

GIULIANA SORCI

SERVER RIBELLI

**R-ESISTENZA DIGITALE E HACKTIVISMO
NEL FEDIVERSO IN ITALIA**



MELTEMI
DEMOCRAZIE
E CONFLITTI

DEMOCRAZIE E CONFLITTI / 18

Collana diretta da Manuel Anselmi e Fabio de Nardis

COMITATO EDITORIALE: Manuel Anselmi (*Università degli Studi di Bergamo*), Paul Blokker (*Alma Mater Studiorum – Università di Bologna*), Loris Caruso (*Università degli Studi di Bergamo*), Fabio de Nardis (*Università del Salento*), Francesca Forno (*Università di Trento*), Enrico Gargiulo (*Università degli Studi di Torino*), Alice Mattoni (*Alma Mater Studiorum – Università di Bologna*), Giulio Moini (*Sapienza Università di Roma*), Timothy Peace (*University of Glasgow*), Gianni Piazza (*Università di Catania*)

COMITATO SCIENTIFICO: Francesco Campolongo (*Università della Calabria*), Maria Francesca D'Agostino (*Università della Calabria*), Ernesto d'Albergo (*Sapienza Università di Roma*), Donatella della Porta (*Scuola Normale Superiore*), Carlos Waisman (*University of San Diego*), Enrique Peruzzotti (*Universidad Torcuato Di Tella*), Mario Diani (*Università di Trento*), Carlos della Torre (*University of Kentucky*), Klaus Eder (*Humboldt University*), Virginie Guiraudon (*Sciences Po, Paris*), Marco Giugni (*Université de Genève*), Lorenzo Mosca (*Scuola Normale Superiore*), Abby Peterson (*University of Göteborg*), Ettore Recchi (*Sciences Po, Paris*), Carlo Ruzza (*Università di Trento*), Francesco Scanni (*Università della Calabria*), Michele Sorice (*Sapienza Università di Roma*), Sidney Tarrow (*Cornell University*), Hans-Joerg Trenz (*Scuola Normale Superiore*), Tommaso Vitale (*Sciences Po, Paris*)

Giuliana Sorci

Server ribelli

R-esistenza digitale e hacktivismismo
nel Fediverso in Italia



MELTEMI

Meltemi editore
www.meltemieditore.it
redazione@meltemieditore.it

Collana: *Democrazie e conflitti*, n. 18
Isbn: 9791256153121

© 2025 – MELTEMI PRESS SRL
Sede legale: via Ruggero Boscovich, 31 – 20124 Milano
Sede operativa: piazza Don Enrico Mapelli, 75 – 20099 Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 22471892

L'hacking è la trasposizione della curiosità dell'hacker, la trasposizione del desiderio di ricombinare la realtà tra mille virgolette, eseguire il codice della realtà per fargli fare una cosa diversa. È un desiderio di ricombinazione, un desiderio di cambiamento che mutua dalla curiosità destrutturante, per cui tu hai un oggetto ma puoi smontarlo e fargli fare una cosa diversa da quella per cui era stato costruito, ma anche fargli fare una cosa completamente inutile, semplicemente per la bellezza di costruire la realtà e di plasmarla in modo diverso (Int. Ippolita, 2025).

Ringraziamenti

Questo libro, frutto di un lavoro di ricerca durato oltre nove anni, vuole rappresentare uno strumento di riflessione e di approfondimento per la comunità hacker italiana. In questi anni di lavoro e di interviste fatte sul campo, di partecipazione agli Hackmeeting nelle varie città italiane, di partecipazione ad eventi organizzati nei centri sociali, gli hacktivist* mi hanno insegnato che essere “hacker” non vuol dire (solo) saper “smanettare” con i computer ed avere conoscenze informatiche di alto livello. Certo tutto questo costituisce una parte decisiva dell’essere hacker. Ma gli hacktivist* mi hanno insegnato anche che essere un/una hacker significa soprattutto essere curiosi ed avere sete di conoscenza; mi hanno insegnato che essere un hacker significa guardare “dentro alle cose” per comprenderne il significato profondo; mi hanno insegnato che essere un/una hacker significa stare con gli altri e provare a costruire un mondo diverso, più egualitario ed inclusivo, e cioè a “misura dei nostri desideri e dei nostri valori”. Proprio per questo il saggio è dedicato alla comunità hacker italiana, che si è sempre distinta per la grande creatività, generosità e per il suo costante impegno politico.

Passando ai ringraziamenti. Voglio ringraziare la mia famiglia, che mi ha sempre supportato/sopportato in questi anni di studio “matto e disperatissimo”. Voglio ringraziare Raffaele, con cui condivido il mio percorso di vita e la mia quotidianità; con cui affronto le sfide che di volta in volta si presentano, sempre uniti pur nella nostra diversità. Un ringraziamento speciale va a *Jops* e al collettivo *Bida*, per avermi coadiuvato in tutte le fasi del lavoro di ricerca e per la fiducia accordatami nel permettermi di trattare il loro progetto, l’istanza *Mastodon.bida.im*. Un ringraziamento particolare va a *Void* per la consulenza tecnica che mi ha fornito, nonché per la pazienza e la generosità con cui ha affrontato la lettura di parti di questo testo. Un ringraziamento va a *Zombi_j* per la bellissima intervista che mi ha rilasciato, piena di storia e di passione. A tutti gli attivisti e attiviste che ho intervistato, per la grande disponibilità che hanno dimostrato: senza il loro prezioso contributo questo libro non

sarebbe mai stato realizzato. Ringrazio i compagni e le compagne dell'archivio di Via Avesella di Bologna, con il quale condivido questo percorso di lotta e di conoscenza (con le fonti quando volete!). Ai miei compagni e compagne di Palermo del centro sociale *Anomalia* e di *Non Una di Meno*, con le quali condivido percorsi di r-esistenza anche a distanza. Un ringraziamento speciale va alle compagne di Pisa, a Giulia Guadagnoli, alle mie amiche/amici di Palermo della punk funk community, ivi inclusi quelli emigrati. Ringrazio Enrico Gullo e Valeria Finocchiaro per le riletture del testo e i suggerimenti che mi hanno permesso di migliorare questo lavoro.

Introduzione

“L’uccellino è libero” scrisse Elon Musk dal suo account personale nell’ottobre 2022, subito dopo avere acquisito Twitter per 44 miliardi di dollari. Lo scopo, stando alle sue dichiarazioni, doveva essere quello di “avere una piazza comune digitale dove un’ampia gamma di idee avrebbe potuto essere discussa in modo salutare senza ricorrere alla violenza”¹. Fin dai primi momenti, tuttavia, le dichiarazioni pubbliche e l’iniziativa del magnate hanno sollevato dubbi sulle reali motivazioni che stavano alla base dell’operazione, facendo temere che potesse celare un interesse puramente privato. Di conseguenza, le intenzioni di Musk non furono condivise da tutti e una parte significativa dell’utenza di Twitter, scettica rispetto alla nuova gestione della piattaforma e consapevole delle posizioni controverse del magnate, decise di abbandonare il social network². Questo fenomeno è stato favorito dal fatto che, presso l’opinione pubblica, vi fosse una maggiore consapevolezza sui rischi connessi all’uso delle piattaforme commerciali. Attraverso una profilazione massiva e poco trasparente, infatti, le piattaforme attuano al loro interno forme di mercificazione delle identità digitali, estraendo plusvalore dalla compravendita dei dati personali e pratiche di controllo e sorveglianza sociale (Sorci 2015; Zuboff 2019). Lo scandalo di Cambridge Analytica³ e il caso di Wikileaks⁴ hanno sollevato dubbi nell’opinione pubblica su questioni etiche legate all’uso delle piattaforme, di cui viene mostrato il “lato oscuro”, specialmente riguardo la tutela della privacy degli utenti. Le piattaforme commerciali sono infatti dedite a forme di gamificazione⁵ dell’interazione sociale degli utenti (Ippolita 2017; Deseriis 2024) dell’aumento del loro *engagement* (Van Dijck *et al.* 2018) all’interno della piattaforma per aumentare il *network effect* (Srnicsek 2017). Negli ultimi anni si è andata quindi diffondendo una domanda di spazi digitali alternativi in grado di contrastare il dominio delle piattaforme commerciali (Ippolita, 2017). Il presente saggio tratta specificatamente di questo fenomeno ed è dedicato all’analisi di alcune istanze italiane del Fediverso, ovvero

Mastodon.bida.im, Mastodon.cisti.org, Nebbia.fail e Puntarella.party, nonché altre piattaforme alternative simili che ospitano progetti di hacking sociale. Il termine “Fediverso” è un neologismo che deriva dalla combinazione delle parole “Federazione” e “Universo” e descrive un’infrastruttura digitale articolata composta da social network indipendenti e decentralizzati chiamati “istanze”. Le istanze sono server autonomi e indipendenti che dialogano tra loro attraverso il protocollo ActivityPub formando un’unica rete interoperabile. Analizzare questa particolare infrastruttura tecnologica consente di comprendere come stia evolvendo l’attuale ecosistema digitale e quali tendenze siano in atto relativamente all’innovazione nel campo dei social network alternativi orientati al cambiamento sociale. In particolare Mastodon, che è la piattaforma più popolare del Fediverso, e le altre istanze promuovono linee guida basate sull’orizzontalità delle relazioni e sull’autogestione degli spazi digitali. Da quando queste piattaforme sono state implementate, si è inoltre rinnovato l’interesse della comunità accademica verso il fenomeno della “sovranità tecnologica” (Haché 2014): la realizzazione delle istanze italofone del Fediverso e di altri progetti viene oggi considerata come un atto di r-esistenza in un ambiente digitale dominato ancora dalle piattaforme mainstream. I social media alternativi e decentralizzati offrono agli utenti la possibilità di condividere idee e contenuti, socializzare ed interagire garantendo loro un’esperienza di navigazione sicura e gratificante. Queste piattaforme possono essere annoverate tra quelle che Carlo Milani (2022) definisce “tecnologie conviviali”, identificando con questa espressione quelle tecnologie che favoriscono la costruzione di reti sociali orizzontali, volte a favorire la partecipazione, la condivisione, la cooperazione e l’organizzazione tra gli utenti iscritti alla piattaforma. In particolare, si farà riferimento all’idea espressa in *Tools for Conviviality* (1973) da Illich, che metteva in evidenza il bisogno di progettare strumenti al servizio dell’umanità per renderla più autonoma, più libera, più capace di realizzare i propri desideri potenziando la creatività e la capacità di ciascuno. Illich affermava che le persone hanno bisogno della libertà di costruirsi i propri strumenti secondo le proprie necessità per contrastare le forme di dominio legate alla produzione industriale della società capitalistica. Per l’autore, quindi, la convivialità assume la valenza della libertà che non viene vissuta solo a livello individuale ma anche collettivo

(Illich 1973). Da questi presupposti sono emerse alcune delle domande di ricerca che orientano e strutturano l'analisi condotta: qual è la concezione del social network che hanno i collettivi hacker che implementano queste piattaforme? Quali caratteristiche socio-tecniche, organizzative e valoriali differenziano le istanze alternative e decentralizzate dalle piattaforme commerciali? In che modo contrastano l'estrazione di plusvalore, la censura e il controllo tipici dei social media commerciali? Come è strutturata la politica di moderazione dei contenuti di questi media alternativi? In cosa si differenzia da quella presente nei media commerciali? Come è strutturata la politica sulla privacy e in cosa si differenzia da quella presente nei media commerciali? Inoltre, la ricerca approfondisce le modalità organizzative e le interazioni all'interno delle comunità virtuali, ponendo anche domande di ricerca come ad esempio: quali sono le caratteristiche socio-demografiche degli attivisti che ne fanno parte? Quali strutture organizzative emergono dall'osservazione partecipante e dalle interviste, e quali repertori d'azione caratterizzano il loro operato? Quali scenari futuri si prospettano per il Fediverso? Nel saggio si intende rispondere alle domande di ricerca offrendo al lettore alcune chiavi di lettura per comprendere quali tendenze e quali sviluppi siano in atto nell'attuale ecosistema digitale. Per condurre un'approfondita indagine etnografica – svolta nell'arco di oltre nove anni nel contesto dell'hacktivism italiano – è stata utilizzata una metodologia qualitativa, che ha previsto l'utilizzo di diverse tecniche di ricerca, tra cui l'osservazione partecipante per analizzare gli eventi e le assemblee organizzate dagli attivisti della scena hacker e 42 interviste qualitative semi-strutturate a *key informant* (della Porta 2014). Durante la ricerca sono stati analizzati i documenti prodotti dagli attivisti nonché la letteratura specialistica ed è stata inoltre condotta un'analisi approfondita dei siti che ospitano le piattaforme prese in esame che ha consentito di analizzarne le modalità di funzionamento, la loro architettura digitale e le caratteristiche socio-tecniche, le politiche sulla privacy, sulla moderazione dei contenuti e le modalità di interazione sociale delle comunità virtuali. Contestualmente all'analisi di alcune piattaforme si è ricostruita la genealogia dell'hacktivism in Italia e si è tracciata una nuova geografia dell'attivismo digitale ripercorrendo quel filo rosso che lega tra loro le prime *Bulletin Board System* e la formazione di nuovi collettivi che

compongono la scena hacker contemporanea. Dall'indagine empirica è inoltre emerso che nel contesto italiano si sono recentemente formati nuovi hacklab e fablab, di cui verrà fornita una mappatura dettagliata. Infine, si cercheranno di individuare le tendenze che stanno interessando il Fediverso e l'ambiente degli spazi digitali alternativi e decentralizzati. In particolare, si cercheranno di illustrare i rischi legati all'ingresso di Meta nel Fediverso, cioè quelli legati alla cosiddetta EEE Strategy (Embrace, Extend, Extinguish): una strategia commerciale in cui un'azienda adotta una tecnologia esistente, la modifica secondo i propri bisogni e poi ne elimina la concorrenza rendendola obsoleta. Si passerà poi all'indagine sulle opportunità derivanti dalle forme di resistenza praticate dagli hacktivist, che attraverso l'implementazione di piattaforme alternative e decentralizzate attuano quella che si potrebbe definire una "riforma dal basso di Internet".

https://www.ansa.it/sito/notizie/tecnologia/internet_social/2022/10/28/musk-compra-twitter-e-licenzia-subito-quattro-top-manager_4974ef3e-a6d1-4fb2-a103-1ea6a29cad8b.html.

https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/04/26/news/mastodon_anti_twitter_cose_come_funziona_chi_lo_usa-347011195/

Lo scandalo di *Cambridge Analytica* è scoppiato nel 2018, quando venne alla luce come questa società di consulenza politica aveva raccolto illegalmente i dati personali di circa 87 milioni di utenti Facebook senza il loro consenso. Il caso ha suscitato particolare attenzione presso l'opinione pubblica internazionale, per la forte connessione con eventi politici come il referendum sulla Brexit e le elezioni presidenziali statunitensi del 2016, in cui vinse Donald Trump. Per approfondimento, si veda <https://www.dirittoconsenso.it/2021/12/21/il-caso-cambridge-analytica/>

L'organizzazione ha pubblicato una serie di documenti riservati, incluse le informazioni sulle operazioni militari statunitensi in Iraq e Afghanistan e migliaia di e-mail del Partito Democratico durante la campagna presidenziale del 2016. Il caso di Julian Assange ha polarizzato l'opinione pubblica internazionale diventando il simbolo delle battaglie sulla libertà di espressione e sul diritto all'informazione. Per approfondimento si veda <https://tg24.sky.it/mondo/approfondimenti/julian-assange-wikileaks-storia>

Il termine gamificazione è la traduzione italiana di "gamification" e indica l'introduzione di dinamiche di gioco (gaming) nelle funzionalità di base dei social media con l'obiettivo di aumentare le ore di permanenza degli utenti sulle piattaforme ed aumentarne la "dipendenza" (Ippolita 2017).

