

# FermoLUG News

La Newsletter del FermoLUG

Marzo 2017 - Numero 16

## Indice

- Lasciate stare gli hacker. Antenati di maker e startupper, sono loro i veri eroi della rivoluzione digitale 1
- Windows 10 col trucco e con l'inganno? 3

## L'hacking e i suoi protagonisti

In questo numero un elogio agli hacker che hanno fatto la storia dell'informatica come la conosciamo oggi, per capire cosa ci cela dietro la loro etica e quanti punti in comune ci sono con il vasto mondo del Software Libero.

Pagina 1

## Windows 10 è un malware?

Durante la prima fase di introduzione di Windows 10 sul mercato, Microsoft ha pesantemente usato tutti gli stratagemmi possibili per cercare di diffonderlo, chiedendo in modo subdolo di effettuare l'upgrade a chi già possedeva la precedente versione..

Pagina 3

## Autori cercasi!

Se ti piace scrivere articoli e recensioni, FermoLUG News ti sta cercando! Invia il tuo materiale a:

[info@linuxfm.org](mailto:info@linuxfm.org)



Gli Hacker hanno rivoluzionato il modo di vedere l'informatica oggi

## Lasciate stare gli hacker.

**Antenati di maker e startupper, sono loro i veri eroi della rivoluzione digitale**

*Ecco come la cultura hands on dell'hacking e l'etica calvinista della cooperazione ci hanno dato la quarta rivoluzione industriale*

Oggi si parla tanto di **startup, makers e Internet** e ci si scorda il contributo che a questi fenomeni hanno dato gli hacker di tutto il mondo. Un contributo di idee e di strumenti, tanto che possiamo dire che la stessa cultura di Internet è coeva alla cultura dell'hacking, come pure che i makers sono solo un altro nome che diamo agli hacker perché fa più fico.

**Steven Levy** è stato il primo a ricostruire una storia sistematica dell'hacking e dei suoi protagonisti, gli hacker, tratteggiandone le virtù (Hackers: Heroes of the Computer Revolution, 1984). Hacker, ci racconta **Levy**, è chi, nel mondo dell'informatica preferisce l'autorevolezza all'autorità, la competenza alle gerarchie, la creatività ai compiti ripetitivi, ma soprattutto chi crede che l'accesso

all'informazione e ai computer siano un valore da diffondere e difendere.

Secondo **Eric Raymond**, autore di La Cattedrale e il Bazar (<http://www.orion.it/%7Ealf/whitpapers/catbaz.html>) (1997), coautore con Bruce Perens della Open Source Definition (<https://opensource.org/osd>) "C'è una comunità, una cultura comune, di programmatori esperti e di maghi delle reti che affonda le radici della sua storia decenni addietro, ai tempi dei primi mini-computer e dei primi esperimenti su ARPAnet. I membri di questa cultura stanno all'origine del termine 'hacker'. Gli hacker hanno costruito internet. Gli hacker hanno reso il sistema operativo UNIX quello che è oggi. Gli hacker mandano avanti Usenet. **Gli hacker hanno fatto funzionare il World Wide Web.** Se fai parte di questa cultura, se hai contribuito ad essa e altre persone della medesima ti conoscono e ti chiamano hacker, allora sei un hacker." Altri hanno interpretato diversamente

mente la figura dell'hacker e anche se hanno avuto più fortuna di altri nel descriverla non è detto che ce ne abbiano restituito la forma complessiva.

Pekka Himanen nel suo *L'etica hacker e lo spirito della società dell'informazione*

(<http://www.ibs.it/code/9788807817458/himanen-pekka/etica-hacker-spirito.html>) (2001), ad esempio ha enfatizzato l'etica calvinista degli hacker, ma probabilmente non ha fatto i conti con le varianti etnografiche e culturali di soggetti che sono più esplicitamente orientati al conflitto e che mettono la propria arte al servizio di una causa comune: la liberazione dell'informazione.

A queste figure mitiche e sfuggenti molti teorici hanno guardato con interesse e con la difficoltà di coglierne l'essenza, elaborando definizioni che non trovano mai nessuno veramente d'accordo.

Eppure tutti sono convinti che abbia influenzato profondamente lo spirito del nostro tempo.

La "classe hacker" – efficacemente descritta dall'australiano McKenzie Wark nel suo *Un manifesto Hacker* (2005) – non esiste, ma la cultura hacker certamente sì. E con altrettanta certezza possiamo dire che ha modellato profondamente la nostra società.

