

L'Homebrew Computer Club e la mutazione genetica di Apple

di Franco Vite

Indice

<i>L'Homebrew Computer Club</i>	1
<i>e la mutazione genetica di Apple</i>	1
<i>Hacking ed etica hacker</i>	2
<i>La contestazione</i>	5
<i>I due Steve</i>	6
<i>L'Apple I</i>	7
<i>L'Apple II</i>	8
<i>Il software libero</i>	9
<i>Oggi (nel 2010)</i>	10

Il 5 marzo 1975, nel garage di Gordon French, s'incontrano per la prima volta alcuni tra i più appassionati esperti del settore informatico dell'epoca. La loro intenzione era quella di autocostruirsi un computer. Che fossero ingegneri o quattordicenni brufolosi, la cosa non interessava a nessuno: bastava dimostrare la voglia di sperimentare sulla frontiera appena abbozzata dei nuovi mezzi tecnologici. Sono coloro che poi fonderanno l'**Homebrew Computer Club**¹.

Alla riunione si presentarono figure del calibro di *Lee Felsenstein*, uno dei più importanti personaggi della storia dell'hacking mondiale; *Bob Albrecht*, fondatore della *People's Computer Company*²; o personaggi come *John "Captain Crunch" Draper*, il primo Phreaker³ del mondo, divenuto celebre con le blue box, i piccoli apparecchi con cui scroccare telefonate in tutto il mondo. Tra i tanti, si diceva, c'era anche un ingegnere di Hewlett-Packard, *Alan Baum*, che si era portato dietro un amico e collega, **Stephen Wozniak**. Insomma, anche se nessuno ancora se lo immaginava, quello era "il più bel

1 <http://www.digibarn.com/history/05-VCF8-HomeBrew30/>

2 https://en.wikipedia.org/wiki/People's_Computer_Company

3 Il termine è l'unione delle parole "phone" (telefono) e "freak" (persona bizzarra). Questa attività è parente strettissima dell'hacking

raduno di ingegneri e tecnici che fosse stato possibile mettere sotto lo stesso tetto”⁴.

Dopo quel primo meeting ne seguirono tanti altri, a cui parteciparono sempre più persone, tutte con la stessa idea fissa: fare hacking sull’hardware, costruirsi (*home brew*, farsi in casa) il proprio computer.

Ma facciamo un passo indietro: cosa significa fare hacking?

Hacking ed etica hacker

I termini “*hack*”, “*hacking*” ed “*hacker*” diventarono famosi con lo sviluppo dell’informatica, anche se la loro origine è precedente. L’espressione “*good hack*”, nel mondo operaio o artigianale, significava generalmente un “bel lavoro”, un lavoro “ben fatto”. Nel secondo dopoguerra, “*good hack*” si usava, per esempio, quando si riusciva a fare lavorare un macchinario su funzioni che non erano minimamente previste o a realizzare una procedura in assenza di istruzioni.

Con la **rivoluzione informatica**, il termine si rivitalizza e indica un atteggiamento che obbligava a un certo tipo d’approccio. Innanzitutto quello che si faceva doveva essere di pubblico dominio, chiunque avrebbe dovuto avere la possibilità di capire come e che cosa si stava tentando di inventare, inoltre era necessario che le macchine – bisogna comprendere che a quei tempi erano enormi blocchi di acciaio pieni di cavi elettrici e valvolone per un costo di svariati milioni di dollari – dovevano essere a disposizione di chi voleva *metterci le mani* per programmare, sperimentare, modificare e quant’altro. Non sempre le autorità preposte erano dello stesso avviso, ma raramente la cosa ha provocato grossi problemi pratici a questi primi hacker.

L’esplorazione dei sistemi, la possibilità di migliorarli, di trovare nuove vie per raggiungere un obiettivo è sempre stata la tendenza di base di ogni buon hacker.

