguite dalla stessa categoria dei programmatori, professione in rapida ascesa negli Stati Uniti e patria della più grande invenzione dei nostri giorni: internet. In un clima di aiuto e supporto reciproco tra gli individui proliferava l'idea che le conoscenze apprese dovevano poter essere condivise nella più totale libertà rendendo più immediata e semplice la risoluzione di problematiche similari incontrate durante le quotidiane attività di laboratorio da parte degli sviluppatori stessi. La valenza della parola “condivisione” ha da sempre rappresentato uno dei capisaldi del pensiero di *Richard Stallman* (con cui ho avuto il piacere e l'onore di scambiare alcune battute in ordine a questioni inerenti l'infrastruttura del progetto *GNOME*, tematica che affronterò ampiamente nel corso di questa trattazione), fondatore del progetto *GNU*⁵ e della *Free Software Foundation (FSF)*⁶ ormai in attività dal 1983 e 1985, rispettivamente.

4 CECA, acronimo di Comunità Europea del Carbone e dell'Acciaio nata a seguito della stipula del trattato di Parigi del 18 Aprile 1951.

5 Il Progetto GNU. Disponibile alla pagina web <https://www.gnu.org/gnu/about-gnu.html>. Consultato in data 12 Febbraio 2015.

6 La Free Software Foundation. Disponibile alla pagina web <https://www.fsf.org/about>. Consultato in data 12 Febbraio 2015.

Stallman, studente al primo anno alla *Harvard University*, divenne in breve tempo uno dei programmatori all'interno del laboratorio di *Intelligenza Artificiale* inserito nel *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Furono le esigenze della quotidianità e le complicazioni che ne seguirono all'interno del *Artificial Intelligence Laboratory* a fargli perdere progressivamente la fiducia in ciò per cui aveva da sempre combattuto tenacemente fino al punto di definire l'ingerenza crescente del software proprietario come “*il tradimento della missione scientifica che aveva alimentato lo sviluppo del software a partire dalla fine della Seconda Guerra Mondiale*”⁷. Storicamente l'ideologia ed il successivo movimento che prese il nome di “*Software Libero*” nacquero per il tramite di una stampante mal funzionante all'interno del laboratorio in cui *Stallman* prestava il suo servizio. Una delle prassi comuni all'epoca da parte di molteplici aziende del settore era quella di donare dispositivi ad entità composte da programmatori che potessero verificarne il funzionamento all'interno delle operazioni per le quali tali laboratori o centri di ricerca erano stati preposti. L'obiettivo primario di tali donazioni non riguardava solamente la verifica delle funzionalità della apparecchiatura in questione bensì una successiva fervida ricerca di possibili miglioramenti ed innovazioni che gli stessi *hacker* (“*Una qualifica professionale che indicava uno spettro di attività alquanto ampio -- qualsiasi cosa compresa tra il caos creativo e il miglioramento di software e sistemi esistenti*”⁸) avrebbero potuto apportare in un secondo momento al software di gestione del dispositivo precedentemente donato. Una premessa concettuale relativa alle modalità di distribuzione di un determinato software è ora d'obbligo per poter comprendere appieno la problematica che ci accingeremo ad affrontare. Nel momento in cui un programmatore mette in campo la sua creatività e dà alla luce ciò che nel Diritto Privato definiamo un *bene immateriale*, lo fa utilizzando un linguaggio di programmazione scrivendo tramite uno strumento informatico la sua opera: il programma stesso. Tale programma non è altro che una composizione di tante istruzioni tante sono le necessità dello sviluppatore in ordine al compimento di una o più determinate operazioni in ambito informatico esse siano il controllo della stampa di alcuni documenti o la gestione della rete all'interno di un laboratorio o di un

7 Sam Williams, Codice Libero: *Richard Stallman e la crociata per il Software Libero*, O'Reilly Media, 2002, p. 11.

8 Sam Williams, op. cit., p. 8.

ambiente di lavoro. Tali istruzioni che nella loro totalità compongono le funzionalità del programma nella loro forma non compilata costituiscono ciò che viene definito come *Codice Sorgente* (o *Source Code*). Generalmente il codice sorgente rappresenta una delle due forme in cui un software può essere distribuito agli utenti. Il formato di diffusione appena trattato risulta essere il più nobile secondo *Stallman* che lo contrappone, invece, a quello in forma binaria nato dalla compilazione del medesimo codice sorgente ed ottenendo come risultato un file binario, composto, quindi, da una innumerevole serie di due numeri ripetuti: lo zero e l'uno. La sostanziale differenza tra i due formati di diffusione si palesa nella possibilità che gli sviluppatori hanno di modificare, migliorare od adattare alle proprie esigenze uno specifico software creato precedentemente da soggetti terzi. L'operazione di adattamento ex-post appena delineata sarà solamente possibile nel caso in cui lo sviluppatore originario distribuirà la sua opera sotto forma di codice sorgente essendo praticamente impossibile risalire al *source code* di un programma partendo dallo stesso in formato binario. Dopo queste precisazioni ritorniamo sui nostri passi e riprendiamo brevemente la tematica che avevamo momentaneamente abbandonato. Come accennavo in precedenza la problematica che *Stallman* dovette ad un certo punto affrontare era relativa alla risoluzione di un malfunzionamento della stampante in uso all'interno del laboratorio in cui lui stesso operava. *Stallman* dopo aver isolato il difetto della stampante laser donata dalla *Xerox Corporation* “...si mise alla ricerca di un modo per aggiornare le vecchie procedure e adattarele al nuovo sistema. Tuttavia, mentre si apprestava a dare un'occhiata al software della stampante *Stallman* scoprì qualcosa di preoccupante. La macchina non sembrava essere dotata di alcun software, almeno nulla che lui stesso o gli altri programmatori fossero in grado di leggere”⁹. L'adattamento del software alle esigenze del laboratorio che *Stallman* voleva porre in essere rappresenta uno degli elementi chiave della filosofia del Software Libero.

9 Sam Williams, op. cit., p. 8.

La completa assenza del codice sorgente della stampante laser impediva al fondatore della FSF di compiere anche la benchè minima modificazione alle istruzioni impartite al dispositivo rendendo vana la possibilità di risolvere il difetto che impediva il corretto funzionamento della apparecchiatura. È fondamentale cogliere in questo accadimento uno dei punti nodali del Software Libero ovvero la possibilità che un programmatore ha, in potenza, di riscontrare una problematica e porvi direttamente rimedio inoltrando i necessari cambiamenti all'autore del *software* originario che sarà, quindi, libero di integrarli a beneficio della sua stessa attività produttiva o meno. Tale azione non avrà riscontri positivi solamente sull'individuo che l'ha posta in essere (essendo lui medesimo il primo a poterne giovare) bensì l'intera pletora di utenti che fanno uso del dispositivo difettoso che sarebbe rimasto tale qualora l'opera di condivisione non fosse mai venuta ad esistenza. Entro pochi anni il *software* proprietario e le clausole di *non-disclosure*¹⁰ fecero capolino all'interno di molteplici realtà e numerosi programmatori abbandonarono la via maestra per collaborare con società che offrivano notevoli compensi ma che imponevano un assoluto riserbo per quanto concerneva le modalità di creazione dei *software* prodotti e dello stesso codice sorgente che rimarrà prerogativa della sola azienda sponsorizzante il progetto. “*In mancanza di questa circostanza*¹¹, afferma Stallman, *la sua vita avrebbe potuto seguire un percorso più ordinario, alla ricerca di un equilibrio tra la ricchezza di un programmatore commerciale e la frustrazione finale di un'esistenza spesa a scrivere codice invisibile.*”¹² Fu così che Stallman definì il software proprietario come “codice invisibile”, un codice che mai avrebbe visto la luce e mai avrebbe potuto essere condiviso con alcun soggetto al di fuori dell'azienda stessa.

10 *Non-disclosure agreements and clauses*. Disponibile alla pagina web http://en.wikipedia.org/wiki/Non-disclosure_agreement. Consultato in data 12 Febbraio 2015.

11 Del caso della stampante Xerox e di Scribus prodotto da *Brian Reid*, uno dei primissimi software che davano la possibilità all'utente di selezionare il carattere testuale e lo stile del documento per poterlo inviare tramite la rete. Software che fu in seguito venduto alla società Unilogic per evitarne la completa scomparsa dal dominio pubblico al momento della laurea di *Reid*, che decise di renderne più appetibile l'acquisto introducendo una prova di 90 giorni al termine dei quali l'utente sarebbe stato costretto ad acquistare un codice aggiuntivo per sbloccarne l'utilizzo ed ammortizzare, così, i costi di acquisto da parte di Unilogic.

12 Sam Williams, op. cit., p. 11.

La politica di mercificazione del codice, che stava imperversando, impose a *Stallman* di abbandonare lo stesso *Artificial Intelligence Laboratory* al MIT – che lo avrebbe probabilmente costretto a siglare simili accordi a sua volta – e fondare dapprima il progetto GNU e tre anni più tardi la *Free Software Foundation*, aventi entrambi come fine la diffusione del *Software Libero* e dei valori di cui esso si fa portatore. Nel corso degli ultimi trent'anni il movimento del *Free Software* è cresciuto notevolmente anche a seguito della diffusione di massa di dispositivi tecnologici a basso costo e del conseguente aumento di soggetti interessati all'utilizzo di programmi ed applicazioni che non impongono restrizioni di alcun genere lasciando al contempo la libertà di personalizzazione dei medesimi software senza incorrere in conseguenze legali o limiti imposti preventivamente dagli sviluppatori. Uno degli aspetti senza dubbio più interessanti della diffusione del Software Libero tra il grande pubblico è sicuramente la costituzione di un fitto numero di *comunità* di utenti. Ciò che sin da subito sorprenderà il lettore è l'utilizzo del termine *fitto* in associazione con quello di *comunità* ad indicare la massiccia presenza di entità organizzate e volte alla promozione di progetti che condividono quelle che sono le finalità di fondo (le libertà fondamentali come espresse dal *Manifesto GNU*¹³ che ampiamente tratteremo nei prossimi capitoli) applicate però a proiezioni estremamente diverse di un medesimo software soggetto agli adattamenti delle singole comunità di utenti che perseguono delle posizioni e visioni comuni. È di fondamentale importanza cogliere lo spirito che accomuna le singole comunità, le quali creano un circolo virtuoso fondato sulla continua condivisione di contenuti che spaziano dalla documentazione al codice sorgente. Il continuo sostegno e supporto reciproco non si limita alla partecipazione dell'individuo allo sviluppo concorrente di molteplici attività di contribuzione in due o più comunità differenti ma arriva a lambire le stesse entità ed organizzazioni preposte alla protezione di interessi meramente giuridici. Le comunità stesse si raggruppano sotto l'ala protettiva di queste entità di diritto privato (quali Fondazioni od Associazioni) per poter trovare una base giuridica ed economica al fine di porre in essere le attività previste dallo Statuto od altro documento che indica le finalità comuni che gli utenti stessi devono perseguire come membri della comunità.

13 Il Manifesto GNU. Disponibile alla pagina web <https://www.gnu.org/gnu/gnu.en.html>. Consultato in data 12 Febbraio 2015.

La presenza di un numero rilevante di comunità – che spaziano dal volontariato nei confronti dei meno abbienti, degli animali o delle persone che immigrando da paesi in cui la guerra imperversa raggiungono il nostro paese per trovare un conforto fino ad arrivare alle collaborazioni tra le centinaia di migliaia di persone che quotidianamente si scambiano materiale informativo, codice e conoscenze reciprocamente – è rilevante per riuscire a comprendere ciò che anima queste persone a porre in essere determinate attività senza riceverne alcun lucro all'interno di congregazioni di individui che condividono delle finalità comuni. Seppur apprezzare e perseguire un obiettivo comune può essere visto da taluni come sufficiente a trainare le azioni di un soggetto la logica del profitto e le difficoltà che giornalmente rendono le relazioni umane un continuo conflitto tra individui – maggiormente interessati ad un loro personale vantaggio che al favorire e sviluppare una comunità in cui tutti possano realizzarsi ed auto-determinarsi – imperversano incontrastate nella nostra società. *Jono Bacon* (per anni *Community Manager* della distribuzione¹⁴ *GNU/Linux Ubuntu*, che ha portato alla ribalta il concetto di Software Libero all'interno del mondo *Desktop*¹⁵ che fino a pochi anni prima conosceva solamente il sistema operativo Windows (nelle sue varianti) e Mac OS X) ha saputo riassumere il disagio che spesso e volentieri si crea nelle relazioni

14 Il concetto di *distribuzione (distribution)* va interpretato in questo caso contestualmente al mondo del *Free Software*. Una distribuzione GNU / Linux non è altro che un sistema operativo avente come scheletro il *Kernel Linux* corredato da una molteplicità di customizzazioni relativamente al *Desktop Environment* utilizzato ed ulteriori personalizzazioni relative alle tecnologie utilizzate. Ogni distribuzione si differenzia dall'altra per svariate motivazioni: dall'assetto della comunità e dei suoi organi amministrativi e decisionali, alle modalità ed agli strumenti che vengono dati agli utenti per contribuire al progetto, alle tecnologie utilizzate fino ad arrivare al target della distribuzione stessa, esso sia la volontà di costituire un progetto basato sulla sicurezza informatica (che conterrà, quindi, tutti gli strumenti volti ad eseguire controlli di sicurezza su dispositivi o reti) o sull'educazione degli studenti promuovendo software che agevolano l'apprendimento per persone normodotate o portatrici di handicap. (*Accessibility Software*, composto da tutti i software che rendono maggiormente accessibile uno strumento che altrimenti sarebbe impensabile poter essere utilizzato da persone portatrici di handicap).

15 Il termine *Desktop* (letteralmente “Scrivania”) rappresenta una delle possibili varianti commerciali alle quali le aziende possono far riferimento quando immettono un loro prodotto all'interno del mercato. La variante *Desktop* è relativa a quei prodotti (sistemi operativi, distribuzioni nella accezione del termine presentato alla nota n. 14) che includono al loro interno tutte quelle applicazioni che danno la possibilità all'utente di perfezionare le sue attività quotidiane (editor testuali o di fotografie, applicazioni per la visualizzazione di fotografie o di ascolto di musica, browser per la navigazione web etc.) tramite una interfaccia grafica chiamata, in gergo tecnico *GUI*, acronimo di *Graphical User Interface*. Le altre possibili varianti esistenti, ad oggi, sul mercato sono la variante *Server* (con la presenza di software volti alla gestione di infrastrutture informatiche più o meno complesse) e la variante *Cloud*, tematica brevemente affrontata da *Andrea Veri* alla pagina web: <https://www.dragonsreach.it/2012/12/13/the-future-is-cloudy/>

interpersonali con una comparazione ai linguaggi di programmazione, completamente antitetici, invece, a quelli che utilizziamo nella nostra vita quotidiana per esprimere un nostro pensiero o semplicemente rispondere ad una domanda: *“La comunità è fondamentalmente una scienza morbida. Comparala, ad esempio, con la programmazione. Se vuoi scrivere una applicazione software la scrivi utilizzando un linguaggio di programmazione. Questi linguaggi sintetici sono vasi contenenti logica. Vivono e respirano in un mondo dove la risposta ad una domanda può essere sì oppure no; non esiste il forse. In un mondo in cui il forse non esiste puoi pianificare anticipatamente la risposta. All'interno di una comunità l'importanza e la diversità della domanda sono egualmente essenziali.”*¹⁶ La frase sopra citata palesa quanto sia difficile partecipare ad una comunità: si è obbligati a sottostare a delle regole ben precise, si è costretti a subire l'inevitabile contraddittorio che si crea con la diversità di vedute. Ciò nonostante le persone continuano ad aggregarsi in comunità che perseguono le finalità del *Free Software*, aggregazioni in cui tutti sono considerati in egual modo e misura senza discriminazioni di alcun genere ed in cui regna la regola fondamentale della meritocrazia. Le comunità di Software Libero sono, come precisavo, composte da soggetti provenienti da tutte le nazioni del mondo, di differente etnia, religione, formazione scolastica e culturale. Una delle costanti che spesso e volentieri ritroviamo nella pagine web di benvenuto ad un progetto *Open* è sicuramente la mancanza di requisiti di alcun genere per la partecipazione del singolo al progetto a cui si appresta a contribuire se non per i rudimenti della lingua inglese. È facile comprendere che coloro che si avvicineranno alla comunità nel tempo non saranno necessariamente degli esperti informatici o studenti di materie prettamente scientifiche seppur trattandosi di una congregazione di soggetti che in potenza dovrà poi occuparsi di sviluppare, mantenere e diffondere delle applicazioni software. Quando iniziai il mio percorso all'interno dell'ecosistema del Software Libero non ero che un ragazzino di quattordici anni appena iscritto ad una scuola superiore di indirizzo scientifico assolutamente all'oscuro e privo dei fondamenti dell'informatica che mi avrebbero permesso di fare la differenza in termini di qualità e quantità all'interno della *community*.

16 Jono Bacon, *The Art of Community: Building the New Age of Participation*, O'Reilly Media, 2009, p. 3.

Era ben chiaro nella mia mente che gli strumenti che possedevo erano veramente limitati se non completamente assenti e la primissima sensazione che mi colpì fu quella di sentirmi impotente di fronte all'ostacolo che davanti a me si prospettava. La seconda sensazione che presto mi raggiunse fu sicuramente l'assoluta sfiducia che avevo nel credere che qualcuno – più esperto di me nel settore – avrebbe mai potuto aiutarmi a comprendere ciò che inizialmente sembrava un fitto insieme di caratteri e numeri raggruppati fra di loro senza un apparente senso logico. La terza sensazione che ebbi fu strettamente collegata ad un fattore economico, perchè mai avrei dovuto partecipare ad un progetto sacrificando del tempo senza poi riceverne un compenso monetario di alcun genere? Le problematiche e le sensazioni che ho appena riportato le ho poi potute riscontrare negli anni in numerosissime altre situazioni che coinvolgevano degli individui interessati alla partecipazione ad un progetto *Open* ma si trovavano totalmente spaesati nel momento in cui per la prima volta accedevano al sito web del progetto per ottenere delle informative di base sulle modalità di adesione all'iniziativa. Rimasi esterrefatto col tempo nello scoprire quanta passione ed entusiasmo le persone che già prendevano parte alla community profondevano durante le loro attività e soprattutto durante il cosiddetto *mentoring*¹⁷ di nuovi *participants*. Se da un lato i *mentees* non ottenevano alcun compenso economico ricevevano come contropartita un bagaglio di conoscenze e formazione¹⁸.

17 Il termine *mentoring* racchiude in sé tutta la filosofia adottata dal movimento del *Free Software*. Alla base di tale filosofia non c'è solamente la presenza di una condivisione di materiale quali documentazione, codice o risorse di altro genere ma anche di conoscenze. I *mentors*, persone di una certa esperienza nel campo in cui si apprestano a condividere le loro conoscenze ed abilità, si impegnano ad aiutare e collaborare con i *mentees*, soggetti che, invece, si preparano a ricevere tali nozioni per poterle poi utilizzare ed ottenere quel prodotto finale che sarà diverso a seconda dell'ambito di applicazione del *mentoring program* in questione. Esisteranno, quindi, dei programmi di mentoring nel settore della programmazione, altri in quello della documentazione, altri in quello delle traduzioni e così via.

18 La logica del *mentoring* sradica la tradizionale concezione di apprendimento faccia a faccia favorendo, invece, il cosiddetto e-Learning od apprendimento a distanza. Tale apprendimento non si limiterà alla mera acquisizione di contenuti ed informazioni ma aiuterà il *mentee* a sviluppare conoscenze trasversali orientate al *problem solving*. Passo tratto da Fernandes, Sara, Antonio Cerone, and Luis Soares Barbosa. “*Exploiting the FLOSS Paradigm in Collaborative E-Learning: Application to E-Government*.” In Proceedings of the 6th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance, p. 475, ICEGOV '12. New York, NY, USA. Tradotto dall'originale inglese: “*Contrary to traditional face-to-face teaching and learning, such methods should make use of IT to facilitate access to training and education, and to enhance the learning experience. In addition, the new educational methods should stress the learner's responsibility and control over his or her learning process, encourage the development of cross-cutting competences rather than mere acquisition of content knowledge, and offer highly interactive, problem-oriented environments to facilitate the process.*”

Imparavano ad utilizzare e padroneggiare strumenti complessi con la conseguenza che sarebbe bastato ancora poco perchè i loro primissimi contributi alla community potessero prendere forma e vita. I *mentors* seguono ogni singola operazione in modo meticoloso, si assicurano che i loro studenti o *mentees* non commettano errori, comprendano le difficili logiche alla base del procedimento creativo di un software, conoscano gli strumenti e le modalità per ottenere e consultare la documentazione relativa ai *tools* che stanno utilizzando. Un programma di mentoring sublima nel momento in cui il contributo del *mentee* viene inglobato all'interno del progetto andando a risolvere una problematica preesistente o semplicemente aggiungendo una funzionalità alternativa o migliorativa di quella già esistente prima dell'inizio del programma. I suddetti programmi di *mentoring* costituiscono le fondamenta per le contribuzioni di migliaia di appassionati ogni anno. La provenienza e la preparazione dei partecipanti è molto eterogenea e programmi mirati sono stati pensati e progettati per specifiche categorie di *mentees*. Ad esempio per gli studenti universitari sarà possibile inoltrare richiesta per poter partecipare ai *Google Summer of Code (GSoC)*, iniziative promosse dal leader mondiale dell'indicizzazione e volte a coinvolgere studenti da tutte le nazioni del mondo per collaborare a delle finalità comuni: scrivere codice, tradurre e produrre documentazione per progetti FOSS¹⁹. I *GSoC* danno, quindi, la possibilità ad una vasta audience di potersi introdurre all'interno del mondo del Software Libero per poterne apprezzare le caratteristiche principali, le libertà fondamentali, l'appartenenza alla comunità, l'entusiasmo e l'emozione di poter contribuire ad una visione collettiva che si concretizzerà successivamente in un prodotto finale utilizzato da milioni di persone per le più svariate necessità.

¹⁹ Acronimo di: Free and Open Source Software. Questa forma viene utilizzata in lingua inglese per far risaltare la corretta accezione del termine “*free*” che non corrisponde, in questo contesto, alla traduzione letterale gratis, gratuito bensì a “*freedom*”, ovvero libertà. Nella lingua italiana il problema invece non si pone data la presenza di due terminologie distinte per indicare termini quali “libertà” e “gratuità”.

Oltre alla presenza dei GSoC va menzionata la relativamente recente introduzione di programmi che mirano ad integrare maggiormente il genere femminile tra le fila di coloro che collaborano o prestano la propria attività lavorativa nel settore dell'*Information Technology*, meglio conosciuto come IT. Ritengo sia importante fare menzione di quanto, ancora, il ceto femminile sia in larga minoranza in settori prettamente legati alla tecnologia come testimoniano le statistiche presentate da Google nel Gennaio 2014²⁰. Una di queste iniziative risulta essere la *GNOME Outreach Program for Women (OPW)* lanciata nel 2009 dalla GNOME Foundation (sotto forma di *internships*²¹) e strettamente connessa ad attività e contribuzioni inerenti l'ambiente desktop GNOME. Nel corso degli ultimi anni e con il grande successo ottenuto²² il programma si è allargato fino a comprendere un numero superiore alle dieci organizzazioni coinvolte. Da ultimo il programma di *mentoring* OPW è stato trasferito sotto l'ala organizzativa della *Software Freedom Conservancy* e rinominato in *Outreachy* andando a comprendere non solo partecipanti di genere femminile ma anche persone disagiate a prescindere dal loro sesso²³. L'approccio degli *interns* a queste iniziative è tuttavia differente da quello delineato in apertura. Mentre nel primo caso un soggetto tende a contribuire in modo gratuito per motivazioni, inizialmente, prettamente ideali, nel secondo caso lo stagista, non avendo, spesso, cognizione delle peculiarità di una iniziativa di tipo FOSS sarà fondamentalmente attratto dal compenso e dai benefit previsti da tali programmi di *mentoring*.

20 Statistiche sulla diversità di genere dei dipendenti (in numero di 53600 nel 2014, come riportato da <https://www.google.com/finance?q=NASDAQ:GOOG> alla voce "Employees". Consultato in data 16 Febbraio 2015) del colosso americano Google nell'ambito di competenze di tipo Tech. Disponibile al sito web: <http://www.google.com/diversity/at-google.html#tab=tech>. Consultato il 16 Febbraio 2015.

21 Letteralmente tirocini disciplinati dalle norme di natura sinallagmatica tra l'intern e l'organizzazione sottoscrittore. Un contratto di esempio è disponibile alla pagina web <https://wiki.gnome.org/Outreachy?action=AttachFile&do=view&target=InternContractMay2014Sample.pdf>. Consultato in data 16 Febbraio 2015.