Storicamente la cultura hacker è emersa in rapporto all'uso creativo delle macchine informatiche e le sue origini possono essere rintracciate nei dormitori del **Massachusetts Institute of Technology** a cavallo degli anni sessanta, quando un gruppo di scavezzacollo che si divertiva a giocare con i trenini elettrici decise che era più divertente farlo coi computer e conìò il termine hacker, per indicare quelli che con un "hack", una furbata, facevano funzionare meglio software, relais e telefoni.

**Da allora la cultura hacker si è espressa come un orientamento a vivere giocosamente il rapporto con macchine, fili elettrici e computer.**

La parola hacker, nome con cui in gergo vengono chiamati anche chiamati **tagliaboschi, zappatori, e giornalisti da strapazzo**, viene dall'inglese "to hack" che soprattutto nelle forme composte "significa tagliare a pezzi, intagliare, spezzare, sfrondare, aprirsi un varco", che è esattamente quello che i primi

hacker facevano: improvvisare soluzioni creative per rendere più veloci ed efficienti i compiti svolti dai computer, sfrondando righe di codice e aprendosi un varco verso la soluzione più veloce, non quella tecnicamente perfetta, ma quella più efficace in un dato contesto.

**L'attitudine hacker si è concentrata nella creazione di hardware e software semplici, usabili, economici e versatili, per facilitare la creazione di reti di macchine e di persone.**

Motivati dalla **sfida intellettuale**, dalla **passione per la ricerca**, dal **riconoscimento** all'interno della comunità e con l'**ambizione** di realizzare qualcosa di utile per sé e per gli altri, in quasi mezzo secolo gli hacker ci hanno consegnato **strumenti potenti** per fare meglio e più velocemente quello che ogni tappa della rivoluzione tecnologica ci offriva.

Infatti la cultura hacker ha creato i protocolli su cui ancora viaggia Internet, i sistemi operativi su cui ancora si basano i supercomputer, il software libero (<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.it.html>), le reti **peer to peer** e gli strumenti di cooperazione come i **blog** e i **wiki**, ed ha cambiato il nostro modo di rapportarci al mondo del sapere, dell'informazione e della tecnologia.

**Gli hacker e la cultura dell'innovazione**

Ma se appare ovvio il portato di questa cultura in tutte le attività umane che utilizzano i computer, strumenti ubiqui e pervasivi ormai insostituibili, diventati negli anni macchine generatrici di senso e di ambienti di vita, è meno ovvio individuare come i tratti ricorrenti e le caratteristiche peculiari dell'attitudine hacker si inverano oggi nella cosiddetta società della conoscenza e dell'informazione.

Se definiamo l'innovazione come la possibilità di fare quello che ieri era impossibile o impensabile (Granelli, Formenti), e se la condivisione di conoscenze è il motore primo dell'innovazione, capiamo come la cultura hacker e le storie degli hacker hanno strettamente a che fare con essa. In maniera diretta, perché molti hacker sono diventati imprenditori dell'innovazione tecnologica. **Steve Jobs** e **Richard Stallman** sono considerati universalmente eroi della rivoluzione informatica, ma bisogna pensare che senza il

**Napster** di Shawn Fanning oggi forse non esisterebbe iTunes; che senza lo Skype di Niklas Zennstrom, useremmo interfacce impossibili per telefonare via Internet invece di Signal; e che senza lo Slashdot di Rob Malda vivremmo un'era pre-blog.

Ma la cultura hacker si rapporta con la conoscenza e l'innovazione in maniera più sottile.

**1. Molti hacker, spesso sconosciuti, dedicano la propria vita a innovare** idee, pratiche, strumenti, applicando il proprio metodo – il free-style nella programmazione, il cut-up e il pensiero laterale – a domini noti in maniera innovativa e non sempre ortodossa. È stato il caso di Jerome Rota e Max Morice che con un'operazione di reverse engineering hanno dato al mondo il famoso codec DivX. Oppure il caso di DVD John che ha dato una spinta impensata all'industria della sicurezza violando il codice di protezione CSS dei dischi Dvd.

**2. La produzione di beni materiali adotta sempre più di frequente il metodo dell'apertura e del decentramento** come approccio principale del proprio modo di operare, l'etica hacker del lavoro, della cooperazione competitiva e della condivisione, l'orizzonte della comunicazione globale e senza limiti, è ormai tutt'uno con i modelli di produzione prevalenti dell'industria immateriale.