Fino alla fine degli anni sessanta la scena hacker era “rinchiusa” nel recinto, comodo ma angusto, dei campus universitari americani – soprattutto il **Mit di Boston** (il mitico Massachusetts Institute of Technology, in cui si sviluppò gran parte della prima scena hacker). È qui che si sviluppa quella che verrà comunemente conosciuta come **etica hacker**, canonizzata dal giornalista Steven Levy nel suo classico libro *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica* del 1984, e che consiste in alcuni punti fondamentali:

1. *L’accesso ai computer – e a tutto ciò che potrebbe insegnare qualcosa su come*

4 Gran parte di quanto scritto in questo paragrafo deve molto al testo di [Steven Levy, “Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica”, ShaKe Edizioni, Milano 1996](#). In questo caso p. 159.

funziona il mondo – deve essere assolutamente illimitato e completo. Dare sempre precedenza all'imperativo di metterci su le mani!

Secondo Levy, occorre permettere agli hacker di esaminare sistemi già esistenti affinché possano capirli e conoscerli; in questo modo sarà possibile sia migliorarli, sia permetterne la creazione di nuovi. L'accesso permette lo sviluppo di nuova tecnologia.

2. Tutta l'informazione deve essere libera

Le idee e informazioni sono necessarie per migliorare, aggiustare e creare nuovi sistemi, per questo devono essere libere. Secondo il punto di vista hacker, ogni sistema può beneficiare di un libero scambio di informazioni.

3. Dubitare dell'autorità. Promuovere il decentramento

Il miglior metodo per promuovere un libero scambio di informazioni è quello di avere un sistema aperto, privo di ogni ostacolo anche tra l'esperto e quello che sta cercando di imparare. Per questo motivo gli hacker sono contrari a ogni forma di autorità, che ritengono non abbia nessun'altra funzione se non quella di rallentare la conoscenza.

4. Gli hacker dovranno essere giudicati per il loro operato e non sulla base di criteri quali ceto, età, razza o posizione sociale

In una comunità hacker, l'abilità conta più di ogni altra caratteristica. Levy descrive il caso di L. Peter Deutsch che, sebbene appena dodicenne, venne accettato dagli altri hacker nonostante non fosse neppure uno studente del Mit.

5. Con un computer puoi creare arte

Uno degli aspetti maggiormente apprezzati dagli hacker è quello di realizzare software anche molto complessi, funzionanti con il minor numero di istruzioni possibile. Il codice sorgente di un programma, se particolarmente curato e ben scritto, è considerato un'opera d'arte.

6. I computer possono cambiare la vita in meglio

Gli hacker considerano i computer come parte integrante della loro vita, che hanno contribuito ad arricchire. Per questo pensano che chiunque debba avere la possibilità di beneficiare delle loro scoperte, in modo che l'etica hacker si espanda nel mondo, migliorandolo⁵.

È evidente come questa etica sia figlia del contesto in cui è nata, quello delle università e della cultura scientifica, dove una teoria per essere accettata deve essere trasmessa a tutti i ricercatori del settore.

5 http://it.wikipedia.org/wiki/Etica_hacker

La contestazione

A metà degli anni sessanta, la contestazione studentesca e giovanile attraversa tutti gli Stati Uniti e non solo le università. Ma all'inizio il mondo dell'informatica è visto dal movimento con sospetto se non con aperta ostilità.

L'informatica, infatti, nasce direttamente all'interno degli apparati militari e di spionaggio durante la Seconda guerra mondiale, apparati che continueranno a sostenerla e finanziarla anche in seguito (internet compresa, visto che il progetto da cui nasce – Arpanet – venne concepito e realizzato dal Darpa, un'agenzia del dipartimento della Difesa degli Stati Uniti)⁶.

Il **'68 americano** nasce e si sviluppa soprattutto come rifiuto alla guerra nel Vietnam e le facoltà scientifiche statunitensi, in particolare quelle dove si stava sviluppando il mondo dei computer, erano in prima fila nello sforzo bellico del governo e dei militari.