22 La percentuale di partecipanti provenienti dal ceto femminile è in costante aumento dal 2007 come dimostrato dal sondaggio *FLOSS 2013*, nello specifico al grafico in Figura n. 2 a p. 398 avente titolo "*Year when female started contributing to FLOSS*" e contenuto in Robles, Gregorio, Laura Arjona Reina, Alexander Serebrenik, Bogdan Vasilescu, and Jesús M. González-Barahona. "*FLOSS 2013: A Survey Dataset About Free Software Contributors: Challenges for Curating, Sharing, and Combining.*" In Proceedings of the 11th Working Conference on Mining Software Repositories, p. 398, MSR 2014. New York, USA.

23 La migrazione dell'organizzazione del *mentoring program* OPW dalla GNOME Foundation alla Software Freedom Conservancy. Disponibile alla pagine web <https://sfconservancy.org/news/2015/feb/04/outreachy-joins/>. Consultato in data 16 Febbraio 2015.

Avendo seguito personalmente nel corso degli ultimi anni le partecipazioni delle interns al progetto *GNOME* ho potuto riscontrare come la percentuale di stagiste che hanno poi proseguito le loro mansioni alla scadenza contrattuale sia molto bassa a confermare quanto l'elemento ideale, presente, invece, nei soggetti che spontaneamente e gratuitamente vengono coinvolti in questo ambito, sia senza dubbio imprescindibile per capire a fondo ciò che rende il movimento del *Free Software* unico nel suo genere. Dopo aver accennato brevemente all'ecosistema che circonda il mondo del *Software Libero* possiamo iniziare a delineare ed a fare le nostre primissime considerazioni relativamente all'argomento principe di questa trattazione: il progetto *GNOME*. *GNOME* (acronimo di GNU Network Object Model Environment) è sin dall'agosto del 1997 un ambiente Desktop, più comunemente definito “*Desktop Environment*” (o con l'acronimo *DE*). Un ambiente Desktop consiste, nella pratica, in una interfaccia utente di tipo grafico. Le applicazioni che compongono un ambiente Desktop sono composte da una *Graphical User Interface*, ovvero permettono all'utente di poter interagire con il software che stanno utilizzando direttamente tramite una serie di pulsanti, menu a discesa od altri oggetti grafici convenzionali quali finestre od icone. Le interfacce di tipo grafico raffigurano soltanto uno dei due possibili mezzi per poter interagire con un computer. L'alternativa è rappresentata dalla *Command Line Interface (CLI)*, interfacce a cui l'utente più avanzato può fare riferimento utilizzando solo ed esclusivamente la tastiera ed una serie di comandi predefiniti. Spesso il confine tra le *CLI* e le *GUI* è molto labile poichè l'una è strettamente collegata e dipendente dall'altra, rispettivamente. Ciò sta a significare che i comandi che l'utente inserisce all'interno di un terminale²⁴ possono essere trasposti all'interno di una interfaccia grafica mantenendone intatte le funzionalità originarie. Con la pressione del tasto sinistro del nostro mouse su di un oggetto grafico all'interno del software che stiamo utilizzando potremo richiamare la medesima istruzione o comando disponibile all'interno di un terminale con linea di comando testuale ottenendo, però, a differenza della *CLI*, un output formattato piacevole alla vista, chiaro e di facile comprensione

24 Mentre, ad oggi, gli utenti avanzati si interfacciano a degli emulatori (mere applicazioni software) di terminali che consistono in linee di comando che ricevono delle istruzioni, le eseguono all'interno della macchina di riferimento e ne riportano il risultato tramite uno schermo, un tempo, erano veri e propri dispositivi hardware che venivano collegati ai computer che si voleva controllare per poter, così, impartire istruzioni alle macchine stesse.

per l'utente medio finale. L'utilizzo della *CLI*, va ricordato, è oramai rivolto ad un pubblico di utenti esperti che prediligono la potenza e la versatilità dell'interattività di una linea di comando rispetto alle costrizioni di utilizzo imposte dai designer e sviluppatori di interfacce grafiche. Sebbene abbiamo appena finito di analizzare, in modo molto semplificato, ciò che compone un ambiente Desktop, il progetto GNOME consta di un'altra componente non meno importante ed essenziale di quella appena delineata. Stiamo parlando della piattaforma di sviluppo che viene messa a disposizione dei programmatori di tutto il mondo per poter, a loro volta, costruire e progettare delle applicazioni che potranno arricchire l'ambiente Desktop stesso o semplicemente potranno renderlo migliore contribuendo a risolvere delle problematiche preesistenti e legate alle “*Core GNOME Applications*”. Le “*Core GNOME Applications*”²⁵ sono essenziali all'interno del Progetto *GNOME*, ne costituiscono le principali funzionalità e caratteristiche ed un particolare procedimento di sviluppo è adottato per mantenerne alti gli standard qualitativi. Mentre un progetto nato da uno o molteplici sviluppatori indipendenti potranno seguire o meno le linee guida proposte dalle *HIG* poichè le finalità sono, ad esempio, quelle di creare una applicazione da utilizzare in ambito aziendale per tenerne la contabilità, qualsiasi modifica ad una dei software rientranti nelle core applications richiede, invece, una procedura molto più complessa. Nelle pagine precedenti numerose sono state le menzioni dei programmi di *mentoring* – che ricordiamo danno la possibilità ai soggetti interessati di apprendere le informazioni di base per poter contribuire ad un progetto tramite la formazione e la condivisione delle conoscenze da parte dei *mentors* – e degli strumenti che vengono forniti ai *mentees* per poter effettivamente porre in essere tutte quelle attività creative che portano alla nascita di codice sorgente (vedi p. 5), documentazioni, traduzioni e via dicendo. Questi strumenti vengono forniti direttamente e gratuitamente dal Progetto *GNOME* a tutti coloro che desiderino sviluppare applicazioni software aventi come target questo medesimo ambiente Desktop. Riassumendo il Progetto *GNOME* ci fornisce il

25 Le “*Core GNOME Applications*” costituiscono il cuore del *Desktop Environment GNOME*. Queste applicazioni hanno in comune l'obbligo di seguire le linee guide espresse dalle *Human Interface Guidelines (HIG)* del Progetto *GNOME* disponibili al sito web <https://developer.gnome.org/hig/stable/>. Queste linee guida permettono agli sviluppatori di adottare degli accorgimenti sul come le modifiche, miglioramenti, aggiunte dovranno conformarsi con le altre *core applications* ed il design così come complessivamente studiato e pensato dai *designers* stessi.

codice sorgente delle sue componenti insieme ad una serie di strumenti che ci permettono di implementare a nostra volta delle applicazioni software per meri fini personali od addirittura aziendali qualora le nostre necessità siano rivolte al mercato commerciale. A loro volta gli individui o le entità che faranno uso degli strumenti e del codice prodotto dal Progetto *GNOME* contribuiranno alla crescita del progetto stesso inoltrando miglioramenti o risoluzioni di bachi²⁶ esistenti all'interno del codice, arricchimenti di cui beneficeranno tutti: la comunità, i futuri utenti e sviluppatori, le attività commerciali o meno che utilizzavano il medesimo software e lamentavano le stesse problematiche. Questo ultimo elemento è ciò che anima lo spirito del *Free Software* e le stesse persone che ne fanno parte. Viene a crearsi un circolo virtuoso potenzialmente senza fine in cui le contrattazioni fondate sugli elementi privatistici del dare e dell'avere (che in contesti diversi richiedono come contropartita la corresponsione di una somma di denaro) si sostanziano in apparenti donazioni di beni immateriali mosse da un fervente idealismo nei confronti delle libertà previste dal *Free Software*. Queste presunte donazioni che in facciata sembrano non prevedere alcun tornaconto o profitto di alcun genere confluiscono nel mare delle contribuzioni provenienti da una base eterogenea di soggetti ed entità, spesso totalmente slegati tra di loro ma al contempo beneficiari l'uno dei contributi dell'altro. Sarà così possibile che due realtà molto simili quali un negozio di vestiario di Udine ed uno di New York entrambi risultino utilizzatori del medesimo software X ed incontrando la stessa problematica potranno aiutare l'un l'altro inoltrando o rendendo disponibile una modifica che risolva il malfunzionamento del software di cui entrambi fanno ampio uso. Qualora i due negozi non fossero in grado di risolvere ciò che rende il loro lavoro più difficoltoso potranno rivolgersi alla *community* degli utenti che potrà, così, fornire una risoluzione. Il tutto in forma assolutamente gratuita e celere grazie all'utilizzo della rete Internet. Seppur possa sembrare dalle pagine precedenti che un progetto di *Software Libero* consti solamente degli elementi della comunità e delle continuità e reciprocità dei contributi all'interno di essa l'architettura e l'organizzazione che permettono

26 Bachi che deriva dall'inglese *bugs*, è un termine utilizzato per identificare un errore nella scrittura di un software o di una sua parte o funzionalità specifica. I bachi vengono riportati dagli utenti o dagli sviluppatori stessi all'interno di piattaforme dedicate chiamate "*Bug Trackers*". I bachi vengono poi consultati da programmatori adibiti alla loro risoluzione (poichè mantengono quella specifica area del software ad esempio) che ne investigheranno la causa e provvederanno alla loro risoluzione.

all'intero ecosistema di funzionare sono molto più complesse. I capitoli che seguiranno avranno come obiettivo quello di trattare in maniera approfondita gli aspetti organizzativi e legali del Progetto *GNOME* con espliciti ed ampi riferimenti all'entità di diritto privato americano che sovrintende lo stesso progetto.

CAPITOLO I. - La comunità degli utenti e GNOME come oggetto di condivisione

§.1.- L'importanza del *Software Libero* all'interno del progetto GNOME

L'introduzione a questo scritto e le nozioni presentate erano imprescindibili per poter comprendere pienamente le argomentazioni che seguiranno in questo e nei capitoli seguenti. Dopo aver delineato a chi ed a che cosa il Software Libero è rivolto proseguiamo analizzando la funzione del *Free Software* per quanto concerne la sua applicazione al progetto *GNOME*. Come approfondito in precedenza il progetto *GNOME* è composto da una molteplicità di elementi che ineriscono, innanzitutto, alla sua funzionalità primaria di ambiente *Desktop* e secondaria di fornitore degli strumenti necessari ai programmatori indipendenti e non affinché essi possano creare a loro volta delle applicazioni *software* da integrare tra le fila di quelle preesistenti. Le componenti presenti non si limitano a quelle appena citate essendoci alle spalle una fitta rete organizzativa formata da gruppi di lavoro aventi obiettivi e finalità specifiche all'interno del progetto. Ogni singolo gruppo di lavoro ha a sua volta una struttura e delle linee guida che dovrà seguire nel proseguo delle sue attività, esse siano interne od esterne all'entità stessa. La filosofia ed i principi del *Software Libero* sono parte integrante di ogni singolo *team*, procedura o modalità di contribuzione. Ma la domanda che sorge spontanea a questo punto della trattazione è quale sia la correlazione tra le caratteristiche del *Free Software*, che, come esplicito in precedenza, si rivolge, apparentemente, alla mera condivisione di codice sorgente, documentazione, conoscenze. La tematica è molto attuale e lo stesso Governo in carica, sulle orme di nazioni più virtuose ed antisegnane, ne ha fatto uno dei suoi cavalli di battaglia con l'adozione dell'Agenda Digitale che prescrive l'assoluta necessità di rivolgere maggiori attenzioni verso lo sviluppo di una pubblica amministrazione più trasparente, aperta e volta a mantenere l'integrità delle informazioni che quotidianamente immagazzina e gestisce nei confronti dei suoi utenti.

Da qui iniziative quali l'apertura del portale *dati.gov.it* avente come fine la raccolta di documentazione, dati relativi a bilanci, spese o statistiche provenienti dalle amministrazioni pubbliche dello stato esse siano a livello comunale, regionale o nazionale. A riguardo il Presidente degli Stati Uniti d'America *Barack Obama* e la sua amministrazione hanno provveduto a loro volta e già in molteplici occasioni a ribadire quanto la trasparenza ed il concetto di *Open Government*²⁷ sia fondamentale per il futuro degli stati nazionali. Lo stesso *Barack Obama* ha recentemente ripreso tale concetto tra le righe di un comunicato stampa della Casa Bianca avente come oggetto “*Trasparenza e Governo Aperto*”²⁸ in cui illustra gli attributi che dovrebbero animare l'azione del Governo in relazione ai rapporti intrattenuti con i propri cittadini. I requisiti che egli prescrive sono alla base delle organizzazioni e del funzionamento delle medesime comunità di *Software Libero* e consistono fondamentalmente nella trasparenza, nella partecipazione e nella collaborazione. La frase “*La trasparenza promuove la responsabilità e fornisce informazioni ai cittadini relativamente alle azioni che il loro Governo sta promuovendo*”²⁹ e la stessa ideologia *Open* che sta imperversando nella cultura di numerosissimi stati nazionali trae la sua origine dai valori che il movimento del *Free Software* ha diffuso nel corso dei decenni ed a cui si ispirano in ogni sua estensione entità di grandi dimensioni quali comunità di utenti o semplici raggruppamenti di soggetti localizzati in una delle innumerevoli cittadine italiane, europee o mondiali. Se l'elemento della trasparenza favorisce la diffusione di informazioni e dati direttamente dalla fonte che li genera confermandone l'attendibilità e la veridicità, la collaborazione con le autorità competenti permette ai cittadini di poter cooperare con le loro esperienze e capacità alla formazione di politiche e decisioni comuni più vicine alle esigenze degli utenti che ne fruiscono. L'idea che alla base ci sia un reciproco sostegno tra cittadini ed istituzioni viene ripreso da *Obama* che promuove l'idea di una amministrazione che “*dovrebbe offrire agli Americani opportunità*

27 *Open Government*, letteralmente tradotto come “Governo Aperto” sta ad indicare la prassi dei governi nazionali di rendere pubblicamente accessibili in modo facile ed intuitivo per i propri cittadini l'accesso a risorse e dati relativi all'organizzazione dello stato tramite l'utilizzo di strumenti innovativi quali la rete Internet.

28 Dal comunicato stampa della Casa Bianca “*Transparency and Open Government*” disponibile alla pagina web http://www.whitehouse.gov/the_press_office/TransparencyandOpenGovernment.

29 Dall'originale in lingua inglese “*Transparency promotes accountability and provides information for citizens about what their Government is doing.*” contenuto nella pagina web precedentemente citata alla nota n. 28.

*crescenti di partecipare alle creazione di politiche comuni e di provvedere a fornire al proprio Governo i benefici delle esperienze e delle informazioni collettivamente raccolte*³⁰. Ed ancora “*I dipartimenti esecutivi e le agenzie (governative) dovrebbero anche sollecitare l'intervento pubblico relativamente alle possibili vie per accrescere e migliorare le opportunità della partecipazione pubblica all'interno del Governo stesso*”³¹. Se da un lato, quindi, i cittadini dovrebbero essere posti nelle condizioni di contribuire personalmente all'accrescimento della propria nazione di origine con le loro capacità ed esperienze personali allo stesso tempo il Governo dovrebbe farsi carico di essere il promotore di tale condotta provvedendo a fornire gli strumenti necessari affinché queste competenze possano risultare efficaci e portare un effettivo beneficio alla comunità. Le considerazioni che possiamo promuovere dopo aver appreso le finalità che l'applicazione di un modello amministrativo fondato sull'idea dell'*Open Government* potrebbe, in potenza, portare, sono semplicemente entusiastiche e, se tale modello verrà effettivamente applicato mantenendone intatte le intenzioni ed i valori che ne trascendono, il risultato sarà sicuramente apprezzabile e tangibile dai cittadini stessi che saranno utenti passivi dei servizi di cui fruiscono ma al contempo soggetti attivi e consapevoli di aver contribuito, anche in modo sostanziale, al perfezionamento dei medesimi. Mentre l'*Open Government* inerisce alle relazioni tra cittadini ed istituzioni governative o para-governative il *Software Libero* intaglia i rapporti tra utenti e comunità, tra i *contributors* (nella accezione delineata nell'introduzione di questo scritto) ed i *team* di cui essi fanno parte, tra i gruppi di lavoro e le entità sovraordinate poste a coordinamento e tutela degli stessi. Sono proprio gli elementi che abbiamo appena analizzato che rendono il Progetto *GNOME* e la sua *community* estremamente vivaci ed aperti a discussioni costruttive e migliorative concernenti l'organizzazione od i processi che la regolano. La trasparenza, ad esempio, è un parametro che accomuna ogni singolo *team* del progetto. Ciò è facilmente accertabile dall'esterno da chiunque fosse interessato ad apprendere

30 Dall'originale in lingua inglese “...*should offer Americans increased opportunities to participate in policymaking and to provide their Government with the benefits of their collective expertise and information*” contenuto nella pagina web precedentemente citata alla nota n. 28.

31 Dall'originale in lingua inglese “*Executive departments and agencies should also solicit public input on how we can increase and improve opportunities for public participation in Government.*” contenuto nella pagina web precedentemente citata alla nota n. 28.

le modalità di funzionamento di un particolare gruppo di lavoro che spesso e volentieri coincide con l'area di interesse e di intervento dei partecipanti stessi. Sono svariati i *team* esistenti ed operanti in *GNOME* ed ognuno di loro si occupa di gestire quelle che poco fa citavo essere le aree di interesse più rilevanti in un progetto strettamente attinente al *Free Software* ovvero la scrittura di codice sorgente che, successivamente compilato, darà origine alla applicazione *software* che i fruitori effettivamente utilizzeranno, la stesura di documentazione sia rivolta agli sviluppatori, per quanto concerne gli strumenti da loro impiegati per produrre delle linee di codice conformi alle linee guida, sia agli utenti finali per renderli consapevoli di quali siano le funzionalità, le caratteristiche e le potenzialità del *software* che impiegheranno, la traduzione delle stringhe presenti in inglese in centinaia di lingue per rendere il prodotto finale appetibile ad un pubblico più vasto e consistente, il design di icone, loghi, finestre e layout delle applicazioni che compongono il *Desktop* nella sua totalità, il *testing* di tutte le componenti sviluppate prima del rilascio³² alla collettività, pratica definita *Quality Assurance (QA)* o controllo di qualità. La trasparenza si sostanzia tra i gruppi di lavoro con l'utilizzo di medium comunicativi studiati in modo tale da lasciare una traccia di ogni singola transazione o scambio di e-mail tra i partecipanti al *team* medesimo. Molto comune, ad esempio, è l'utilizzo delle *mailing list*, liste di e-mail a cui gli individui si registrano per seguire le discussioni relative ad un determinato argomento. La particolarità delle *mailing list* sta nel fatto che qualora un partecipante invii una e-mail all'indirizzo preposto tutti gli iscritti la riceveranno e potranno, a loro volta, rispondervi. Ogni lista racchiude al suo interno degli archivi che sono rigorosamente pubblici ed aperti anche ai non iscritti. Il criterio della trasparenza viene adottato in molteplici altre occasioni nel progetto *GNOME*: dalle problematiche dell'infrastruttura a quelle del codice sorgente fino ad arrivare a

32 Rilascio che deriva dal termine anglosassone *release*, sta ad indicare il momento temporale in cui il *team* che si occupa di sovrapvedere i lavori di creazione, modifica, miglioramento delle varie componenti del ambiente *Desktop* si accorda, dopo aver seguito un programma (o *schedule*) ben definito e con date ben precise, in modo tale da poter perfezionare le ultime operazioni volte a rendere l'ambiente *Desktop* pronto alla distribuzione al grande pubblico. Va ricordato, inoltre, che l'obiettivo principale di tale procedura è verificare che tutte le *feature* preventivamente pianificate per quel rilascio siano state implementate con successo ed il loro funzionamento sia stato verificato. Aggiornamenti continuativi e perpetrati nel tempo rappresentano, a tal riguardo, secondo *Fujita e Ikuine* (op. cit., p. 13, tradotto dall'originale inglese “*It (il successo per un software, N.d.T) is the ability of a certain piece of software to continually release upgrades, version-after-version over a long period, owing to an alternate generation of developers to successors and new development teams*”), la caratteristica principe di un *successful software*.

quelle concernenti la community stessa che possiede dei luoghi appositi dove i *contributors* possono far valere le loro idee e ricevere un responso che potrà portare, in alcuni casi, a modifiche delle *policies* o delle *procedures* qualora la gravità o le necessità della situazione ne comportino una modifica rispetto a quelle precedentemente vigenti. Dopo aver esplicitato le motivazioni che rendono il *Software Libero* una discriminante positiva nel progetto da noi analizzato, iniziamo a porci l'antitetico quesito della ragione per la quale l'adozione di una licenza di tipo proprietario porterebbe alla radicale estinzione di *GNOME* e del suo ecosistema. Affronteremo il quesito postoci analizzando alcune clausole di una licenza proprietaria. Nello specifico quella di *iTunes*, noto *software* del colosso americano *Apple* avente come funzionalità principale la riproduzione di brani musicali. *iTunes* è un *software* definito nella prassi come *freeware* ovvero gratuito e liberamente installabile dagli utenti senza previo pagamento di un corrispettivo (come ad esempio richiesto da altri prodotti della stessa casa produttrice quali *Pages*, equivalente di *OpenOffice Writer*) ma al contempo non considerabile *libero* come definito nell'introduzione di questo scritto. La sezione “*General*” della suddetta licenza³³ contiene un esplicito riferimento a ciò che rende sin da subito questa licenza incompatibile con i principi fondanti il movimento del *Free Software*: “*Il supporto sul quale il Software Apple viene registrato è di Vostra proprietà, ma Apple e/o il/i licenziante/i di Apple si riservano la proprietà del Software stesso*”. La licenza fa, quindi, espressa menzione della situazione di diritto che rende “*la proprietà del Software stesso*” riservata alla sola casa produttrice. Risalta subito agli occhi di un giurista esperto in materia quanto questa clausola strida con i riferimenti portati in evidenza e discussi nei passi che ci precedono. Una previsione simile preclude ogni qualsivoglia libertà dell'utente di poter utilizzare il *software* menzionato per una finalità diversa da quella prevista dalla *Apple* stessa. L'obiezione che, su tutte, potrebbe essere rivolta al passaggio appena affrontato è sicuramente una: quanti individui sarebbero in grado di modificare il suddetto *software* per adattarlo alle proprie esigenze qualora la casa madre ne rilasciasse i codici sorgenti?

33 *Software License Agreement*, PDF disponibile allo scaricamento all'indirizzo web: <http://images.apple.com/legal/sla/docs/iTunes.pdf>, EA1067, versione del 09/10/2013, p. 45.

Questa domanda sembrerebbe neutralizzare completamente la mia argomentazione se non fosse che il movimento del *Software Libero* non si limita solamente a proporre e promuovere delle licenze che daranno la possibilità agli utenti avanzati di porre in essere tutte quelle operazioni di modifica e miglioramento di un *software* (per far meglio combaciare le proprie esigenze) bensì indica molto di più. Il *Free Software*, ad esempio, invita gli utenti finali privi delle competenze informatiche necessarie all'implementazione di soluzione proprie a contattare la comunità³⁴ proponendo *enhancements*³⁵ tramite dei portali appositamente creati all'uopo. È palese, quindi, che anche un soggetto proveniente da un *background* culturalmente diverso da quello informatico potrà proporre dei suggerimenti che, secondo la sua visione, migliorerebbero l'usabilità del *software* potendoli vedere, successivamente, adottati. Se ciò fosse reso difficoltoso da una diversa visione degli sviluppatori stessi, non propensi ad adottare la modifica, l'utente potrà consultare la rete al fine di verificare l'esistenza di migliorie già disponibili e pronte all'utilizzo quali *patch*³⁶ o *fork*³⁷ per il *software* che sta utilizzando ottenendo, così, lo stesso risultato. Stando alle clausole della *SLA* di *iTunes* tutto ciò sarebbe semplicemente impossibile e l'utente finale non solo sarà costretto ad affrontare delle ristrettezze nell'utilizzo ma non avrà alcuna possibilità di far valere la propria voce in una realtà che predilige una visione univoca per tutti i suoi utilizzatori a prescindere dalle esigenze di ognuno di essi.

34 La comunità, quindi, attirerà col tempo e con gli accorgimenti necessari un elevato numero di utenti interessati a contribuirvi assicurando al progetto di *Software Libero* da essa supervisionato un futuro, evitando così l'inevitabile stato di abbandono a cui tale *software* sarebbe destinato in sua assenza. Riflessione tratta da Hideki FUJITA, and Fumihiko IKUINE. "Open Source, a Phenomenon of Generation Changes in Software Development: The Case of Denshin 8 Go." *Annals of Business Administrative Science* 13, no. 1 (February 2014), p. 2. Tradotto dall'originale inglese: "They also assert that open source is a truly effective path to successful development and the establishment of development communities naturally makes the software "future-proofed" (Raymond, 1997)".

35 *Enhancements*, letteralmente miglioramenti riguarda tutti i suggerimenti che gli utenti finali, facendo uso di un determinato *software*, rivolgono agli sviluppatori del medesimo affinché questi possano discutere ed eventualmente implementare all'interno dell'applicazione l'*enhancement* originariamente proposto.