Capitolo primo

Attivismo e r-esistenza digitale in Italia

Nel presente capitolo si ricostruirà la genealogia dell'attivismo digitale italiano, il cosiddetto "hacktivism", termine che coniuga pratiche hacker e attivismo politico, e si riferisce alle tattiche e alle strategie che derivano in gran parte dalla storia di attivisti impegnati in azioni dirette, resistenza e campagne antiglobalizzazione (Delmas 2018, Huschle 2002). Contestualmente si andrà a definire il concetto di hacker e si analizzeranno i principi alla base dell'etica e dell'azione politica degli hacker, nonché l'elemento distintivo che contraddistingue quella che Postill (2018) definisce *nerd politics*, fornendo un quadro descrittivo che indica le caratteristiche socio-demografiche degli attivisti coinvolti in questa ricerca. Inoltre, si analizzeranno gli obiettivi politici che caratterizzano l'attivismo dei soggetti presi in esame, i loro repertori d'azione e le modalità di organizzazione dei collettivi e dei gruppi afferenti alla scena hacker italiana. In questo capitolo ci si propone inoltre di decostruire la narrazione distorta della figura dell'hacker, veicolata dai media mainstream e diffusa nella cultura popolare allo scopo di criminalizzare questi soggetti e/o integrarli nelle *corporation* del capitalismo delle piattaforme (Mezzadra *et al.* 2022).

1.1. Hacker: definizione, principi etici e fondamenti della pedagogia hacker

Per tracciare una genealogia del fenomeno dell'hacktivism nel contesto italiano è fondamentale partire dalla definizione del concetto di *hacker* e dalle diverse accezioni che questo termine acquisisce a seconda della fase storica, dei contesti geografici e politici in cui viene utilizzato. Il termine hacker deriva dal verbo inglese *to hack*, che letteralmente significa "fare a pezzi", e si è diffuso all'inizio degli anni Sessanta nell'ambiente del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). In questo contesto, l'etichetta di hacker veniva associata a individui altamente competenti e creativi, in

grado di risolvere problemi tecnici complessi, adottando spesso un approccio non convenzionale. Il termine, infatti, si riferiva a coloro che eccellevano nella programmazione dei primi computer come il PDP-1 (Levy 1984). Questi “visionari” praticavano l’hacking come un’arte, e l’eleganza di un codice ben scritto e il superamento dei limiti tecnici erano obiettivi essenziali; scrive Levy in proposito:

I più produttivi tra quelli che lavoravano al Signal and power si definivano, con grande orgoglio “hacker”. Dentro i confini della stanza del palazzo 20, e della *tool room* [stanza degli attrezzi], dove si svolgevano un po’ di studio e molte sessioni di cazzeggio tecnico, si erano unilateralmente conferiti attributi eroici da saga nordica (1984, p. 22).

Nel popolare saggio di Steven Levy *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, da cui è estratta questa prima definizione di *hacker*, l’autore riporta una sorta di manifesto in cui si delineano le peculiarità di tale figura. Sempre sulla figura dell’hacker possiamo leggere le parole di Peter Samson, uno dei primi hacker del MIT, che, in forma di poema, la descrive così⁶:

Installatore di commutatori al servizio del mondo intero,
tester di fusibili, creatore di piste,
giocatore delle strade ferrate sezionatore spinto del sistema,
sciatto, spettinato, sbracato.
Macchina del punto funzione, linea di luce:
mi dicono che sei malvagio e ci credo, poiché ho visto
le tue lampadine colorate sotto le lucine adescare i servi del sistema...
Sotto la torre, polvere ovunque, tagliando con le pinze.
Hackerando come fa un’ignorante matricola che non ha mai perso il diritto
D’accesso ma non è mai stato buttato fuori lo stesso,
Hackerando le schede madri, perché sotto i loro fermi si trovano
Gli scambi e sotto il loro controllo si avanza lungo il modellino.
Hackerando!
Hackerando gli hack sciatti, spettinati e sbracati di giovinezza;
diodi sfrigolanti, non collegato, orgoglioso di essere installatore
di commutatori, tester di fusibili, creatore di piste,
giocatore delle strade ferrate e sezionatore spinto dal sistema (*ibidem*).

Inizialmente, gli hacker venivano identificati come soggetti appassionati di programmazione e determinati a comprendere il funzionamento dei primi calcolatori, divertendosi ad aprirli, a osservarne le componenti e a “rimaneggiarli”, per poi renderli nuovamente operativi. Nel gergo hacker,

infatti, è famosa l'espressione *put your hands on*, che letteralmente significa "metterci le mani sopra" o "smanettare" e, più in generale, indica l'interesse dell'hacker per le tecnologie informatiche e le infrastrutture tecnologiche. Già a partire dagli anni Settanta, la figura dell'hacker viene spesso associata ai membri dell'*Homebrew computer club*⁷, un gruppo di appassionati di informatica, attivo tra la metà degli anni '70 e i primi anni '80, a cui aderivano figure come Steve Wozniak e Steve Jobs. A partire dagli anni Ottanta, invece, il termine "hacker" acquisisce sempre di più una connotazione negativa, contribuendo alla crescente criminalizzazione di questa figura: sono infatti gli anni in cui, negli Stati Uniti, un gruppo di giovani cracker⁸ aveva violato decine di sistemi informatici catturando l'attenzione dell'opinione pubblica. Tuttavia, la diffusione di opere come quella di Levy (1984), ha contribuito a mantenere viva la narrazione positiva dell'hacker come "visionario", in grado di sfidare i limiti tecnologici per creare una società più interconnessa. Levy ebbe il merito di mostrare come gli hacker fossero del tutto disinteressati a rivendicare qualsiasi bandiera identitaria: lontani dalla tendenza a isolarsi in una appartenenza di classe, di età o di etnia, essi valorizzano piuttosto le capacità individuali che fanno avanzare lo stato dell'arte dell'hackeraggio, creando programmi degni dell'ammirazione di altri gruppi hacker, attraverso il "mettere le mani sulle macchine" allo scopo di migliorarle. D'altra parte, alcuni episodi di violazione della sicurezza informatica, come la diffusione del *Morris Worm* nel 1988² e l'estensione delle pratiche di cracking, hanno contribuito a creare un immaginario negativo attorno alla figura dell'hacker. Di fatto, gli hacker iniziarono ad essere identificati non solo come innovatori, ma anche come potenziali minacce alla sicurezza informatica: è qui che il termine hacker assunse un significato diverso da quello originario, andando ad identificare un soggetto che utilizza le proprie competenze tecniche elevate per violare sistematicamente i sistemi di sicurezza informatica, compresi quelli governativi. Ciò è dovuto al fatto che, spesso, si confonde la figura dell'hacker con quella del cracker, il quale è invece un pirata informatico dedito alla violazione delle reti sicure per scopi di natura personale o economica, che attua frodi in rete e spionaggio industriale. I cracker sono spesso anche assoldati dai governi per violare sistemi di sicurezza o per

“bucare” siti strategici, provocando danni a stati considerati nemici. Come si vedrà in seguito, tale raffigurazione ha poco a che vedere con la figura dell’hacker.

Negli anni Ottanta si sono formati collettivi di attivisti hacker come il *Chaos Computer Club*¹⁰ in Germania, fondato nel 1981, che promuovevano un hacking etico e sociale, basato sui principi di trasparenza e di cooperazione. Nel 1983 Richard Stallman fondava la *Free Software Foundation*, volta a contrastare la privatizzazione dei codici sorgenti di programmazione operata dalle *big corporation* del settore informatico, distribuendo software a disposizione dei programmatori. Successivamente, i governi e le imprese iniziarono a reclutare hacker per proteggere i loro sistemi, dando vita a una figura nuova: il *white hat hacker*, o hacker etico, termine che indica un soggetto con elevate competenze informatiche, che supporta aziende e le organizzazioni governative nella prevenzione degli “attacchi hacker” malevoli, risolvendo i bug e le falle nei sistemi informatici e rafforzando i sistemi di cyber sicurezza. La figura del *white hat hacker* è stata successivamente sussunta dalle *Big Tech* del settore informatico. Così descrivono la figura del white hat hacker Jordan e Taylor:

Microserfs: in Douglas Coupland’s novel, the eponymous Microserfs (1995) the phrase is used to describe computer programmers who, while exhibiting various aspects of the hacker subculture, nevertheless have become co-opted into the structure of large corporate entities such as Microsoft. Despite, or rather because of, their programming and technical skills, and despite the subjugated connotation of the phrase, microserfs became a stockholding part of the electronic bourgeoisie (Jordan & Taylor, 2004, p. 19).

Gli anni Novanta, apice della globalizzazione neoliberista, si sono caratterizzati per i rapidi cambiamenti in termini di sviluppo tecnologico, la finanziarizzazione dell’economia e per l’eccesso di flussi comunicativi che viaggiano sulle reti informatiche. La rivoluzione nell’ambito della comunicazione, scaturita dalla diffusione di Internet, ha consentito un abbattimento dei confini geografici, utile alle transazioni dei capitali a livello globale. Inoltre, questa trasformazione digitale si accompagna all’accumulazione in tempo reale di una quantità pressoché illimitata di dati, i famosi Big Data, ormai noti sia agli esperti del settore che al grande pubblico (Sorci, 2015, p.55). Il termine *new economy* o *net economy*

designa questo nuovo paradigma economico che, sfruttando i vantaggi di un mercato globale che viaggia sui canali della rete, estrae il proprio plus valore dalla ricchezza prodotta dal *knowledge worker*, ovvero il lavoratore della conoscenza. Tutti processi, quest'ultimi, permeati dalla cultura hacker e dai movimenti sociali, sorti in seno alle università europee e statunitensi, che il capitalismo è riuscito facilmente a sussumere nell'arco di due decenni (*ibidem*). Gli anni Novanta sono stati anni decisivi per la diffusione della cultura hacker e per l'hacking, quando il termine hacker ha cominciato ad essere associato alla figura di un esperto tecnico o di un programmatore creativo, ma anche di un attivista politico in grado di sfruttare le nuove tecnologie per azioni di protesta e per promuovere il cambiamento sociale. In questo contesto, il termine hacktivism ha cominciato a indicare il connubio tra pratiche hacker e attivismo politico per finalità di giustizia sociale (Taylor 2005, p. 626). Vi è tuttavia una definizione di hacktivism che appare ancora più esaustiva: “[l’hacktivism è] un’azione non violenta nello spazio digitale, che utilizza soluzioni legali o illegali per raggiungere un obiettivo dichiarato di dissenso civico, sensibilizzazione civica o diffusione di informazioni socialmente rilevanti per gli hacktivist (George & Leidner, 2019; Romagna, 2020). Altri studiosi definiscono l’hacktivism come, un “range di pratiche politiche che fanno uso creativo delle tecnologie dell’informazione o, al contrario, di invenzioni tecniche e hack software con obiettivi esplicitamente politici” (Deseriis 2017, p. 131)¹¹.

Gawel (2024) fa notare, inoltre, che l’hacktivism è considerato come un sinonimo di protesta e dissenso digitale nella coscienza collettiva, rappresentando una pratica politica che è in grado di sfidare le strutture di potere consolidate. Bisogna aggiungere che esistono differenze significative tra le varie forme di hacktivism che si riferiscono a diverse culture e orientamenti politici adottati dai vari gruppi e dai singoli attivisti. Queste pratiche riflettono, infatti, le scelte tattiche che gli attivisti praticano ed includono varie tipologie di attivismo digitale (de Certeau 1984, Postill 2014). Tra queste si possono annoverare l’implementazione di infrastrutture alternative in sostegno ai movimenti sociali e l’hackeraggio illegale di siti di vario tipo, praticato da gruppi più radicali come Anonymous che contestano l’operato dei governi e delle multinazionali

tramite la diffusione di virus e attacchi informatici. Vi è inoltre, l'organizzazione di petizioni online e la creazione di siti di controinformazione che offrono ai cittadini un'informazione libera e accessibile (Coleman 2014), la codifica politica di software libero e open-source (Chopra e Dexter 2008), lo sviluppo in tecnologie crittografiche per aggirare la sorveglianza governativa (Appelbaum *et al.* 2012), l'azione diretta digitale, il monitoraggio delle agenzie governative come *watchdog* (Kubitschko 2015, p. 83) e il *whistleblowing*, ovvero la divulgazione pubblica di informazioni riservate dei governi.

Come si accennava in precedenza, tra le esperienze di hacktivism più rilevanti nel contesto europeo vi è il *Chaos Computer Club (CCC)*, che in quel periodo aveva intensificato le sue attività promuovendo campagne di sensibilizzazione sulla privacy e sulla sicurezza informatica. Più di recente, il collettivo ha denunciato i rischi connessi all'uso delle tecnologie di sorveglianza, praticando un hacking etico e sociale. In Italia, durante gli anni Novanta, si sono formati i primi hacklab all'interno dei centri sociali occupati, in cui gli attivisti digitali, i tecnici e i militanti politici hanno iniziato una fase di sperimentazione tecnologica e di riflessione politica, creando infrastrutture alternative a quelle dominanti. Un momento cruciale per l'hacktivism italiano è stato l'organizzazione del primo Hackmeeting nel 1998 a Firenze, un evento che ha rappresentato il consolidamento di una rete di hacktivist, che trattano temi come la privacy, la libertà di espressione e la democratizzazione delle tecnologie digitali. In questo contesto il termine hacker si riferisce a una figura che attua pratiche "intrusive" – come incursioni e sabotaggi – volte a "redistribuire la capacità di agire e d'intervenire nella società" (Int. Void 2024). Inoltre, questi attivisti possiedono un'etica collettiva basata su determinati principi: la condivisione dei saperi, la libertà di accesso all'informazione e l'opposizione a brevetti e copyright.

L'hacking viene interpretato come pratica creativa e costruttiva, lontana dalle connotazioni negative spesso associate alla figura dell'hacker. Una prima definizione di hacker è presente nel sito di Hackmeeting: "Vero Hacker per noi è chi vuole gestire sé stesso e la sua vita come vuole lui e sa sbattersi per farlo. Anche se non ha mai visto un computer in vita sua"¹². I principi dell'etica hacker hanno influenzato sia il mondo tecnologico sia i

movimenti sociali e culturali, dimostrando che quest'ultima rappresenta un modo di concepire il rapporto tra sapere e potere – per dirla con Foucault – e non si limita soltanto alla programmazione o alla scrittura del codice. Un altro principio dell'etica hacker è quello del *Do It Yourself* (DIY), che si basa sull'assunto che per risolvere problemi tecnici non bisogna ricorrere a intermediari ma contare sulla propria autonomia e sulla costante capacità di apprendimento individuale e collettivo, nonché sull'originalità nella risoluzione dei problemi informatici apportata dal singolo hacktivist. Nella comunità hacker, il principio del *Do It Yourself* si manifesta attraverso lo sviluppo di software open-source e la realizzazione di spazi autogestiti, come hacklab e fablab: in questi laboratori di r-esistenza e di innovazione digitale si favorisce la collaborazione tra gli attivisti, si riparano e si modificano i vecchi dispositivi ritenuti obsoleti, e si mette in luce l'importanza della pratica del riuso e della sostenibilità, come risorse accessibili a tutti. L'analisi empirica ha inoltre rivelato che la figura dell'hacker è difficilmente inquadrabile in una definizione precisa e puntuale; gli hacktivist intervistati, infatti, danno una propria definizione della figura dell'hacker, che è del tutto singolare e si discosta da quella veicolata dal cinema o dalle serie televisive. Un'attivista delle Visionarie digitali afferma:

È innegabile che la parola “hacker” viene sempre di più utilizzata anche da persone che invece hanno un approccio più umanistico, quindi non significa solo capire che cosa c'è dietro un oggetto, ma anche che cosa c'è dietro a un livello sociale, politico, culturale e così via (Int. Ginevra 2025).