Fu solo nei primi anni settanta che parte del movimento americano iniziò ad assumere un atteggiamento positivo nei confronti dell'informatica, e ciò non poteva che avvenire a Berkeley, in California.

Il primo progetto fu di un gruppo che si chiamava **Community memory**⁷, che piazzò un terminale collegato a un mainframe (un grande computer aziendale), in uno dei punti di maggior accesso del movimento californiano con lo scopo di permettere “un sistema di comunicazione che educava la gente a prendere contatto con gli altri sulla base di interessi condivisi, senza dovere sottostare al giudizio di una terza parte”⁸.

Un progetto di comunicazione decentrata, quindi, dove il computer, per la prima volta, andava al *popolo*, per aiutarlo a comunicare e vivere liberamente. Uno dei fondatori del Community memory era quel Lee Felsenstein che abbiamo trovato alla prima riunione del Homebrew Computer Club.

Un'altra organizzazione che fece proselitismo per i computer nel movimento californiano fu la **People's Computer Company**⁹ che aveva come scopo di rivelare alla gente, e specialmente ai bambini, il “verbo” del computer. L'ideatore era Bob Albrecht,

6 Vedi il bel testo di [Carlo Gubitosa](http://www.carlo.gubitosa.it), “[La vera storia di Internet](http://www.carlo.gubitosa.it)”, Apogeo, epub e pdf liberamente scaricabili <http://it.wikipedia.org/wiki/Arpanet>

7 <http://www.aneddoticamagazine.com/1973-the-community-memory-project/>

8 Steven Levy, *Hackers*, cit., p. 123.

9 http://www.hackerart.org/storia/hacktivism/3_4_1.htm

anche lui presente alla prima riunione del Homebrew Computer Club.

I due Steve

Steve Wozniak è il classico esempio di *geek*, l'appassionato di tecnologia che passa ore e ore a disegnare strani circuiti, a spippolare sui codici e a progettare improbabili software. Fin dall'adolescenza riesce a passare molto tempo sui computer: vivere nella Silicon Valley lo ha sicuramente aiutato a sviluppare questa passione.

Una volta diplomato **Woz** – così lo chiamavano gli amici – proverà a fare l'università, a Berkeley. È qui che sentì parlare per la prima volta delle blue box, quei simpatici aggeggi inventati da John "Captain Crunch" Draper¹⁰. Per Woz le blue box erano simpatici oggetti con cui fare del buon hacking ma anche con cui divertirsi in scherzi esilaranti (come spacciarsi per Henry Kissinger per arrivare a parlare con il papa...).

Per **Jobs**, invece, questi apparecchi erano la possibilità di fare soldi: "Fu Steve Jobs a rendere questo passatempo una fonte di guadagno: nel giro di poco tempo fecero affari d'oro vendendo agli studenti le blue box"¹¹.

Questo episodio ci dà il primo scorcio di quello che sarà una costante nel rapporto tra i due Steve: Woz, il genio dell'informatica, l'hacker ironico e burlone; Jobs il mediocre ingegnere, ma abile businessman per il quale ogni gioco dell'amico può diventare fonte di soldi e fama.

Alla fine Woz non finirà l'università e andrà a lavorare per Hewlett-Packard, una delle più importanti aziende high-tech degli Stati Uniti. Qui ritroverà il suo amico Baum e una dimensione di felicità: di giorno lo stimolante lavoro in una delle più importanti aziende informatiche del paese, nel tempo libero l'hacking per se stesso e per gli amici e, soprattutto, i giochi elettronici che tanto gli piacevano. Aiutò spesso anche l'amico Jobs, che era andato a lavorare per l'Atari.

È a questo punto che Woz – con l'amico Baum – iniziò a frequentare l'Homebrew Computer Club, un ambiente dove stava con i suoi simili, dove si parlava e ci si confrontava sui suoi argomenti preferiti.