36 *Patch*, letteralmente pezza rappresenta spesso un file contenente l'aggiunta o la rimozione di determinate aree di codice sorgente volte a modificare o risolvere le problematiche inerenti un *software* od una funzionalità di esso.

37 *Fork*, letteralmente bivio è il procedimento informatico che uno o più sviluppatori utilizzano quando, utilizzando il codice sorgente di un determinato *software*, lo prendono come fondamento del loro lavoro per poter costruire al di sopra di esso le modifiche od i miglioramenti che secondo loro la loro visione erano necessari. Questo processo è spesso causato da una diversità di vedute tra gli sviluppatori del *software* originario e quello *forkato*.

Questa è una implicita limitazione alla libertà che l'individuo pone a sé quando acquista od installa un *software* di tipo proprietario in uno dei propri dispositivi. Le funzionalità che la casa produttrice fornisce ed il modo in cui l'utente finale dovrà, poi, fruirne, sono prestabilite e nessun procedimento – diverso da quanto previsto dalla *Apple* – alternativo al compimento di una determinata azione nell'uso del *software* sarà mai attuabile. “*La presente Licenza non consente di rendere il Software Apple disponibile su una rete dove potrebbe essere utilizzato da più computer contemporaneamente*”³⁸ oltre a rappresentare una clausola dubbia e poco chiara³⁹ viola la libertà dell'utente ed i principi del *Software Libero* limitando l'utilizzo di *iTunes* a determinate condizioni ambientali che prescindono dalla volontà dell'utente. Immaginare l'applicazione di una simile clausola in un progetto quale *GNOME* significherebbe minarne le basi per l'utilizzo in istituti scolastici, *Internet Cafes*, istituzioni od uffici pubblici, aziende con vaste reti di calcolatori o qualunque altro luogo in cui il numero dei computer presenti è superiore ad uno. “*...non Vi è permesso copiare, decompilare, riassemblare, disassemblare o modificare il Software Apple o parte di esso o ricavarne prodotti derivati.*”⁴⁰ e “*Non Vi è consentito dare in locazione, in leasing, in prestito o in sublicenza o distribuire il Software Apple*”⁴¹ rappresentano, infine, due ulteriori clausole che rafforzano, ancora una volta, la completa inadattabilità di una *SLA* come quella di *iTunes* ad una applicazione o progetto di *Free Software* date le criticità che andrebbero ad introdurre impedendone la modificazione del codice sorgente e la sua seguente redistribuzione in forma modificata, rispettivamente.

38 *iTunes' Software License Agreement*, PDF citato alla nota n. 33, paragrafo n.2 “Usi consentiti della licenza e restrizioni”, p.46.

39 La clausola è di difficile comprensione, cosa intendono i legali della *Apple* con “*su una rete dove potrebbe essere utilizzato da più computer contemporaneamente*”? Una rete domestica con quattro computer sarebbe già sufficiente a far applicare le disposizioni previste al paragrafo n. 6, “*Risoluzione*”, p. 48 e costringere, quindi, l'utente alla disinstallazione obbligatorio del *software* onde evitare possibili ripercussioni? E la stessa fattispecie all'interno dei laboratori di un istituto scolastico?

40 *iTunes' Software License Agreement*, PDF citato alla nota n. 33, paragrafo n. 2, “Usi consentiti della licenza e restrizioni”, p.46.

41 *iTunes' Software License Agreement*, PDF citato alla nota n. 33, paragrafo n. 3, “Trasferimento”, p.46.

§.2.- Il manifesto GNU e le libertà fondamentali

Il *Manifesto GNU*⁴² venne inizialmente redatto da *Richard Stallman*⁴³ per condividere le sue idee e la sua visione di come risorse, quali il codice sorgente, dovessero essere distribuite evitando di incorrere nelle limitazioni che il *software* di tipo proprietario stava imponendo in modo crescente agli utenti. Ma perchè analizzare questo manifesto ai fini della nostra trattazione? La risposta è intrinsecamente ed inequivocabilmente collegata a sua volta ad alcune domande. Per quale motivazioni una amministrazione pubblica od una istituzione scolastica dovrebbero scegliere di utilizzare delle applicazioni di *Software Libero* e non gli equivalenti di tipo proprietario? Perchè il *Free Software* viene distribuito in forma gratuita? Sarà forse questo sinonimo di un *software* malfunzionante o privo degli standard qualitativi che ci aspettiamo dall'utilizzo di un *software* che ci aiuta a gestire una tra le tante nostre importanti attività quotidiane? Chi mi darà il supporto necessario qualora mi trovassi in difficoltà? Tutte queste legittime domande verranno esplicate e troveranno una risposta nel proseguo di questo paragrafo. Ogni punto verrà, inoltre, corredato da alcune mie personali riflessioni tratte dalla prassi e dall'esperienza maturata nel corso dei nove anni che ci precedono. Prima di addentrarci nella nostra analisi andiamo a definire ciò che il termine *GNU* rappresenta. *GNU* è l'acronimo di “*GNU's not Unix*” ed indica il sistema operativo che *Stallman* si apprestò a creare con l'aiuto di numerosi volontari dopo essersi dimesso dalla sua posizione al *MIT* onde evitare che la stessa università potesse rivendicare alcuna paternità sul *software* da lui creato. *Unix* è, a sua volta, un sistema operativo di tipo proprietario originariamente sviluppato dalle società americane *AT&T* e *Bell Laboratories*, successivamente *forkato* e plasmato in modo tale da costituire la base su cui costruire un sistema *software* di tipo *libero*⁴⁴.

42 Il *Manifesto GNU*, disponibile al sito web <https://www.gnu.org/gnu/manifesto.it.html>. Consultato in data 19 Febbraio 2015.

43 Vedi “Introduzione”.

Il *Manifesto GNU*, oltre ad essere un punto di riferimento per i sostenitori del movimento del *Free Software* come documento in cui viene apertamente dichiarata guerra alla visione proprietaria del *software*, è basilare per comprendere quali siano le libertà fondamentali applicabili alle applicazioni che volessero sottoporsi ad una licenza *libera*. Una attenta lettura del paragrafo intitolato “*Perché tutti gli utenti dei computer ne trarranno beneficio*”⁴⁵ ci permette di cogliere quali siano le libertà fondamentali⁴⁶ di cui tanto abbiamo discusso:

1. La libertà di poter eseguire ed utilizzare il *software* in qualsiasi ambito e contesto senza preclusioni od imposizioni di alcun genere. (*freedom 0*)
2. La libertà di accedere e poter, quindi, scaricare il codice sorgente del *software* a cui le nostre modifiche saranno rivolte. (*freedom 1*)
3. La libertà di poter modificare il codice sorgente di cui siamo entrati in possesso in ogni sua singola parte senza la necessità di dover ottemperare a nessun obbligo legale tanto meno quello di dover rispondere in tribunale per una violazione del diritto d'autore relativo al *software* stesso. (*freedom 2*)

44 La domanda che ci sorge spontanea è come fosse riuscito *Stallman* ad ottenere una copia del codice sorgente di *Unix*, essendo questo sottoposto ad una licenza di tipo proprietario. La risposta la possiamo trarre da questo estratto: “*AT&T non volle avere alcuna royalty sull'utilizzo e la modifica di Unix. Ciò non a fini di beneficenza, come si potrebbe erroneamente pensare, ma per un fatto "politico". In quanto monopolista, AT&T aveva una gamma di servizi da offrire al mercato limitato per legge e Unix non costituiva un affare direttamente collegato alle telecomunicazioni, anche se sotto certi aspetti lo era. Al centro di forti critiche per via della sua posizione dominante, AT&T permise che il codice sorgente di Unix venisse distribuito gratuitamente per fini di studio presso le università di tutto il mondo.*”. Disponibile alla pagina web <http://it.wikipedia.org/wiki/Unix>. Consultata in data 20 Febbraio 2015.

45 *Manifesto GNU*, sito web cit., paragrafo “*Perché tutti gli utenti dei computer ne trarranno beneficio*”

46 Le libertà che rendono un *software* a tutti gli effetti libero sono elencate alla pagina web <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html>, tradotte dall'originale inglese: “*The freedom to run the program as you wish, for any purpose (freedom 0). The freedom to study how the program works, and change it so it does your computing as you wish (freedom 1). Access to the source code is a precondition for this. The freedom to redistribute copies so you can help your neighbor (freedom 2). The freedom to distribute copies of your modified versions to others (freedom 3).*”.

4. La libertà di ridistribuire il codice sorgente inizialmente scaricato ed in seguito modificato a seconda delle esigenze dell'entità commerciale o privatistica che tali cambiamenti ha posto in essere. (*freedom 3*)

I punti appena accennati rappresentano una completa rivoluzione nel mondo del *software* così come oggi lo conosciamo e ne costituiscono il futuro. L'effettiva realizzazione in campo pratico di queste libertà spazia dall'ambito educativo in cui “*Le scuole avranno la possibilità di fornire un ambiente molto più educativo, incoraggiando gli studenti a studiare e migliorare il software di sistema.*”⁴⁷ elemento non poco rilevante in un'epoca storica in cui gli istituti scolastici di indirizzo scientifico hanno introdotto l'*Informatica* tra le materie curricolari fino ad arrivare a colossi bancari quali *Unicredit* che, in una recente intervista⁴⁸ a *Massimo Messina* (Responsabile *Global ICT* della società con sede legale a Milano), vedono l'adozione del modello del *Software Libero* come uno degli obiettivi preponderanti per il loro settore *IT*. Se da un punto di vista meramente educativo il *Free Software* può essere visto come uno strumento in più che gli studenti avranno per migliorarsi e confrontarsi con maggiori realtà rispetto a quelle limitate e vincolate offerte dai *software* proprietari, in campo commerciale le società vedono il *Software Libero* come uno strumento che offre una continua ed incessante innovazione così come lo stesso *Messina* ci indica, sostenendo, che “*uno dei maggiori vantaggi del mondo open source è la capacità di innovazione*” e che i *vendor* “*open source riescono anche a sfruttare in modo estremamente efficace ed efficiente l'intelligenza collettiva e le competenze delle comunità che sostengono i prodotti*”. Le società commerciali che fino a qualche anno fa non conoscevano od ignoravano totalmente l'esistenza del *Software Libero* oggi si preparano ad adottarlo ed a dividerne i valori. L'appena citato esempio di *Unicredit* e le conclusioni a cui siamo arrivati dopo una prima analisi del *Manifesto GNU* danno ampio spazio alla tematica della gratuità del *Software Libero*, vista da molti come un aspetto assolutamente ed inequivocabilmente negativo.

47 *Manifesto GNU*, sito web cit., paragrafo “*Perché tutti gli utenti dei computer ne trarranno beneficio*”

48 Intervista intitolata “*UniCredit: il valore del modello open source*”, disponibile alla pagina web <http://www.zerounoweb.it/casiutente/unicredit-il-valore-del-modello-open-source.html>, intervista ad opera di R. Cervelli, 12 Febbraio 2015. Consultato in data 20 Febbraio 2015.

Nella accezione moderna del termine ottenere un determinato bene, esso sia materiale od immateriale, in forma gratuita, simboleggia una radicale svalutazione del suo valore estrinseco. Un soggetto sarà difficilmente orientato verso l'acquisto di un bene avente un costo inferiore ad un altro quando saranno in gioco valutazioni di tipo meramente qualitativo. Per chiarire questa questione abbiamo nuovamente bisogno di un esempio. La situazione attuale, per quanto concerne i *software* di tipo proprietario è la seguente: una entità commerciale in via di avviamento inizierà, prima dell'apertura dell'attività stessa, a procurarsi gli strumenti informatici necessari per poter porre in essere quelle mansioni – esse siano di contabilità, archiviazione, gestione dei dati – che se perfezionate manualmente richiederebbero un costo ed una mano d'opera eccessiva e difficile da sostenere. Facendo ciò tale entità commerciale si affaccerà sul mercato del *software* e, nella maggioranza delle ipotesi, propenderà per un *software* di tipo proprietario liquidando le licenze che ne derivano in modo gravoso. Le motivazioni che alimentano tale scelta possono essere molteplici, dalla totale mancata conoscenza delle alternative di *Free Software*, alla loro conoscenza ma estrema difficoltà nel reperire il personale adeguato a seguire tali soluzioni fino ad arrivare alla semplice credenza, sopra citata, che le soluzioni gratuite siano sintomatiche di una carenza assoluta di qualità o di altro elemento che un prezzo elevato, invece, starebbe ad indicare. La medesima azienda dopo aver perfezionato l'acquisto delle licenze e risolto le pratiche burocratiche darà, finalmente, avvio all'attività propriamente detta. Dopo qualche settimana alcune esigenze nel settore IT, inizialmente non preventivate, affioreranno e renderanno difficoltoso il perseguimento di alcune delle finalità aziendali portando, così, alla necessità di richiedere il supporto della società fornitrice del *software* proprietario originariamente acquistato. Verranno discusse e trovate delle soluzioni, poi applicate per rimuovere quelle che erano le problematiche sorte. In un periodo storico dove il settore del IT si evolve incessabilmente – senza, addirittura, dare la possibilità, in molti casi, agli utenti stessi di adattarsi – i bisogni della sopra menzionata attività commerciale tenderanno a mutare ed evolversi a loro volta in un vortice impetuoso di continua ricerca di quelle soluzioni che più si avvicineranno alle rinnovate esigenze aziendali. Tutto ciò incontrando il limite invalicabile del *software* di tipo proprietario per definizione costruito avendo in mente una costruzione ed intelaiatura ben precisa e difficilmente modificabile – se non a seguito di solleciti provenienti da influenti organizzazioni o realtà economiche – da parte dei fruitori del prodotto stesso.

La società che avevamo momentaneamente abbandonato nella nostra trattazione sarà sostanzialmente costretta a modificare radicalmente il *software* in utilizzo qualora le soluzioni da esso fornite non combacino più con quelle necessarie all'esplicarsi dell'attività medesima. Non potrà fare ricorso a nessuna comunità, sviluppatore (esso sia indipendente o meno) od altro soggetto per adattare il *software* alle esigenze richieste e si vedrà obbligata ad accettare quella che è la situazione attuale con le limitazioni previste ovvero corrispondere una ulteriore somma ad un fornitore di *software* diverso da quello precedente con la possibilità che in futuro i bisogni si alterino nuovamente. Saranno tre le voci di costo che l'entità commerciale del nostro esempio dovrà affrontare: l'acquisto iniziale delle licenze, le richieste di supporto e l'eventuale migrazione ad un *software* migliorativo del precedente o semplicemente più aderente alle occorrenze aziendali di quel momento. Questo ragionamento era già ben chiaro a *Stallman* quando diede vita al *Manifesto GNU* nel Marzo del 1985: “*Per chi deve poter contare su questo tipo di supporto (sotto forma di programmazione,) l'unica soluzione è di disporre dei sorgenti e degli strumenti necessari, in modo da poter commissionare il lavoro a chi sia disposto a farlo, invece che rimanere in balia di qualcuno. Con Unix il prezzo dei sorgenti rende ciò improponibile per la maggior parte delle imprese. Con GNU questo sarà invece facile.*”⁴⁹ Nella citazione appena riportata potremmo eseguire la sostituzione del termine *Unix* con quello di colossi del mondo informatico moderno quali *Microsoft* od *Apple* data la loro stretta aderenza ad una filosofia di tipo proprietario quale quella di *Unix* stessa. Le esemplificazioni appena riportate testimoniano come adottare soluzioni di tipo proprietario sia rischioso su una molteplicità di versanti. Il punto che ancora dobbiamo approfondire è quello relativo alla qualità del *Free Software* e la sua correlazione con l'elemento della gratuità. Il *Software Libero* ha una serie di vantaggi che gli permettono di mantenere i propri standard qualitativi alti seppur con la presenza di alcune rilevanti eccezioni – da me ritenute tali a seguito di recenti accadimenti in materia – tra le quali approfondirò molto sinteticamente quella inerente alla libreria di criptaggio dei dati *OpenSSL*⁵⁰.

49 *Manifesto GNU*, sito web cit., paragrafo “*Alcune obiezioni facilmente confutabili agli obiettivi GNU*”

Riassumerei ciò che rende il *Software Libero* altrettanto competitivo rispetto a quello proprietario con le seguenti argomentazioni:

1. Avendo un codice sorgente aperto al pubblico è soggetto alla visione e revisione di un numero maggiore di individui rispetto a quello ristretto di un *team* di sviluppatori operanti tra le fila di una società.
2. Rendere disponibile il codice sorgente incrementa la competitività e la vastità di soluzioni proposte, tutte altrettanto diverse ed allo stesso tempo innovative.
3. Non ci sarà necessità di abbandonare il *software* – qualora non rispecchi più i bisogni aziendali – in utilizzo ma sarà semplicemente sufficiente adattarlo od aggiornarlo alle rinnovate esigenze senza la costrizione di dover contattare, esclusivamente, la casa produttrice di quel *software*.
4. Non sarà previsto il pagamento di alcuna licenza per l'utilizzo del *software* in questione. Passare da una applicazione *software* ad un'altra sarà più semplice essendoci la possibilità di provare anticipatamente le caratteristiche dell'alternativa che abbiamo deciso di adottare. Vantaggio che lo stesso *Messina* riporta raccontando quale sia l'approccio che il personale IT di *Unicredit* utilizza prima di implementare una specifica soluzione: “*Se vogliamo adottare una soluzione per studio o per uso solo interno – risponde – possiamo anche scaricare una versione gratuita e poi implementarla e gestirla da soli o in collaborazione con la community.*”⁵¹

50 *OpenSSL* è una libreria che racchiude al suo interno le implementazioni *Open Source* dei protocolli di cifratura dei dati *SSL* (“*Secure Sockets Layer*”) e *TLS* (“*Transport Layer Security*”). Questa libreria utilizzata estensivamente su tutti i maggiori sistemi operativi esistenti (*GNU/Linux*, *Mac OS X*, *Windows*) permette alle applicazioni *software* che ne fanno uso di effettuare il criptaggio con un sistema di chiavi asimmetriche (presenza di due chiavi (pubblica e privata), una avente il solo scopo di cifrare i dati, l'altra di decifrarli) dei dati trasmessi. Un esempio tipico è il protocollo *HTTPS* (“*HyperText Transfer Protocol over Secure Socket Layer*”) che prevede il passaggio di determinate tipologie di informazioni (dati sensibili quali carte di credito, password, codici di sicurezza etc.) su un canale di trasmissione considerato sicuro poichè cifrato e non (teoricamente) intercettabile da terze parti.

51 Intervista a *Massimo Messina*: “*UniCredit: il valore del modello open source*”, cit. alla nota n. 48.

5. Ogni progetto di *Software Libero* possiede rigorose procedure e segue precise politiche per assicurare la qualità del codice sorgente prodotto. Questo dettaglio è essenziale per far comprendere al lettore che anche se il *Free Software* è aperto ai contributi di tutti ciò non si esemplifica con l'accettazione incondizionata di tutto ciò che proviene dalla comunità prescindendo da elementi quali la qualità od il rispetto di regole specifiche per quella particolare aree di interesse, essa sia la documentazione o le traduzioni. Ogni progetto restringe la possibilità di eseguire modifiche al codice sorgente ai soggetti che hanno dimostrato conoscenze ed abilità nel loro settore di competenza e dopo aver eventualmente partecipato con successo a programmi di *mentoring* (come ampiamente descritto nell'introduzione allo scritto). Questo permette agli individui che si sono contraddistinti di prestare la loro opera, formare coloro che si avvicinano al progetto e mantenere alto il livello qualitativo dei contributi stessi.

I punti appena esaminati nascondono oltremodo le negatività che l'estrema varietà di soluzioni disponibili comporta. Di frequente, a tale riguardo, accade che la dovuta manutenzione venga a mancare qualora il *software* non sia seguito da una consistente componente comunitaria⁵², un progetto articolato ed avente una compiuta organizzazione od una società che garantisca il supporto a terze parti fornendo *Software Libero* ed assistenza sullo stesso⁵³.

52 Il termine “comunitaria” viene utilizzato nella accezione aderente al tema che stiamo trattando ovvero quello di comunità di utenti e non di Comunità Europea.

53 Queste entità commerciali tra le quali spicca *Red Hat*, combinano tra di loro un alto numero di componenti e strumenti di *Software Libero* tratti da progetti esterni od interni alle stesse e contribuendo a loro volta a tali progetti inviando miglioramenti e modifiche come previsto dai valori fondamentali del movimento del *Free Software*. Queste società si occupano, sostanzialmente, della creazione di un prodotto finito ed il supporto allo stesso, processo dal quale tutti beneficiano: dai clienti stessi – inseriti nel circolo virtuoso di una costante innovazione – fino ai progetti da cui che le varie componenti vengono tratte. (c.d progetti di “upstream”).

Questa mancata e perpetrata mancanza di accortezze nella manutenzione del *software* hanno portato alla recente scoperta della vulnerabilità nota come “*Heartbleed*”⁵⁴ presente nella libreria *OpenSSL*. Tale breccia nella sicurezza avrebbe portato all'esposizione di milioni di computer alla possibilità che le informazioni – presunte sicure – potessero essere visionate in chiaro⁵⁵ da un soggetto per finalità malevoli. Dopo la scoperta della vulnerabilità sono state scoperte delle gravi lacune nel processo di mantenimento⁵⁶ del *software OpenSSL* da parte degli sviluppatori a ciò incaricati. Se da un lato l'eccessivo frazionamento del codice sorgente in una miriade di progetti simili tra di loro – poichè condividono, alla base, il medesimo *source code* – porta ad accrescere l'innovazione e la competitività dall'altro aumenta le possibilità che una applicazione *software* possa rimanere priva di un manutentore con le gravi conseguenze che ciò comporta qualora il *software* sia tra i più utilizzati al mondo in settori cruciali quali la sicurezza informatica come riportato nel caso sopra citato di *OpenSSL*. Il mancato od inappropriato mantenimento di un *software* può dipendere da una pluralità di cause. Una di queste è sicuramente inerente alle probabili ristrettezze economiche a cui lo sviluppatore può andare incontro nel caso in cui rimanendo senza retribuzione e sviluppando tale *software* nel suo tempo libero si veda costretto ad abbandonarne la sua maturazione. *Stallman*, prevedendo questa ipotesi, ha fornito nel *Manifesto GNU* alcune soluzioni che, a mio avviso, si sono rivelate essere portatrici di grandi successi e sostegno economico per coloro i quali le hanno adottate. Al contempo l'ultima delle formule proposte dall'autore del *Manifesto GNU* stesso rimane, ad oggi, puramente utopica. *Stallman* vide nelle donazioni uno degli strumenti portanti del supporto morale ed economico da parte degli utenti agli

54 La vulnerabilità di sicurezza nota come *Heartbleed* (originariamente introdotta nel dicembre del 2011) è stata resa pubblica nell'aprile del 2014 da parte del team di sicurezza di Google ed assegnata il numero identificativo di CVE-2014-0160 nel *Common Vulnerabilities and Exposures system*. Tale falla di sicurezza fu riscontrata nella libreria criptografica *OpenSSL* (una delle implementazioni del protocollo *Transport Layer Security* (TLS)) e fu dovuta ad una impropria convalida dell'input di cui un eventuale attacker poteva far richiesta ad un server od un client facenti uso di una *release* di *OpenSSL* precedente alla 1.0.1g. Fu rilevata all'interno dell'implementazione della estensione *heartbeat* (da qui il nome assegnato al bug di sicurezza stesso) di TLS.

55 Il termine “*in chiaro*” sta ad indicare che i dati venivano trasmessi senza essere preventivamente criptati tra l'utente che inviava la richiesta ed il server che la riceveva, la elaborava e ne inviava al mittente una risposta.

56 Il termine “*mantenimento*” consta in tutti quei processi e procedure volte a mantenere alti gli standard qualitativi di un determinato *software* partendo dalla stesura di regole ben precise per lo sviluppo del codice sorgente stesso fino ad arrivare al processo di *Quality Assurance*.

sviluppatori, essi siano indipendenti o meno. Quanto spesso ci capita di trovare tra i siti web o le applicazioni che quotidianamente utilizziamo il pulsante “*Donate*” o “*Dona*” in cui i programmatori fanno esplicita richiesta di sostegno economico ai loro visitatori od utenti? Le donazioni sono un elemento fondante numerosi progetti di *Software Libero*, ne permettono il funzionamento e la stessa operatività e da decenni ormai rendono possibile il sostentamento di sviluppatori indipendenti che si occupano di migliorare *software* di importanza vitale – seppur secondaria secondo logiche meramente economiche – utilizzati da milioni di persone ogni giorno. Nella parte conclusiva del *Manifesto*, *Stallman* richiama l'idea di introdurre un'imposta⁵⁷ applicabile a chiunque decida di comprare un *computer*: “*Tutti i tipi di sviluppo possono essere finanziati da una Tassa per il Software: Supponiamo che chiunque compri un computer debba pagare un x per cento del costo del computer come tassa per il software. Il governo girerebbe questi fondi ad un'agenzia come la NSF [N.d.T.: più o meno l'equivalente del nostro CNR] per impiegarli nello sviluppo del software. Ma se l'acquirente fa lui stesso una donazione per lo sviluppo del software, potrebbe ottenere un credito nei confronti di queste tasse. Potrebbe fare una donazione ad un progetto di sua scelta -- tipicamente scelto perché spera di usarne i risultati quando questo verrà completato. Potrebbe ottenere un credito per ogni donazione fatta, fino al valore totale della tassa che dovrebbe pagare.*”⁵⁸ Questa modalità di finanziamento dello sviluppo del *Software Libero* pur avendo una forza ideologica straordinaria racchiude in sé delle sembianze puramente utopiche e di difficile attuazione e rappresenta, forse, le vedute visionarie di *Stallman* stesso braccato in un mondo che sembrava volersi sempre di più affacciare al *software* proprietario a cui lui saldamente si opponeva.