Un altro attivista, appartenente al collettivo Socialini.it, afferma:

Io mi sono sentito un hacker nel senso che la nostra generazione è stata spinta a mettere le mani sulla tecnologia, ad acquisire competenze pratiche e a creare soluzioni, andando oltre ciò che veniva proposto a livello commerciale. All'epoca, soprattutto nel contesto di Internet, le offerte commerciali erano scarse o quasi inesistenti. Questa è un'attitudine hacker, e se qualcuno mi dice di avere un'attitudine hacker... sì, spero di averla anch'io e cerco di coltivarla (Int. 2025 Morloi).

Un attivista del collettivo Ippolita afferma:

L'hacker è un po' una tensione, è un avatar. Essere un hacker cosa significa? In realtà è qualcosa a cui tendere, non è qualcosa che sei mai. Veramente un hacker è una

dimensione un po' ideale, come dire che non c'è un momento in cui diventi hacker, è sempre qualcosa che è là a venire! (Int. Ippolita 2025).

Un attivista di MSAck, invece, racconta:

Per noi, l'idea di essere hacker non si limitava a una semplice questione di abilità tecnica. Era qualcosa di più profondo. Eravamo motivati da un'idea di libertà, ma anche di responsabilità nell'utilizzo della tecnologia. Questo era il nostro approccio, a prescindere dalle competenze tecniche di ciascuno (Int. attivista MSAck 2025).

Gli attivisti dell'hacklab Fixxati di Trento, invece, scrivono:

Hacker non è colui che sa programmare, o sa rubare dati dai computer, l'hacker è una persona che si impegna nell'affrontare sfide intellettuali per aggirare o superare creativamente le limitazioni che le vengono imposte in tutti gli aspetti della vita.¹³

Queste definizioni mettono in luce un elemento significativo: il termine “hacker” definisce uno status, un'attitudine verso cui tendere, in una dimensione di “mutazione e di cambiamento costanti” più che una soggettività ben precisa. L'essenza dell'hacker si esprime attraverso una serie di “predicati” che ne definiscono il campo di azione e le pratiche. Un altro attivista del collettivo Ippolita afferma:

L'hacking è la trasposizione della curiosità dell'hacker, la trasposizione del desiderio di ricombinare la realtà tra mille virgolette, eseguire il codice della realtà per fargli fare una cosa diversa. È un desiderio di ricombinazione, un desiderio di cambiamento che mutua dalla curiosità destrutturante... da questa tensione destrutturante dell'hacking...da questo elemento estremamente creativo, per cui tu hai un oggetto ma puoi smontarlo e fargli fare una cosa diversa da quella per cui era stato costruito, ma anche fargli fare una cosa completamente inutile, semplicemente per la bellezza di costruire la realtà e di plasmarla in modo diverso (Int. Ippolita 2025).

In questo estratto emerge tutta la dimensione “performativa” dell'hacking, dal momento che l'hacker viene definito come una soggettività “desiderante” che riesce a modificare gli assetti preesistenti, attraverso un'“azione di ricombinazione”, sia come atto di “aprire” e smontare un computer per capire come funziona, sia come capacità in senso lato di modificare la realtà vigente per cambiare lo status quo. L'atto creativo dell'hacker diventa quindi un atto politico, perché attraverso “l'arte del fare” l'hacker trasforma in azione concreta quel potenziale di cambiamento che gli è proprio. Tuttavia, il libero flusso di informazioni e

la condivisione del sapere rappresentano la *condicio sine qua non* affinché l'attività dell'hacker possa pienamente concretizzarsi¹⁴. A tal proposito, Levy scrive: “Cos'è un computer se non qualcosa che beneficia di un libero flusso d'informazione?” (Levy 1984, p. 35). I principi su cui si fonda l'etica hacker sono il libero accesso alle informazioni, la condivisione dei saperi e l'informalità, che sono anche alla base della pedagogia hacker, una nuova prospettiva educativa che mira alla liberazione dei singoli mediante un uso consapevole e critico dei dispositivi tecnologici, non limitando l'attività hacker all'alfabetizzazione digitale. Il concetto a cui si ispira questo approccio è stato teorizzato da Ivan Illich nel già citato *Tools for Conviviality*, pubblicato nel 1973, sintetizzato nella formula “tecnologie conviviali”, contenuta nell'omonima opera del 2022 di Carlo Milani. La pedagogia hacker viene così definita dall'autore:

Pedagogia hacker. Un'attitudine curiosa per formarci insieme a vivere nella turbolenza. Alcuni esercizi pratici: aiutare gli esperti a estinguersi, imparare a dare un nome alle cose, materializzare la tecnologia. Non collaborare, cioè disertare la tecnocrazia. Favorire un approccio artigianale alla tecnica. La libertà come sforzo collettivo. Ambienti associati come scelte di affinità (Milani 2022, p. 203).

Carlo Milani colloca la pedagogia hacker nel quadro delle tecnologie conviviali, strumenti che non solo promuovono l'autonomia, la partecipazione collettiva e la cooperazione, ma che offrono anche un'alternativa concreta alle dinamiche di centralizzazione e controllo caratteristiche delle tecnologie commerciali (*ibidem*). In questa prospettiva, l'artigianalità della tecnica e la libertà come sforzo collettivo sono gli elementi chiave per creare ambienti associativi che incarnano i valori di autonomia, cooperazione e mutuo supporto, rendendo la tecnologia un mezzo di emancipazione piuttosto che di oppressione. Di fatto, la pedagogia hacker si configura come volontà di decostruire il dominio tecnico, promuovendo un uso alternativo e liberatorio delle tecnologie e adottando modalità di insegnamento diverse rispetto a quelle tradizionali, in particolare rispetto al ruolo dell'educatore, il quale assume in questa pedagogia il ruolo di facilitatore. Attraverso le iniziative di formazione si intende democratizzare l'accesso alle competenze digitali e distribuire mezzi per autorganizzarsi, il più delle volte attraverso la realizzazione di piattaforme open-source e decentralizzate e attività

collettive di apprendimento. Sul piano teorico, la pedagogia hacker affronta la sfida di riconciliare l'innovazione tecnologica con la necessità di un controllo decentralizzato e partecipativo delle nuove tecnologie (*ibidem*). Carlo Milani sottolinea inoltre l'importanza di una riflessione critica costante sulle modalità di progettazione e implementazione della tecnologia, da contrapporre a un modello gerarchico e alienante, in un'ottica di promozione dell'autonomia collettiva.

1.2. *Hacker profiling: composizione sociale e variabili socio-demografiche*

Nel paragrafo precedente si è elaborata una definizione della figura dell'hacker analizzando l'hacktivism e le pratiche che lo hanno caratterizzato nella sua evoluzione storica e culturale. In questo paragrafo si tratterà del “profilo dell'hacker”, osservando in che modo gli attivisti definiscono i propri valori, obiettivi e repertori d'azione, costruendo il senso di appartenenza alla comunità e l'identità collettiva: si tratta, come vedremo, di aspetti che emergono nelle interazioni quotidiane e nelle dinamiche di partecipazione che caratterizzano i movimenti sociali (Melucci 1989). L'indagine empirica, inoltre, si propone di decostruire la narrazione proposta dai media mainstream e dalla cultura popolare, che ritrae gli hacker come individui isolati, dalle scarse capacità relazionali ma con elevate skill tecniche, spesso etichettati come “nerd”, oppure rappresentati come individui incappucciati, circondati da computer e operanti nel dark web in azioni radicali come attacchi *DDoS*¹⁵ o di *defacing*¹⁶. Questa narrazione contiene certamente elementi di verità e aspetti che trovano corrispondenza nella realtà: tuttavia essa viene utilizzata in maniera strumentale allo scopo di restituire una visione distorta e stereotipata dell'hacker, che è funzionale alla criminalizzazione e alla sussunzione capitalistica. La ricerca condotta restituisce un'immagine diversa degli hacker, lontana dallo stereotipo menzionato – anche se non necessariamente lontana dall'immagine dell'hacker incappucciato – e infatti gli attivisti intervistati sono impegnati in percorsi politici ben radicati sul territorio e legati a progetti di hacking sociale. Nei prossimi paragrafi verranno presentate le analisi descrittive condotte su un campione di interviste fatte a 42 attivisti, appartenenti a collettivi e hacklab italiani. Attraverso l'analisi si sono evidenziati vari aspetti legati all'hacktivism: la

composizione sociale, le caratteristiche socio-demografiche (genere, età, titolo di studio, professione), i repertori d'azione, gli orientamenti e gli obiettivi politici degli attori coinvolti. In merito all'attivismo tecno-radical, Milan (2013) afferma che nella maggior parte dei casi gli hacker si somigliano per profilo demografico e background educativo e che queste somiglianze si riflettono anche nei loro repertori d'azione. Dalle analisi descrittive emerge che gli attivisti della scena hacker si organizzano in piccoli gruppi, infatti quelli più numerosi arrivano a un massimo di dieciquindici persone. Entrando più nello specifico, il 73,8% del campione è costituito da uomini, mentre le donne rappresentano il restante 26,2%. Nonostante vi sia ancora una presenza maschile preponderante, si rileva una buona partecipazione delle donne nell'attivismo hacker, che tendenzialmente si caratterizza come inclusivo e attento all'uguaglianza di genere. In particolare, quando è stato chiesto agli intervistati, appartenenti a diversi collettivi, se vi fosse o meno la presenza di donne all'interno del gruppo, questi hanno risposto affermativamente nel 65,6% dei casi, negativamente nel 9,4% dei casi e nel 25% non vi è stata alcuna risposta alla domanda.

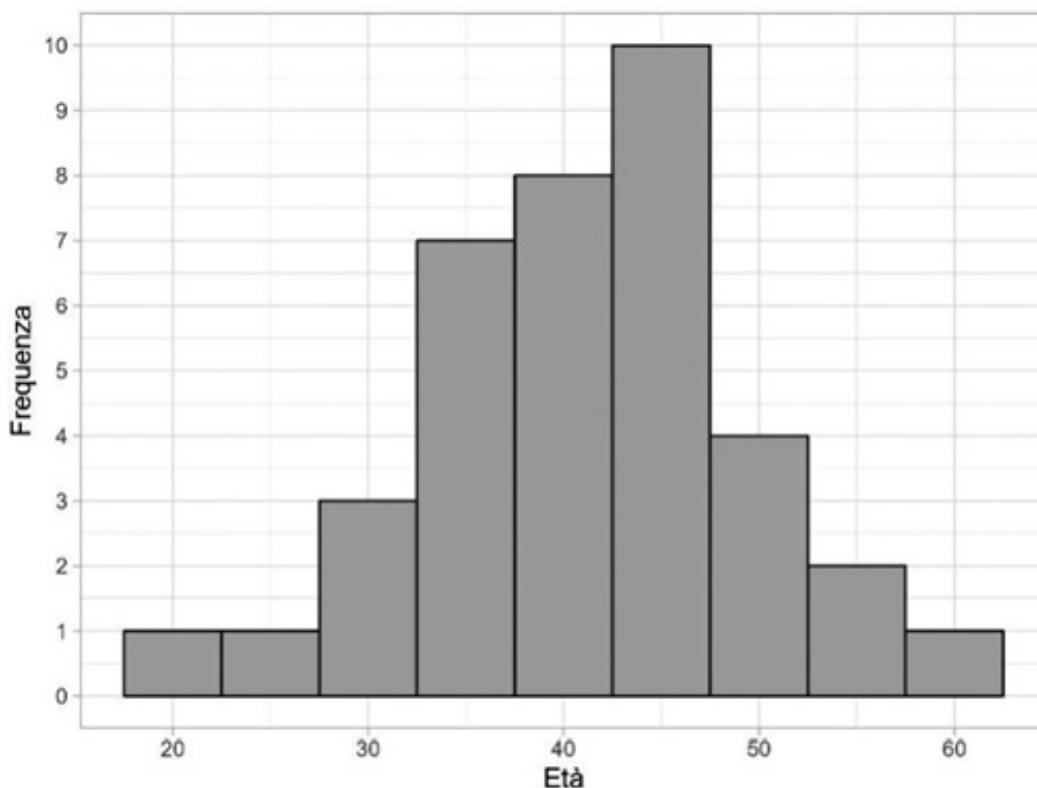


Fig. 1. Distribuzione delle età degli individui nel campione analizzato. Dati riportati in valore assoluto. Classi di ampiezza pari a 5 anni. © Giuliana Sorci.

Il grafico mostra che il campione degli attivisti intervistati copre una fascia di età abbastanza estesa – dai 21 ai 62 anni, la cui media è di 41,5 anni. Sebbene questa media metta in evidenza la presenza di individui adulti, la percentuale di individui di età giovanile è comunque alta, come si evince dalla distribuzione delle fasce d'età. Il dato dimostra che all'interno della comunità hacker è presente una forte interazione e collaborazione tra diverse generazioni di hacktivist, e una nuova sinergia e contaminazione sta emergendo a livello inter-generazionale tra i nativi digitali e la generazione che si è formata negli anni '80, quando l'hacktivism cominciava a prendere forma. Questo confronto tra diverse generazioni sta dando un nuovo impulso all'attivismo digitale nel panorama italiano contemporaneo, in cui nuove esperienze politiche e competenze tecniche acquisite nel corso degli anni si intrecciano con nuove energie e nuove sensibilità. Come visto in precedenza, l'identità

hacker non è un'entità monolitica, ma si evolve e si arricchisce attraverso l'inclusione della diversità.

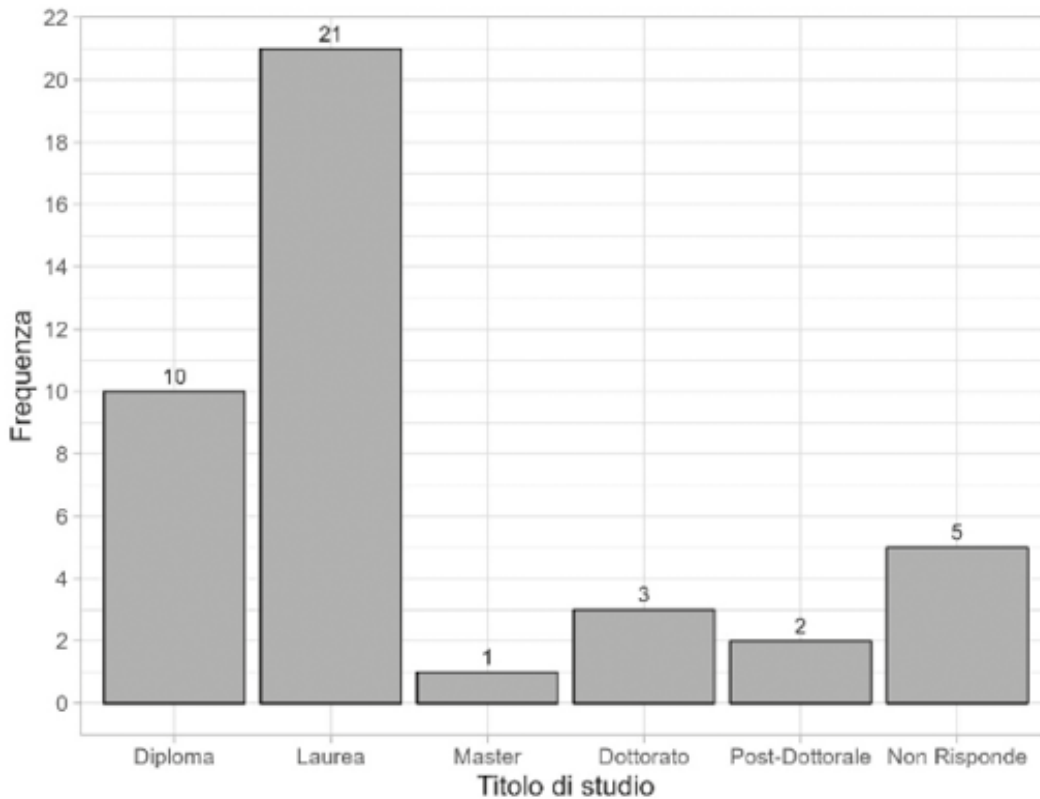


Fig. 2. Distribuzione dei titoli di studio degli individui nel campione analizzato. Dati riportati in valore assoluto. © Giuliana Sorci.