10 https://en.wikipedia.org/wiki/John_Draper e <http://www.storiediapple.it/captain-crunch-e-apple-intervista-a-john-draper.html>

11 <http://www.macitynet.it/immagini/speciali/applestory2.shtml>

L'Apple I

Wozniak non stava pensando a costruire un computer da vendere. Voleva costruire un computer con cui divertirsi e da mostrare ai suoi amici. Raccontò quel che stava facendo al suo amico Steve Jobs all'Atari, il quale si interessava di terminali e pensava di mettere su una compagnia che li producesse. Ogni quindici giorni Woz andava all'Homebrew Computer Club a vedere o sentire che cosa c'era di nuovo e non incontrava alcun problema a ottenere dettagli tecnici perché le informazioni venivano scambiate liberamente¹².

Fu così che Woz si mise a costruire il suo primo computer, con un piccolo schermo, la grafica a colori e il Basic, il linguaggio di programmazione sviluppato a partire dal 1963 nell'Università di Dartmouth.

Dopo un lungo lavoro riuscì nel suo intento, anche se quello che aveva prodotto non era un vero e proprio computer, ma una scheda piena di chip e circuiti. Attaccandogli monitor, tastiera e registratore a cassetta, si avrebbe ottenuto un vero e proprio computer. E fu proprio questo aggeggio che Steven Wozniak presentò una sera al Homebrew. In breve tempo tutta la sala era intorno a lui e al suo computer, a fare domande e a offrire idee e soluzioni.

Quando Wozniak portò il suo risultato all'**Homebrew** e iniziò a distribuire fotocopie del suo progetto (in modo che gli altri potessero duplicarlo), tutti gli altri membri del club rimasero stupiti. Wozniak chiamò questa sua creatura "Apple"¹³.

Il lavoro di Woz era a disposizione di tutti, tanto che chiunque all'Homebrew poteva dare un'occhiata ai diagrammi del progetto, il Basic di Woz [perché se ne era scritto uno da solo...] era stato distribuito gratuitamente insieme all'acquisto di un pezzo dell'attrezzatura che connetteva il computer al registratore a cassetta e Woz pubblicò, su riviste come "Dr. Dobbs"¹⁴, le routine del suo "monitor" 6502 che era capace di guardare dentro la memoria e vedere quali istruzioni vi fossero immagazzinate. Gli annunci di Apple dicevano persino "la nostra filosofia è fornire software per le nostre macchine gratuitamente o a un costo minimo"¹⁵.

Fu però l'altro Steve, Jobs, a fiutare l'occasione fornita da quella macchina per hobbyisti. Così iniziò a organizzarsi affinché l'Apple I diventasse un computer pronto

12 Steven Levy, *Hackers*, cit., p. 198.

13 <http://www.macitynet.it/immagini/speciali/applestory3.shtml>

14 <http://www.drdobbs.com/>

15 Steven Levy, *Hackers*, cit., p. 199.

all'uso e non uno dei tanti giocattoli per smanettoni in cui la maggior parte del divertimento sta nel tentare di montare l'attrezzo piuttosto che nell'usarlo.

Nel successo dell'Apple I "Steve Jobs [...] vide [...] un'ottima occasione per fondare una società. Wozniak era sfavorevole: l'idea di trasformare il suo passatempo in un business gli dava un po' fastidio"¹⁶.

L'Apple II

Era la fertile atmosfera dell'Homebrew che fece da guida a Steve Wozniak mentre preparava l'Apple II. Lo scambio di informazioni, l'accesso a esoterici espedienti tecnici, la turbinante energia creatrice e la possibilità di far andare fuori di testa chiunque con un progetto o un programma ben hackerato... questi incentivi potevano soltanto aumentare il desiderio già intenso che Steve Wozniak aveva: costruire il genere di computer con cui avrebbe voluto giocare¹⁷.