57 Giuridicamente, in questo caso, si tratta di un'imposta e non di una tassa come definito da *Stallman*. La compravendita di un *computer* non risulta essere, ai fini tributaristici, collegata ad alcuna prestazione dovuta dallo Stato al soggetto – che tale compravendita pone in essere – in cambio di un corrispettivo presentato al compratore sotto forma di tassa. Un ulteriore elemento di cui *Stallman* non ha tenuto conto – formulando l'idea di introdurre un'imposta sulla compravendita dei *computers* – è il target al quale l'imposta dovrebbe essere indirizzata: sarà essa uniformemente applicata in presenza di un'aliquota unica o si differenzierà a seconda della capacità contributiva dell'acquirente? La mancanza di una trattazione più approfondita su questo punto da parte di *Stallman* dimostra lo stadio puramente embrionale della sua proposta, destinata, sicuramente, a rimanere inapplicata in perpetuum.

58 *Manifesto GNU*, sito web cit., paragrafo “*Alcune obiezioni facilmente confutabili agli obiettivi GNU*”.

§.3.- Le licenze: lo strumento per tutelare i valori fondanti il *Software Libero*

Dopo aver perfezionato l'approfondimento relativo al *Manifesto GNU* ed alle principali libertà da esso profuse spostiamo la nostra analisi sugli strumenti che, sviluppatori o legali a ciò incaricati, si trovano a disposizione per tutelare il *Free Software*, la sua diffusione ed impedire ogni qualsivoglia ingerenza da parte degli elementi tipici del *software* di tipo proprietario. La *GPL* o “*GNU General Public License*”⁵⁹ è la licenza che meglio esprime le qualità espresse dal movimento del *Software Libero*, fu originariamente stesa dallo stesso *Stallman* nel 1989 sotto l'*editorship* della *Free Software Foundation*. La licenza consta di quattro libertà sostanziali:

1. La libertà di utilizzare il *software* per qualsiasi finalità o scopo l'utilizzatore finale abbia in mente.
2. La libertà di modificare il *software* per renderlo maggiormente aderente alle proprie esigenze.
3. La libertà di condividere il *software* con i propri amici e vicini senza restrizioni.
4. La libertà di condividere le proprie modifiche liberamente.

La concomitante presenza di queste quattro caratteristiche renderà tale applicazione *software* definibile, a tutti gli effetti, *Software Libero*. Questi principi sono indubbiamente non controversi ma creeranno nel lettore alcune perplessità quali, su tutte: cosa accadrà qualora ottenendo un *software* avente licenza *GPL* decidessimo di modificarne la licenza stessa rendendolo proprietario? La risposta a questo quesito la ritroviamo nel testo della *GPL*: “*La presente Licenza deve essere applicata all'intera opera prodotta nel caso qualcun'altro venga in possesso di una copia. Questa Licenza sarà applicata, insieme alle condizioni previste alla*

⁵⁹ La *GNU GPL* nella sua terza revisione (*GPLv3*) è disponibile alla pagina web <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>, consultata in data 24 Febbraio 2015.

sezione 7, all'intera opera, a tutte le sue parti a prescindere dalla loro forma di distribuzione. Questa Licenza non attribuisce il permesso di applicare altra licenza a questa opera (se non la GPL stessa, N.d.T), ma non la invalida qualora tale permesso sia stato separatamente ricevuto⁶⁰. Questo breve estratto fa riferimento al concetto di *copyleft*⁶¹, gioco di parole volto a sottolineare la sua totale opposizione al termine *copyright*. Mentre il *copyright* nel contesto da noi trattato si presta a restringere le libertà dell'utente così come previste dal *Manifesto GNU*, il *copyleft* impone al soggetto che ottiene una copia di una applicazione *software* avente licenza *GPL* di applicare la medesima licenza alle opere che da essa deriveranno. A primo acchito il concetto di *copyleft* sembra, a sua volta, una restrizione della libertà del soggetto che si vedrebbe, così, obbligato ad applicare la medesima licenza alle opere cosiddette *derivate*. Tale restrizione che apparentemente sembra imporre una costrizione della facoltà dell'individuo nell'esplicare i suoi diritti sulla versione modificata del *software* originario ha portato l'enorme vantaggio di impedire che una applicazione *software* precedentemente rilasciata con una licenza di *Software Libero* potesse ricadere, in forma modificata, tra le fila dei *software* proprietari, quando, ad esempio, una entità commerciale adeguava il codice sorgente alle sue esigenze e ne distribuiva la forma alterata mutandone la licenza. Il concetto di *copyleft* viene applicato anche in presenza di una commistione di licenze nel medesimo *software*, ad esempio quando uno sviluppatore ha bisogno di riutilizzare del codice sorgente proveniente da una fonte rilasciata con una licenza diversa dalla *GPL*. In questa peculiare situazione il soggetto dovrà porre in essere una valutazione che tiene conto della compatibilità

60 *GNU GPL versione 3*, sito web cit., paragrafo n. 5 “*Conveying Modified Source Versions*”, tradotto dall'originale in lingua inglese: “*You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it*”

61 “*Modello alternativo di gestione dei diritti d'autore, rispetto al copyright, con il quale il detentore dei diritti dell'opera indica agli utilizzatori le parti che possono essere liberamente fruite e anche modificate. L'applicazione del c. a un'opera dell'ingegno garantisce la libertà di riprodurla gratuitamente rispettando determinate condizioni, diversamente da quanto avviene con il copyright tradizionale. Nel campo del software il c. consiste nel permettere di eseguire il programma, copiarlo, modificarlo e distribuirlo in versioni modificate, ma senza dare il permesso di aggiungere restrizioni. La filosofia del c. è stata adottata anche da movimenti letterari e artistici in polemica con l'industria culturale, accusata di ostacolare la diffusione del sapere per scopi di lucro*”, voce “*Copyleft*” in *Enciclopedia del Diritto Treccani*. La voce, data la sua recente introduzione, è disponibile online alla pagina web [http://www.treccani.it/enciclopedia/copyleft_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/copyleft_(Lessico-del-XXI-Secolo)). Consultata in data 24 Febbraio 2015.

della *GPL* con la licenza del *software* che andrà ad inglobare. Qualora questa licenza non sia contemplata tra quelle compatibili⁶² l'applicazione *software* non sarà distribuibile a terze parti (cosiddetto *copyleft* forte). In caso contrario, invece, lo sviluppatore ne avrà facoltà. L'introduzione del concetto di *copyleft* delimita, in definitiva, quelli che sono i labili confini che differenziano, in apparenza, la totale ed incondizionata condivisione di un'opera dal rilascio della stessa al dominio pubblico: *“A prima vista la dedizione verso il pubblico (così come professata da Stallman, N.d.T) sembra attuabile semplicemente abbandonando l'uso di un copyright e donando l'operato al dominio pubblico. Tuttavia, quando un lavoro diviene di dominio pubblico, altri possono stabilire il proprio diritto di proprietà sulle versioni a cui essi contribuiscono”*⁶³ neutralizzando l'effetto benefico che l'applicazione della *GPL* porterebbe ai soggetti che ad essa si rivolgono. Oltre alla presenza del requisito del *copyleft* la *GPL* richiede ulteriori attributi per la distribuzione in forma modificata del codice sorgente di un soggetto diverso da quello che ha originariamente dato vita all'applicazione *software*:

1. L'obbligo di includere il testo della *GPL* in ogni singola copia distribuita.⁶⁴
2. L'obbligo di fornire il codice sorgente modificato od una indicazione di come ottenerne una copia.⁶⁵

62 Un grafico con le licenze compatibili con la *GPL* è disponibile alla pagina web <http://www.gnu.org/licenses/quick-guide-gplv3.html> al paragrafo *“New compatible licenses”*. La legenda necessaria alla lettura del grafico può essere riassunta nel seguente modo: *“Le frecce che puntano da una licenza all'altra indicano che la prima licenza è compatibile con la seconda. Ciò è vero anche nel caso in cui vengano seguiti i molteplici collegamenti che portano una licenza all'altra”*, come tradotto dall'originale in lingua inglese: *“Arrows pointing from one license to another indicate that the first license is compatible with the second. This is true even if you follow multiple arrows to get from one license to the other”*.

63 Heffan, Ira V. *“Copyleft: Licensing Collaborative Works in the Digital Age.”* *Stanford Law Review* 49, no. 6 (Luglio 1997), p 1507, come tradotto dall'originale inglese: *“At first glance, dedication to the public seems like it would be easy to accomplish by simply abandoning copyright and donating the work to the public domain. However, when a work is in the public domain, others can establish their own proprietary rights in new versions to which they contribute.”*

64 Come previsto dalla stessa licenza *GPL* al paragrafo n.4 *“Conveying Verbatim Copies”*

65 Come previsto dalla stessa licenza *GPL* al paragrafo n.5 *“Conveying Modified Source Versions”*, punto a).

3. L'obbligo di includere una specifica intestazione⁶⁶ nelle prime righe di ogni singolo file appartenente al codice sorgente distribuito.

I punti appena citati – insieme al *copyleft* – sono rafforzativi del fatto che le licenze di *Free Software* (quali la *GPL*) non rappresentano altro che accordi, a cui comunque l'utente finale dovrà sottostare affinché possa far uso del *software* senza incorrere in responsabilità: “*Se da un lato il movimento OSS (Open Source Software, N.d.T) sembra abbracciare l'idea di un libero scambio di informazioni, è importante ricordare come l'OSS non sia nè software shareware nè di pubblico dominio e sia sempre soggetto ai termini di licenza. Gli autori originari del OSS preservano significativi diritti sul software, ed il suo uso e la sua distribuzione sono soggetti ai termini della licenza ad esso applicabile*”⁶⁷, ciò sta a significare che tali licenze non rendono il *software* di pubblico dominio, mossa che risulterebbe essere fatale potendo una terza parte applicare nuovamente dei termini restrittivi e proprietari. È interessante rilevare, inoltre, come la *GPL* non imponga alcuna restrizione per quanto concerne il prezzo a cui ogni singola copia possa essere venduta. La licenza lo fa disponendo che: “*È possibile addebitare qualsiasi prezzo o non addebitarne alcuno per ogni copia da trasmettere. È possibile, inoltre, offrire supporto o la protezione di una garanzia a fronte della previsione di un compenso.*”⁶⁸ Ulteriori esemplificazioni di licenze inerenti al *Software Libero* sono le cosiddette *permissive licenses* o letteralmente licenze permissive. Queste licenze si differenziano in modo sostanziale da quelle che possiedono una condizione di *share-alike*⁶⁹ e constano della totale libertà di modificare la licenza utilizzata dalle opere

66 L'intestazione è utilizzabile come *template* per i progetti *software* di nuova formazione e può essere copiata direttamente dal sito web sopra citato della *GPL* al paragrafo “*How to Apply These Terms to Your New Programs*”.

67 Silberman, Gregory P. “*A Practical Approach to Working with Open Source Software.*” *Intellectual Property & Technology Law Journal* 26, no. 6 (Giugno 2014), p. 31, tradotto dall'originale inglese: “*While the OSS movement may embrace the idea of the free exchange of information, it is important to remember that OSS is not shareware or public-domain software and always is subject to the terms of a license agreement. The original OSS authors retain significant rights in the software, and its use and distribution is subject to the terms of the applicable OSS license.*”

68 Come previsto dalla stessa licenza *GPL* al paragrafo n. 4 “*Conveying Verbatim Copies*”, tradotto dall'originale in lingua inglese: “*You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.*”

69 Il termine “*share-alike*” indica che le opere derivate dovranno essere distribuite presentando la medesima o simile (*alike*) licenza rispetto a quella dell'opera originale. Una licenza di *share-alike*, quindi, è conseguentemente una licenza *copyleft*.

derivate. Va preventivamente chiarito che le *permissive licenses* non presentano connotati differenti in merito ai valori fondanti il *Free Software* e prevedono quelle che sono le libertà principali così come indicate al paragrafo precedente. È chiaro, però, che applicare una licenza permissiva alla propria opera può determinare, nella peggiore delle ipotesi, la successiva perdita radicale delle qualità che contraddistinguono il *Software Libero* e gli aspetti peculiari che esso professa rendendo l'opera medesima proprietaria qualora quella fosse la reale intenzione del soggetto. La totale assenza di una clausola di *share-alike* tra le condizioni delle *permissive licenses* è storicamente giustificata dalla loro nascita e sviluppo in ambienti di tipo accademico o di ricerca in cui era prevalente l'esigenza di consentire una rapida diffusione di protocolli e *standard* tecnici sia tra le fila del *Free Software* che di quello proprietario. A conseguenza di ciò le principali licenze permissive (la *Massachusetts Institute of Technology license*⁷⁰ e la *Berkeley Software Development license*⁷¹, rispettivamente) nacquero all'interno del *Massachusetts Institute of Technology* e dell'università di *Berkeley*. Queste licenze sono anche note per la loro estrema semplicità e brevità e prevedono la presenza di una sola condizione: “L'avviso di copyright summenzionato e questo avviso di permesso devono essere inclusi in tutte le copie o porzioni del Software sottostante”.⁷² Va aggiunto, infine, che la licenza *BSD* nella sua variante a tre clausole (anche detta *BSD-3-Clause*) si è fatta portatrice di un ulteriore elemento: “Il nome dell'autore non potrà essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivati da questo software, senza un previo apposito permesso scritto dell'autore”⁷³, ciò per evitare che una determinata opera venga ridistribuita privandone l'autore dell'accreditamento a lui spettante per il codice sorgente che vede la sua “firma”. Le premesse precedentemente esplicate rimangono presenti anche nella

70 La “*Massachusetts Institute of Technology license*” è disponibile alla pagina web <http://opensource.org/licenses/MIT>. Consultata in data 25 Febbraio 2015.

71 La “*Berkeley Software Development license*” è disponibile alle pagine web <http://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause> e <http://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause> nelle sue varianti con due e tre clausole, rispettivamente.

72 Come previsto dalla licenza *MIT* come tradotto dall'originale inglese: “*The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software*” e da quella *BSD* come tradotto dall'originale inglese “*Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer*”.

73 Come previsto dalla licenza *BSD-3-Clause* come tradotto dall'originale inglese: “*Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission*”.

licenza *BSD-3-Clause* e precisamente un individuo potrà far uso, modificare ed addirittura vendere il codice sorgente o binario a terzi pur sempre mantenendo intatte le indicazioni relative all'autore dell'opera da cui lui sta traendo beneficio nella costruzione della sua applicazione *software*. In definitiva, il soggetto che vorrà far uso del *source* o *binary code* di un altro sviluppatore con una licenza *BSD-3-Clause* dovrà:

1. Non rimuovere il nome dell'autore dell'opera di cui sta facendo uso
2. Non reclamare l'*authorship* del codice sorgente o binario
3. Non promuovere l'opera derivata con il nome dell'autore originario

L'ultima licenza che vorrei affrontare, in ultima istanza, è quella *Apache*⁷⁴ prodotta dalla *Apache Software Foundation*. I tratti salienti⁷⁵:

1. Una copia della licenza deve essere inclusa nel materiale fornito con il programma.
2. In caso di distribuzione di opere derivate devono essere evidenziati i file modificati dal soggetto autore dell'opera derivata.
3. Deve essere mantenuto ogni riferimento a copyright, marchi, brevetti ed altre attribuzioni indicate nel software originario.
4. Deve essere evidenziato nel materiale fornito con l'opera derivata il fatto di aver utilizzato del codice sorgente proveniente da un *software* terzo e coperto dalla licenza *Apache*.

Seppur il punto uno coincida con le previsioni delle altre due *academic licenses* analizzate, gli altri tre rimanenti vanno ad incrementare gli oneri previsti per la distribuzione del *source code* tramite questa licenza obbligando l'esplicita menzione delle modifiche attuate al codice sorgente dell'opera derivata.

74 La "*Apache License*" è disponibile alla pagina web <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>. Consultata in data 25 Febbraio 2015.

75 Come disposto dalla stessa licenza, pagina web cit., paragrafo n. 4 "*Redistribution*", punti a-d.

§.4.- Il motore della Fondazione e del Progetto GNOME: la comunità degli utenti

Se nei paragrafi precedenti ci siamo occupati di descrivere le principali libertà previste dal *Software Libero* – e come queste vengano tutelate tramite le licenze *copyleft* e *permissive* – promuovendo dei confronti pratici e teorici con la controparte del *software* proprietario, spostiamo ora il nostro approfondimento ad una ulteriore peculiarità dei progetti aderenti al modello del *Free Software* ovvero la comunità degli utenti – non in generale, argomento già trattato nell'introduzione di questo scritto – motore incessante del Progetto *GNOME*. Il progetto *GNOME*, in termini di parti coinvolte nella progettazione del *software*, di sviluppo dello stesso e della attività ad esso collegate – quali traduzioni, scrittura di documentazione ecc – si suddivide in partecipazioni di soggetti provenienti da realtà provenienti dal settore *corporate* nel caso in cui, ad esempio, il codice sorgente, le traduzioni svolte o la documentazione scritta hanno origine dai contributi di un individuo avente un rapporto di lavoro dipendente con una delle società che supportano ogni anno *GNOME*, e da partecipazioni di persone che spontaneamente decidono di prestare la loro opera a favore della comunità stessa. Questa precisazione se da un lato era funzionale per il lettore al fine di comprendere le componenti interne presenti sarà assolutamente irrilevante quando menzioneremo il termine *community* nel proseguo di questo scritto data la perfetta commistione che si è venuta a creare tra gli appartenenti dei due impropriamente detti “schieramenti”. Cosa rende la comunità del progetto *GNOME* così compatta in presenza di elementi costitutivi così apparentemente diversi tra loro? Il punto nodale per rispondere a questo quesito trae le sue origini da ciò che differenzia essenzialmente le due componenti appena accennate. Tale difformità viene riscontrata nell'addizionale assetto organizzativo e nelle finalità che i *contributors* provenienti dal settore *corporate* presentano. Questi aspetti sono riassumibili nel modo seguente:

1. La corresponsione di un emolumento a fronte dell'opera lavorativa svolta.
2. L'obbligo di dover sottostare a delle linee guida e *policy* addizionali rispetto a quelle previste nella *community* nello svolgimento delle proprie attività

3. L'obbligo di dover indirizzare le proprie contribuzioni a specifici settori od aree di interesse così come definite dagli obiettivi prefissati dalla società.

Ciò che rende la commistione tra le due componenti costitutive della comunità possibile è il senso di appartenenza che ogni singolo ha nei confronti della medesima. Non esistono privilegi di alcun genere tra i partecipanti se non quelli nascenti da mere necessità organizzative e di coordinamento tra gli stessi. Ogni membro della *community* è situato su di un livello paritario rispetto agli altri e le eventuali differenziazioni o maggiori responsabilità assegnabili ad uno o più *contributors* traggono la loro origine da un profondo e sostanziale impegno che, protratto nel tempo, premia coloro che l'hanno posto in essere attribuendo benefici, poteri e generalmente maggiori privilegi di cui il singolo potrà far uso per esplicitare maggiormente e nel miglior modo possibile la sua azione di coordinamento e punto di riferimento del *team* di lavoro che lo ha visto partecipare e protagonista. Nel corso degli anni ho formulato alcune personali opinioni relativamente al tema della commistione di partecipanti indipendenti – generalmente non affiliati con alcuna società o professionisti in settori dissimili da quello informatico – e provenienti dal mondo *corporate*. Ho potuto constatare che la percentuale dei membri della comunità che parteciperebbe al progetto a prescindere dalla corresponsione di una retribuzione è altissima. Questo dato non mi ha mai, onestamente, meravigliato dati i valori e gli obiettivi condivisi che le società che sponsorizzano il progetto *GNOME* perseguono. Questi enti commerciali hanno radicato il loro *core business* nel settore del *Software Libero*, formano i propri dipendenti affinché essi possano avvicinarsi, raggiungere e diffonderne i valori. Ed è proprio questo elemento che fa accrescere il valore intrinseco della mera commistione tra individui fino a renderla una unione incondizionata di soggetti aventi intenti, finalità, obiettivi e valori condivisi. La componente ideologica presente in ogni membro della comunità è fondamentale come ampiamente delineato in questa trattazione, ciononostante recentemente si sono addensate le iniziative volte ad accrescere la partecipazione di soggetti autonomi ed indipendenti rispetto alle *corporates* finanziatrici dei

progetti di *Software Libero*. Questo impulso, propagato con il termine di *gamification*⁷⁶, ha forti connotazioni e collegamenti alle materie della sociologia e della psicologia e si pone come obiettivo quello di rendere più avvincente ed entusiasmante sia l'apprendimento di nuove nozioni e conoscenze sia il compimento di determinate mansioni eventualmente assegnate in un *team* ad un membro della *community* ben preciso. Il procedimento della *gamification* si sostanzia nei progetti di *Software Libero* nella creazione di portali contenenti una serie di premi collegati singolarmente ad una descrizione che contiene i parametri per poterli effettivamente ottenere. Ogni membro della comunità otterrà un punteggio dato dalla sommatoria dei singoli premi vinti. Tale risultato andrà a comporre una classifica pubblicamente accessibile. La *gamification* rappresenta il futuro della partecipazione alle comunità ed alcune tra le maggiori e consistenti in termini numerici hanno già provveduto ad adottare le infrastrutture necessarie con premi ad-hoc per le mansioni ed i compiti svolti dai *contributors* nel corso della loro permanenza in quella specifica *community*. Pur essendo questo lo scenario che si prospetta nell'avvenire, la *gamification* è, ad oggi, assente e non pianificate per l'immediato futuro per quanto concerne il progetto *GNOME*.

76 Tra le numerose definizioni di *gamification* che ho potuto consultare, ho condiviso e potuto apprezzare la seguente: “*La Gamification è l'utilizzo di meccaniche di gioco per applicazioni non inerenti ad ambiti ludici (tecnica anche definita come "funware"), in particolare siti web o mobile orientati al consumatore al fine di incoraggiare le persone ad adottare le applicazioni stesse. La Gamification tenta, inoltre, di incoraggiare gli utenti ad adottare specifici e desiderati (da parte dei creatori di tali applicazioni, siti web o mobile e via dicendo. N.d.T) comportamenti in connessione con le applicazioni medesime. La Gamification si occupa di rendere le tecnologie maggiormente attraenti ed incoraggiando i comportamenti desiderati, di trarre vantaggio dalla predisposizione psicologica umana di impegnarsi nel gioco. La tecnica può incoraggiare i soggetti a perfezionare delle azioni che ordinariamente considerano noiose, come, ad esempio, completare sondaggi, fare shopping o leggere siti web*”, tratta da Karl M. Kapp, “*The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*”, Pfeiffer, 2012.

§.5.- *Users e Contributors*: il labile confine che li differenzia

L'ultimo aspetto a cui vorrei far cenno in questo capitolo è inerente a ciò che definirei il capitale umano del Progetto *GNOME*. In un periodo storico come quello attuale – insanabilmente rivolto verso la massificazione dei rapporti sociali, lavorativi ed economici – la filosofia ed i principi portanti del *Software Libero* applicati alle interrelazioni tra i membri della comunità aiutano gli stessi a sentirsi avvalorati e stimati in un eco-sistema rivolto a premiare coloro che si adoperano a migliorare e perfezionare *GNOME*. Gli individui che si avvicinano al mondo del *Free Software* generalmente ne entrano a far parte come meri utenti (*users* in lingua inglese), nella maggior parte dei casi ignari di ciò che rende il sistema operativo che stanno utilizzando “diverso” dagli equivalenti di tipo proprietario. Tra le fila di questi utenti possiamo individuare coloro interessati solamente ad un utilizzo marginale del *SO*⁷⁷ (od *end-users*) e delle sue funzionalità qualora, ad esempio, le loro finalità siano limitate alla navigazione di siti web od alla scrittura di documenti testuali od all'impiego di un *software* specifico volto all'espletamento di particolari compiti. Questa categoria di utenti è difficilmente interessata ad approfondire quali siano i processi di sviluppo e di formazione del prodotto che stanno utilizzando a differenza di quelle persone che – animate da qualità ad essi intrinseche quali la passione o l'interesse verso la materia – si apprestano ad approfondire le loro conoscenze trainati dalla curiosità di carpire i procedimenti che rendono effettivamente possibile la creazione del *software* che stanno impiegando. Nel momento in cui questo processo intellettuale si perfeziona nasce il desiderio dell'utente di vagliare con cura quelli che sono gli *inner processes* ed inoltrarsi in essi. Le pagine web di benvenuto del progetto

77 *SO* è l'acronimo di Sistema Operativo. L'equivalente inglese è, invece, *OS*, letteralmente *Operating System*. La definizione di *Sistema Operativo*, tratta dall'*Enciclopedia Online Treccani*, è la seguente: “*Insieme di programmi che gestiscono in modo automatico l'hardware di un computer. Il s.o. assegna le risorse di calcolo e memoria della macchina in modo che essa provveda, durante l'esecuzione dei programmi applicativi, a prelevare i dati dalle unità periferiche di entrata e a trasferirli a quelle di uscita. Ogni s.o. ha una sua caratteristica interfaccia utente (costituita da un insieme di comandi, testuali nei primi s.o., di tipo grafico in quelli attuali), che consente all'operatore di accedere ai vari programmi applicativi e controllare le funzioni fondamentali della macchina. Tra i più noti e diffusi: Windows di Microsoft, Mac OS di Apple e Linux*”. La definizione è consultabile all'indirizzo http://www.treccani.it/enciclopedia/sistema-operativo_res-b2a583f7-9bf0-11dc-9284-0016357eee51, consultato in data 27 Febbraio 2015.