**3. Nei contesti knowledge intensive** dove le gerarchie rappresentano un freno alla produzione di idee, dove la cooperazione e il virtuosismo tecnico sono la preconditione per superare routine burocratiche e il decentramento è l'unico modo di lavorare in parallelo su progetti complessi, è evidente come tutta la società sia debitrice dello stile hacker di lavorare.

Quello hacker negli anni si è rivelato un atteggiamento che ha progressivamente reso obsoleta l'**organizzazione piramidale aziendale**, ponendosi in continua osmosi con l'esterno, fino a delineare forme d'impresa a rete, secondo modelli operativi che incentivano i dipendenti a lavorare fuori dall'impresa, senza distinzione fra tempo di lavoro e tempo libero.

**La cultura hacker è diventata una metafora organizzativa dell'industria moderna intesa come sistema connesso, aperto e decentrato.**

Ma, anche se non ce ne accorgiamo più, l'influenza di questa cultura sta soprattutto nel metodo applicato alla risoluzione dei problemi, un metodo basato sul libero scambio di informazioni, la libera condivisione di idee e risultati, il libero utilizzo del patrimonio di conoscenze comuni. Vedi la storia di Aaron Swartz

(<http://www.chefuturo.it/2016/01/ricordo-aaron-swartz-hacktivista-open-access/>) e di Science-hub (<http://www.chefuturo.it/2016/02/science-hub-napster-ricerca-scientifica/>).

Un metodo che, unito all'enorme fiducia degli hacker nella libertà di ricerca, di cooperazione, di competizione, si configura come una concezione "post-calvinista" del lavoro e del mercato.

Per questo sarebbe difficile pensare l'innovazione oggi senza la passione per la condivisione tipica della **Repubblica della Scienza** (Karl Polanyi), da loro immaginata.

**Ma l'attitudine al fare, il rispetto verso il sapere fare e il sapere implicito, la cultura dell'hands-on sono i precedenti formali e sostanziali della cultura delle startup e dei maker.**

Da una parte perché molti di loro hanno cominciato a costruirsi in casa gli strumenti informatici, assemblando schede e periferiche, scrivendo codice (vedi la lettera agli hobbisti indirizzata a Bill Gates), dall'altra perché dai garage degli homebrewers sono nate grazie a

piccoli finanziamenti e poi a capitali di rischio le più grandi aziende informatiche del mondo come startup oppure acquisite dai grandi colossi delle telecomunicazioni. Insomma, in una parola, la cultura delle startup e dei maker deve tutto agli hacker e alla loro cultura.

Ma, se possiamo dire che l'hacker è diventato il prototipo del **knowledge worker** dell'economia informazionale, c'è un aspetto della sua cultura che non è ancora stato assimilato, ed è il rapporto che essa intrattiene con la **proprietà**.

Gli hacker considerano da sempre la proprietà intellettuale un ostacolo al dispiegarsi delle **potenzialità della cooperazione sociale basata sulle macchine**, e questo è il motivo della loro profonda avversione nei confronti dei recinti che impediscono l'accesso agli Information Commons, i beni comuni della conoscenza.

Anche per questo gli appartenenti alle comunità hacker, riconosciuti come hacker dai loro pari, se la ridono alla grossa quando qualcuno prova a definirli come **white, gray, o black hat hacker**, un metodo di categorizzazione di tipo criminologico dove la gradazione del colore passa dal buono al cattivo.

L'unica distinzione che veramente gli interessa è quella con i **cracker**, cioè con chi viola codici e sistemi informatici protetti per procurare un vantaggio unicamente a se stessi.

Bibliografia ragionata:

- Steven Levy, Hackers. Gli eroi

della rivoluzione informatica, Milano, Shake Editore, 1997, ISBN 88-86926-02-2.

- Stefano Chiccarelli, Andrea Monti, Spaghetti hacker, 1997, Apogeo Editore, ISBN 88-7303-359-8

- Steven Levy, Crypto, i ribelli del codice in difesa della privacy, 2002, Shake Editore, ISBN 88-86926-81-2

- Arturo Di Corinto, Tommaso Tozzi, Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete, Manifestolibri, 2002, ISBN 88-7285-249-8.