L'Apple II fu un vero e proprio successo, Levy lo definisce "il più importante computer della storia"¹⁸. Era stato costruito grazie all'Homebrew, dove Woz poteva trovare soluzioni e idee tutte le volte che finiva in un vicolo cieco nella costruzione del suo gioiello. Fino a quando, nel dicembre del 1976, fu pronto a presentare la sua macchina a una riunione del club.

Fu sul successo di queste due prime macchine che Jobs costruì Apple come azienda, avendo l'intelligenza di circondarsi di manager di grande esperienza che credevano nel progetto e trovando finanziatori adeguati. E fu per questo che chiese a Woz di lasciare Hewlett-Packard per lavorare a tempo pieno alla Apple.

Lui accettò a fatica, e fu una specie di sconfitta: anche se diede il suo consenso a lasciare Hewlett-Packard e lavorare con Jobs a tempo pieno, confidò a se stesso che quel che stava facendo non era più hackeraggio puro. La verità era che fondare un'azienda non aveva nulla a che vedere con l'hackeraggio o con la progettazione creativa. Era qualcosa per fare soldi. Era "passare il confine", come diceva Wozniak; [...] "non c'era modo che io associassi nella mia testa la Apple con il fare un buon progetto di computer. Non era questa la motivazione per creare la Apple. La ragione, dopo aver progettato il computer, era un'altra: far soldi!"¹⁹.

16 <http://www.macitynet.it/immagini/speciali/applestory3.shtml>

17 Steven Levy, *Hackers*, cit., p. 200.

18 *Ibidem*.

19 *Ivi*, p. 204.

Ma nonostante tutto Woz avrebbe continuato a lottare per far sì che i suoi progetti, le sue macchine, fossero compatibili con la sua etica hacker.

L'architettura "aperta" della macchina doveva essere un aiuto; conformemente all'**etica hacker**, Woz si assicurò che l'Apple non avesse segreti che impedissero alle persone di esprimere con esso tutta la propria creatività. Ogni particolare del suo progetto, ogni trucco nel codice del suo interprete Basic [...] sarebbe stato documentato e distribuito a chiunque lo volesse vedere²⁰.

Insomma, per Woz, l'etica hacker rimaneva la cosa più importante. E non è un caso che, nonostante il successo, quando Apple si trasferì nella grande sede in Bandley Drive a Cupertino, all'ingresso del nuovo edificio sventolava la Jolly Roger, la bandiera dei pirati²¹.

Il software libero

Il 1985 è un anno particolare per il nostro racconto: è infatti l'anno in cui Jobs lascia momentaneamente Apple per uno scontro interno all'azienda; ma è anche l'anno in cui Richard M. Stallman²² uno dei maggiori hacker del Mit, decide di fondare la **Free Software Foundation**²³, una fondazione ormai diffusa a livello mondiale, il cui scopo è la produzione e la diffusione di software la cui licenza permetta di utilizzarlo in maniera completamente libera. I quattro principi del software libero sono:

1. Libertà 0

Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.

2. Libertà 1

Libertà di studiare come funziona il programma e adattarlo alle proprie necessità. L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito.

20 *Ivi*, p. 205.

21 Cfr. Owen W. Linzmayer, *Apple Confidential 2.0 – The Definitive History of the World's Most Colorful Company*, No Starch Press, 2004. "Symbolizing Jobs' defiant attitude and Apple's internecine rivalry was the Jolly Roger that flew over the Mac team's newest building Bandley III (10460 Bandley Drive)".

22 <http://it.wikipedia.org/wiki/Stallman>. Vedi anche <http://www.stallman.org>

23 <http://www.fsf.org>

3. Libertà 2

Libertà di ridistribuire copie del programma in modo da aiutare il prossimo.

4. Libertà 3

Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio. L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito²⁴.

Come si capisce chiaramente dalla lettura delle "4 libertà del software libero", esse sono strettamente legate a quella che fin'ora abbiamo chiamato "etica hacker". Cioè quell'etica che è stata, fin dall'inizio, l'ambiente culturale di Wozniak e della nascente Apple.