*GNOME*⁷⁸ sono la prima fonte di informazione per qualsiasi utente che fosse rimasto attratto dalla conformazione esteriore del *software* in utilizzo ed incuriosito da un comportamento insolito dell'applicazione stessa, da una funzionalità od uno strumento mancante – ma altresì presente nel *software* equivalente di cui si era previamente servito – ha seguito un collegamento ipertestuale recante l'indicazione di poter fornire all'utente l'aiuto necessario per poter consultare maggiore documentazione, od in mancanza di un riferimento al problema riscontrato all'interno di essa, di presentargli le possibilità a sua disposizione per poter segnalare ai creatori del *software* il suo dubbio od incertezza facendo scatenare una serie di eventi che lo renderanno inconsciamente partecipe di quel processo che culminerà nel renderlo, a tutti gli effetti, un contributore (*contributor* in lingua inglese) di quel progetto. La domanda che dobbiamo porci è cosa rende quell'utente realmente un contributore? Perché riportare agli sviluppatori di quel *software* una problematica riscontrata nell'impiego dello stesso lo rende tale? Le dinamiche del *Software Libero* – come ampiamente approfondite in precedenza – e la loro attuazione rendono verosimile ciò che sarebbe impensabile per un prodotto che si conforma alle indicazioni prescritte dalla formula dei *software* di tipo proprietario. A tale riguardo, va assolutamente ricordato che contribuire ad un progetto di *Free Software* non significa strettamente produrre delle linee di codice o partecipare al processo di sviluppo più propriamente detto ma consiste nel procurare anche il benchè minimo beneficio o miglioramento al progetto stesso. Anche l'apertura di una segnalazione contenente un suggerimento od una correzione ortografica nel testo di presentazione dell'applicativo rendono automaticamente l'utente che l'ha inviata un *contributor* di quel programma informatico. Sono innumerevoli le casistiche in cui questo procedimento prende vita, basti pensare ad una *blogger* che pubblica delle ricette culinarie e riceve dei *feedback* da alcuni utenti che le propongono eventuali variazioni alla ricetta ritenendola più vicina alle loro aspettative con l'aggiunta o la rimozione di un ingrediente. La *blogger* riscontrando nelle modifiche proposte un cambiamento da lei condiviso adatterà la ricetta dando credito agli utenti che originariamente avevano avanzato tali richieste. L'apertura dei progetti di *Software Libero* ai contributi di ogni singolo interessato è, indubbiamente, uno dei punti di forza di

78 La *homepage* del progetto *GNOME* è disponibile al sito web <http://www.gnome.org>, consultato in data 27 Febbraio 2015.

questa filosofia, che punta a valorizzare le vedute e le opinioni di molti per concretizzarle e darne successivamente credito, con la conseguenza diretta che il prodotto finale sarà opera – non di un ristretto *team* di sviluppatori, traduttori od addetti alla documentazione, vincolati dalla società per cui operano – ma, in potenza, da ogni essere umano.

CAPITOLO II. - La Fondazione GNOME

§.1.- La nascita

Lo sviluppo di *GNOME* e le sue fondamenta come ambiente *Desktop* iniziarono a consolidarsi nel lontano 15 Agosto del 1997 ad opera di due informatici messicani, *Miguel de Icaza* e *Federico Mena Quintero*. La frase con cui ne annunciarono la nascita è tutt'oggi disponibile negli archivi delle e-mail inviate alle *mailing lists* del progetto *GNOME* e recita le seguenti parole: “*Vogliamo sviluppare un insieme di applicazioni e strumenti per il Desktop gratuiti, completi e facili da utilizzare similari a CDE e KDE⁷⁹ ma basati interamente sul Software Libero*”⁸⁰. Questa menzione è imprescindibile per comprendere appieno le motivazioni che hanno indotto *de Icaza* e *Mena Quintero* a fondare il progetto di cui questo scritto tratta. L'esigenza di creare una alternativa, totalmente formata da componenti compatibili (tra cui *GTK*⁸¹ gioca un ruolo determinante) con i principi di cui abbiamo ampiamente trattato nel capitolo precedente, animò a tal punto le intenzioni dei due sviluppatori da creare i presupposti necessari a porre le basi del *Desktop Environment* che in soli tre anni vide ricevere le sponsorizzazioni di enti commerciali del calibro di *Compaq*, *Red Hat*⁸², *IBM* e *Sun Microsystems*.

79 *KDE* è, a sua volta, un ambiente *Desktop*. Fino al giugno 2005 gli strumenti di sviluppo di questo ambiente *Desktop (Qt)* erano sottoposti ad una licenza contraria ai principi del *Software Libero* quali: 1. l'obbligo di acquistare la stessa dal produttore di *Qt (Troll Tech)* qualora si fosse deciso di non rendere disponibile il codice sorgente creato utilizzando questo *tool*. 2. l'obbligo di inoltrare qualsiasi modifica o miglioria al *source code* di *Qt* al produttore dello stesso. Questi due elementi rendevano tale licenza non compatibile con i principi fondanti il *Free Software* e ci aiutano a contestualizzare la sfida che *de Icaza* e *Mena Quintero* lanciarono annunciando la nascita di *GNOME*, ambiente *Desktop* che prospettava essere, invece, completamente gratuito e libero da qualsivoglia costrizione.

80 *Miguel de Icaza* e *Federico Mena Quintero* nel loro annuncio di avvio dei lavori di sviluppo del Progetto *GNOME*. L'e-mail recante oggetto “*The GNOME Desktop Project.*” è disponibile al sito web <https://mail.gnome.org/archives/gtk-list/1997-August/msg00123.html>. Consultata in data 3 Marzo 2015. Citazione tradotta dall'inglese: “*We want to develop a free and complete set of user friendly applications and desktop tools, similar to CDE and KDE but based entirely on free software*”.

81 *GTK*, conosciuto, in precedenza, come “*GIMP Toolkit*”, rappresenta un ulteriore *kit* di sviluppo di interfacce grafiche. *GTK*, originariamente sviluppato da *Red Hat*, venne scelto come *toolkit* di riferimento del Progetto *GNOME*.

La scelta di avviare un progetto avente delle finalità così ad ampio respiro portò subito alcune critiche. Queste erano ispirate da motivazioni puramente tecniche ed avevano come target il *kit* degli strumenti prescelto da *GNOME* (*GTK*), considerato ancora troppo immaturo rispetto al suo antagonista *Qt*. Da un certo punto di vista i progetti di *Software Libero* presentano nella loro fase iniziale alcune similitudini con le società cosiddette *startup*⁸³. Queste entità racchiudono in sé delle idee innovative spesso ancora inesprese e come tali necessitano della approvazione del grande pubblico per potersi affermare. Una *startup* ha bisogno di investitori, risorse economiche ed umane per potersi ampliare e stabilizzare, cessando, così, di essere considerata tale. Il *business* deve avere inevitabilmente successo per non perire. Questa medesima constatazione la possiamo rivolgere a tutti coloro che danno il via ad un progetto di *Free Software*: ricercare ed ottenere dei fondi o semplicemente coinvolgere un maggior numero di soggetti è estremamente difficile nelle fasi iniziali soprattutto per un prodotto privo di una sua identità e della attrattiva sufficiente a richiamare sviluppatori od interessati a collaborare. Il supporto di *Red Hat* fu vitale a tal fine ed il Progetto *GNOME* ottenne un enorme seguito in un brevissimo arco temporale come recita lo stesso atto costitutivo della Fondazione (dall'inglese *Foundation's Charter*): “Da quando il progetto è stato avviato nel 1998, *GNOME* è cresciuto enormemente. La tecnologia ha iniziato a maturare, la quantità di codice contribuito è esplosa, il numero di sviluppatori (noti anche come *GNOME Hackers*),

82 “*La Red Hat, Inc.* è una compagnia americana multinazionale di software che si dedica allo sviluppo e al supporto di software libero e open source in ambiente enterprise. *Red hat* è stata fondata nel 1993 e, ad oggi, dispone di una sede principale a Raleigh (Carolina del Nord) affiancata da numerose altre secondarie sparse in tutto il mondo”, tratto da Wikipedia all'indirizzo http://it.wikipedia.org/wiki/Red_Hat. Consultato in data 3 Marzo 2015. La scelta di fornire maggiori dettagli su questa specifica società deriva dal ruolo preponderante che la stessa ha giocato sin dalle origini di *GNOME* promuovendone lo sviluppo e la crescita.

83 “*Fase iniziale di avvio delle attività di una nuova impresa, di un'impresa appena costituita o di un'impresa che si è appena quotata in borsa. Il termine di derivazione anglosassone significa «partire, mettersi in moto». Le imprese nella fase di startup. Solitamente, le giovani imprese in fase iniziale presentano un rischio più elevato rispetto a quelle già consolidate sul mercato, rischio che esalta sia le prospettive di guadagno sia la possibilità di perdite. Questo compagnie, in caso di successo, traggono il loro vantaggio dal fatto che, essendo state appena avviate, utilizzano generalmente una limitata quantità di risorse sia umane sia finanziarie. Le aziende s. sono il terreno di caccia degli investitori in private equity. Per definizione, non tutte le s. che ‘partono’, arrivano al successo. Per salire al gradino di matricole di Borsa (o IPO, Initial Public Offerings) devono essere ammesse in un circuito di Borsa ufficiale, come per es. il NASDAQ, che negli USA è il più noto approdo delle s., o l'italiano TechStar.”, estratto dalla voce *Startup* in *Enciclopedia Treccani* di Laura Ramacciotti, *Dizionario di Economia e Finanza*, 2012. Pagina web disponibile all'indirizzo [http://www.treccani.it/enciclopedia/startup_\(Dizionario-di-Economia-e-Finanza\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/startup_(Dizionario-di-Economia-e-Finanza)). Consultata in data 3 Marzo 2015.*

*che stanno contribuendo a GNOME è più che raddoppiato. Con l'emergere di un settore tecnologico fondato su GNOME, con il crescente numero di partner commerciali che stanno abbracciando GNOME, il numero di hacker che sono pagati per lavorare a tempo pieno su GNOME è cresciuto notevolmente, oltre alle centinaia di sviluppatori volontari nella comunità*⁸⁴. Utilizzando il parallelismo con le *startup* di cui sopra possiamo affermare che GNOME riuscì a rappresentare, sin dagli arbori, un progetto accattivante ed alternativo tanto da riuscire rapidamente ad ottenere una rinnovata base di sviluppatori e di utenti disposti a collaborare per accrescerne quelle che erano le qualità riscontrate. La struttura organizzativa, dato l'esiguo numero iniziale di partecipanti, era molto scarna e le decisioni chiave venivano prese da *de Icaza* in persona. Il mutamento delle condizioni per le quali GNOME era stato creato costrinse inevitabilmente i due fondatori a rielaborare quelli che erano stati i presupposti che avevano reso possibile l'avviamento del progetto. Si palesava la necessità di costituire una entità sovraordinata che potesse regolare la vita della comunità e le relazioni tra i membri della stessa. Non meno importante sarebbe stata la sua capacità di poter dar voce alle decisioni ed alle posizioni comuni che il Progetto GNOME avesse voluto intraprendere ed esternare, in modo particolare per quanto concerne le sue relazioni con le società che avrebbero fornito il supporto economico per la sua sopravvivenza. Non meno importanti furono due ulteriori obiettivi che l'organismo avrebbe dovuto perseguire dopo la sua istituzione: la rappresentanza dei membri della *community* – che stava esponenzialmente incrementando i suoi simpatizzanti – e la trasparenza, ampiamente delineata nel capitolo precedente. L'atto costitutivo ne fa espressa menzione: *“In modo preponderante la Fondazione GNOME fornirà trasparenza e rappresentanza. Considerato il fatto che le decisioni in passato sono state spesso intraprese considerando caso per caso e per il tramite di conversazioni private tra un piccolo numero di persone, la Fondazione si fornirà di un*

84 Atto costitutivo della Fondazione GNOME. Disponibile alla pagina web <https://wiki.gnome.org/Foundation/Charter>, revisione n. 0.61 datata 23 Ottobre 2000. Consultata in data 3 Marzo 2015. Tradotto dall'originale inglese: *“Since the project was started in 1998, GNOME has grown tremendously. The technology has started to mature, the amount of code contributed has exploded, the number of developers (also known as GNOME hackers) who are contributing to GNOME has more than doubled. With the emergence of a GNOME industry, and as corporate partners are embracing GNOME, the number of hackers who are paid to work full-time on GNOME has grown dramatically, in addition to the hundreds of volunteer hackers in the community”*.

*organo sovraordinato alla stessa che verrà eletto dalla comunità, tale organo sarà responsabile della comunità e farà in modo che la sua volontà venga espressa pubblicamente*⁸⁵. Furono queste le premesse che portarono alla effettiva costituzione della Fondazione *GNOME* nell'agosto del 2000 con la successiva adozione di uno statuto (*Foundation's Bylaws*⁸⁶) contenente la regolamentazione e le disposizioni riguardanti ogni singolo organo di cui l'ente si andava a comporre.

85 Atto costitutivo della Fondazione *GNOME*, pagina web cit., tradotto dall'originale inglese: “*Most importantly, the GNOME Foundation will provide transparency and representation. Whereas decisions in the past have often been made in an ad-hoc fashion and in private conversations between a small number of people, the foundation will provide a forum that is elected by the GNOME community, that is accountable to that community, and that will conduct its affairs in the open*”.

86 Statuto della Fondazione *GNOME*, disponibile in formato PDF alla pagina web <http://www.gnome.org/wp-content/uploads/2011/11/bylaws.pdf>. Consultata in data 3 Marzo 2015.

§.2.- Cenni all'istituto della Fondazione nel regime giuridico statunitense

L'incipit dell'articolo III dello statuto della *GNOME Foundation* recita che: “*Gli obiettivi della Società sono quelli indicati nello Statuto. In particolare, gli obiettivi devono includere scopi caritatevoli ed educativi ai sensi della Sezione 501(c)(3) dell'Internal Revenue Code del 1986, come emendato ("Internal Revenue Code"), o la corrispondente disposizione di qualsiasi futura legge tributaria interna agli Stati Uniti.*”⁸⁷ Questo articolo è particolarmente rilevante ai fini della nostra analisi poichè contiene menzione di quale sia la categoria giuridica a cui l'ente appartiene e conseguentemente le disposizioni di legge ad esso applicabili. La normativa di riferimento è codificata all'interno dello “*United States Code*”⁸⁸ (o *U.S Code*) alla sezione 501 e riunisce una serie di leggi – rivolte esclusivamente a persone giuridiche – che dispongono l'esenzione dal pagamento di specifiche tasse a livello federale (la tassazione applicabile sarà quella dello stato federale in cui l'ente ha posto la sua sede, nel caso della Fondazione *GNOME*, la California) qualora i requisiti richiesti – ed esplicitamente elencati nella medesima sezione – siano rispettati dalle organizzazioni interessate a ricevere i benefici previsti dalle norme di legge. Alla lettera *c* della sezione 501⁸⁹ vengono elencati gli obiettivi e le finalità che le organizzazioni devono perseguire al fine di ricevere l'esenzione prevista dall'*Internal Revenue Service*⁹⁰. La disciplina applicabile alla Fondazione *GNOME*,

87 Statuto della Fondazione *GNOME*, op. cit., p.1. Tradotto dall'originale inglese: “*The objectives of the Corporation shall be as stated in the Articles of Incorporation. Specifically, the objectives shall include charitable and educational purposes within the meaning of Section 501(c)(3) of the Internal Revenue Code of 1986, as amended (the "Internal Revenue Code"), or the corresponding provision of any future United States internal revenue law*”.

88 Lo “*United States Code*” raccoglie tutte le norme generali e permanenti degli Stati Uniti d'America. È formato da 54 titoli ognuno di essi relativo ad uno specifico oggetto. L' “*Internal Revenue Code*”, insieme di leggi volte a regolare la tassazione sui redditi prodotti da individui o persone giuridiche è, a sua volta, contenuto nella raccolta normativa di cui sopra al titolo n. 26. L'*Internal Revenue Code* è consultabile alle pagine web del portale del *Legal Information Institute* della *Cornell University Law School*, situata nello stato di *New York*, <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26>. Consultato in data 3 Marzo 2015.

89 “*United States Code*”, titolo 26, sezione 501, lettera (c), disponibile alla pagina web <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/501>. Consultata in data 3 Marzo 2015.

90 L'*Internal Revenue Service* è una agenzia americana facente capo al Dipartimento del Tesoro ed avente come finalità la gestione della tassazione (con l'applicazione, se necessario, delle sanzioni previste dalla legge in caso di violazioni. Prassi definita, in *Common Law*, *law enforcement*) e l'amministrazione dell'*Internal Revenue Code* nel territorio in cui gli Stati Uniti d'America hanno giurisdizione.

come prevista dalla suddetta sezione, è la seguente: “*Le aziende, le comunità, i fondi, le fondazioni, organizzate e gestite esclusivamente per finalità religiose, caritatevoli, scientifiche, volte all'analisi della pubblica sicurezza, letterarie, per scopi educativi, per favorire la concorrenza nazionale od internazionale di sport amatoriali (solamente nel caso in cui tali attività non si rivolgano alla fornitura di impianti od attrezzature sportive), per prevenire azioni animate da crudeltà nei confronti di bambini od animali, nessuna parte dei guadagni al netto potranno essere destinati a beneficio di azionisti privati od individuali, nessun lato sostanziale degli obiettivi che si stanno perseguendo potrà influenzare la legislazione (ad eccezione di quanto previsto alla lettera (h)) o potrà partecipare od intervenire (per il tramite di pubblicazione o distribuzione di dichiarazioni) a campagne politiche per conto (od in opposizione a) di candidati a cariche pubbliche*”⁹¹.

Gli elementi che rendono la *GNOME Foundation* affine alla norma di legge appena riportata possono essere così riassunti:

1. La sua natura di Fondazione, persona giuridica di diritto privato.
2. Le finalità di carattere scientifico, educativo che da essa trascendono ovvero lo sviluppo di un ambiente *Desktop* per dispositivi quali computer, *tablet* o *mobile devices*.
3. La totale estraneità della Fondazione nella promozione di partiti politici o candidati a cariche pubbliche negli Stati Uniti d'America.
4. La totale assenza di un lucro o della distribuzione di utili agli azionisti privati od individuali. Questa caratteristica delinea la natura di *not-for-profit* della Fondazione.

Le motivazioni giuridiche che hanno spinto la Fondazione *GNOME* ad instaurare un ente no profit fondato sulla sezione 501, lettera (c), numero (3), sono riscontrabili nella peculiare natura della provenienza delle risorse economiche che ne permettono il funzionamento. Sono

91 “*United States Code*”, op. cit., titolo 26, sezione 501, lettera (c), numero 3, disponibile alla pagina web <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/501>. Consultata in data 3 Marzo 2015.

fondamentalmente due le modalità con cui la Fondazione riceve i fondi necessari, nello specifico: le donazioni fatte da individui o da enti (anche commerciali) al fine di supportare il Progetto *GNOME* ed il suo sviluppo e le quote di partecipazione che i membri dell'*Advisory Board*⁹² devono versare annualmente per poterne far parte. Optare per la tipologia giuridica di 501(c)(3) permette a tutti i soggetti privati od enti commerciali che effettuano delle donazioni o versano i corrispettivi per la *membership* nella *Advisory Board* di poter dedurre l'ammontare complessivo dalle tasse dovute per l'anno solare in corso. Questo elemento ha reso appetibile la costituzione di organizzazioni no profit fondate sul titolo 501(c)(3) ad un notevole numero di organizzazione relative al *Software Libero* quali la *Mozilla Foundation*, la *Apache Software Foundation*, la *Linux Kernel Organization*, la *WordPress Foundation* e la *Django Software Foundation*. Negli ultimi mesi l'*Internal Revenue Service* (d'ora in poi abbreviata come *IRS*), a seguito del diniego dello status di 501(c)(3) alla *Yorba Foundation*⁹³, ha creato un precedente giudiziale che potrebbe portare a delle conseguenze catastrofiche per il movimento del *Software Libero*. La *Yorba Foundation* dopo aver inoltrato richiesta formale all'*IRS* per poter ricevere lo status necessario all'esenzione dalla tassazione federale si è vista rigettare la richiesta per il tramite di una *negative Determination Letter*⁹⁴. Le motivazioni addotte dall'*IRS* vanno ad attaccare quelle che sono le fondamenta del *Free Software*: “*Presentate uno scopo sostanzialmente non esente poichè sviluppate software rilasciato sotto licenze compatibili con l'open source che ne autorizzano l'uso da parte di chiunque e per qualsiasi scopo, anche a fini non esenti (dalla tassazione, N.d.T) quali quello commerciale, ricreativi, o personale,*

92 La *Advisory Board* (letteralmente “Comitato Consultivo”) è composto da tutti i rappresentanti delle organizzazioni e delle società che supportano il Progetto *GNOME* tramite la corresponsione di una quota di partecipazione annuale. I membri di tale comitato non hanno alcun potere decisionale ma comunicano con il Consiglio di Amministrazione della Fondazione promuovendo riflessioni o pareri su tematiche strettamente inerenti il Progetto *GNOME*. Lo stesso Consiglio di Amministrazione fa, a sua volta, parte della *Advisory Board* che si riunisce regolarmente tramite *conference calls* e di persona una o due volte l'anno. La *Advisory Board* è composta, per l'anno 2015, dai membri del calibro di *Google*, *Intel*, *IBM*, *Red Hat*, *SUSE*, *Free Software Foundation*, *Canonical*, *Debian*.

93 La *Yorba Foundation* è una organizzazione che si occupa dello sviluppo di applicazioni *Desktop* quali *Shotwell* (applicazione per la gestione di foto) e *Geary* (client di posta elettronica). La *homepage* della Fondazione è disponibile alla pagina web <http://yorba.org>. Il *software* prodotto è rilasciato sotto licenza *LGPL* (*GNU Lesser General Public License*). Consultata in data 4 Marzo 2015.

94 Le *Determination Letters* contengono l'accettazione od il rigetto dello status (ad esempio l'esenzione dalla tassazione federale come nel caso trattato) richiesto da una specifica organizzazione. Possono essere di due tipi: *negative* qualora la risposta data dall'*IRS* sia un rigetto e *positive* nel caso contrario.

compreso l'intervento in campagna politiche o di lobbying⁹⁵. Risulterà chiaro al lettore come l'IRS ritenga il *software* prodotto dalla *Yorba Foundation* e rilasciato con licenza di *Software Libero* come passibile di essere utilizzato per finalità non aderenti agli scopi previsti dalla normativa vigente, nello specifico dal titolo 26, sezione 501, lettera (c), numero 3 dello *United States Code*. La *Determination Letter* prosegue asserendo ulteriori motivazioni giuridiche al rigetto della domanda: “*La mera pubblicazione sotto licenze open source per l'utilizzo (indiscriminato, N.d.T) di tutti non dimostra che i poveri ed i sotto privilegiati utilizzeranno effettivamente gli Strumenti (il software prodotto dalla Yorba Foundation, N.d.T). ... Non limitate la distribuzione degli stessi e non conoscete quali saranno gli utenti finali degli Strumenti, tanto meno conoscete se questi saranno utilizzati per finalità artistiche. ... non conoscete chi utilizzerà gli Strumenti e nemmeno il contenuto di ciò che verrà con essi creato*”⁹⁶. Questo punto presenta alcune criticità ed incompatibilità con i principi cardine del movimento del *Free Software* come riportati nel *Manifesto GNU* ampiamente esposto nella prima parte di questo scritto. Le libertà che vengono lese sono sostanzialmente tre:

1. La libertà di eseguire il programma da parte di chiunque e per qualsiasi scopo. Tale libertà viene compromessa nel momento in cui l'IRS intende restringere l'ambito di applicazione del *software* alla sola cerchia dei soggetti poveri o sotto privilegiati.
2. La libertà di redistribuire copie del programma per aiutare il prossimo. Questa libertà viene messa in discussione dall'IRS che argomentando la totale mancanza di

95 *IRS Determination Letter* in responso alla richiesta formale esposta dalla *Yorba Foundation* per ottenere lo status di 501(c)(3). Disponibile in formato PDF alla pagina web <https://people.gnome.org/~av/Yorba-IRS-determination-letter-final.pdf>, paragrafo n.1 “*You Have A Substantial NonExempt Purpose*”, p. 6. Tradotto dall'originale inglese “*You have a substantial nonexempt purpose because you develop software published under open source compatible licenses that authorize use by any person for any purpose, including nonexempt purposes such as commercial, recreational, or personal purposes, including campaign intervention and lobbying*”.