Il grafico mostra che il livello di istruzione degli intervistati afferenti al campione è alto: circa il 50% degli intervistati possiede un titolo di studio che comprende la laurea, mentre il 23,8% possiede il diploma. È interessante sottolineare come, contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare da attivisti hacker, tra i laureati, il 38% possiede una laurea ad indirizzo umanistico, un dato che sfida lo stereotipo comune secondo cui gli hacker provengano esclusivamente da ambiti tecnici o scientifici. Il 7,14% degli intervistati possiede un dottorato, mentre il 4,76% possiede un titolo post-dottorale. Questa percentuale è relativamente bassa, ma indicativa di una “nicchia” di soggetti altamente qualificati. Infine, il titolo di studio meno conseguito è il master, acquisito dal 2,38% degli intervistati. L’ 11,9% degli intervistati non ha risposto alla domanda

relativa al livello di istruzione. Questo atteggiamento potrebbe suggerire che gli intervistati vogliono mantenere la privacy su questo aspetto della loro vita oppure che preferiscono forme di apprendimento che presuppongono un approccio “da autodidatta”, il che risulterebbe coerente con la filosofia hacker, basata sui principi del *Do It Yourself*, dell'autoformazione continua e della condivisione delle conoscenze acquisite.

Il grafico evidenzia che gli attivisti intervistati sono impiegati principalmente nel settore tecnico/informatico e in quello educativo/accademico. Il 35,7% svolge professioni afferenti all'ambito tecnico o informatico, confermando la centralità assunta di queste competenze nell'attivismo digitale. Dal momento che il 33,3% degli intervistati è impiegato nell'ambito educativo o accademico, si rileva un'influenza significativa della formazione, della ricerca e dell'insegnamento nel campione di intervistati. Nella categoria “altro” viene accolto il 16,7% degli intervistati, ovvero coloro le cui professioni sono diverse da quelle che caratterizzano i gruppi principali. Il settore dei media e quello dei servizi sociali sono rappresentati ciascuno dal 4,76%. Le categorie sociali meno rappresentate, ciascuna costituita da un 2,38% del campione, sono i soggetti inoccupati e gli occupati nel settore della comunicazione digitale.

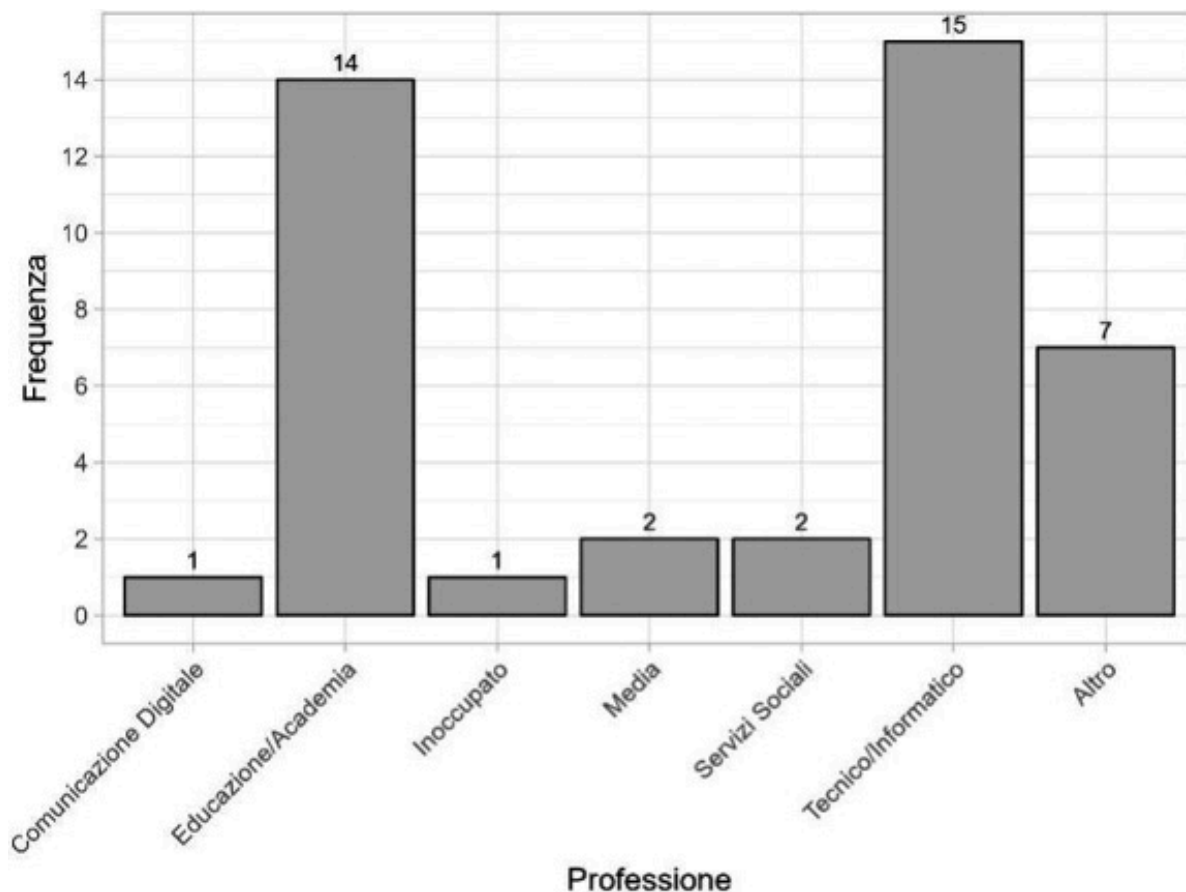


Fig. 3. Distribuzione delle professioni degli individui nel campione analizzato. Dati riportati in valore assoluto. © Giuliana Sorci.

Dal grafico emerge che gli attivisti intervistati sono impegnati in settori lavorativi socialmente rilevanti, specialmente nel campo tecnico/informatico e in quello educativo/accademico. Questi ambiti, che insieme rappresentano quasi il 70% del campione, evidenziano non solo la centralità assunta dalle competenze tecnologiche nell'attivismo digitale, ma anche il ruolo cruciale della formazione, della ricerca e dell'insegnamento nella costruzione del profilo professionale del campione. In definitiva, dall'analisi risulta che gli hacker intervistati sono soggettività ben inserite nella società, nella quale hanno spesso un ruolo di prestigio culturale.

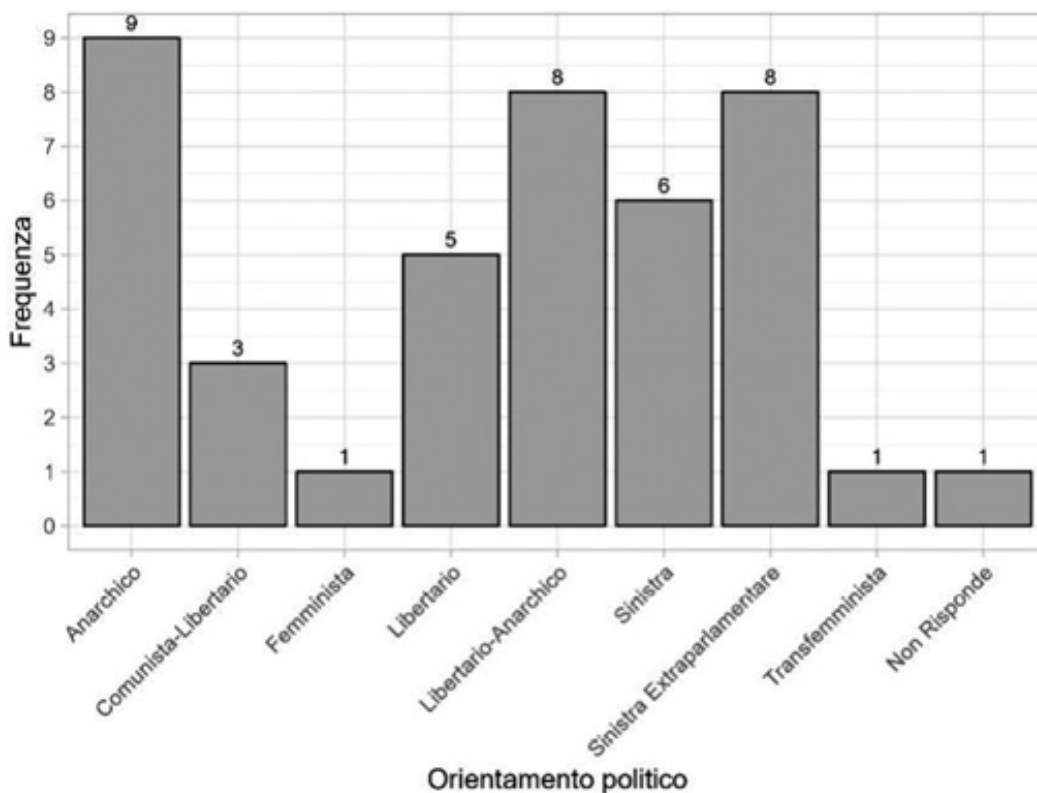


Fig. 4. Distribuzione dell'orientamento politico degli individui nel campione analizzato. Dati riportati in valore assoluto. © Giuliana Sorci.

Il grafico, che rappresenta l'orientamento politico degli intervistati, rivela la predominanza di posizioni anarchiche (21,4%) e attesta che l'orientamento libertario-anarchico è al 19%, che è la stessa occorrenza della sinistra extraparlamentare. Il grafico, inoltre, sottolinea una forte inclinazione verso visioni politiche che enfatizzano l'opposizione al sistema socio-economico attuale, caratterizzato da forti ineguaglianze sociali ed economiche, il rifiuto delle strutture gerarchiche tradizionali, e una forte propensione degli attivisti verso forme di autorganizzazione sociale. L'orientamento riportato con la dicitura "sinistra" è stato indicato dal 14,3% degli intervistati, e suggerisce una connessione significativa con ideali di giustizia sociale e uguaglianza, che tuttavia non implica necessariamente prospettive antisistema. L'11,9% degli intervistati si identifica come libertario, mentre il 7,14% degli intervistati si definisce comunista-libertario. Questi attivisti mostrano una predisposizione verso forme di autonomia individuale che si coniugano con forme di

partecipazione collettiva, come ad esempio l'organizzazione di collettivi e gruppi informali caratterizzati da un forte senso di autonomia politica e da ideali di uguaglianza economica e giustizia sociale. Le categorie "femminista" e "transfemminista", ciascuna al 2,38%, raccolgono una minoranza impegnata nella lotta per l'uguaglianza di genere e l'intersezionalità, in linea con il dato che attesta la maggiore inclusione femminile nei gruppi.

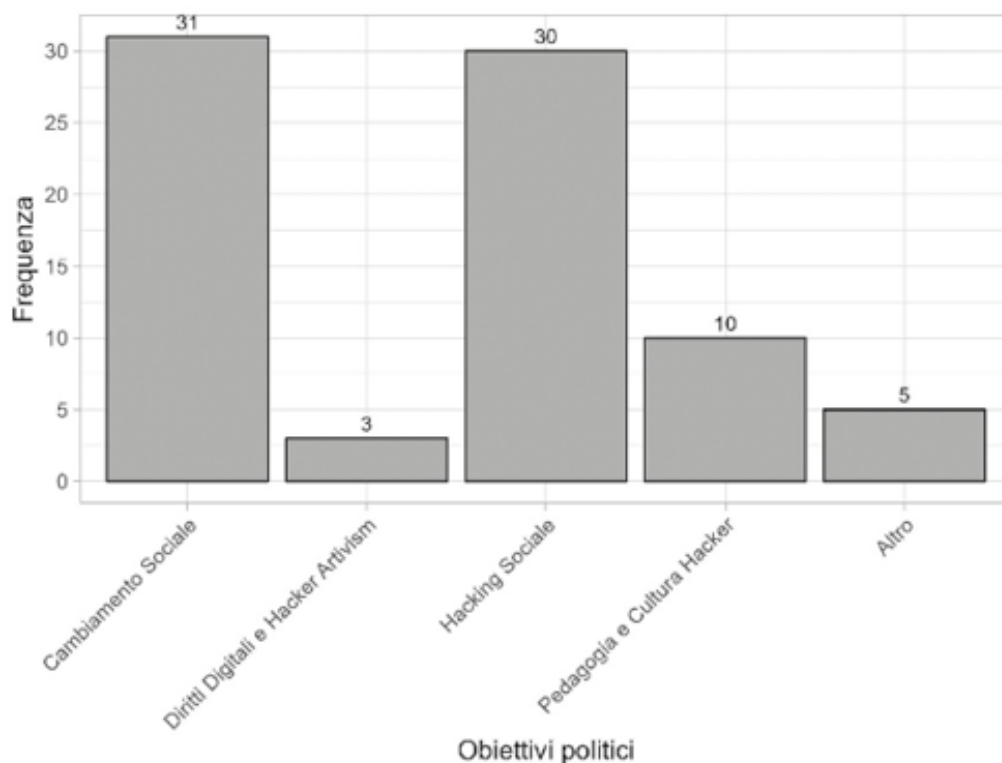


Fig. 5. Distribuzione degli obiettivi politici degli individui nel campione analizzato. Dati riportati in valore assoluto.¹⁷© Giuliana Sorci.

Il grafico evidenzia gli obiettivi politici perseguiti dagli attivisti intervistati e rivela la predominanza del cambiamento sociale e delle pratiche di hacking sociale come scopi individuali e collettivi. In questo saggio, il concetto di "hacking sociale"¹⁸ si riferisce all'uso e all'implementazione di tecnologie digitali per promuovere il cambiamento sociale, attraverso progetti che favoriscono la giustizia sociale, l'equità e la partecipazione collettiva. In questo modo, le tecnologie si configurano come strumenti di innovazione e di trasformazione sociale piuttosto che strumenti di

oppressione. Le preferenze verso il cambiamento della società e gli obiettivi politici di hacking sociale rappresentano assieme il 77,2%. La categoria “cambiamento sociale” si attesta intorno al 39,2% e riflette un impegno collettivo orientato alla trasformazione delle strutture sociali, economiche e culturali esistenti. La finalità politica principale per gli hacker è quindi il cambiamento sociale, che si associa anche ad altri obiettivi politici minori, strettamente connessi e funzionali al primo, come ad esempio la critica alle tecnologie commerciali, la creazione di server e tecnologie alternative a supporto di collettivi e movimenti sociali, e l’organizzazione di azioni dirette. Attraverso l’analisi è stato rilevato che il 19% di donne persegue questo obiettivo. Gli attivisti hacker che mirano al cambiamento sociale sono prevalentemente i laureati e in minor parte i diplomati. L’obiettivo dell’hacking sociale è rappresentato dal 38% del totale e si pone sulla stessa linea di altri intenti trasformativi praticati dagli attivisti, ma si distingue per l’attenzione specifica alle pratiche e ai progetti dalla forte valenza sociale e collettiva che sono legati all’uso delle nuove tecnologie. Il 19% di donne ha indicato l’hacking sociale come obiettivo politico e gli intervistati sono perlopiù laureati. Gli attivisti che perseguono obiettivi legati alla pedagogia e alla cultura hacker costituiscono il 12,7% e si distinguono per l’età media più elevata, che si aggira attorno ai 47 anni. Il dato suggerisce che quest’area di interesse è particolarmente rilevante per figure con un’esperienza consolidata. Questo gruppo, che comprende principalmente laureati e diplomati ma anche persone in possesso di titoli accademici ancora più avanzati, riconosce l’importanza della diffusione della cultura e della “pedagogia hacker”. Quest’ultima è intesa come trasmissione di conoscenze connesse all’uso delle tecnologie etiche, partecipative, cooperative e decentralizzate.