Oggi (nel 2010)

A che punto siamo, trent'anni dopo? Apparentemente le cose sembrerebbero migliorate.

Dal 2000, infatti, Apple – dopo il ritorno in auge di Jobs, ha virato completamente verso il mondo Unix²⁵ con l'uscita del sistema operativo Mac OS X²⁶ il cui "cuore"²⁷ è un derivato diretto della famiglia Bsd²⁸. Una scelta, quella del mondo Unix, fatta all'insegna del software libero.

Molte delle componenti principali del sistema operativo **Mac OS X**, ancora oggi, sono frutto diretto della comunità del free software (oltre al "cuore", che è un prodotto di Apple): dal sistema di stampa a quello per condividere i file in ambito Windows; dal

24 <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.it.html>

25 Unix è un sistema operativo sviluppato a partire dal 1969. Di questa famiglia fanno parte, tra gli altri, i sistemi operativi della famiglia *Bsd e quelli della famiglia GNU/Linux. Cfr.

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

26 http://it.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X

27 In informatica, il kernel costituisce il nucleo di un sistema operativo. Si tratta di un software avente il compito di fornire ai processi in esecuzione sull'elaboratore un accesso sicuro e controllato all'hardware. Cfr. <http://it.wikipedia.org/wiki/Kernel>

28 L'acronimo Bsd (Berkeley Software Distribution) indica la variante originaria di Unix, sviluppata presso l'Università di Berkeley in California, è alla base di una delle due famiglie principali di sistemi operativi liberi attualmente più diffusi. Cfr. <http://it.wikipedia.org/wiki/BSD>

server web alla shell; dal motore di rendering di Safari alle librerie OpenGL.

Questo ha permesso alla Apple di usufruire del lavoro della comunità e dei suoi prodotti di successo. Apparentemente Apple ha dato in cambio molto, “rendendo” alla comunità migliaia di righe di codice di miglioramenti per i software liberi che usa sui suoi sistemi operativi.

Oggi però il mercato principale di Apple non è più quello dei computer ma quello dei cosiddetti “device” – il lettore di file audio, il lettore video, il telefono cellulare – che in pratica funzionano come un computer, con il valore aggiunto che si possono portare in tasca.

Questi device si chiamano **iPod**, **iPhone** e il recentissimo **iPad**, e hanno una caratteristica, una pessima caratteristica in comune: sono assolutamente chiusi.

Tutti e tre questi device, infatti, non sono solo prodotti esclusivamente con software proprietario²⁹ ma non permettono tutta una serie di operazioni ai loro possessori:

- bloccano completamente il software libero. Gli sviluppatori devono pagare una tassa ad Apple, che diventa l'unica autorità che decide ciò che può e non può essere installato sul device di ogni persona;
- approvano e supportano il sistema di gestione delle restrizioni digitali (Drm)³⁰;
- tramite il Gps rivelano dove ti trovi e concedono ad altre persone la possibilità di rintracciare la tua posizione senza che tu te ne accorga³¹;
- non riproducono formati liberi da brevetto e Drm come Ogg Vorbis e Theora;
- contengono il cosiddetto “kill switch”, che è una semplice connessione effettuata a insaputa del proprietario, verso un sito Apple che decide se fare avviare o no le applicazioni (di terze parti e non) sul device³²;

29 “Il software proprietario è quello il cui utilizzo, redistribuzione o modifica sono proibiti, richiedono un permesso o sono sottoposti a vincoli tali. Cfr.

<http://www.gnu.org/philosophy/categories.it.html#ProprietarySoftware>

30 “I Drm attaccano la nostra libertà su due livelli. Il loro scopo è quello di limitare l'utilizzo di copie di opere pubblicate. Ciò significa anche forzarci a usare software proprietario e questo comporta che non abbiamo il controllo di ciò che fa. Quando le aziende si organizzano per progettare prodotti che ci limitano, allora noi dobbiamo organizzarci per sconfiggerli”, come ha dichiarato recentemente Richard M. Stallman. Cfr. <http://www.fsf.org/it/may-4-day-against-drm-ita>

31 <http://www.webnews.it/news/leggi/13183/apple-vede-registra-e-condividere-la-tua-posizione/>

32 Esiste una notevole quantità di informazioni in rete su questa “caratteristica” dei device di Apple e altrettante su come disabilitarla. È interessante notare che nel momento in cui la si disabilita, decade automaticamente la garanzia del produttore.