96 *IRS Determination Letter* in responso alla richiesta formale esposta dalla *Yorba Foundation* per ottenere lo status di 501(c)(3), documento cit., paragrafo n. 2 “*Developing Open Source Software Does Not Further A Charitable Purpose*”, estratti tratti dalla lettera A “*You Do Not Serve The Poor or Unprivileged*” e dalla lettera B “*Your Tools Do Not Further A Charitable Purpose*”, pp. 7-8, come tradotto dall'originale inglese: “*Mere publishing under open source licenses for all to use does not show that the poor and underprivileged actually use the Tools. ... You do not limit your distribution and do not know who uses the Tools much less if they use them for artistic purposes. ... you do not know who uses the Tools much less what kind of content they create with the Tools*”.

destinazione del *software* prodotto (come previsto dal *Manifesto GNU*) tenta di limitare la distribuzione del *software* ad una specifica categoria di soggetti.

3. La libertà di distribuire copie del programma – nella sua forma modificata – ad altri individui. L'IRS vede l'assenza di un target ben preciso di utenti finali come una motivazione sufficiente per rigettare lo status di 501(c)(3). Il *Manifesto GNU* esplicitamente prevede che non ci debbano essere limitazioni di alcun genere alla distribuzione di copie della propria applicazione *software*.

Anche la libertà di poter avere accesso al codice sorgente, studiarlo e capirne il funzionamento (*freedom 1*) viene messa a rischio dall'IRS: *“In primis, lo scopo del codice sorgente è quello per il quale le persone possono modificare tale codice e compilarlo sotto forma di codice eseguibile e controllabile dal computer per eseguire determinate attività. Ciò che viene a beneficio della conoscenza delle persone che studiano tale codice sorgente è puramente incidentale. In secondo punto, lo scopo di pubblicare il codice compilato è quello di evitare agli utenti la compilazione stessa permettendo l'installazione del programma sul loro computer. In terzo punto, lo scopo dei manuali utente è quello di fornire informazioni relativamente al vostro prodotto al pubblico. Pubblicando il codice sorgente, il codice compilato ed i manuali utente non fornite alcuna formazione od insegnamento come le organizzazioni...”*⁹⁷ La non accettazione della richiesta di status della *Yorba Foundation* ha fatto notizia e clamore tra i progetti di *Software Libero* che si appoggiano alla disciplina giuridica prevista dalla 501(c)(3) senza creare, però, reazioni o conseguenze di alcun tipo data anche la decisione della stessa Fondazione di non impugnare la *Determination Letter* dell'IRS, a causa dell'alto costo previsto per una contestazione di quella tipologia. Seppur non ci siano

97 *IRS Determination Letter* in responso alla richiesta formale esposta dalla *Yorba Foundation* per ottenere lo status di 501(c)(3), documento cit., paragrafo n. 3 “Publishing Source Code, Object Code, and User Manuals Is Not Educational”, pp. 9-10, come tradotto dall'originale inglese: *“First, the purpose of source code is so that people can modify the code and compile it into object code that controls a computer to perform tasks. Anything learned by people studying the source code is incidental. Second, the purpose of publishing object code is so that users can avoid compiling it by source and just install the program on their computer. Third, the purpose of the user manuals is to provide information about your product to the public. By publishing source code, object code, and user manuals you are not providing training or instruction like the organizations...”*.

stati risvolti di alcun genere – di cui sia venuto a conoscenza – la sensazione generalizzata è quella di una maggiore ristrettezza applicata dalla agenzia delle entrate americana nel valutare quelli che sono i requisiti richiesti per ottenere l'esenzione dalle tasse ex titolo 26, sezione 501, lettera c, numero 3, *United States Code*, da parte delle organizzazioni che avanzano richiesta ex novo. Va fatta menzione che gli enti che hanno ricevuto, ad oggi, una *positive Determination Letter* sono al riparo dalla possibilità di perdere lo *status* precedentemente acquisito data la mancanza di un processo giuridico di rinnovo che potrebbe mettere nuovamente in discussione quelle che erano state le finalità adottate dall'organizzazione al momento della presentazione della domanda originaria.

§.3.- Le funzioni svolte

La Fondazione *GNOME* come ente sovraordinato si prefigge una serie di obiettivi volti a tutelare ed allo stesso tempo indirizzare l'andamento del Progetto *GNOME*. Le finalità a cui essa si rivolge sono indicate all'interno dell'atto costitutivo e spaziano da una prospettiva meramente tecnica quale la responsabilità di portare a compimento un ciclo di *release*⁹⁸ ad altre maggiormente improntate sui ruoli di guida e punto di riferimento che la Fondazione è portata ad assumere. Occuparsi della gestione di ogni singola *release* è uno dei compiti primari della Fondazione essendo *GNOME* composto da una pluralità di componenti⁹⁹ tra di loro eterogenee ed aventi funzioni differenti, basti pensare, ad esempio, al modulo che include il gestore dei *file* e delle cartelle (oggi chiamato *GNOME Files*, in passato *Nautilus*) a quello che include, invece, un calcolatore scientifico (*GNOME Calculator*), un insieme di giochi di carte (*GNOME Games*) od un *client* di posta elettronica (*Evolution*). La *release* di una nuova versione di *GNOME* viene interamente seguita dal *Release Team* (letteralmente Team di Rilascio) che soprasiede alla complessa procedura tecnica prevista. Prima dell'inizio di ogni ciclo di rilascio viene prestabilita una *schedule* (letteralmente programma) recante precise date in cui le modifiche all'interfaccia utente, al codice sorgente od alle traduzioni non potranno più essere inserite¹⁰⁰. Questi termini ultimi sono state introdotti al fine di

98 Un "ciclo di *release*" coincide con il tempo necessario al rilascio di una nuova versione dell'ambiente *Desktop* che la Fondazione *GNOME* patrocina. Ogni nuova versione include una molteplicità di nuove funzionalità e correzioni di problematiche riportate nel corso dei sei mesi trascorsi dal precedente rilascio. Tali problematiche vengono risolte anche in corso d'opera tramite il rilascio di aggiornamenti da parte della distribuzione *GNU/Linux* prescelta. Gli aggiornamenti che vengono distribuiti, però, non contengono nessuna delle funzionalità aggiuntive o modificative programmate per uno specifico rilascio. Le *release* utilizzano dei numeri di versione che vengono aumentati ad ogni rilascio. Tali numeri di versione vengano innalzati ad un numero dispari (ad esempio *GNOME 3.15*) nel caso in cui la *release* sia considerata non ancora stabile (ciò sta ad indicare che l'utilizzo del *software* è ancora sconsigliato se non per effettuare dei *test* su di esso da parte di sviluppatori, curiosi od utenti esperti), ed ad un numero pari qualora il rilascio sia invece stabile con la conseguenza che il *software* sarà pronto per l'inclusione nelle maggiori distribuzioni non presentando criticità che renderebbero l'utilizzo difficoltoso da parte degli utenti per colpa di malfunzionamenti a componenti chiave dell'ambiente *Desktop*.

99 Per componenti si vuole indicare che l'ambiente *Desktop GNOME* è formato da una molteplicità di *software* aventi finalità diverse ma fini, linee guida e standard qualitativi comuni.

100 Questa procedura è definita *freeze*. Il termine viene associato ad una delle componenti che ha raggiunto la maturità occorrente per il rilascio della nuova versione. Ad esempio *code freeze* sta ad indicare che non sono accettate modifiche al codice sorgente di alcuno dei moduli che andranno a comporre l'ambiente *Desktop* se non previste e preventivamente approvate dal *Release Team* in casi di particolare gravità ed urgenza.

perfezionare le operazioni di *testing* del *software* fino a quel momento prodotto evitando l'introduzione di codice nuovo e la conseguente possibile immissione di problematiche che potrebbero rendere l'ambiente *Desktop* instabile e non predisposto ad essere distribuito al grande pubblico. La successione di queste date, i *freeze* che ne conseguono e la intensiva fase di prova condurranno il *software* al raggiungimento della maturità e stabilità di utilizzo che giustificheranno il rilascio di una nuova versione. Definire e sovrintendere quelli che sono i cicli di rilascio di *GNOME* non esauriscono i compiti della Fondazione, ente che ricopre una posizione determinante in tutte le attività che la espongono con organizzazioni, entità esterne o con il pubblico in generale. Sarà la Fondazione, ad esempio, e gli organi da essa preposti ad intrattenere le relazioni con gli enti commerciali interessati ad investire nell'ambiente *Desktop* nella sua totalità od in una delle sue componenti interne. La Fondazione sarà il custode del marchio *GNOME* e lo proteggerà da usi non esplicitamente autorizzati o previsti dalle *trademark guidelines*¹⁰¹. La Fondazione sarà, quindi, un organismo situato su un piano intermedio tra la comunità degli utenti, il progetto *GNOME* e tutte quelle entità individuali e non situate al suo esterno ma al contempo attratte dall'idea di instaurare una nuova collaborazione in presenza dell'eventualità di una condivisione degli scopi perseguiti da entrambe le parti in causa. Tale promiscuità di intenti è acuita dalla presenza dei membri della Fondazione, soggetti che, previa accettazione da parte di una commissione interna alla *Foundation* preceduta da una verifica dei contributi¹⁰² posti in essere dal richiedente durante la sua permanenza nella *community*, ne divengono parte integrante ed ottengono così alcuni benefici, su tutti la possibilità di eleggere annualmente i membri del Consiglio di Amministrazione (*Board of Directors*), organo che detiene il potere decisionale su una vasta selezione di materie come andremo ad approfondire nel prossimo paragrafo.

101 Le *trademark guidelines* del marchio *GNOME* sono disponibili alla pagina web <https://wiki.gnome.org/FoundationBoard/Resources/LicensingGuidelines>. Consultata in data 4 Marzo 2015.

102 “Un "contributore" può essere definito come qualsiasi individuo che ha fornito un apporto non banale al Progetto *GNOME*, come, ad esempio, (contributi, quali. N.d.T) codice, documentazione, traduzioni, manutenzione di risorse inerenti al progetto intero o qualsivoglia altra non banale attività che abbia arrecato beneficio al progetto *GNOME*“. Questa citazione riporta le tipologie di contribuzioni accettate come tali per l'accettazione del richiedente come membro della Fondazione. Statuto della Fondazione *GNOME*, op. cit., come tradotto dall'originale inglese: “A "contributor" shall be defined as any individual who has contributed to a non-trivial improvement of the *GNOME* Project, such as code, documentation, translations, maintenance of project-wide resources, or other non-trivial activities which benefit the *GNOME* Project”.

§.4.- La struttura interna

Sono fondamentalmente due le categorie di organi che compongono la Fondazione: l'una formata da quelle entità aventi poteri decisionali e di indirizzo quali il Consiglio di Amministrazione ed il Direttore Esecutivo, l'altra da *team* funzionali alla *Foundation* come la Commissione che gestisce le pratiche burocratiche relative alla appartenenza dei soggetti interessati alla Fondazione *GNOME* nonché la stessa indizione delle elezioni del Consiglio. Le elezioni si svolgono a giugno prima del *GUADEC*¹⁰³, evento in cui gli individui eletti presentano ai partecipanti quelli che saranno i loro programmi e gli obiettivi per l'anno in corso. All'evento si terranno in forma privata anche la prima seduta del Consiglio¹⁰⁴ e della *Advisory Board*. Il Consiglio vede la partecipazione di sette direttori, ciononostante solamente quattro di essi si vedono assegnato un incarico ben determinato nelle funzioni da portare ad espletamento in aggiunta a quelle già previste per la carica di membro del Consiglio. I rimanenti tre direttori dovranno partecipare alle riunioni e portare a compimento le incombenze loro assegnategli. I quattro membri del Consiglio aventi ruoli peculiari sono:

1. Il Presidente, organizza gli incontri del Consiglio e ne predispone l'agenda. Ha potere di firmare atti in rappresentanza della Fondazione previa consultazione vincolante con il Consiglio.
2. Il Vice Presidente prende le veci del Presidente in sua assenza e ne assume l'ufficio.
3. Il Segretario, redige i verbali delle riunioni e li rende pubblicamente accessibili dopo preventiva revisione e controllo. Amministra le risorse della Fondazione, quali la documentazione cartacea e virtuale nei portali accessibili tramite la rete Internet.

103 Il *GUADEC* o “*GNOME Users And Developers European Conference*” è la conferenza annuale che si tiene alla fine del mese di luglio in Europa. Raccoglie partecipanti da tutto il mondo e consta di otto giornate suddivise equamente tra *talks* (presentazioni di nuove funzionalità o di tematiche inerenti all'ambiente *Desktop GNOME* in sale accessibili a tutti i partecipanti) e *hackfests* (eventi in cui gli addetti ai lavori di un settore specifico si ritrovano per discutere ed implementare eventuali modificazioni o miglioramenti. Queste sessioni sono particolarmente produttive poichè eliminano le necessità di risposte a distanza (ed i conseguenti rallentamenti) che spesso caratterizzano le comunicazioni tra i membri dello stesso *team* dislocati in nazioni o città differenti). La conferenza permette, inoltre, ai *contributors* di incontrarsi e conoscersi di persona accrescendo e stimolando la loro partecipazione all'interno della comunità.

104 La prima seduta vede lo scambio di testimone tra il precedente ed il neo eletto Consiglio. Vengono successivamente assegnate le cariche che ogni direttore dovrà ricoprire durante il suo mandato.

4. Il Tesoriere tiene traccia di quelle che sono le entrate e le uscite finanziarie della Fondazione e ne riporta eventuali problematiche al Consiglio in forma di *report* presentato periodicamente. Si coordina con l'addetto alla contabilità che fornisce la documentazione richiesta ed acquisita dagli uffici dell'agenzia delle entrate americana.

Il Consiglio si riunisce in assemblee che si svolgono tramite *conference calls* ogni due settimane. Il quorum costitutivo è di quattro membri e le votazioni seguono il criterio della maggioranza semplice dei voti. La *Board of Directors* rappresenta il principale organo decisionale della Fondazione e si occupa della sua *governance* coadiuvando i *team* che operano in parallelo ad essa, tra i quali:

1. La *Travel Committee*, commissione composta da cinque membri, riceve e valuta le richieste di *sponsorship* agli eventi annuali (quali *GUADEC*, *Boston Summit*, *GNOME.Asia*) da parte dei membri della Fondazione e dei partecipanti ai programmi di *internship* quali il *Google Summer of Code* e l'*Outreach Program for Women*. Il Consiglio, tramite la figura del Presidente, prepara e firma le eventuali lettere di invito – necessarie a ricevere il visto per lo Stato in cui si terrà l'evento – da inviare alle ambasciate dei soggetti residenti in paesi esteri.
2. Il *Team Infrastruttura*, mantiene le risorse ed i sistemi informatici della Fondazione. Si assicura che i servizi che ne permettono il pieno funzionamento siano operativi e permettano lo svolgimento delle quotidiane attività degli altri gruppi di lavoro. Il Consiglio per il tramite del Coordinatore del *Team Infrastruttura* riceve dei *report* dettagliati sull'andamento e sullo stato dell'arte delle componenti della infrastruttura stessa.
3. La *Membership Committee*, commissione di quattro membri, incaricata di esaminare nei candidati che ne fanno domanda, la presenza dei requisiti richiesti per la loro appartenenza nei ranghi dei *Foundation members*. Tale commissione indice le elezioni del Consiglio, ne segue l'organizzazione e predispone gli strumenti necessari al suo svolgimento. Nel caso in cui un candidato si vedesse rigettare la sua domanda di *membership* potrà appellarsi direttamente al Consiglio che in questo caso opera come “giudice” di seconda istanza.
4. L'*Engagement Team*, gruppo di lavoro che persegue le finalità dell'ente promuovendolo tramite comunicati stampa diffusi tramite i *social network* ed il sito

web del progetto. Il *team* redige i cosiddetti *Annual Reports*¹⁰⁵ e le *Release Notes*¹⁰⁶ e coordina il programma *Friends of GNOME*¹⁰⁷. Alcuni dei *long-term participants* al *team* sono iscritti alla *mailing list* privata del gruppo di lavoro stesso in cui vengono diffusi *press releases* di una certa importanza direttamente con i rappresentanti del Consiglio che soprassiede e revisiona le proposte presentate dall'*Engagement team* affinché possano riceverne l'ufficialità.

Le competenze del Consiglio prevedono, inoltre, la protezione e la tutela del marchio *GNOME*, l'approvazione di richieste di sponsorizzazione di eventi nonché le delibere di spesa delle risorse finanziarie presenti nei fondi dell'ente per finalità strettamente attinenti al Progetto *GNOME* ed al suo sviluppo. Il Consiglio riceve, in numerose situazioni, pareri e consulenze da un *team* di legali definiti, in gergo tecnico, pro bono *counsels*. Questi avvocati o consulenti legali prestano la loro opera in forma totalmente gratuita (pro bono appunto) animati anch'essi dallo spirito e dai propositi che il Progetto *GNOME* – ed il movimento del *Free Software* in generale – si ripropongono di infondere negli individui che ad essi si avvicinano. Oltre al Consiglio, la *GNOME Foundation* vede la presenza di un Direttore Esecutivo (*Executive Director* od *ED*), figura, ad oggi, vacante dopo le recenti dimissioni di *Karen Sandler*¹⁰⁸. Il soggetto che ricopre questa posizione ha la rappresentanza della Fondazione e può firmare atti in sua vece previa consultazione vincolante con il Consiglio. L'*ED* intrattiene le relazioni con i membri della *Advisory Board*, partecipa a conferenze internazionali in cui presenta *GNOME* e le sue caratteristiche ricercando entità commerciali interessate ad investire dei capitali per la crescita del progetto. Il Direttore Esecutivo tiene stretti legami con le organizzazioni e gli individui che forniscono consulenza legale alla

105 Gli *Annual Reports* consistono in resoconti annuali che ogni singolo gruppo di lavoro interno al Progetto *GNOME* presenta. Queste relazioni vengono raccolte dall'*Engagement Team* che ne cura la pubblicazione.

106 Le *Release Notes* o note di rilascio collezionano quelle che sono le nuove funzionalità presentate dal Progetto *GNOME* in una specifica *release*.

107 *Friends of GNOME*, letteralmente “Amici di *GNOME*” è un programma sorto per gestire le donazioni dei soggetti privati alla Fondazione stessa. Ad ogni ammontare donato è previsto in omaggio un *gadget* di *GNOME* quali *t-shirts*, *stickers* etc.

108 *Karen Sandler*, ad oggi Direttore Esecutivo del *Software Freedom Conservancy* Avvocato e consulente legale residente a *New York*. Fu sotto la sua guida che il Progetto *GNOME* diede vita all'*Outreach Program for Women*. Hanno potuto beneficiare delle sue consulenze organizzazioni del calibro della *Free Software Foundation*, *Apache Foundation* e la stessa *Software Freedom Conservancy*.

Fondazione, redige i contratti degli eventuali *contractors*¹⁰⁹ e presenta al Consiglio resoconti dettagliati relativamente alla attività svolta e le problematiche riscontrate. In assenza di un *Executive Director*, concludendo, tutte le mansioni ad esso preposte sono assunte ad interim dal Consiglio fino alla successiva assunzione di un nuovo Direttore Esecutivo.

¹⁰⁹ *Contractors*, letteralmente contraente sono tutti quei soggetti che prestano la loro opera in modo indipendente ed autonomo ricevendo un corrispettivo per i servizi svolti. Questi lavoratori autonomi si contrappongono agli *employee* (o lavoratori dipendenti), individui alle dirette dipendenze dell'ente che li assume.

§.5.- Le entrate: dalle sponsorizzazioni di entità commerciali alle donazioni individuali

La Fondazione trae le risorse che ne permettono il buon andamento primariamente da due fonti: le sponsorizzazioni annuali dei membri della *Advisory Board* e le donazioni da parte di individui interessati a supportare il Progetto *GNOME* ed i propositi da esso perseguiti. Come abbiamo indicato in precedenza prendere parte al Comitato Consultivo non comporta l'acquisizione di alcun potere o funzione direttiva in capo alla *Foundation* ma attribuisce agli enti commerciali (e non, dal momento in cui anche organizzazioni no profit possono parteciparvi previo versamento di una ridotta quota di partecipazione, anche detta *participation fee*) la capacità di prendere parte e portare le proprie valutazioni alle discussioni interne al Consiglio qualora questo necessiti di pareri o consulenze di particolare importanza. La partecipazione alla *Advisory Board* presuppone il pagamento di una *participation fee* commisurata al numero dei dipendenti della società che intende prenderne parte. Tale quota sarà pari a 10.000 USD e 20.000 USD l'anno, per gli enti commerciali aventi dagli uno ai quarantanove dipendenti (*small companies*) a quelli con, invece, più di cinquanta dipendenti (*medium and large companies*), rispettivamente. I membri del Comitato Consultivo oltre a finanziare la Fondazione con le quote di partecipazione ne contribuiscono allo sviluppo fornendo i sistemi *hardware*¹¹⁰ vitali al funzionamento dell'infrastruttura informatica dell'ente stesso. La seconda fonte di introiti della Fondazione è rappresentata dalle donazioni individuali raccolte tramite il programma *Friends of GNOME* o da singole campagne di raccolta fondi (*fundraising campaigns*) create ad-hoc e volte ad ottenere i fondi occorrenti per il raggiungimento di uno scopo preciso, quale, ad esempio, la *Privacy Campaign*¹¹¹. Le donazioni effettuate da soggetti singoli o da persone giuridiche – non strettamente interessate a partecipare in modo diretto al Comitato Consultivo – sono animate dallo spirito di poter usufruire di un prodotto che si contraddistingue per qualità ad esso intrinsecamente peculiari,

¹¹⁰ Sistemi *hardware* quali *servers*, *rack space* (scaffale in cui vengono predisposti i *server*) nei *Data Centers*, connettività Internet e personale sul posto etc. vengono riservati alla Fondazione da società quali *Red Hat* che paga i corrispettivi richiesti per usufruire di questi servizi, altrimenti inaccessibili dato l'alto costo previsto dalle compagnie che li offrono.

quali il completo controllo dell'utente sul sistema che sta utilizzando, l'assenza di vincoli nel suo utilizzo, la sua totale predisposizione al rispetto della *privacy* dell'utente e la pubblica disponibilità del codice sorgente di ogni singola applicazione *software* distribuita all'utente finale. L'acquisizione e la gestione delle donazioni – sotto forma di *membership fees* alla *Advisory Board* od individuali – sarebbero entrambi presupposti di difficile attuazione in mancanza di un ente sovraordinato al Progetto *GNOME*. Al tempo stesso la presenza di una Fondazione, dei suoi organi direttivi ovvero puramente ausiliari, indirizzano *GNOME* e la sua *community* alla puntuale realizzazione degli scopi di cui essi si vedono, da sempre, portatori, finalità, altrimenti, arduamente concretizzabili. Le motivazioni or ora addotte ci testimoniano come, ad oggi, la *GNOME Foundation* continui ad avere un ruolo determinante nell'organizzazione, nelle decisioni e nella direzione che il Progetto *GNOME* ha intrapreso con successo sin dal lontano 2000.

111 *Privacy Campaign* (letteralmente Campagna per la *Privacy*) è stata una delle ultime campagne di raccolta fondi lanciate con successo dalla Fondazione *GNOME*. Gli obiettivi primari che questa si prefigurava erano il miglioramento di alcune componenti dell'ambiente *Desktop* relative alla *privacy* degli utenti quali l'integrazione con *Tor*, il supporto a strumenti *anti-phishing* del *browser Web*, ottimizzazioni alle funzionalità di criptaggio dei dati sul disco rigido e gli altri punti elencati alla pagina web <http://www.gnome.org/news/2013/07/gnome-raises-20000-to-enhance-security-and-privacy>, consultata in data 9 Marzo 2015.