Le categorie “diritti digitali” e *hacker activism* costituiscono il 3,8% del totale e rappresentano obiettivi indicati esclusivamente da uomini. Ciò evidenzia che i gruppi che perseguono questi obiettivi hanno una dimensione di genere ridotta rispetto a quella dei gruppi che perseguono obiettivi politici. Questo gruppo è composto quasi esclusivamente da laureati, che dimostrano di avere diverse posizioni politiche: alcuni sono libertari, mentre altri sostengono la sinistra extraparlamentare. Questi obiettivi, sebbene siano minoritari, sottolineano che per gli attivisti è importante rivendicare i diritti digitali (ad esempio l’abolizione del

copyright e il più largo accesso alle infrastrutture tecnologiche per combattere il *digital divide*), utilizzando la tecnologia come mezzo di espressione creativa e come strumento utile per il cambiamento della società. La categoria “Altro”, in cui si inserisce una percentuale residuale del campione (6,3%), comprende una varietà di motivazioni personali che non rientrano nei raggruppamenti principali. Il cambiamento sociale e l’hacking sociale sono obiettivi perseguiti da soggettività che hanno orientamenti politici differenti. Si tratta di soggetti anarchici, libertari-anarchici o sostenitori della sinistra extraparlamentare. Gli attivisti che perseguono la pedagogia e la cultura hacker come obiettivo, invece, hanno perlopiù orientamenti femministi o transfemministi. Questo dato evidenzia la connessione tra le pratiche hacker, le rivendicazioni di uguaglianza di genere e il supporto ai processi di liberazione sociale e politica delle donne, delle soggettività queer e non binarie.

1.3. *Il contesto geografico dell’hactivism*

Dall’analisi empirica emerge che gli attivisti intervistati sono attori sociali e politici fortemente connessi agli ambienti digitali, partecipano attivamente e sono profondamente radicati nei territori in cui operano. L’attività degli intervistati si svolge perlopiù nelle grandi aree urbane italiane. In particolare, le principali città di provenienza sono Bologna (28,6%) e Roma (26,2%). In questi contesti, infatti, la scena hacker è presente e attiva da sempre, in virtù della presenza sul territorio di collettivi hacker e hacklab, come Hacklabbo e Av.A.Na situati rispettivamente nei centri sociali Vag61 (Bologna) e Forte Prenestino (Roma). Firenze (9,52%) e Milano (7,14%) sono altre due città che hanno sviluppato un forte legame con l’hactivism già a partire dalla metà degli anni Ottanta, attraverso la realizzazione delle prime *Bulletin Board System*, la diffusione della (contro)cultura cyberpunk fino alla realizzazione di hacklab. Città come Napoli, Catania, Pisa, e altre località di minori dimensioni (ciascuna al 2,38%) sono meno rappresentate. Questo dato suggerisce che le comunità hacker sono presenti anche in contesti geografici più periferici anche se la maggior parte degli attivisti hacker opera nelle grandi aree urbane del Centro-Nord. Di fatto, città come Bologna, Firenze, Milano e Torino raccolgono il maggior numero di

intervistati, confermando la centralità che queste aree metropolitane rappresentano per l'hacktivismo. Il Sud e le Isole sono poco rappresentati: città come Napoli, Catania e Cosenza sono state indicate da un numero ridotto di intervistati. Questa differenziazione in termini di redistribuzione territoriale dell'attivismo hacker potrebbe riflettere differenze nell'accesso a risorse tecnologiche o una ridotta presenza di spazi come hacklab e fablab nel Sud Italia rispetto al centro-nord. Il 57% degli intervistati non fa parte di alcun hacklab, a dimostrazione del fatto che vi sono diverse modalità di partecipazione nell'ambito dell'attivismo digitale. Alcuni hacktivist sono più orientati verso progetti legati all'uso di Linux o verso attività da svolgere individualmente. Hacklabbo è l'hacklab più rappresentato, perché indicato come spazio di appartenenza nel 9% dei casi. Tra gli spazi più frequentati vi sono il Vag61 di Bologna (9%) e la Casa Delle Donne (5%), tuttavia è stato riscontrato che il 48% degli intervistati non opera in spazi sociali fisici specifici.

1.4. Le forme organizzative dei collettivi hacker

Dall'indagine empirica è emerso che la cultura politica degli attivisti "nerd" (Postill, 2018) si ispira a principi anarchici, libertari o legati alla sinistra extraparlamentare. Gli hacker, infatti, rifiutano esplicitamente i meccanismi della delega e della rappresentanza politica, promuovendo un atteggiamento anti-autoritario e adottando i principi della democrazia diretta e partecipativa. La (contro)cultura hacker si ispira ai principi dell'autogestione e dell'autorganizzazione territoriale e a un modello di tipo federativo. Gli hacker, inoltre, rifiutano la concezione dello Stato come legislatore, apparato burocratico e agente repressivo, rivendicano forme di autogoverno della rete e della società. Dall'indagine empirica emerge che gli hacker si organizzano perlopiù collettivamente, ma vi sono anche attivisti che svolgono attività individuali (23,8%), sentendosi comunque appartenenti alla scena. Gli hacker che si organizzano collettivamente creano di solito piccoli collettivi, gestiti tramite assemblee autorganizzate, durante le quali si rispettano quei principi di orizzontalità e democrazia diretta che contribuiscono a rendere questi gruppi realmente inclusivi. A tal proposito, Leach (2009, p. 1059) definisce i collettivi come "comunità senza struttura", in cui il principio dell'orizzontalità e della

decentralizzazione sono prevalenti. Un attivista, in merito alla gestione del collettivo di cui fa parte, afferma:

Il collettivo è strutturato in modo assolutamente orizzontale, l'unica separazione esiste solo a livello tecnico. Non essendo tutti informatici, infatti, un sottoinsieme si occupa della parte tecnica, un altro della moderazione, ma per quanto riguarda le questioni politiche gestionali partecipiamo tutti e allo stesso modo. Non ci sono ruoli, non ci piacciono e comunque saremmo troppo pochi per averne. Si fa tutto in assemblea, dalla discussione allo smanettamento. L'ordine del giorno delle assemblee mette letteralmente assieme punti di discussione politica, tecnica, realizzazione pratica, in assemblea, consensualmente (Int. Jops 2024).

L'indagine empirica traccia un profilo dei collettivi maggiormente rappresentati: i collettivi Puntarella.party (9%), Hacklabbo (7%) e Ippolita (7%). L'analisi evidenzia una crescente partecipazione femminile nei collettivi hacker (66%), anche se il 25% degli intervistati non ha dichiarato se nel collettivo di appartenenza vi sia o meno la presenza di donne. Le interazioni tra gli attivisti sono regolate in funzione di una continua "tensione" tra la dimensione individuale e quella collettiva. Alcune pratiche hacker, infatti, vengono svolte singolarmente, mentre altre, come ad esempio le pratiche di autoformazione digitale, sono realizzate collettivamente. Questo binomio individuale-collettivo non è vissuto in maniera conflittuale ma si integra perfettamente nella logica dell'attivismo hacker. Del resto, quello hacker, rispetto ad altre forme di attivismo che si dimostrano più attente alla dimensione collettiva, è portato a dare "enfasi all'individuo". L'interazione col gruppo stimola la partecipazione individuale e tende ad arricchire l'individualità del singolo attivista in un'ottica di condizionamento reciproco. Siccome all'interno degli hacklab non tutti possiedono competenze tecniche elevate, vengono organizzati workshop e seminari autogestiti in cui si condividono le conoscenze, andando a riequilibrare i ruoli all'interno del gruppo. L'analisi empirica, inoltre, dimostra che la partecipazione degli intervistati all'Hackmeeting, evento di raccordo per la comunità hacker da oltre un trentennio, è decisamente elevata: il 93% dichiara di avervi partecipato, mentre solo il 5% dichiara di non avervi mai preso parte. Una piccola percentuale di intervistati, invece, non ha fornito una risposta. Questo dato rivela che il senso di appartenenza alla comunità hacker è molto diffuso tra gli attivisti intervistati ed è utile a creare l'identità collettiva, un elemento

che secondo Melucci (1989) viene negoziato continuamente dagli attori sociali attraverso le interazioni, la condivisione di pratiche comuni e le dinamiche partecipative. L'autore definisce così il concetto di identità collettiva:

L'identità collettiva è una definizione interattiva e condivisa del campo di opportunità e vincoli offerti all'azione collettiva prodotta da più individui che deve essere concepita come un processo perché è costruita e negoziata dall'attivazione ripetuta delle relazioni che legano gli individui ai gruppi (Melucci 1989, p. 793).¹⁹

Nella letteratura sui movimenti sociali si pone l'accento sull'importanza dell'identità collettiva come motore della partecipazione politica (Melucci, 1989). Sebbene vi siano varie definizioni del concetto di "identità collettiva", a tutte è comune l'idea di un "Io" che non ha una dimensione soggettiva, bensì appare come un "Noi", attraverso il quale il singolo attivista può riconoscersi e orientare la propria azione politica. Milan afferma: "i singoli attivisti diventano funzionali al gruppo di cui sono parte, ed è il gruppo che attribuisce significato agli individui" (Milan 2013, p. 71)²⁰.

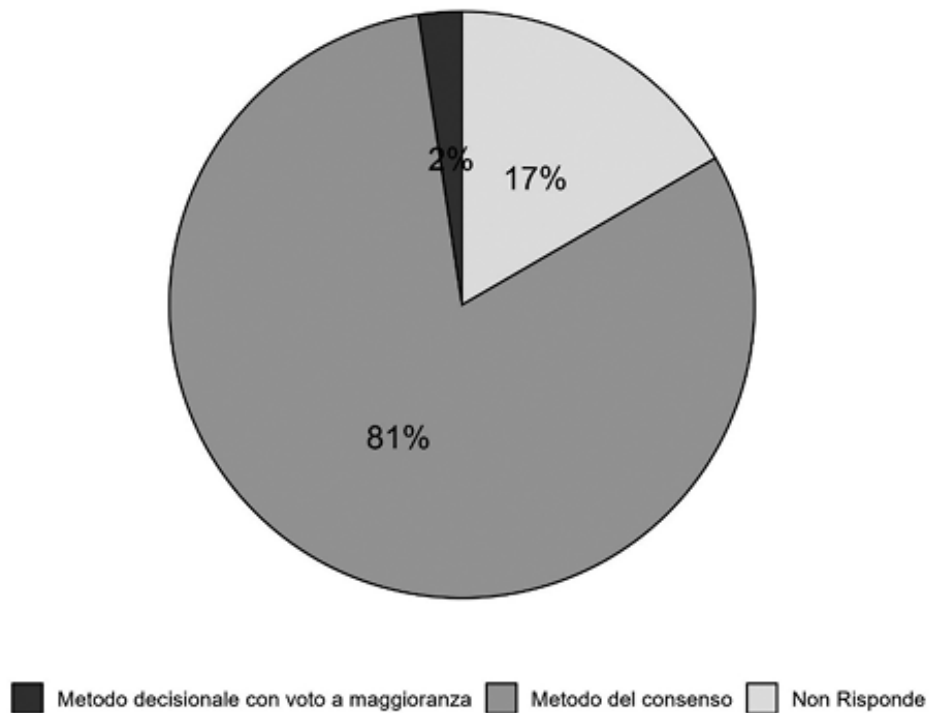


Fig. 6. Distribuzione percentuale dei processi di decision making nel campione analizzato.© Giuliana Sorci.

1.5. *Il processo di decision making nelle comunità hacker*

Come mostra chiaramente il grafico, in linea con quanto sostenuto nel paragrafo precedente, il processo di decision making della comunità hacker nella maggior parte dei casi prevede il metodo del consenso (81%), che riconosce la necessità di una deliberazione collettiva ed è volto a favorire il dialogo e la partecipazione inclusiva. Questo metodo, infatti, contribuisce ad abolire le gerarchie interne e a stabilire l'uguaglianza tra i membri del collettivo. Il 2% degli intervistati riferisce che nelle assemblee dei collettivi di appartenenza si prendono decisioni tramite la votazione. L'analisi indica che alcuni attivisti aderiscono a strutture più formali e con dinamiche organizzative e ruoli più strutturati al loro interno, come ad esempio le associazioni. Il 17% degli intervistati non ha dichiarato quale sia il metodo di decision making adottato dal suo collettivo, probabilmente perché i processi decisionali di alcuni collettivi sono ancora meno formali. Di fatto, spesso, questi collettivi sono formati da pochi attivisti (in alcuni casi non più di una decina) e le decisioni – ad esclusione di quelle rilevanti – vengono prese a seguito di brevi discussioni nelle mailing list, o tramite comunicazioni veloci.

1.6. *Repertori d'azione dei collettivi hacker*

I repertori d'azione, digitali e non digitali, costituiscono un elemento centrale nell'analisi dei movimenti sociali, offrendo un quadro interpretativo delle modalità con cui questi attori collettivi strutturano e implementano le loro strategie di mobilitazione e le loro pratiche politiche. Secondo la *social movement theory*, i repertori d'azione rappresentano “l'intero insieme dei mezzi a disposizione di un gruppo per presentare rivendicazioni di diverso tipo a individui differenti” (Tilly 1986, p. 2). In altre parole, i repertori d'azione comprendono le tattiche e gli strumenti a disposizione dei movimenti sociali, influenzati dalle opportunità politiche, dalle risorse disponibili e dalle norme culturali del contesto. In questo quadro, come sottolinea Downing (2001), gli hacktivist esprime una visione alternativa rispetto alla politica, alle priorità e alle prospettive egemoniche, utilizzando tattiche che infrangono le regole di qualcuno, sebbene raramente tutte in ogni aspetto (ivi, v-ix)²¹. I repertori d'azione

digitale assumono una configurazione unica nell'attivismo hacker, combinando pratiche tradizionali di protesta, come manifestazioni e sit-in, con tattiche digitali innovative che sfruttano le potenzialità delle tecnologie informatiche, e che si integrano con quelle offline (Della Porta e Pavan, 2018). Questi repertori d'azione si trasformano nel tempo a causa dei cambiamenti tecnologici e politici e vengono attuati sia individualmente che collettivamente. Tra quelli più radicali e *disruptive* utilizzati dagli hacktivist vi sono il Distributed Denial of Service (DDoS), che viene attuato a danno di siti istituzionali, il defacing, il leak (ovvero la pubblicazione di documenti governativi riservati e compromettenti da parte di *whistleblower*)²², o, ancora, il *netstrike*²³ e il *mail bombing*²⁴ (Tozzi 1995, 1996). Nei collettivi della scena hacker la condivisione dei repertori e delle tattiche di protesta è parte del processo di costruzione dell'identità collettiva. Inoltre, la scelta di utilizzare repertori altamente conflittuali riflette il profondo senso di ingiustizia avvertito dagli attivisti e il loro obiettivo di cambiare radicalmente la società. Gli hacker, infatti, attribuiscono ai repertori d'azione digitale un valore espressivo che riflette una corrispondenza tra gli obiettivi politici e i mezzi utilizzati. I repertori d'azione dell'attivismo hacker favoriscono la partecipazione politica e la trasformazione sociale e implicano quello che Taylor e Van Dyke (2004) definiscono un "obiettivo interno di costruzione di movimento". Milan (2013, p. 125) descrive gli hacker come *beyond-er*, ovvero soggetti che rifiutano le istituzioni esistenti e le forme di interazione convenzionali all'interno del sistema. Dal momento che il loro scopo è il "cambiamento dell'ordine sociale", ogni interazione con i detentori del potere, inclusi i media mainstream, è considerata controproducente. La loro azione politica si concentra sul "qui e ora", nella concreta costruzione dell'ordine sociale alternativo a cui si aspirano, tanto nel cyberspazio quanto nella vita reale, attraverso l'implementazione di infrastrutture tecnologiche alternative che supportano le comunità digitali. L'azione politica degli hacker si configura come una politica prefigurativa, ovvero come tentativo di riflettere gli obiettivi e i valori politici dei movimenti sociali (Yates, 2021; Leach 2013, p. 1), e sono volte a creare nuove comunità virtuali che sperimentano pratiche relazionali, comunicative e forme organizzative che

riflettono l'immaginario di una società alternativa, desiderata e desiderabile, che prende forma "nell'immediato".