- Sam Williams, Codice libero, 2002, ISBN 88-503-2108-2

- Pekka Himanen, L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione, 2003, Feltrinelli, ISBN 88-07-81745-4

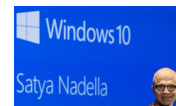
- McKenzie Wark, Un manifesto hacker, 2005, Feltrinelli, ISBN 88-07-17108-2

- Carlo Gubitosa, Hacker, scienziati e pionieri. Storia sociale del ciber-spazio e della comunicazione elettronica, Viterbo, Stampa Alternativa, 2007, ISBN 978-88-7226-973-2.

- Giovanni Ziccardi, Hacker. Il richiamo della libertà, Marsilio Editori, 2011. ISBN 978-88-317-0925-5

- Arturo Di Corinto, Un dizionario hacker, S. Cesario di Lecce, Manni Editori, 2014, ISBN 978-88-6266-516-2.

Arturo Di Corinto - Fonte: <http://www.chefuturo.it/2016/04/hacker-eroi-informatica-antenati-startupper/>



## Windows 10 col trucco e con l'inganno?

L'altro giorno mi è giunta questa mail disperata: "Ciao Marco, stamattina INVENTOR non vuole avviarsi! Venerdì mi hanno (quasi) costretto ad installare WINDOWS 10 e stamattina, quando clicco sull'icona mi dice: **Impossibile avviare correttamente l'applicazione (0xc0000142). Fare click su OK per chiudere l'applicazione.** Ovviamente, stamattina mi serviva.... Mi puoi aiutare?"

La seconda cosa che ho pensato (la prima è stata cercare di aiutare il mio amico, meno a suo agio di me con la tecnologia, a trovare una soluzione al suo 0xc0000142 che gli consentisse di lavorare) è stata: chi mai può "costringere" un utente a passare con la forza a Windows 10 se questi dichiara espressamente di trovarsi benissimo con Windows

7?  
Un paio di giorni dopo mi sono imbattuto in questo (<http://www.pcworld.com/article/3073457/windows/how-microsofts-nasty-new-windows-10-pop-up-tricks-you-into-upgrading.html>) articolo che descrive l'ultima discutibile (per molti ingannevole (<http://www.itespresso.it/lupgrade-a-windows-10-e-forzato-118783.html>), ai confini del malware) trovata di Microsoft per spingere gli utenti di Windows ad aggiornare a Windows 10, gratuitamente fino al 29 luglio.

Sorvolando sui dettagli tecnici, la sostanza è questa: finora gli utenti di Windows 7 o 8.1 avevano ricevuto una invadente finestra di notifica che proponeva di scaricare Windows 10 come fosse un aggiornamento di sistema fra i tanti.

"Invadente" significa che l'unico modo per chiudere la finestra era quello di cliccare sulla "x" in alto a destra, che da sempre (da sempre!) nei sistemi operativi Microsoft è l'icona del pulsante che chiude le finestre. Niente pulsante "annulla", o "no, grazie": le uniche opzioni tra cui scegliere erano "Aggiorna adesso" oppure "aggiorna stanotte" (perché non direttamente domattina? Non ci è dato di sapere). "Invadente" significa anche che, pur avendo chiuso la finestra di notifica, la relativa icona con il logo di Windows 10 rimaneva, come una spada di Damocle, a fare mostra di sé nella barra di sistema. Finora, quindi, tutto sommato gli utenti sufficientemente contenti di Windows 7 o 8.1 se l'erano cavata abbastanza bene. Finora. Da qualche giorno, invece,

Microsoft ha deciso di modificare la procedura – e quindi la finestra di notifica – quel tanto che basta, “in modo da assomigliare ad un malware”, secondo Brad Chacos, autore dell’articolo citato. Ora l’aggiornamento a Windows 10 è considerato dal sistema un “aggiornamento raccomandato”, come fosse una qualsiasi patch di sicurezza del sistema corrente; verrà quindi scaricato e installato alla data e all’ora indicata nella finestra. L’utente distratto, o scocciato da tanta quotidiana insistenza, è portato a fare come tutti i giorni da sei mesi, ovvero chiudere la finestra cliccando sulla solita “x” in alto a destra, che da sempre (da sempre!) chiude qualsiasi finestra di Windows, cosa che in questo caso, invece, equivale ad acconsentire all’installazione del fantomatico “aggiornamento raccomandato”, ritrovandoci la mattina dopo con il nuovo Windows 10 che non volevamo affatto.