CAPITOLO III. - La tutela giuridica di GNOME tra istituzionalizzazione della comunità e proprietà intellettuale: il caso “Groupon”

§.1.- Introduzione

Posteriormente alla trattazione dei connotati giuridici della Fondazione *GNOME*, della normativa ad essa applicabile in diritto statunitense, degli organi interni all'ente, della natura giuridica delle donazioni e delle sponsorizzazioni ricevute dalla *Foundation*, seguita dall'esplicazione delle motivazioni prettamente fiscali che ne hanno costretto l'adozione dello *status* di 501(c)(3), ci apprestiamo a rilevare quelle che sono le proprietà intellettuali tutelate dalla Fondazione, nello specifico il marchio¹¹² registrato *GNOME*, andando a presentare, infine, al lettore la recente diatriba legale con la multinazionale *Groupon*.

112 Il marchio, disciplinato dal diritto italiano all'art. 2569 C.C. e novellato dal D. Lgs. 10 febbraio 2005, n. 30 recante il “*Codice della proprietà industriale a norma dell'art. 15 della legge 12 dicembre 2002, n. 273*”, contraddistingue le merci, il prodotto od i servizi di un'impresa. I caratteri fondamentali del marchio sono la novità (ex art. 12 del D. Lgs 10 Febbraio 2005, n. 30), la capacità distintiva (ex art. 13 del D. Lgs 10 Febbraio 2005, n. 30), e la liceità (ex art. 14 del D. Lgs 10 Febbraio 2005, n. 30). “Dalla norma definitoria dell'art. 7 si desume altresì la perdurante plausibilità della distinzione tra marchi figurativi, nei quali è una particolare immagine o un particolare segno che deve colpire i sensi di chi lo guarda, e marchi denominativi che sono costituiti da parole” (Mario Bessone, “*Istituzioni di Diritto Privato*”, capitolo LXXIX, sezione IV “*I segni distintivi dell'imprenditore*”, Diciassettesima Edizione, Giappichelli Editore, 2010. Sezione a cura di Vincenzo Buonocore, p.p 1013-1014)

§.2.- Il marchio *GNOME*

Se creare un marchio di successo è sicuramente tra gli scopi ultimi di tutte le entità commerciali (o meno) che decidono di immettere sul mercato il loro prodotto finito, tutelare e proteggere quelle che sono le caratteristiche prettamente giuridiche che ineriscono a questi beni immateriali rappresenta indubbiamente un ulteriore punto critico. Per quanto concerne *GNOME*, la Fondazione è l'ente incaricato di difenderne il marchio nelle sue due forme di nome e logo. L'utilizzo del *trademark* conforme alle linee guida¹¹³ prescrive le seguenti cautele per quanto riguarda il nome:

1. Ogni singola lettera che compone la parola *GNOME* deve essere scritta in carattere maiuscolo.¹¹⁴
2. *GNOME* può essere usato come nome generico o come aggettivo quando descrive le attività, ed i prodotti relativi al Progetto *GNOME*. È vietato il suo uso come sostantivo o verbo.¹¹⁵
3. Le modifiche alla parola *GNOME* o la sua mescolanza con altri termini è vietata.¹¹⁶

Vi sono anche precise indicazioni per quanto riguarda il logo:

1. Deve essere utilizzato così come presentato nell'immagine esemplificativa¹¹⁷, nella sua forma orizzontale o verticale. Può essere ridimensionato a patto che le lettere che lo compongono rimangono leggibili.

113 Le “*Logo and Trademark guidelines*” sono consultabili alla pagina web <http://www.gnome.org/logo-and-trademarks/>, consultata in data 9 Marzo 2015.

114 Come previsto dalle “*Logo and Trademark guidelines*”, sito web cit., paragrafo “*The Name*”, come tradotto dall'originale inglese: “*All the letters in 'GNOME' should be capitalized*”.

115 Come previsto dalle “*Logo and Trademark guidelines*”, sito web cit., paragrafo “*The Name*”, come tradotto dall'originale inglese: “*'GNOME' can be used as a generic name or as an adjective when describing GNOME project activities and products. Don't use it as a noun or verb*”.

116 Come previsto dalle “*Logo and Trademark guidelines*”, sito web cit., paragrafo “*The Name*”, come tradotto dall'originale inglese: “*Don't modify the word 'GNOME' or compound it with other words*”.

117 Il logo del Progetto *GNOME* è visualizzabile alla pagina web <http://www.gnome.org/wp-content/uploads/2013/06/gnome-logos.png>, consultata in data 10 Marzo 2015.

2. Deve essere chiaramente distinguibile.
3. I colori ad esso ammessi sono il nero od il bianco, a seconda dello sfondo. L'utilizzo di altri colori è vietato.
4. Non deve essere inglobato in immagini o grafiche di alcun genere.¹¹⁸

L'uso del marchio *GNOME* – nelle forme appena citate – da parte di terzi è soggetto alle *Licensing guidelines*¹¹⁹ che prevedono:

1. Il cosiddetto *Fair use* ovvero l'utilizzo del *trademark* nelle forme prescritte: “È possibile utilizzare in modo corretto il nome del marchio *GNOME* in constatazione di fatto inerenti a *GNOME*, per comunicare sinceramente che il prodotto o servizio creato è compatibile od è stato progettato con *GNOME*. Asserzioni di compatibilità e progettazione devono, ovviamente, essere accurati. Non è possibile utilizzare i loghi di *GNOME* o le stilizzazione della parola *GNOME* o di altri marchi registrati da *GNOME* senza la previa autorizzazione scritta in tal senso. Non è possibile in nessun modo statuire od implicare che *GNOME* produce, approva o sostiene un ente commerciale terzo od i prodotti da esso creati in assenza della esplicita autorizzazione scritta. Quando un corretto uso del marchio *GNOME* è posto in essere, è necessario riconoscere che la Fondazione *GNOME* possiede tale marchio. Questo che segue è il linguaggio appropriato per fare quanto prescritto: “Il logo ed il nome di *GNOME* sono marchi registrati ovvero marchi registrati della Fondazione *GNOME* negli Stati Uniti o in altri paesi”. ”¹²⁰
2. Il cosiddetto *Proper use* ovvero l'uso del marchio in modo appropriato e consono così come previsto dalle stesse *guidelines*:

118 Come previsto dalle “*Logo and Trademark guidelines*”, sito web cit., paragrafo “*The Logo*”, i punti 1-4 come tradotti dall'originale inglese: “*The GNOME logo should be used as provided, in either the horizontal or vertical orientation. It can be resized, although you should ensure that the letters remain legible. Always ensure that the logo is: clearly distinguishable, black or white, depending on the background color (other colors are not permitted) and not embedded within other images or graphics*”.

119 *Trademark guidelines* del marchio *GNOME*, sito web cit.

- "Il marchio GNOME usato come Aggettivo deve essere Seguito da un Nome Generico o da un Sostantivo. Un marchio non è nè un sostantivo nè un verbo"¹²¹. Ciò per evitare che terzi possano addomesticare l'uso del marchio a loro piacimento assegnando il nome *GNOME* facendolo seguire dall'identificativo del prodotto da loro creato.
- "Non Far Uso del marchio GNOME nelle forme Plurali o Possessive, non Concatenarlo Mai con altre parole per il tramite di un trattino od abbreviarlo. Una eccezione a questo punto può essere concessa qualora il termine GNOME si riferisca al nome della Fondazione"¹²². Questo onde evitare che terzi malevolmente possano manipolare il marchio *GNOME* introducendo caratteri quali punti, trattini, punti e virgola o due punti traendo, così, in inganno l'acquirente del prodotto data l'estrema similitudine dei marchi proposti.
- "Non Utilizzare i Marchi Che Non Compaiono nella Lista dei Trademark di GNOME, o Forme dei Marchi GNOME che si Differenziano Da quelli presenti nella Lista"¹²³. Anche una piccola ed apparentemente innocua trasformazione può comportare la creazione di un marchio diverso da quello previsto, va evitata, quindi, qualsivoglia variazione del testo ed a tal fine si richiede di:

120 *Trademark guidelines* del marchio *GNOME*, sito web cit., paragrafo "Fair use of GNOME Trademarks", come tradotto dall'originale inglese: "You may make fair use of GNOME word marks to make true factual statements GNOME, or to truthfully communicate that your product or service is compatible with, designed for use with, or was designed using, GNOME. Assertions of compatibility, design, must, of course, be accurate. You cannot use GNOME logos or stylizations of GNOME word or other GNOME Trademarks unless you have explicit written permission to do so. You should not in any way state or imply that GNOME produces, endorses, or supports your company, products, or services unless you have explicit written permission to do so. When making fair use of a GNOME Trademark, you should acknowledge that the GNOME Foundation owns the trademark. The following language is appropriate: "The GNOME logo and GNOME name are registered trademarks or trademarks of GNOME Foundation in the United States or other countries"."

121 *Trademark guidelines* del marchio *GNOME*, sito web cit., paragrafo "Proper use of the GNOME Trademarks. Generally", come tradotto dall'originale inglese: "Use a GNOME Trademark as an Adjective Followed by the Generic Name/Noun. A trademark is neither a noun nor a verb".

122 *Trademark guidelines* del marchio *GNOME*, sito web cit., paragrafo "Proper use of the GNOME Trademarks. Generally", come tradotto dall'originale inglese: "Do Not Use a GNOME Trademark in the Plural or Possessive Form, and Never Hyphenate or abbreviate. An exception to this can be when GNOME is used to refer to the Foundation's name".

123 *Trademark guidelines* del marchio *GNOME*, sito web cit., paragrafo "Proper use of the GNOME Trademarks. Generally", come tradotto dall'originale inglese: "Do Not Use Trademarks That Do Not Appear on the List of GNOME Trademarks, or Forms of GNOME Trademarks that Vary From the List".

"Distinguere i Marchi GNOME Dalle Parole che li circondano"¹²⁴.

Le tutele previste dalle *Licensing Guidelines* sono giuridicamente rafforzate dalla effettiva presenza delle registrazioni (*registrations* in lingua inglese) dei suddetti *trademarks* negli Stati Uniti. La legge federale più importante in tal senso è il *Lanham Act*¹²⁵, entrata in vigore nel 1946, successivamente modificata nel 1996 ed ora contenuta nel titolo 15, United States Code, sezione 1051 e seguenti. La registrazione di un *trademark* – nell'ordinamento giuridico statunitense – richiede fondamentalmente due elementi: la presenza in commercio del marchio e la sua capacità distintiva. Entrambe le caratteristiche elencate sono avvalorate dalla definizione di *trademark* all'interno dello U.S.C, che dispone: “*Il termine "trademark" può includere qualsiasi parola, nome, simbolo, o dispositivo, o la combinazione di questi elementi*

—
(1) *usato da una persona, o*

(2) *di cui una persona possiede l'intenzionalità di farne uso in buona fede nel commercio, ciò si applica alla registrazione nel registro principale istituito da questo capitolo, per identificare o distinguere lei od i suoi beni, incluso un prodotto unico da quelli manufatti o venduti da altri per indicarne l'origine, anche nel caso in cui tale origine sia sconosciuta*”¹²⁶.

124 *Trademark guidelines* del marchio GNOME, sito web cit., paragrafo “*Proper use of the GNOME Trademarks. Generally*”, come tradotto dall'originale inglese: “*Distinguish GNOME Trademarks From Surrounding Words*”.

125 *Lanham Act*, *Legal Information Insitute, Cornell University Law School*, disponibile alla pagina web https://www.law.cornell.edu/wex/lanham_act, “*La legge federale "Lanham Act", 15 U.S.C, sezione 1051 e seguenti, è stata promulgata con atto del Congresso nel 1946 sulla base del potere ad esso concesso dalla Clausola di Commercio. Prevede un sistema nazionale di registrazione dei trademark e protegge i proprietari dei marchi registrati a livello federale dall'uso di marchi simili nel caso in cui l'utilizzo possa causare motivo di confusione, o di diluizione di un marchio noto possa verificarsi*”, tradotto dall'originale inglese: “*The Lanham Act, 15 U.S.C. §§ 1051 et seq., was enacted by Congress in 1946 based on the power granted to it by the Commerce Clause. It provides for a national system of trademark registration and protects the owner of a federally registered mark against the use of similar marks if such use is likely to result in consumer confusion, or if the dilution of a famous mark is likely to occur. The scope of the Lanham Act is independent of and concurrent with state common law*”.

126 *United States Code*, op. cit., titolo 15, capitolo 22, sezione 1127, numeri 1 e 2, tradotto dall'originale inglese: “*The term “trademark” includes any word, name, symbol, or device, or any combination thereof— (1) used by a person, or (2) which a person has a bona fide intention to use in commerce and applies to register on the principal register established by this chapter, to identify and distinguish his or her goods, including a unique product, from those manufactured or sold by others and to indicate the source of the goods, even if that source is unknown*”.

Va ricordato in via preventiva che la registrazione di un marchio non è strettamente necessaria al fine di far valere i propri diritti su di esso essendo essenziali a tal riguardo il fatto giuridico del primo¹²⁷ e continuato utilizzo dei beni o servizi a cui tale marchio fa riferimento. Questa dovuta precisazione inerisce a quelli che sono gli elementi fondanti il diritto sui marchi e brevetti nei paesi aventi un ordinamento giuridico di *Common Law*. Date queste premesse ed avendo precedentemente sottolineato che la Fondazione *GNOME* ha optato per la registrazione dei suoi *trademark* urge approfondire quali siano i benefici che strettamente ineriscono alla *registration* – rispetto al mero e continuato uso del bene o del servizio a cui tale marchio fa riferimento – presso lo *United States Patent and Trademarks Office* ex titolo 15, capitolo 22, sezione 1051 dello U.S.C:

1. La pubblicità che la registrazione offre al marchio tramite i pubblici registri e *database* mantenuti dallo *United States Patent and Trademarks Office*, ciò consente al titolare di dimostrare in giudizio, con una certa facilità, la priorità temporale del proprio marchio e la sua estensione territoriale, evitando così che terzi possano utilizzare marchi di natura simile od uguale.
2. La rimozione dei limiti territoriali previsti per l'utilizzazione del *trademark* che, qualora rimanga nella sua forma non registrata, sarà limitato all'area geografica nella quale il prodotto associato a quel marchio viene effettivamente venduto ed, eventualmente, alla zona limitrofa nella quale ci si attende ragionevolmente di vendere quel prodotto in futuro.
3. La possibilità di utilizzare il simbolo “circled-R” (®), la didascalia “*Registered in U.S. Patent and Trademark Office*” o l'abbreviativo “*Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.*” per sottolineare il fatto che il *trademark* è stato registrato con successo presso lo *United*

127 Il primo utilizzo del marchio fa anche riferimento all'elemento della novità. Per soddisfare tale requisito è, in primis, necessario che tale marchio sia effettivamente disponibile. A questo scopo e per evitare l'eventuale rischio di investire inutilmente in un *trademark* vedendosi poi costretti a sospenderne l'uso poichè avvenuto a danno del legittimo titolare, è altamente consigliato eseguire una accurata ricerca preventiva volta a verificare la presenza sul mercato di marchi potenzialmente in conflitto con quello che si vuol utilizzare. Tale ricerca, che dovrebbe essere la più ampia possibile, deve rivolgersi tanto alle registrazioni federali, che a quelle statali, prendendo in esame non solo le richieste di registrazione pendenti o abbandonate ma anche di quelle scadute.

States Patent and Trademarks Office. (ex titolo 15, capitolo 22, sezione 1111, U.S.C.)

4. La possibilità di recuperare le risorse economiche non percepite nella loro forma di danno emergente, lucro cessante¹²⁸ o di utili mai acquisiti da parte del titolare del marchio registrato. (ex titolo 15, capitolo 22, sezione 1117, U.S.C)
5. La possibilità di ottenere il rimborso delle spese legali nelle cause che vedessero protagonista la violazione del proprio marchio. (ex titolo 15, capitolo 22, sezione 1117, U.S.C)
6. La presunzione di legittimità del titolare del *trademark* al diritto esclusivo di farne uso nella attività per la quale tale marchio è stato, in origine, registrato. (ex titolo 15, capitolo 22, sezione 1115, lettera (b), U.S.C)

Dati questi presupposti la Fondazione *GNOME* inoltrò formalmente la documentazione richiesta dallo *United States Patent and Trademarks Office* affinché il marchio *GNOME* potesse essere registrato – passando, quindi, da *unregistered* a *registered* – in data 7 febbraio 2002. Il marchio divenne ufficialmente ed a tutti gli effetti registrato negli Stati Uniti d'America all'incirca quattro anni più tardi, il 12 settembre 2006.

¹²⁸ Il *lucrum cessans*, compenso in denaro dovuto dal danneggiante al danneggiato per le conseguenze negative e future – dovute al danno – che quest'ultimo dovrà sopportare, è un istituto derivante dal diritto Romano, poi trasfuso negli ordinamenti giuridici di *Civil Law*, che non ha una puntuale corrispondenza nel diritto statunitense. La categoria giuridica che maggiormente si avvicina al concetto di lucro cessante è quella dei *general damages*, questa, però, è molto più ampia e vede, su tutti, l'inclusione di elementi quali la sofferenza e la perdita di aspettativa di vita.

§.3.- La disputa legale con *Groupon*: “a non-profit organization wins against a multi millionaire revenue company”

Recentemente la Fondazione *GNOME* si è vista partecipare di una diatriba legale¹²⁹ – con oggetto il marchio da lei custodito – avente come controparte il *leader* mondiale dei gruppi d'acquisto *Groupon*. La nota società americana contratta l'acquisto di beni e servizi con i venditori interessati, i quali offrono alla stessa un determinato livello di sconto per un volume considerevole di merce che la società con sede a Chicago andrà poi ad acquisire pagandone il corrispettivo. L'acquisto finale della merce alle condizioni pattuite è una mera eventualità ed è soggetta al raggiungimento del numero di clienti previsto per l'effettivo conseguimento del volume di acquirenti precedentemente concordato. Se ciò avviene, *Groupon* confermerà l'offerta e gli utenti interessati ed iscritti al servizio potranno acquistare il prodotto od il servizio in questione. *Groupon* conta una presenza in quarantotto paesi del mondo, un fatturato di oltre 3, 191¹³⁰ miliardi di dollari ed un numero di dipendenti pari a 11.843¹³¹. Nel maggio del 2014 la sopra citata società decise di lanciare un sistema POS¹³² composto da un *tablet* che avrebbe permesso ai negozianti di facilitare le operazioni di identificazioni dei clienti che volessero reclamare un *coupon* velocizzandone allo stesso tempo il pagamento tramite carta di pagamento, quale bancomat o carta di credito. Lo strumento che *Groupon* si apprestava ad introdurre in commercio prese il nome di *Gnome* come testimonia l'annuncio del prodotto presentato agli investitori il 19 maggio 2014: “*Groupon* oggi annuncia *Gnome*, una nuova piattaforma basata su di un *tablet* che fornirà strumenti sofisticati ai commercianti

129 In diritto italiano la fattispecie che andremo a delineare è definita come concorrenza sleale confusoria: “*Produrre confusione significa ingenerare nei destinatari del messaggio in cui l'atto confusorio si traduce un falso convincimento circa i prodotti e/o l'attività con i quali vengono a contatto, vale a dire il convincimento che si tratti dei prodotti e/o dell'attività di un certo imprenditore mentre in realtà devono ricondursi a un imprenditore diverso*” (Di Cataldo Vincenzo, Vanzetti Adriano, “*Manuale di diritto industriale*”, Giuffrè Editore, 2009, Capitolo IV “*La concorrenza per confondibilità*”, p. 35 ss.).

130 Dato tratto dall'ultimo *report* finanziario disponibile alla pagina web <https://www.google.com/finance?q=NASDAQ:GRPN&fstype=ii> alla voce “*Revenue*” aggiornato al 31 Dicembre 2014, consultata in data 10 Marzo 2015.

131 Il numero totale dei dipendenti è aggiornato al quarto trimestre del 2014 disponibile alla pagina web <https://www.google.com/finance?q=NASDAQ:GRPN>, consultata in data 10 Marzo 2015.

132 POS è l'acronimo di *Point of Sale*, apparecchiatura che permette al cliente di effettuare il pagamento della merce acquistata presso un fornitore per il tramite di carte di pagamento quali, ad esempio, il bancomat o la carta di credito.

locali in modo tale che essi possano gestire la loro attività in modo più efficiente e possano capire al meglio (le esigenze, N.d.T) dei loro clienti”¹³³. L'oggetto del comunicato¹³⁴ e la presenza in esso della annotazione TM (™) preceduta dal termine *Gnome*¹³⁵ allarmarono sin da subito il Consiglio di Amministrazione della Fondazione *GNOME* che nel frattempo aveva appreso la notizia di una possibile violazione del *trademark* da lei tutelato. La società con sede a Chicago non solo avanzava delle pretese sul possesso del marchio controverso millantandone il cosiddetto *first and continuative use*¹³⁶ ma inoltrava formali applicazioni¹³⁷ per la registrazione del medesimo. Le *trademark applications* che *Groupon* aveva presentato allo *United States Patent and Trademarks Office* avanzavano un ulteriore elemento critico relativo alla *trademark class*¹³⁸ prescelta essendo questa perfettamente combaciante con quella

133 Annuncio e presentazione dei dettagli del prodotto *Gnome by Groupon* agli investitori, disponibile alla pagina web <http://investor.groupon.com/releasedetail.cfm?releaseid=848707>, consultata in data 11 Marzo 2015.

134 L'oggetto del comunicato agli investitori recita, infatti, le seguenti parole: “*Groupon Lancia Gnome™ — Una Soluzione Tablet che Aiuta i Commercianti a Gestire il Loro Business e Connette i Clienti*”, come tradotto dall'originale inglese: “*Groupon Launches Gnome™ — A Tablet Solution that Helps Merchants Run Their Business and Connect with Customers*”.

135 L'adozione di nomi o segni distintivi confondibili con quelli di altri è considerata (ex art. 2598 c. 1 C.C) una delle fattispecie classificabili come concorrenza sleale.

136 “*First and continuative use*”, letteralmente “*Primo e continuativo uso*”, i due canoni descritti nel paragrafo precedente come sufficienti ad acquisire i *common law rights* sul bene immateriale controverso.

137 Il numero totale delle applicazioni che *Groupon* inoltrò allo *United States Patent and Trademarks Office* fu pari a ventotto. La lista completa è disponibile a queste pagine web: http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86200190%0A86200193%0A86200194%0A86200196%0A86200657%0A86200661%0A86200759%0A86200763%0A86200765%0A86227618%0A&caseType=SERIAL_NO&searchType=multiStatus, http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86287930%0A86287935%0A86287938%0A86287940%0A86287946%0A86287951%0A&caseType=SERIAL_NO&searchType=multiStatus, http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86441913%0A86441922%0A86441923%0A86441925%0A86441926%0A86441930%0A86441933%0A86441934%0A86441937%0A86441941%0A86441945%0A86441951%0A&caseType=SERIAL_NO&searchType=multiStatus, consultate in data 11 Marzo 2015.

138 Le *trademark classes* rappresentano le classificazioni entro le quali beni o servizi vengono categorizzati ai fini della registrazione dei loro marchi. Gli elementi che contraddistinguono una classe dall'altra si fondano principalmente sulle caratteristiche intrinseche del bene o del servizio. I prodotti finiti che presentassero molteplici scopi potranno essere categorizzati di conseguenza nelle classi che vedessero compresa le loro funzioni primarie o secondarie. Ad ogni registrazione presso lo *United States Patent and Trademarks Office* vengono assegnate due tipologie di classi, l'una denominata “*International Class*” o “*Nice Classification*” (suddivisa in quarantacinque classi tra beni e servizi, nata a seguito dell'Accordo di Nizza del 1957. La lista completa delle *International Classes* aggiornata alla decima edizione del *Nice Agreement* è disponibile alla pagina web <http://www.uspto.gov/trademark/trademark-updates-and-announcements/nice-agreement-tenth-edition-general-remarks-class>, consultata in data 11 Marzo 2015) e l'altra chiamata “*U.S Class*” (categorizzazione gestita direttamente dallo *United States Patent and Trademarks Office*. La lista completa delle *U.S Classes* è disponibile alla pagina web <http://www.uspto.gov/web/patents/classification/selectnumwithtitle.htm>, consultata in data 11 Marzo 2015).

del marchio *GNOME*¹³⁹. La reazione collettiva del Consiglio della Fondazione *GNOME* fu inizialmente di assoluta incredulità data anche dalle prime riflessioni che venivano in essere nelle riunioni che seguirono alla notizia. Le perplessità maggiori riguardavano le motivazioni insite nel comportamento scorretto di *Groupon*, società con un consistente numero di sviluppatori e di legali¹⁴⁰, animata – a quanto la stessa sostiene¹⁴¹ – dai principi fondanti il movimento del *Software Libero*. Le possibilità, date tali premesse, che *Groupon* non fosse a conoscenza dell'esistenza dell'ambiente *Desktop GNOME* e del suo marchio, sono alquanto remote e si riconducono verosimilmente alla tendenza di un cospicuo numero di entità commerciali – aventi un rilevante potere in termini di risorse economiche spendibili – di porre in essere le formalità necessarie alla registrazione di un *trademark* già in uso¹⁴² da una organizzazione od una società di modeste dimensioni che, vedendosi costretta al pagamento di onerose spese legali, sarà costretta a perdere inequivocabilmente i diritti su quel determinato marchio. Le ragioni intime tali da giustificare la decisione di *Groupon* di appropriarsi del marchio *GNOME* sono, ad oggi, sconosciute ma costrinsero la Fondazione *GNOME* a lanciare una raccolta fondi (*fundraising campaign*) per poter sostenere le spese legali volte ad opporre

139 La *International Class* selezionata da *Groupon* fu la 009, le *U.S Classes* furono, invece, le seguenti: 021, 023, 026, 036, 038. Sia la classe internazionale che quella statunitense coincidevano perfettamente con quelle scelte nel 2002 ed approvate nel 2006 dalla Fondazione *GNOME*. Le *trademark applications* di riferimento sono disponibili alle pagine web <http://goo.gl/5XFv5s> e <http://goo.gl/we8QFv>.