L'indagine empirica rileva che il repertorio d'azione più utilizzato dagli hacktivist italiani è "l'implementazione di Tecnologie Alternative e Trashware"²⁵ (35,1%). Questo dato riflette l'attenzione degli attivisti verso la sostenibilità tecnologica e l'accessibilità, che porta alla realizzazione di iniziative come il recupero di computer obsoleti, l'organizzazione di seminari autogestiti su questi temi volti a fare autoformazione tra gli stessi attivisti. L'analisi demografica mostra che questo repertorio è prevalentemente praticato da uomini, evidenziando un disequilibrio di genere. La maggior parte degli attivisti che praticano questo repertorio possiede un titolo di studio elevato, cioè prevalentemente la laurea. Gli attivisti che utilizzano questo repertorio sono in maggioranza anarchici e libertari, tuttavia risultano presenti anche orientamenti politici differenti.

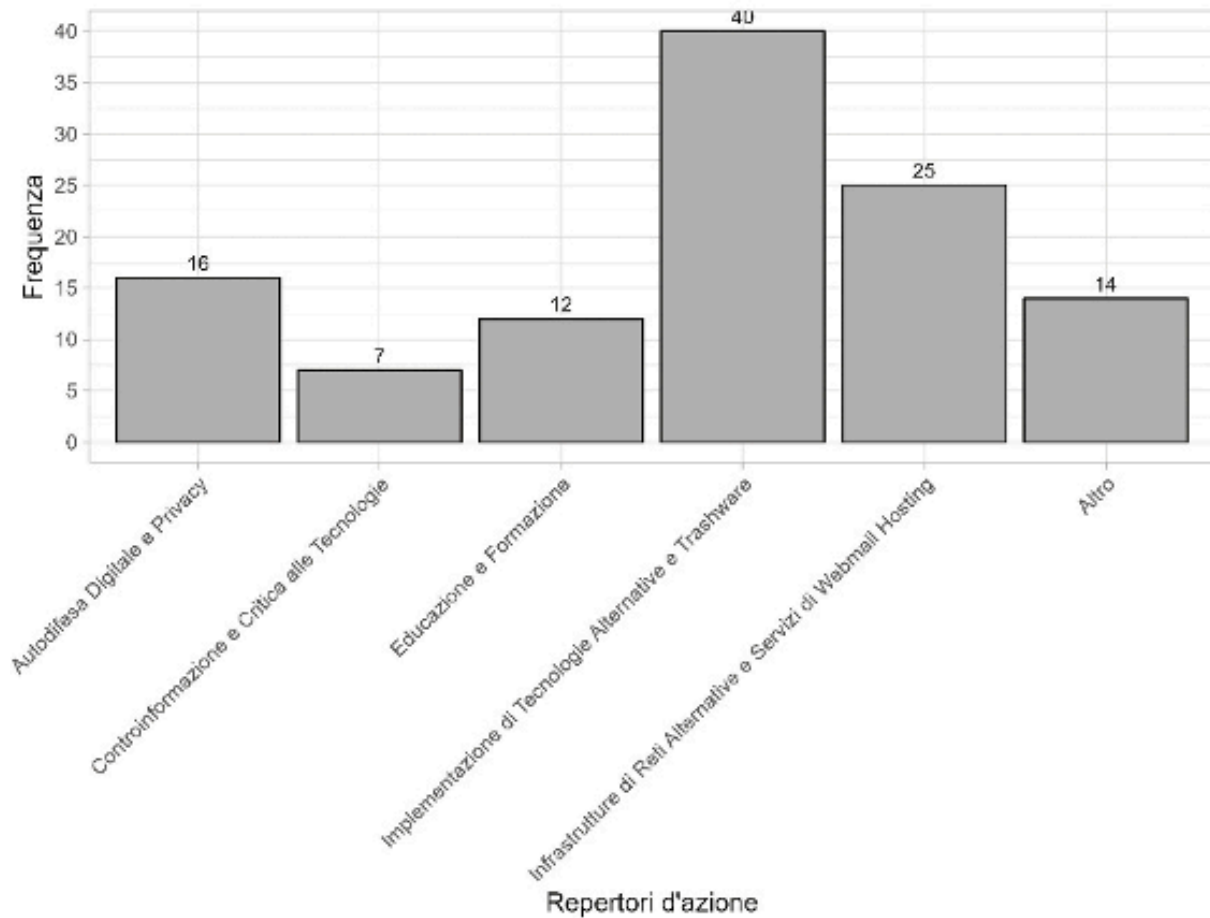


Fig. 7. Distribuzione dei repertori d'azione degli individui nel campione selezionato. Dati riportati in valore assoluto. © Giuliana Sorci.

Con la dicitura “Infrastrutture di reti alternative e servizi di webmail hosting” (21,9%) ci si riferisce all’implementazione di reti autogestite e decentralizzate, di infrastrutture tecnologiche per la protezione delle comunicazioni interne e all’utilizzo di Tor per la navigazione sicura in rete. Questo repertorio sottolinea che gli hacker reputano importante l’autonomia e la protezione delle comunicazioni. La comunità hacker e i cyber-attivisti “propongono delle alternative ridisegnando delle architetture e delle infrastrutture di rete partendo dall’assunto che quelle stesse architetture di rete riflettano le strutture sociali” (Gillmor 2007, p. 55). I collettivi hacker, infatti, implementano tecnologie totalmente differenti da quelle capitalistiche nell’obiettivo di costruire un’alternativa reale alle tecnologie dominanti, specialmente in relazione alle modalità con cui si strutturano le relazioni sociali. Queste tecnologie di liberazione, secondo la definizione che ne dà Downing (2001) sono aperte, partecipate, orizzontali, indipendenti, autogestite e autofinanziate. L’aspetto della tecnica si interseca direttamente con l’aspetto della politica: le infrastrutture comunicative e le piattaforme alternative vengono infatti spogliate dalla logica del dominio e implementate secondo logiche anticapitalistiche. “La realizzazione di tecnologie alternative di comunicazione non rappresenta un fine in sé, ma solo un mezzo per assistere altri gruppi che condividono gli stessi valori” (Milan 2013, p. 59)²⁶. Anche in questo caso, gli uomini rappresentano la maggioranza del campione e sono perlopiù attivisti di orientamento libertario e anarchico, con un alto livello di istruzione. Un’attivista afferma:

Crediamo che la pratica della sperimentazione tecnologica sia essa stessa un obiettivo importante. Diciamo che tra le cose che ci interessano c’è la demistificazione della tecnologia, parlare della non neutralità della tecnologia e del rapporto che c’è tra società e tecnologia. Ci siamo spesso occupati della difesa digitale contro la repressione (Int. Alina, 2018).

Le iniziative di “Autodifesa Digitale e Privacy”, praticate dal 14% degli attivisti, vengono attuate per proteggere la privacy personale e collettiva in un contesto sempre più dominato dalla sorveglianza digitale. Gli hacktivisti, infatti, mettono a disposizione tutte le risorse informatiche e gli

strumenti di comunicazione che tutelano la privacy e proteggono le comunicazioni degli utenti, implementando servizi di mailing list, piattaforme virtuali, server, sistemi crittografici e circuiti di *peer to peer* finalizzati alla massima condivisione di idee e contenuti, allo scopo di garantire il diritto all'informazione, cercando al contempo di proteggere e salvaguardare le identità digitali degli utenti e le loro comunicazioni, che sono sempre più a rischio a causa delle tecniche di sorveglianza e profilazione di massa in continuo perfezionamento. Nel caso del repertorio d'azione preso in esame vi è una maggiore inclusività. Le donne, infatti, apportano un contributo significativo a questo repertorio d'azione che, tuttavia, coinvolge prevalentemente uomini, perlopiù anarchici e libertari. In merito al presente repertorio d'azione, un attivista sostiene:

Noi ci teniamo tantissimo alla privacy in qualità di diritto fondamentale. La privacy va tutelata, a prescindere che si faccia qualcosa che può essere sbandierato o meno. Il punto è che deve trattarsi di una libera scelta. Il fatto che Facebook cancella gli account che riconosce come alter ego è davvero problematico e per quanto riguarda la trasparenza radicale se si va in profondità tutti hanno qualcosa da nascondere, ci sono cose che ovviamente non si vogliono dire o mostrare, magari per motivi di lavoro. D'altra parte su Facebook si crea un'immagine che non è reale, ma è solo quella che si vuole far apparire pubblicamente o a volte a un certo numero di persone. La privacy per noi ha rappresentato uno dei capisaldi che ci ha spinto a muoverci come collettivo, se non addirittura la prima questione che ci ha condotto a lavorare su questo progetto. Forse il paradosso che stupisce sta nel fatto che nel tempo la privacy sembra essere diventata un argomento secondario (Int. Jops 2024).

Il repertorio d'azione "Educazione e Formazione", che costituisce il 10,5%, è il repertorio per il quale si è rilevata la maggiore equità di genere. Questa peculiarità potrebbe riflettere una maggiore apertura e inclusività dei contesti legati ad attività come la formazione e la condivisione delle conoscenze. Le attività svolte dagli attivisti che praticano questo repertorio d'azione sono spesso la trasmissione di competenze digitali e l'alfabetizzazione digitale. Gli attivisti presentano un livello di istruzione elevato, infatti sono perlopiù laureati e si distinguono per l'attenzione particolare che pongono sulle questioni sociali e culturali legate alla tecnologia. A tal proposito, un attivista afferma:

Il nostro obiettivo politico resta in pratica quello dell'inizio, quindi socializzare delle conoscenze per poter capire come funzionano degli strumenti, e in questo caso parliamo

di strumenti di comunicazione. L'obiettivo è quello di poterli offrire a delle persone, a delle culture a noi affini. Quindi, oltre agli strumenti, quando è possibile, noi cerchiamo anche di condividere le nostre conoscenze. Organizzavamo workshop o seminari in giro per l'Italia per i centri sociali in cui facevamo dimostrazioni pratiche e condividevamo le nostre conoscenze con gli altri (Int. Void 2024).

Gli ambiti “Controinformazione e critica alle tecnologie” (6,14%) e “Altro” (12,3%) si rivelano meno rappresentati, ma sono comunque rilevanti per l'etica e la cultura hacker. Nell'analisi politica, la critica alle tecnologie digitali è considerata come parte della critica al “sistema delle ingiustizie”. Questo sistema implica la privatizzazione della Rete, il controllo da parte delle corporation del settore informatico delle piattaforme commerciali, l'accumulazione dei Big Data a scopi utilitaristici, la violazione della privacy e dell'anonimato, il monitoraggio delle interazioni degli utenti nelle piattaforme e la censura praticata nei social network. Il repertorio d'azione – rappresentato dalla categoria ‘altro’ nel grafico – comprende azioni dirette nel mondo reale, come le occupazioni, e si inserisce nei movimenti contro le grandi opere o nei movimenti ambientalisti, ai quali fornisce supporto tecnico e comunicativo. Questo avviene perché la dimensione virtuale non viene considerata separata da quella reale, semmai entrambe vengono intese come due aspetti strettamente interconnessi.

Conclusioni

Il presente capitolo ha analizzato le principali caratteristiche dell'attivismo hacker, prendendo in esame sia le pratiche individuali che quelle collettive dei gruppi hacker e degli hacklab italiani. La ricerca si è concentrata sulla decostruzione di una serie di narrazioni distorte e stereotipate della figura dell'hacker – quelle dei media mainstream e della cultura pop – che tendono a dipingere l'hacker come un individuo isolato, con scarse capacità relazionali e competenze tecniche elevate, oppure come un criminale informatico, dedito ad azioni illegali come attacchi DDoS e defacing. Queste rappresentazioni riduttive e parziali non rendono giustizia alla complessità e alla dimensione sociale dell'attivismo hacker: come si è visto, piuttosto che essere monadi isolate, gli hacker sono spesso membri di collettivi che operano in spazi come gli hacklab, luoghi

in cui le competenze tecniche sono condivise in progetti collettivi finalizzati al cambiamento sociale.

L'indagine empirica, condotta su un campione di 42 hacker appartenenti a collettivi e hacklab italiani, ha rivelato che gli attivisti sono impegnati in azioni che vanno ben oltre la sola violazione dei sistemi informatici: i risultati mostrano che gli hacker italiani non si limitano a sfidare i sistemi tecnologici e le istituzioni tradizionali, ma si impegnano anche nella costruzione di alternative sociali, economiche e politiche, utilizzando la tecnologia come strumento politico di resistenza. I collettivi, infatti, realizzano piattaforme decentralizzate, progetti di *data activism*, biblioteche online ad accesso libero e spesso si occupano del ripristino e del riuso di dispositivi tecnologici obsoleti, rifiutando la logica consumistica che favorisce l'acquisto continuo di nuovi prodotti tecnologici. Tali pratiche sono espressione di un impegno politico e culturale che prova a sfidare le dinamiche di controllo e sorveglianza imposte dal *big tech* e dalle istituzioni statali.

L'analisi delle caratteristiche socio-demografiche degli intervistati ha poi messo in evidenza che la composizione anagrafica, sociale, geografica di questi gruppi è estremamente variegata. Se da un lato gli attivisti hacker condividono spesso un'alta preparazione tecnica e dimostrano un forte impegno politico, dall'altro essi provengono da contesti sociali diversi, e sono portatori di istanze e prospettive differenti che arricchiscono queste forme di attivismo. L'attivismo hacker non è quindi una pratica esclusiva né elitaria, né tantomeno appannaggio di una specifica fascia di età o di un particolare gruppo sociale: al contrario, si tratta di un fenomeno che attraversa generazioni e classi, in grado di unire individui che condividono valori di libertà, cooperazione e opposizione alle strutture di potere dominanti.

Il contrasto tra la narrazione mainstream e la realtà dell'attivismo hacker non riguarda però soltanto la rappresentazione, per così dire, *estetica* della figura dell'hacker. La posta in gioco infatti è ben più importante, ed è *politica*: l'hacker, come si è visto, nonostante lo si ritragga come un soggetto isolato, impolitico, è invece spesso un membro di realtà politiche collettive con il quale condivide una visione del mondo, degli ideali, una prassi politica.

In sintesi, l'attivismo hacker viene ridotto – nella migliore delle ipotesi – a una forma immatura di ribellione individuale, mentre nel peggiore dei casi la figura dell'hacker viene sussunta all'interno delle logiche di sfruttamento capitalistico. Si tratta di un fenomeno emblematico della forza con cui le logiche del mercato cercano di assorbire e neutralizzare le forme di attivismo, cooptandole in progetti che, anziché sfidare il sistema, lo rafforzano. Se da un lato la figura del *cracker*, ovvero il cybercriminale, viene utilizzata per criminalizzare l'attivismo hacker, dall'altro l'hacker stesso viene recuperato sotto forma di risorsa da sfruttare per alimentare il mercato del lavoro delle *big corporation*. In entrambi i casi, il risultato intenzionalmente prodotto è il depotenziamento dell'agire politico collettivo – costitutivo di quello che potremmo chiamare il 'modo hacker di stare al mondo'. Nel mercato capitalistico, paradossalmente, la figura dell'hacker viene valorizzata invece sulla base di un modello individualista e competitivo, che promuove il profitto e la produttività.