- non sono l'unica possibilità. Ci sono migliori alternative all'orizzonte che rispettano la tua libertà, non ti spiano, riproducono formati multimediali liberi e ti permettono di usare software libero³³.

La cosa assolutamente sconcertante dei nuovi device di Apple è che sono l'esatto contrario di quella che è stata la sua storia fin dalle origini: dare alla comunità strumenti aperti. Come riportato da Levy che "Apple non doveva avere segreti che impedissero alle persone di esprimere con esso tutta la loro creatività"³⁴.

Oggi, invece, l'utente non può esprimere la propria creatività con i dispositivi di Apple e non può neanche installare i software che preferisce, perché deve prenderli solo ed esclusivamente dall'Apple Store. Non può sentire e condividere i propri file multimediali liberamente, non può essere sicuro di avere sotto controllo la propria privacy.

E non è tutto: anche gli autori di contenuti si trovano sotto la spada della censura di casa Apple. Censura, sì non stiamo esagerando: è recente il caso di una rivista di moda che si è trovata a dovere cancellare i capezzoli di Madonna da una foto della sua versione per iPad, altrimenti l'applicazione non sarebbe potuta entrare nell'Apple Store³⁵.

Come dice il redattore di Gizmodo: davvero **una brutta cosa dettare politiche che portano alla censura arbitraria** delle applicazioni. La censura è una bestia insidiosa che dilaga molto facilmente. Invece di decidere voi quali nudità, quale linguaggio o quali opinioni politiche sono accettabili, perché **non lasciare scegliere ai vostri utenti che non sono un manipolo di idioti, né di incapaci** e non hanno bisogno di una madre o di un padre a Cupertino. Apple dovrebbe **concentrarsi sul modo migliore di fare comunicare le persone**, non su quello che queste persone possono o non possono comunicare³⁶.

Sicuramente Apple non è l'unica azienda che si comporta in questa maniera (Google, da molti punti di vista, non è da meno, e in altri è sicuramente peggio)³⁷, ma

33 Cfr. <http://www.fsf.org/it/le-cinque-ragioni-contro-l-iphone>

34 Steven Levy, *Hackers*, cit., p. 204.

35 <http://it.ubergizmo.com/2010/05/12/la-censura-di-apple-sulle-applicazioni-non-ha-piu-freni.html>

36 *Ivi*. Il grassetto è nell'originale.

37 Il controllo esercitato da Google su internet attraverso il suo motore di ricerca e tutti i vari servizi web che offre è sicuramente un argomento interessante e che potrebbe essere messo in relazione con le vicende sopra narrate. Non è superfluo sottolineare, però, che con l'entrata di Google nel mondo dei device, alcune pratiche di Apple che stiamo denunciando vengono riproposte pari pari dal gigante di Mountain View, come quella del kill switch. Cfr. <http://www.itespresso.it/google-rimuove-due-applicazioni-dagli-smartphone-android-46658.html>

un'azienda nata come pilastro commerciale dell'etica hacker e che di questa, del suo mondo, dei suoi frutti, ha tratto gran parte della propria fama e prosperità, oggi si trova sul fronte opposto: quello del controllo e della repressione. È recentissima la vicenda di un ingegnere di Apple che viene licenziato perché ha mostrato l'anteprima dell'iPad G3 a... Wozniak!^{38.}

38 <http://www.macitynet.it/macity/articolo/Ingegnere-Apple-mostra-iPad-in-anteprima-a-Wozniak-e-viene-licenziato>