140 Uno dei presupposti che abbiamo riportato in nota nel paragrafo precedente è la ricerca di anteriorità preventiva che ogni individuo, entità o *team* di legali dovrebbe porre in essere nel momento che precede l'uso (nel caso di un marchio non registrato) o la registrazione (nel caso di un marchio registrato) di un *trademark*. Maggiori sono le perplessità che sorgono spontanee – nel caso di cui stiamo trattando – essendo il marchio *GNOME* un marchio a tutti gli effetti registrato presso lo *United States Patent and Trademarks Office*, ente statale che mette a disposizione alla pubblica consultazione i suoi *database*.

141 In un comunicato del 7 Ottobre 2014, *Groupon* sostenne di utilizzare molti degli strumenti e dei *software* cosiddetti *open source*, di trarne da essi vantaggio e di condividere, a loro volta, e quando ciò fosse possibile, le eventuali migliorie introdotte. Il comunicato è disponibile alla pagina web <https://engineering.groupon.com/2014/open-source/sharing-is-caring-open-source-at-groupon/>, consultata in data 11 Marzo 2015.

142 Al fine di poter “essere considerate concorrenzialmente illecite (per il diritto italiano, *N.d.A.*), produrre confondibilità con i prodotti o con l'attività di un determinato concorrente, loro presupposto comune è che consistano nella riproduzione più o meno puntuale di uno o più elementi idonei ad individuare quei prodotti o quella attività, vale a dire di uno o più segni distintivi di essi” (“*Manuale di Diritto Industriale*”, op. cit., p. 37). È chiaro come *Groupon* chiedendo la registrazione di un marchio denominativo avente la medesima composizione di lettere e di *target* (meglio definita come *trademark class*, vedi nota n. 138) – rispetto a quello della Fondazione *GNOME* – cagionava danno allo stesso ente come previsto dalla Giurisprudenza consolidata della Suprema Corte, secondo cui “a concretare l'ipotesi della concorrenza sleale è sufficiente che l'atto relativo sia idoneo a danneggiare l'altrui azienda, indipendentemente da un danno concretamente verificatosi” (Cass. Civile, Sez. I, 2 Aprile 1982, n. 2020).

la registrazione (ex titolo 15, capitolo 22, paragrafo 1063, lettera (a) U.S.C) delle ventotto *trademark applications* che il *leader* del settore dei gruppi d'acquisto avanzò agli uffici dello *United States Patent and Trademarks Office*. Il supporto che la Fondazione *GNOME* ricevette dai sostenitori del *Free Software*, di *GNOME* e dei valori da essi perseguiti fu senza precedenti: presero parte alla campagna di *fundraising* 5622 individui e furono raccolti in meno di quarantotto ore 102,608.76 dollari. Al contempo migliaia furono le lettere di reclamo che i clienti di *Groupon* inviarono in segno di protesta ai vertici della società a cui seguirono le cancellazioni degli *account* e le promesse di non far più utilizzo del servizio offerto, incredibile fu il numero di *tweet* e di condivisioni delle notizia che rimbalzò fino a giungere alle più importanti testate giornalistiche di settore in tutto il mondo. L'onda mediatica e la cattiva pubblicità obbligò *Groupon* a ritirare tutte le ventotto *trademark applications* presentate ed a rinominare il sistema di POS che si stava apprestando a lanciare sul mercato¹⁴³. L'inaspettato responso della comunità e l'amore nei confronti dei valori promossi e sostenuti dal movimento del *Software Libero* – così come ampiamente delineati nel primo capitolo di questo scritto – hanno permesso alla Fondazione *GNOME* di mantenere intatti i marchi da lei difesi sin dal 2006 neutralizzando, così, il subdolo tentativo di *Groupon* di ottenerne il possesso. Le logiche interne del *Free Software* e la loro capacità di smuovere l'opinione pubblica si presentano come una garanzia extra ordinem posta a tutela dei beni immateriali da essa difesi. Tale garanzia, riepilogando, si pone ad un livello sovraordinato rispetto alle tutele¹⁴⁴ che il diritto prevede e consiste in una condivisione di intenti e di forze che si sostanziano nella cruda anteposizione di dinamiche conformi ai principi fondanti il *Software Libero* nei contesti in cui ciò risultasse essere essenziale per la sua preservazione.

143 La decisione di abbandonare le applicazioni di registrazione dei marchi e l'accordo raggiunto con la Fondazione *GNOME* avvenne tramite un *joint statement* (letteralmente dichiarazione condivisa) disponibile alle pagine web <https://engineering.groupon.com/2014/misc/gnome-foundation-and-groupon-product-names/> e <http://www.gnome.org/news/2014/11/groupon-has-agreed-to-change-its-product-name/>, consultate in data 11 Marzo 2015.

144 Tutele che, in diritto italiano, saranno, inizialmente, di natura cautelare, quali la descrizione (con cui il titolare del diritto acquisisce la prova della violazione del proprio diritto prima dell'instaurazione del giudizio ordinario), il sequestro (strumento che impedisce l'ulteriore circolazione del prodotto che reca il marchio copiato o contraffatto) e l'inibitoria (strumento con cui il giudice vieta a coloro che hanno posto in essere atti ritenuti di concorrenza sleale di perpetrare ulteriormente la violazione). Si veda a riguardo Davide Cesiano, "La tutela cautelare in tema di marchi e concorrenza sleale", Le Fonti, 2008, pp. 55 e ss.)

CONCLUSIONE

Lo scritto, dopo aver approfonditamente delineato le caratteristiche principali del *Software Libero*, delle licenze che ad esso si ispirano, presentando casistiche e confronti pratici con le pari licenze di tipo proprietario, della Fondazione *GNOME* e dei suoi organi interni con ampi cenni ad elementi quali la comunità degli utenti ed i membri dello stesso ente con le peculiarità che li contraddistinguono, culminando con un'analisi delle proprietà intellettuali della *Foundation*, si prepara a raggiungere le sue battute conclusive ed a questo proposito si presta ad offrire ulteriori riferimenti per quanto concerne le problematiche passate e presenti della Fondazione e del Progetto *GNOME*, fornendo una chiave di lettura delle stesse e maggiori precisazioni sulle modalità utilizzate per la loro risoluzione. Infine, gli obiettivi e le prospettive future dell'ente. Mancano ancora pochi mesi alla data in cui la Fondazione *GNOME* raggiungerà il suo quindicesimo anno di vita coronando un percorso iniziato nel lontano 2000 e contrassegnato, tra gli sporadici momenti di difficoltà, da grandi e durevoli successi. Fu nel corso del *GUADEC* 2008 tenutosi ad Istanbul che il Progetto *GNOME* presentò quella che sarebbe stata la completa rivisitazione dell'ambiente *Desktop* dallo stesso sviluppata. Questa rivoluzione il *Desktop Environment* travolgendone le fondamenta – prima costruite al di sopra dalla cosiddetta “*Desktop metaphor*”¹⁴⁵ – e dando origine alla *GNOME Shell*, consistente in una rappresentazione degli spazi di lavoro più astratta, dove il passaggio tra i medesimi ed i diversi compiti si svolge in un'area separata dalla scrivania detta Panoramica (dall'inglese *Overview*). La radicale modificazione intervenuta e la nascita della *GNOME Shell* diede lo slancio a *GNOME 3* – serie di rilasci che prese il posto del tanto acclamato *GNOME 2* – originariamente accolto in modo negativo dalla comunità degli utenti che per più di dieci anni avevano convissuto con un ambiente *Desktop* presentante caratteristiche totalmente dissimili. Le numerose critiche che gli furono rivolte in principio

¹⁴⁵ I termini “*Desktop metaphor*”, letteralmente “Metafora della scrivania”, spiegano come un ambiente *Desktop* possa essere paragonato ad una scrivania vera e propria in cui l'utente finale posiziona i propri *file* e cartelle nello stesso modo in cui sistemerebbe dei libri o dei fascicoli su di una scrivania. Da qui l'idea di denominare la schermata principale del proprio *computer* con il medesimo termine utilizzato per definire l'oggetto reale a cui si ispira.

dimostrano come il prodotto così rivisitato non raffigurasse, ancora, ciò che i disegnatori avevano pianificato. Ciò avrebbe richiesto un arco temporale maggiore dati gli ambiziosi obiettivi e la notevole mole di lavoro prevista per gli sviluppatori. *GNOME 3* era ed è, quindi, un ambiente *Desktop* in costante sviluppo: molteplici sono le funzionalità che vedono la luce ad ogni successivo rilascio e che lo rendono sempre più completo, maturo ed in maggior misura combaciante con le visioni dei progettisti considerate, inizialmente, di difficile attuazione. La transizione da *GNOME 2* a *GNOME 3* e la seppur breve crisi finanziaria¹⁴⁶ della Fondazione rappresentano, ad oggi, due delle più rilevanti problematiche recentemente presentatesi all'attenzione del Consiglio, dei membri della Fondazione e della comunità. Le modalità adottate per mitigare e porre fine a tali complicazioni furono improntate sulla trasparenza, valore che animò l'operato del Consiglio durante l'espletamento di ogni sua singola azione volta a ridefinire e ridimensionare le difficoltà sorte. L'importanza di rendere pubbliche determinate statuizioni da parte degli organi della Fondazione, riceverne i *feedback* da una pleora di individui e fondare le proprie discussioni sull'insieme dei presupposti che da questi scaturiscono prefigura una inevitabile commistione di intenti aventi come punto in comune la completa adesione ai valori diffusi dal *Software Libero*. Le finalità condivise dalla Fondazione e dal Progetto *GNOME* si fondono nelle decisioni del Consiglio, composto da individui ai quali sono stati riconosciuti particolari meriti nel corso del loro operato nelle fila dei *participants* della *community*. La meritocrazia, la trasparenza e la condivisione, non solo di codice, ma anche di esperienze ed opinioni¹⁴⁷ hanno permesso di consolidare le fundamenta

146 Il deficit nel *budget* della Fondazione prese piede nel 2014 in seguito all'incremento dei costi di amministrazione del programma di *internship* rivolto al ceto femminile *Outreach Program for Women (OPW)* ed ai cospicui rimborsi che venivano anticipati dalla Fondazione prima che le somme corrispondenti fossero versate dagli *sponsor* dello stesso programma. I fondi della *Foundation* furono messi in stato di *freeze*, furono riviste le procedure di spesa ed in pochi mesi la situazione tornò alla normalità. L'annuncio relativo al congelamento dei fondi fu presentato dal Tesoriere del Consiglio di Amministrazione ed è disponibile alla pagina web <https://mail.gnome.org/archives/foundation-list/2014-April/msg00050.html>, consultata in data 16 Marzo 2015.

147 La condivisione di idee, creatività ed opinioni contraddistingue la società che Bejoy Thomas definisce con il termine "*Knowledge Society*", società animata dallo scambio reciproco di conoscenza e solo limitatamente dalla forza lavoro e da capitali, elementi caratteristici delle società industriali. Tratto da Thomas, Bejoy K. "Participation in the Knowledge Society: The Free and Open Source Software (FOSS) Movement Compared with Participatory Development." *Development in Practice* 20, no. 2 (April 1, 2010), p. 271, dall'originale inglese: "*We live in what is termed a 'Knowledge Society', one in which 'knowledge' (ideas, creativity, information, etc.) forms the basis of development and change, in contrast to factors of production, such as labour or capital, as in an industrial society.*"

della *Foundation* rendendone i successi un patrimonio comune a tutti i soggetti che hanno visto una partecipazione diretta ad essa. La presenza di un'entità sovraordinata al Progetto *GNOME*, suddivisa in organi decisionali e meramente organizzativi, volta allo svolgimento delle quotidiane attività di sviluppo e mantenimento del tessuto sociale della comunità che la compone, di tutela dei fondi e dei beni immateriali che ne compongono l'instimabile patrimonio, permette il perfetto funzionamento della macchina *GNOME* preservandone le componenti interne da agenti esogeni malevoli quali, come nel sopra citato esempio, *Groupon*. La buona riuscita delle operazioni inerenti l'organizzazione della Fondazione, le modalità adottate e gli ideali perseguiti hanno contraddistinto le vicende e la storia della *Foundation* degli ultimi anni facendone spostare il raggio d'azione su problematiche concernenti il coinvolgimento di un numero maggiore tra enti commerciali – per una eventuale partecipazione come *sponsors* nella *Advisory Board* – e singoli *contributors*, entrambi fondamentali per la riuscita del Progetto *GNOME*, gli uni per le risorse economiche prestate e gli altri per l'enorme apporto di contribuzioni (esse siano codice prodotto, traduzioni, *marketing* e promozione, documentazione e via dicendo), rispettivamente. A tale riguardo fanno capolino le recenti valutazioni di ampliamento del proprio mercato all'Asia in paesi quali la Cina, marcata da un elevatissimo numero di abitanti, in potenza utenti finali di un prodotto svincolato dall'ideologia proprietaria e dalle insidie¹⁴⁸ che essa racchiude. Governi quali quello cinese hanno scelto di adottare, per le motivazioni addotte, distribuzioni *GNU / Linux* adattate ai loro scopi e prive di eventuali raggiri essendo il codice da loro in utilizzo interamente consultabile nella forma nativa di *source code*. Queste ultime considerazioni lasciano intravedere un futuro roseo per la diffusione degli ambienti *Desktop* di *Software Libero* in paesi emergenti ed in piena crescita, sempre più attenti a non esporre a Stati terzi documenti ed informative confidenziali. Gli investimenti dei medesimi Stati non saranno più rivolti all'acquisto di costosissime licenze ma alla ricerca ed alla formazione scolastica ed universitaria in materie scientifiche – tra cui, su tutte, l'informatica – degli studenti interessati. Essi, nel momento in cui verranno incaricati dal loro Governo di sviluppare gli applicativi

148 Insidie come *backdoors*, raggiri che gli sviluppatori – a seguito, ad esempio, di accordi segreti tra la società per cui essi lavorano ed un Governo avversario – possono includere nel codice degli applicativi *software* da essi sviluppato al fine di acquisire informazioni riservate sulle transazioni effettuate da parte di altri Stati.

software funzionali all'infrastruttura dello Stato, potranno fondare il loro operato sul codice sorgente già disponibile adattandolo alle esigenze interne del loro paese di origine ottenendo un ragguardevole risparmio di risorse economiche favorendo al contempo la ricerca e la formazione della propria popolazione. Questi elementi rendono il *Free Software* e di conseguenza *GNOME* – ambiente *Desktop* che ne incarna i valori e le potenzialità – preponderanti nelle valutazioni di convenienza e di qualità da parte di Stati, enti pubblici e soggetti privati interessati da un lato, all'utilizzo del *software* e dall'altro alla sua versatilità in presenza delle mutevoli esigenze del contesto in cui tali applicativi operano. La tematica è, da un decennio a questa parte, molto attuale – seppur l'adozione di applicativi *Open* proceda, purtroppo, molto a rilento rispetto ad altra realtà virtuose quali il Brasile e la Francia – anche nel nostro paese e diverse sono state le regioni e gli enti locali che hanno legiferato in tal senso, su tutti la Toscana¹⁴⁹, l'Umbria¹⁵⁰, il Veneto¹⁵¹, il Piemonte¹⁵², il Lazio¹⁵³ ed i comuni di Firenze e Torino con particolare menzione della Provincia di Bolzano. È chiaro, riassumendo, che il futuro vedrà una esponenziale crescita dell'adozione del *Free Software*; in questa, il Progetto *GNOME* giocherà un ruolo fondamentale e le scelte che la Fondazione e la *Advisory Board* intraprenderanno nei prossimi anni saranno cruciali per l'espansione e l'ampliamento dei margini territoriali di adozione dell'ambiente *Desktop* da essi patrocinato.

149 L. Regionale 26 Gennaio 2004, n.1 della regione Toscana in materia di "Promozione dell'amministrazione elettronica e della società dell'informazione e della conoscenza nel sistema regionale. Disciplina della "Rete telematica regionale toscana".

150 L. Regionale 25 Luglio 2006, n. 11 della regione Umbria, "Norme in materia di pluralismo informatico sulla adozione e la diffusione del software a sorgente aperto e sulla portabilità dei documenti informatici nell'amministrazione regionale."

151 L. Regionale 14 Novembre 2008, n. 19 della regione Veneto, "Norme in materia di pluralismo informatico, diffusione del riuso e adozione di formati per documenti digitali aperti e standard nella società dell'informazione del Veneto".

152 L. regionale 26 Marzo 2009, n. 9 della regione Piemonte, "Norme in materia di pluralismo informatico, sull'adozione e la diffusione del software libero e sulla portabilità dei documenti informatici nella pubblica amministrazione".

153 L. Regionale 18 giugno 2012, n. 7 della regione Lazio, "Disposizioni in materia di dati aperti e riutilizzo di informazioni e dati pubblici e iniziative connesse".

RIFERIMENTI

Norme

L. Regionale 26 Gennaio 2004, n.1 della regione Toscana in materia di "Promozione dell'amministrazione elettronica e della società dell'informazione e della conoscenza nel sistema regionale. Disciplina della "Rete telematica regionale toscana".

D. Legislativo 10 Febbraio 2005 n. 30, "Codice della proprietà industriale a norma dell'art. 15 della legge 12 Dicembre 2002, n. 273".

L. Regionale 25 Luglio 2006, n. 11 della regione Umbria, "Norme in materia di pluralismo informatico sulla adozione e la diffusione del software a sorgente aperto e sulla portabilità dei documenti informatici nell'amministrazione regionale."

L. Regionale 14 Novembre 2008, n. 19 della regione Veneto, "Norme in materia di pluralismo informatico, diffusione del riuso e adozione di formati per documenti digitali aperti e standard nella società dell'informazione del Veneto".

L. Regionale 26 Marzo 2009, n. 9 della regione Piemonte, "Norme in materia di pluralismo informatico, sull'adozione e la diffusione del software libero e sulla portabilità dei documenti informatici nella pubblica amministrazione".

L. Regionale 18 giugno 2012, n. 7 della regione Lazio, "Disposizioni in materia di dati aperti e riutilizzo di informazioni e dati pubblici e iniziative connesse".

L. 7 Agosto 2012 n. 134 in materia di "Misure urgenti per l'agenda digitale e la trasparenza nella pubblica amministrazione"

Giurisprudenza

Cass. Civ., sez. I., 2 Aprile 1982, n. 2020.

Dottrina

Bacon J., *"The Art of Community: Building the New Age of Participation"*, O'Reilly Media, 2009.

Bejoy, K. T., “*Participation in the Knowledge Society: The Free and Open Source Software (FOSS) Movement Compared with Participatory Development.*” *Development in Practice* 20, no. 2 (April 1, 2010).

Bessone M., “*Istituzioni di Diritto Privato*”, capitolo LXXIX, sezione IV “*I segni distintivi dell'imprenditore*”, Diciassettesima Edizione, Giappichelli Editore, 2010.

Davide Cesiano, “*La tutela cautelare in tema di marchi e concorrenza sleale*”, Le Fonti, 2008.
Di Cataldo V., Vanzetti A., “*Manuale di diritto industriale*”, Giuffrè Editore, 2009.

Fernandes S., Cerone A. e Barbosa L. S. “*Exploiting the FLOSS Paradigm in Collaborative E-Learning: Application to E-Government.*” In *Proceedings of the 6th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance*, 475–76. ICEGOV '12. New York, NY, USA.

Fujita H., Ikuine F., “*Open Source, a Phenomenon of Generation Changes in Software Development: The Case of Denshin 8 Go.*” *Annals of Business Administrative Science* 13, no. 1 (February 2014).

Heffan I., “*Copyleft: Licensing Collaborative Works in the Digital Age*”, *Stanford Law Review* 49, no. 6 (Luglio 1997).

Kapp M. K., “*The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*”, Pfeiffer, 2012.

Robles G., Reina A. L., Serebrenik A., Vasilescu B. e González-Barahona J. M., “*FLOSS 2013: A Survey Dataset About Free Software Contributors: Challenges for Curating, Sharing, and Combining.*” In *Proceedings of the 11th Working Conference on Mining Software Repositories, MSR 2014*. New York, USA.

Silberman G., “*A Practical Approach to Working with Open Source Software.*” *Intellectual Property & Technology Law Journal* 26, no. 6 (Giugno 2014).

Williams S., “*Codice Libero: Richard Stallman e la crociata per il software libero*”, O'Reilly Media, 2002. Tradotto da Bernardo Parrella.

Siti web

http://en.wikipedia.org/wiki/Non-disclosure_agreement

<http://images.apple.com/legal/sla/docs/iTunes.pdf>

<http://investor.groupon.com/releasedetail.cfm?releaseid=848707>

http://it.wikipedia.org/wiki/Red_Hat

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

<http://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>

<http://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>

<http://opensource.org/licenses/MIT>

http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=76368848&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch

http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86200190%0A86200193%0A86200194%0A86200196%0A86200657%0A86200661%0A86200759%0A86200763%0A86200765%0A86227618%0A&caseType=SERIAL_NO&searchType=multiStatus

http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86287930&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch

http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86287930%0A86287935%0A86287938%0A86287940%0A86287946%0A86287951%0A&caseType=SERIAL_NO&searchType=multiStatus

http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=86441913%0A86441922%0A86441923%0A86441925%0A86441926%0A86441930%0A86441933%0A86441934%0A86441937%0A86441941%0A86441945%0A86441951%0A&caseType=SERIAL_NO&searchType=multiStatus

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

<http://www.gnome.org/logo-and-trademarks/>

<http://www.gnome.org/news/2014/11/groupon-has-agreed-to-change-its-product-name/>

<http://www.gnome.org/wp-content/uploads/2011/11/bylaws.pdf>

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

<http://www.gnu.org/licenses/quick-guide-gplv3.html>

<http://www.google.com/diversity/at-google.html#tab=tech>

[http://www.treccani.it/enciclopedia/copyleft_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/copyleft_(Lessico-del-XXI-Secolo)/)

http://www.treccani.it/enciclopedia/sistema-operativo_res-b2a583f7-9bf0-11dc-9284-0016357eee51/

[http://www.treccani.it/enciclopedia/startup_\(Dizionario-di-Economia-e-Finanza\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/startup_(Dizionario-di-Economia-e-Finanza)/)

<http://www.uspto.gov/trademark/trademark-updates-and-announcements/nice-agreement-tenth-edition-general-remarks-class>

<http://www.uspto.gov/web/patents/classification/selectnumwithtitle.htm>

http://www.whitehouse.gov/the_press_office/TransparencyandOpenGovernment
<http://www.zerounoweb.it/casiutente/unicredit-il-valore-del-modello-open-source.html>
<https://engineering.groupon.com/2014/misc/gnome-foundation-and-groupon-product-names/>
<https://engineering.groupon.com/2014/open-source/sharing-is-caring-open-source-at-groupon/>
<https://mail.gnome.org/archives/foundation-list/2014-April/msg00050.html>
<https://mail.gnome.org/archives/gtk-list/1997-August/msg00123.html>
<https://people.gnome.org/~av/Yorba-IRS-determination-letter-final.pdf>
<https://sfconservancy.org/news/2015/feb/04/outreachy-joins/>
<https://wiki.gnome.org/Foundation/Charter>
<https://wiki.gnome.org/FoundationBoard/Resources/LicensingGuidelines>
<https://wiki.gnome.org/Outreachy?>
[action=AttachFile&do=view&target=InternContractMay2014Sample.pdf](https://wiki.gnome.org/Outreachy?action=AttachFile&do=view&target=InternContractMay2014Sample.pdf)
<https://www.dragonsreach.it/2012/12/13/the-future-is-cloudy/>
<https://www.fsf.org/about/>
<https://www.gnu.org/gnu/about-gnu.html>
<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.it.html>
<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.it.html>
<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html>
<https://www.google.com/finance?q=NASDAQ:GOOG>
<https://www.google.com/finance?q=NASDAQ:GRPN>
<https://www.google.com/finance?q=NASDAQ:GRPN&fstype=ii>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1051>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1063>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1111>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1115>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1117>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1127>
<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/>

<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/501>

https://www.law.cornell.edu/wex/lanham_act