I risultati della ricerca suggeriscono che gli attivisti, ben consapevoli del meccanismo di valorizzazione e sfruttamento a cui sono esposti, non accettano le logiche speculative del capitale e, al contrario, si impegnano per praticare forme di r-esistenza all'omologazione e alla mercificazione delle loro competenze. Sebbene le rappresentazioni mainstream continuino a inquadrare gli hacker all'interno di categorie predefinite e riduttive, la realtà dell'hacktivism è complessa e sfaccettata e rivela un impegno costante verso la costruzione di un'alternativa al sistema capitalistico.

L'attivismo hacker non è solo una pratica di resistenza che si attua nel "qui e ora", ma una vera e propria proposta politica di lungo periodo orientata al cambiamento sociale. Attraverso la condivisione delle competenze e l'elaborazione di progetti di hacking sociale, gli attivisti hacker cercano di costruire comunità in cui le relazioni sociali siano realmente inclusive, ponendosi come obiettivo politico la trasformazione delle strutture sociali ed economiche esistenti.

"Peter Samson, uno dei primi hacker del Mit, amava i sistemi, i trenini, il Tx-0, la musica, le procedure assembleari, gli scherzi e l'hackeraggio." (Levy, 1984, p.13).

Per ulteriori approfondimenti, si veda <https://www.computerhistory.org/revolution/personal-computers/17/312>.

Il gruppo era conosciuto con il nome di "The 414s", tra cui spiccavano figure come Neal Patrick, un giovane studente di Milwaukee, che insieme agli altri componenti era stato in grado

di violare i sistemi del Los Alamos National Laboratory, Sloan-Kettering Cancer Center, and Security Pacific National Bank.

La diffusione del *Morris Worm* ha dimostrato la “vulnerabilità” dei sistemi informatici. Il 2 novembre 1988 venne infatti diffuso il virus Morris, dal nome del suo ideatore, Robert Tappan Morris, uno studente della Cornell University, che ha causato danni a centinaia di computer, nonostante, inizialmente, queste non fossero le intenzioni del suo programmatore. (<https://www.hypr.com/security-encyclopedia/morris-worm>)

Il Chaos Computer Club (abbreviato come CCC) è stato fondato nel 1981 ed è una delle più antiche e influenti organizzazioni della società civile nel mondo germanofono, dedicata agli aspetti di sicurezza e privacy legati alla tecnologia. Organizzato in 25 “Erfakreisen” (hackerspace regionali) e numerosi “Chaostreffs” più piccoli, il CCC opera in modo decentralizzato. L’associazione, senza scopo di lucro, conta circa 5.500 membri. Dal 1984, il CCC ospita l’annuale Chaos Communication Congress e pubblica la sua rivista Die Datenschleuder. Cfr. in <https://www.ccc.de/en/club>

Traduzione dell’autrice: *a ‘range of political practices that make creative use of information technologies or, conversely, technical inventions and software hacks with explicitly political goals’* (Deseriis 2017, p. 131).

<https://www.hackmeeting.org/hackit98/>

<https://www.globalproject.info/it/produzioni/trento-inaugurazione-del-nuovo-spazio-hacklab/18044>

Di conseguenza, secondo questi principi, è necessario che gli hacker creino “sistemi aperti” senza applicare alcun tipo di barriera che possa frapporsi tra l’hacker e l’informazione stessa. Questi ostacoli vengono riscontrati, in primo luogo, nell’attività della burocrazia, che sia di tipo industriale, istituzionale o governativa, rappresentando questa un sistema “imperfetto di per sé”, che risulta in contrasto con lo “spirito di ricerca”. Gli hacker si muovono verso un’orizzonte dove l’informalità e il decentramento sono alla base del loro operato; l’attitudine antiburocratica, infatti, alimenta lo spirito delle comunità hacker che vedono nell’informatica e nella possibilità di elaborare algoritmi il modo per “correggere, migliorare, semplificare la complessità del sistema” (Levy, 1984).

Un attacco DDoS prende di mira siti web e server interrompendo i servizi di rete nel tentativo di esaurire le risorse di un’applicazione. Gli autori di questi attacchi inviano una quantità enorme di traffico al sito Web, causandone problemi alle funzionalità o mettendolo offline del tutto. Questi tipi di attacchi sono in aumento: <https://www.microsoft.com/it-it/security/business/security-101/what-is-a-ddos-attack>

Con il termine *Defacing* si intende la modifica illecita della home page di un sito web (la sua “faccia”) o la sostituzione di una o più pagine interne. Questo tipo di attacco viene eseguito all’insaputa di chi gestisce il sito ed è illegale in tutti i paesi del mondo: <https://cert-agid.gov.it/glossario/defacing/>

A ciascun attivista è stato chiesto di indicare più di un obiettivo politico.

L’hacking sociale è un concetto che nel suo significato originario si lega all’ambito dell’informatica, riferendosi a pratiche che mirano all’estrazione di informazioni o alla manipolazione di sistemi informatici attraverso l’inganno o lo sfruttamento delle vulnerabilità umane, anziché esclusivamente tecnologiche.

Traduzione dell’autrice. Testo originale: “Collective identity is an interactive, shared definition of the field of opportunities and constraints offered to collective action produced by several

individuals that must be conceived as a process because it is constructed and negotiated by repeated activation of the relationships that link individuals to groups”.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “In this context, individuals become functional to the group they are part of, and it is the group that attributes meaning to the individual”.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “The nexus between media, communication, and social movements. Looking back and the way express an alternative vision to hegemonic politics, priorities, and perspectives”; their tactics “break somebody’s rules, although rarely all of them in every aspect”.

Il whistleblower è una figura che denuncia attività illecite svolte dai governi o o aziende diffondendo pubblicamente documenti riservati. È famosa la figura di Julian Assange relativa al caso WikiLeaks.

Netstrike o più propriamente corteo telematico è una pratica di mobilitazione in rete che consiste nell’invitare una massa considerevole di utenti possessori di accessi Internet e programmi browsers a “puntare” i propri modem verso uno specifico URL ad una certa precisa ora e ripetutamente in maniera tale da “occupare” un sito web fino a renderlo inutilizzabile per l’ora della mobilitazione e per alcune ore successive” (<https://www.tmcrew.org/chiapas/chiapas2/chenet.htm>)

La pratica del “mail bombing”, poi rinominato spamming, consiste nell’intasamento delle caselle di posta elettronica di enti governativi ed istituzioni.

Il Trashware è un’iniziativa in cui vengono riparati vecchi computer obsoleti.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “to assist other groups that share similar values”.

Capitolo secondo

Genealogia dell'hacktivismo

Nel presente capitolo si ricostruirà la storia dell'attivismo digitale italiano a partire dall'implementazione delle prime *Bulletin Board System* (BBS) e dell'*European Counter Network* (ECN), per arrivare alla formazione e diffusione su scala nazionale degli hacklab all'interno dei centri sociali. Si approfondiranno le esperienze dei collettivi tecno-radicali come Autistici/Inventati, l'organizzazione del primo *Hackmeeting* nel 1998 a Firenze e il dialogo con i media attivisti che ha portato alla creazione di Indymedia Italia. Saranno inoltre analizzate le mobilitazioni delle giornate del G8 di Genova, l'organizzazione del *+Kaos* tour e lo sviluppo del progetto *Noblogs*, così come dei progetti di autoproduzione musicale, realizzati per contrastare il successo di piattaforme commerciali come *MySpace*.

2.1. *Le Bulletin Board System italiane*

Nel 1986, nella città di Potenza, si formava il primo nodo italiano di Fidonet, una *Bulletin Board System*. Si trattava di infrastrutture telematiche che rappresentavano un'innovazione per l'epoca, dal momento che consentivano il file sharing. Fidonet, che aveva più di 400 nodi e ospitava tra i 30.000 e i 50.000 utenti, funzionava attraverso dei computer collegati alla rete tramite linea telefonica, che erano gestiti da SysOp²⁷, gli amministratori del sistema informatico (Di Marco, Frangioni, e Venturella, 2018, p. 30). Oltre alla rete Fidonet erano state implementate altre BBS più specificatamente politiche. Tra le più importanti vi era (e vi è ancora) l'*European Counter Network* (ECN)²⁸, formatasi nel 1989 da alcune componenti della sinistra europea con gli *Autonomen* tedeschi e il coordinamento Antinucleare e Antimperialista Italiano (*ibidem*). L'*European Counter Network* è uno strumento di trasmissione telematica, nato come progetto di comunicazione antagonista, che ha l'obiettivo di connettere diverse realtà di movimento della sinistra extraparlamentare

italiana, come centri sociali, associazioni culturali, collettivi e progetti specifici delle realtà di movimento. ECN offre infatti servizi di web, mailing hosting e caselle e-mail, autogestite e protette dall'anonimato, per supportare le comunicazioni dei movimenti sociali²⁹. Inoltre, andando a costituire un autentico archivio del movimento italiano in tutte le sue articolazioni, esso raccoglie conversazioni, documenti, pamphlet e volantini, preservando così la memoria storica del movimento ed entrando a far parte del patrimonio collettivo.

Le modalità di partecipazione all'interno di ECN si distinguevano significativamente rispetto a quelle delle altre reti. Questa piattaforma telematica, infatti, consentiva la distribuzione e la diffusione di documenti politici e volantini prodotti dai movimenti antagonisti. In assenza di moderatori, ogni nodo aveva la libertà di scaricare e condividere i contributi ritenuti più rilevanti, favorendo un flusso autonomo e decentralizzato di informazioni. Nella rete Fidonet, invece, gli argomenti veicolati erano perlopiù di natura tecnica, con una gestione verticistica. Un'altra rete, gestita autonomamente dai collettivi politici era poi Cybernet, nata nel 1993 durante un incontro a Firenze in cui si decise l'implementazione di una rete autonoma con gateway aperti verso tutte quelle reti interessate a farne parte (Autistici/Inventati 2012, p 45). Il primo collegamento fu stabilito tra il nodo "Senza confine" (BBS di Macerata), che forniva lo smistamento per tutte le comunicazioni, e "Hacker Art BBS di Firenze" (*ibidem*). CyberNet, originariamente connessa alle reti ECN e P-Net, contava circa cinquanta nodi e si distingueva sia per lo spirito cyberpunk, sia per la sua struttura rizomatica e il modello orizzontale, offrendo spazi di messaggistica accessibili a chiunque desiderasse parteciparvi. Nel 1996, a partire dall'evoluzione delle dinamiche operative interne a Ecn e CyberNet, fu realizzata la rete telematica "Isole nella Rete". Nel sito italiano si legge:

Isole nella Rete è un luogo di visibilità, di relazione e di possibile ricomposizione per quei soggetti che i profondi mutamenti della nostra società in questi anni hanno frammentato e disperso, i soggetti, non allineati al pensiero unico o rassegnati alla marginalità, i soggetti ancora desiderosi di costruire un movimento reale, che sappia cambiare lo stato di cose presente.³⁰

Gli implementatori di Isole nella Rete avevano constatato che la comunicazione stava assumendo un ruolo strategico e che l'accesso libero e indipendente a Internet risultava importante per i movimenti sociali. Non a caso, il progetto Isole nella Rete, finalizzato a mettere in relazione le soggettività politiche che gravitavano attorno al mondo dell'antagonismo, è nato nell'ambito di realtà vicine ai centri sociali autogestiti, già impegnati da anni nello sviluppo di strumenti di comunicazione "alternativi," come le BBS, le radio libere e le riviste di movimento. In Italia e all'estero, molte realtà stavano sviluppando iniziative simili, e l'auspicio era che queste, pur nella loro diversità, potessero dare vita a una rete di collaborazione più ampia. Nel 1998 Ecn/Isole nella Rete forniva il primo *anonymous remailer* italiano, un importante strumento di difesa della privacy e di crescita per la comunicazione degli attivisti. Un'altra rete di movimento molto attiva in quel periodo era Peacelink, realizzata nel 1992 nell'ambito dell'associazionismo cattolico e non violento, il cui scopo era quello di "mettere in rete" i nodi che formavano il variegato mondo dell'attivismo pacifista. Per inciso, Di Marco, Frangioni e Venturella (2018, p. 33), nel loro saggio "Smanettoni. Geografie dell'hacktivismo italiano" fanno notare come all'epoca della nascita e del consolidamento delle prime BBS, queste reti telematiche godessero di un regime di *vacatio legis*, dato che non si applicava la legge precedente sul copyright ai prodotti digitali. Nel 1992, lo Stato italiano, con l'articolo 171 bis (D. lgs. 528/92) configura il reato di pirateria informatica che sanzionava la copia di programmi per computer in difesa del diritto d'autore (*ibidem*). Sarà proprio a causa di questa norma che, nel 1994, verrà promossa l'Italian Crackdown, un'inchiesta giudiziaria a carico degli attivisti della comunità hacker italiana, durante la quale furono sequestrati personal computer, server e materiale informatico. L'indagine fu avviata nei confronti dei gestori dei nodi di Fidonet e delle BBS italiane Cybernet, Ecn e Peacelink, e portò al blocco di centinaia di nodi attivi³¹. L'operazione giudiziaria fu accompagnata da una grande campagna mediatica volta a criminalizzare la figura dell'hacker sostenuta dalle scarse conoscenze della magistratura dell'epoca in materia di diritti digitali e hacktivism. A causa di questa campagna di diffamazione, da quel momento in poi la figura dell'hacker fu associata a quella del pirata informatico. Del resto, l'inchiesta non passò sotto silenzio, tant'è che molti

attivisti in rete si impegnarono a compiere azioni di solidarietà nei confronti degli amministratori delle BBS, per opporsi all'azione repressiva da loro subita, portando il caso all'attenzione dell'opinione pubblica. Le tematiche come la difesa dei diritti digitali e la tutela della privacy, rimaste fino a quel momento confinate tra gli addetti ai lavori e nelle nicchie di movimento, divennero così di interesse pubblico (*ibidem*).

2.2. La creazione dell'immaginario cyberpunk: la rivista "Decoder"

Il termine "cyberpunk" è stato coniato dallo scrittore Bruce Bethke in un racconto del 1980, poi pubblicato nel 1983 sulla rivista *Amazing Science Fiction Stories*. L'immaginario cyberpunk attingeva alla "golden age", alla "new wave" e ad altre correnti culturali, che si intrecciavano con la dimensione narrativa di viaggi intergalattici e interstellari e con scenari postmoderni che mostravano metropoli decadenti in cui le tecnologie e la robotica prendevano il sopravvento sul genere umano.



Fig. 8. Alcuni numeri della rivista "Decoder". Fonte: Shake Edizioni, Milano.

Un punto di riferimento della cultura cyberpunk era il film diretto da Ridley Scott *Blade Runner*, i cui replicanti venivano visti come modelli

positivi da seguire. Un altro testo di riferimento della cultura cyberpunk è poi il saggio “Cyberpunk. Antologia di testi politici” di Raf “Valvola” Scelsi, pubblicato nel 1990. Nell’immaginario cyberpunk si idealizzavano distopie in cui hacker e pirati informatici erano capaci di creare virus e programmi per violare qualsiasi sistema di sicurezza. Nel contesto italiano, fu la rivista “Decoder” a dare voce alla cultura cyberpunk e che risulta essere un’esperienza importante per l’influenza contro culturale che ha avuto sull’hackivism. “Decoder” era una rivista internazionale e underground, nata a Milano nel 1986 dalla connessione tra i movimenti autonomi e i movimenti punk della scena lombarda, che mirava a boicottare gli strumenti della comunicazione standard, attraverso un uso alternativo della tecnologia. Nelle sue pagine, che ospitavano anche contributi di autori esteri, si produceva una riflessione sulle nuove tecnologie e su un contro uso delle stesse finalizzato al cambiamento sociale, cercando di affermare l’importanza dello “spazio digitale” come luogo della conflittualità politica, utile ad aprire un dibattito dai risvolti internazionali. Gli “acari”, dunque, sono debitori alla rivista “Decoder”³² – di cui sono usciti 12 numeri fino al 1999 – per il contributo alla costruzione di un immaginario condiviso. La spinta contro culturale, che divenne parte integrante del patrimonio della filosofia hacker, proveniva da quella corrente letteraria anglosassone che faceva capo ad autori come Bruce Sterling e William Gibson. Quest’ultimo, ad esempio, ha realizzato una trilogia letteraria, i cui titoli sono *Neuromancer*, *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*, e che hanno rappresentato un punto di riferimento per la contro cultura cyberpunk.