Il fatto che nella finestra incriminata ci sia una clausola in piccolo che consenta di cancellare l’installazione programmata dell’aggiornamento, come pure il fatto che, una volta installato, esista il modo di ritornare indietro disinstallando l’aggiornamento in questione è irrilevante, come pure è irrilevante qualsiasi giudizio sul valore di Windows 10, su cui ognuno è libero (libero!) di farsi una sua personale opinione, leggendo recensioni o addirittura provandolo direttamente.

I metodi finora usati per spingere l’utente a passare a Windows 10 – l’offerta gratuita, la continua presenza della finestra di notifica, il cambiamento concepito deliberatamente per indurre all’errore l’utente riluttante – non sembrano avere precedenti nella storia dell’informatica: analoghi tentativi per spingere un utente ad installare qualcosa contro la sua volontà si registrano solo tra i virus, i malware e simili.

Per fare un paragone, esiste forse una casa automobilistica che, all’uscita di un nuovo modello di

utilitaria, eserciti una qualche pressione sui possessori di un modello precedente per spingerli a cambiare automobile, magari con l’inganno? Il problema si porrebbe, al limite, il giorno in cui venisse dichiarata la cessazione dell’assistenza e della produzione di pezzi di ricambio originali, non certo per la disponibilità di un modello nuovo. Immaginate cosa succederebbe se, andando a fare una normale revisione, anziché firmare l’apposito modulo l’ignaro automobilista firmasse a sua insaputa un contratto per la sostituzione dell’automobile.

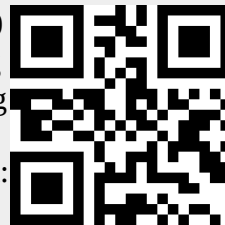
Ci rendiamo conto che gli esempi non sono molto calzanti: l’auto si possiede, Windows no: compriamo solo il permesso di usarlo, mica possiamo pretendere che faccia quello che vogliamo noi!

Ci rendiamo anche conto di aver raccontato una storia incomprensibile agli utenti abituali di sistemi operativi liberi, quali sono i sistemi Linux: utenti che il proprio sistema operativo, invece, lo possiedono, possono usarlo come vogliono, copiarlo, studiarne i sorgenti, modificarlo e ridistribuire allo stesso modo le versioni modificate; utenti consapevoli che ad ogni aggiornamento di sistema ([https://it.wikipedia.org/wiki/Advanced\\_Packaging\\_Tool](https://it.wikipedia.org/wiki/Advanced_Packaging_Tool)) verranno aggiornati coerentemente tutti i programmi che dipendono dall’aggiornamento stesso, ritrovandosi sempre un sistema coerente di versioni di software a prova di “errore 0xc0000142”; utenti che, anche quando qualcosa non funziona come dovrebbe (il software libero è libero, non perfetto: se no si chiamerebbe software perfetto), hanno sempre quella piacevole, indescrivibile sensazione di essere rispettati.

(Foto Microsoft Sweden, CC BY 2.0)

Marco Alici - Fonte: <http://www.techeconomy.it/2016/05/27/windows-10-col-trucco-linganno/>

Associazione Culturale  
Fermo Linux Users Group  
Gruppo Utenti Linux di Fermo  
C.F.90037220440  
[www.linuxfm.org](http://www.linuxfm.org)  
[info@linuxfm.org](mailto:info@linuxfm.org)



Gruppo Telegram:  
[bit.ly/fermolug](http://bit.ly/fermolug)

Mailinglist pubblica:

<http://liste.linuxfm.org/mailman/listinfo/discussioni>

Il FermoLUG nasce nel 2003 da un gruppo di amici con la voglia di condividere le proprie scoperte in ambito informatico.

Lo scopo principale dell’Associazione è quello di promuovere e diffondere il Software Libero facendo corsi di formazione, eventi aperti a tutti e tenendo attiva e legata la propria comunità di soci e simpatizzanti.

Se hai voglia di condividere idee, trucchi e soluzioni nell’uso quotidiano di GNU/Linux, inserisciti nella Mailing List: è un sistema facile e veloce per entrare direttamente in contatto con i membri del LUG!

Se desideri aiutarci attivamente nella nostra missione, iscrivendoti ufficialmente alla nostra associazione, clicca su “Diventa Socio” dal nostro sito web [www.linuxfm.org](http://www.linuxfm.org).

Il costo dell’iscrizione è di 10€.

Licenza applicata a questo numero:  
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia (CC BY-SA 3.0 IT) salvo ove indicato  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/it/>