2.3. Il cyberfemminismo

Un altro movimento importante per la contro cultura dell’epoca e che ha influenzato la cultura hacker, è stato il movimento cyberfemminista, che si è formato negli anni Ottanta grazie al contributo teorico di autrici e attiviste femministe come Donna Haraway e Sadie Plant, che coniugava il femminismo con l’uso delle tecnologie. Le cyberfemministe, infatti, sono andate oltre il pensiero della differenza sessuale, vedendo nell’uso alternativo delle nuove tecnologie uno strumento di liberazione delle

donne. Queste sono le parole che l'attivista Agnese Trocchi del gruppo Circe ha pronunciato in merito a questo movimento:

Al tempo non c'era il panorama digitale che conosciamo adesso, perché non esistevano i social media. [La rete] era come un terreno non ancora colonizzato, non ancora comprato o recintato, ovvero un terreno libero in cui le donne hanno sentito la possibilità di esplorare le loro stesse identità e opportunità piuttosto che rimanere escluse dal momento che tecnologia uguale dominio del maschio. Il cyberfemminismo era un modo di approcciare il mondo digitale, il mondo tecnologico da un punto di vista femminista. Io sono tuttora molto legata alle parole cyber e cyborg perché anche se sembra un po' fuori uso, per me è legata al Manifesto Cyborg di Donna Haraway e all'idea che siamo degli ibridi, nel senso che esseri umani e tecnologia sono ibridati. Il cyborg è questo e siamo ibridati non perché abbiamo delle estensioni macchiniche o abbiamo degli arti artefatti, siamo ibridati perché la nostra vita è immersa nelle tecnologie e dipende dalle tecnologie. Siamo tutte continuamente a contatto con le tecnologie digitali. Le tecnologie sono delle estensioni del nostro corpo e questo vale anche per le tecnologie analogiche quindi se immaginiamo il nostro corpo non finito nei limiti fisici della pelle ma lo consideriamo anche fatto delle relazioni di cui viviamo, siamo tutte quante cyborg (Int. Agnese Trocchi 2024).

Alla base della corrente cyberfemminista vi erano tre nodi teorici principali: il posizionamento femminista nel "cyberspazio", un attivismo politico concreto e, per l'appunto, un approccio alle tecnologie come strumento utile al processo di liberazione delle donne. Nel 1985, veniva pubblicato "Manifesto Cyborg" (1991) di Donna Haraway, che rappresenta uno dei testi di riferimento del movimento cyberfemminista. Nel suo saggio, l'autrice sviluppava il concetto di cyborg, ovvero una figura innovativa che riusciva a coniugare ciò che è organico e ciò che è tecnologico, creando un nuovo immaginario politico in cui non sussiste alcun divario tra natura e cultura e tra cultura e società. Il cyborg rappresenta inoltre il superamento del binarismo di genere e mette in discussione la società patriarcale, fondata su un'etica profondamente maschilista, dal momento che è una figura cibernetica calata in una società in cui non vi è spazio per i tradizionali ruoli di genere e che non rispetta una temporalità di tipo evuzionista e determinista. Il cyborg, infatti, va a minare le basi del sessismo perché incarna la queerness, superando il binomio etero-omo, e incrina le fondamenta del biopotere di foucaultiana memoria. Come già affermato in precedenza, alla base del pensiero cyberfemminista vi era la concezione della tecnologia come un potenziale

strumento di liberazione per le donne. In primo luogo, secondo le cyberfemministe questo potenziale si manifestava nella ridefinizione dell'idea di soggettività femminile come entità in continuo divenire, non più considerata come essenza universalmente connotata e liberata dal suo posizionamento di “altro” rispetto all'uomo.



Fig. 9. Immagine della rivista “FikaFutura”. Fonte: Shake edizioni, Milano.

Sadie Plant affermava infatti che “l’emergere della donna è l’emergenza dell’uomo...il futuro è senza uomini” (“FikaFutura” 1997, p.8). In secondo luogo, per le cyberfemministe le potenzialità emancipatorie nell’uso dello strumento tecnologico si coniugavano con la critica alla maternità come mera riproduzione dell’assetto patriarcale della società e alla sua riformulazione come esperienza dinamica, di cui è necessario indagare la frammentarietà, la molteplicità e l’indeterminismo biologico, superando le categorie tradizionali. Queste cyberfemministe, infatti, volevano liberarsi del ruolo tradizionale di “madri”, utilizzando le tecnologie per la funzione riproduttiva e, a tal riguardo, affermavano: “Vogliamo separare la continuazione della specie dal corpo materno, delegandola a un ‘grembo’ meccanico, che non sarà meno caldo o

avvolgente” (ivi, p. 7). In virtù delle sue caratteristiche, il cyborg è stata un’icona sia per il movimento femminista che per la tecno-cultura, già a partire dagli anni Ottanta. In breve tempo, il pensiero cyberfemminista si è intrecciato con quello dell’hacktivismo e ha permeato la cultura del cyberpunk e la scena hacker nel contesto europeo e oltre fino alla contemporaneità, con esperienze di collettivi hacker che si ispirano al pensiero e alla pratica politica cyberfemminista. In occasione del First Cyberfeminist International, che si è svolto nel 1997 a Kassel in Germania, nell’ambito del Festival Documenta 10, è stato elaborato un manifesto composto da 10 antitesi che rappresentano i principi sui quali si fonda il movimento cyberfemminista. A riprova della congiunzione tra hacking e femminismo, si può far riferimento al fatto che tra gli organizzatori dell’evento vi era Cornelia Solfrank, artista e attivista del *Chaos Computer Club* di Berlino. D’altra parte, l’eco del cyberfemminismo è arrivato anche nel contesto italiano, in cui nello stesso anno venne pubblicato il primo numero della rivista di “FikaFutura. Secrezioni acide cyberfemministe e queer”, a supplemento della rivista “Decoder” (Shake edizioni). Il collettivo Ippolita(2022)³² fa notare come il nome “FikaFutura” sia stato scelto ironicamente in opposizione a quello del settimanale “Donna Moderna”, che secondo le cyberfemministe riproduceva gli stereotipi del perbenismo borghese, funzionali alla logica patriarcale. Si legge in un passo della rivista:

Noi siamo la Fika moderna, l’anti-ragione positiva, slegata, sguinzagliata, spietata. Vediamo l’arte attraverso la nostra Fika, facciamo arte con la nostra Fika, crediamo nel godimento, follia, santità e poesia. Noi siamo il virus del nuovo disordine mondiale che distrugge il simbolico dall’interno, sabotatrici del big daddy mainframe la clitoride è una linea diretta con la matrice VnsMatrix annienteremo il codice morale mercenarie dei fluidi corporei che scendono fin sull’altare dell’abiezione sondando il tempo viscerale parliamo lingue che si infiltrano dirompono disseminano corrompono il discorso noi siamo la Fika Futura (ivi, p. 3).

In questo primo numero, che rappresenta una sorta di Manifesto del cyberfemminismo italiano, veniva enunciato lo scopo del movimento, ovvero:

Investigare, decodificare le narrazioni del dominio e del controllo che accerchia la cultura tecnologica [...] Fika Futura è un virus che si annida nel sistema immunitario nella morale giudaico/cristiana. È la vendetta di un manipolo di aliene scatenate che

hanno sintetizzato un vibrione e l'hanno scagliato contro la morale. Per tutto ciò che rappresenta per le donne. Alla base della critica cyberfemminista vi è la concezione della famiglia nucleare, la guerra e il capitalismo (ivi, p. 6).

2.4. *Hacklab e nuovi collettivi hacker: tra innovazione e trasformazione sociale*

A partire dalla metà degli anni Novanta, hanno cominciato a diffondersi in tutto il territorio nazionale le prime esperienze di laboratori tecnologici situati all'interno dei centri sociali autogestiti e occupati dagli attivisti della sinistra extraparlamentare italiana. Tra questi questi gruppi vi erano gli autonomi e successivamente i Disobbedienti³⁴, ma anche i marxisti-leninisti e i gruppi libertari e anarchici. Il primo momento in cui si formalizza il termine "hacklab" per indicare questi laboratori tecnologici legati ai centri sociali è l'Hackmeeting del '99 che si è tenuto a Milano. Gli hacklab e i fablab mettevano a disposizione computer e permettevano a coloro che frequentavano i centri sociali di connettersi alla rete, dando un forte impulso controculturale alle attività che si organizzavano all'interno dei centri sociali. Gli hacklab hanno svolto un ruolo cruciale nel promuovere una cultura digitale inclusiva, in un contesto storico come quello degli anni Novanta in cui internet non era accessibile a molte persone per via della presenza di problemi infrastrutturali e dei costi di connessione elevati. Oltre alla spinta controculturale, gli hacklab condividevano con i centri sociali il principio dell'autogestione degli spazi e infatti, ieri come oggi, vengono organizzate assemblee di gestione settimanali al loro interno, in cui il processo di decision making prevede il metodo del consenso (Frazzetta *et al.* 2025). Come fanno notare anche gli attivisti del collettivo Ippolita (2017), un hacklab rappresenta uno spazio laboratoriale, generalmente organizzato in modo orizzontale, senza strutture gerarchiche, in cui gli attivisti propongono una visione alternativa legata all'autonomia e al dissenso sociale³². Maxigas (2012) individua le caratteristiche principali di un hacklab, definendolo come uno spazio organizzato da attivisti hacker generalmente all'interno dei centri sociali autogestiti, dove vengono recuperati e riassembleati computer e macchine ritenute obsolete, in cui viene installato software GNU/Linux e che offre agli utenti un libero accesso a Internet. Ciò avveniva in un periodo in cui

utilizzare il codice libero era già qualcosa di altamente innovativo, se si considera inoltre che il processo di installazione di tali strumenti richiedeva un lavoro di maestria quasi artigianale (ivi, p. 221)³⁶. Gli hacklab costituivano anche un luogo dove si negoziavano nuove identità e si sperimentavano percorsi collettivi che andavano oltre il semplice uso delle tecnologie. Coloro che frequentavano questi spazi spesso non possedevano particolari skill informatiche, ma erano comunque mossi dalla curiosità e dalla voglia di immergersi in un'esperienza collettiva. In questi spazi spesso venivano ospitate radio pirata e, inoltre, venivano organizzati corsi di autoformazione e seminari di autodifesa digitale sul free software, sulla crittografia e sul tema della difesa della privacy. In seguito, oltretutto, questi spazi sono stati utilizzati dagli attivisti di Indymedia per montare video e interviste e gestire i vari nodi.

2.4.1. *Av.A.Na*

Nel 1994, in linea con le prime esperienze italiane legate alla creazione delle BBS, nasceva uno dei primi network di hacktivist italiani, ovvero Av.A.Na, acronimo di “Avviso ai Naviganti”, all'interno del centro sociale Forte Prenestino di Roma. Questi attivisti hanno creato e autogestito la rete telematica A.Va.Na BBS. La filosofia degli attivisti di Av.A.Na, network tuttora molto attivo, si basa sul presupposto di una stretta interconnessione tra la comunità di attivisti e le pratiche hacker. Tra i repertori d'azione del collettivo vi è l'implementazione della crittografia, utilizzata come mezzo per contrastare le pratiche di controllo e di sorveglianza, nonché una rinnovata attenzione alla privacy. Il collettivo Av.A.Na ha organizzato, nell'ottobre del duemila, una serie di incontri e di seminari di autoformazione sulle nuove tecnologie, come “Jet-Net”, per condividere saperi e conoscenze tecniche e renderle fruibili ad un pubblico più ampio rispetto a quello formato dai soli attivisti hacker. A tal proposito, è stato affermato:

Jet-Net è in realtà un calendario di corsi e di seminari, che si tengono il giovedì sera al Forte Prenestino con cadenza settimanale, e in cui gli attivisti confrontano idee, apprendono tecniche di resistenza digitale, si formano all'uso di Linux, e si adoperano per il funzionamento dell'hacklab romano. Le memorie digitali della BBS ci ricordano infatti che la formazione è sempre stata una delle specificità del percorso culturale di Av.A.Na. insieme alla battaglia contro il copyright e per la democrazia elettronica [...].

Intorno ad Av.A.Na BBS si raccoglieva una comunità consistente di cibernauti in erba, circa mille utenti registrati nel momento di massima diffusione [...]. Quel presidio digitale permise di aggregare moltissime persone che non tardarono ad innamorarsi della rete chiedendo di conoscerla meglio. I tempi erano maturi per i Corsari – così si chiamavano gli allievi – che alla sera, con una sottoscrizione volontaria, seguivano i corsi di “Livello Zero” per apprendere i segreti della rete.³⁷

L’iniziativa chiamata “Forthnet”, che è consistita nel cablaggio delle reti del Forte Prenestino, rientra tra le attività principali del collettivo, avendo permesso agli utenti di connettersi alla Rete all’interno di uno spazio sociale, in una fase in cui Internet non era ancora pienamente accessibile ad ampie fasce di utenti. Inoltre, Forthnet venne realizzato insieme ad altri progetti di autorganizzazione e condivisione dei saperi che miravano a contrastare lo sfruttamento del lavoro cognitivo.

2.4.2. *Strano Network*

Tra i collettivi hacker formati negli anni Novanta, vi è il gruppo di lavoro fiorentino sulla comunicazione Strano Network, che si incontrava al centro sociale Ex Emerson³⁸. L’esperienza è sorta dall’incontro di tre attivisti: Tommaso Tozzi, che è tra i fondatori dell’Hacker Art BBS, Stefano Sansavini del centro di comunicazione antagonista, e Ferry Byte del centro sociale Ex Emerson. Il nome “Strano Network” verrà acquisito nel 1993, quando il progetto diventerà operativo, in una città come Firenze che nonostante la fase di riflusso del movimento vedeva un momento di ripresa delle lotte sociali. In particolare, si incrociavano le lotte sul diritto all’abitare, quelle contro il nucleare del movimento delle occupazioni dei centri sociali come l’Indiano, il CPA-Firenze Sud, e l’Ex Emerson, i cui occupanti erano tutti residenti nel quartiere vicino alla fabbrica della Fiat e avevano avviato da tempo delle mobilitazioni contro la costruzione di un inceneritore nella zona (Di Marco, Frangioni, Venturella 2018, p. 35). In merito alle circostanze precedenti alla creazione di Strano Network, uno degli attivisti afferma:

Strano Network nasce con dei seminari autogestiti multimediali in cui è stato presentato ciò che esisteva in merito ai progetti sulla comunicazione e quindi all’utilizzo dell’informatica e della telematica a sostegno dei movimenti, ma anche per creare qualcosa di alternativo, di artistico [...] Già nel 91 c’erano stati degli incontri, sempre al centro sociale Ex Emerson, che ora si chiama Next Emerson [...]. Da un lato c’era un

discorso più artistico – se vogliamo più culturale – più attento a quello che si sviluppava nei termini di un ribaltamento della cultura ufficiale, la cultura del Sistema. L'altra componente era una componente diciamo “più politica”. Già a partire dal 1989 si incomincia a lavorare all' European Counter Network, che è la prima rete telematica italiana in questo ambito e quindi queste componenti si incontrano al centro sociale Ex Emerson, che entrambe frequentano, e lì nasce l'idea di creare qualcosa (Int. Stefano Sansavini, 2024).

L'idea di formare un gruppo di lavoro sulla comunicazione antagonista nasceva dall'esigenza di rispondere alla “crisi di militanza” che attraversavano i movimenti sociali in quel periodo. Non è dunque un caso che, fin dalla sua formazione, “Strano Network” si sia focalizzato sull'organizzazione di seminari autogestiti riguardanti gli strumenti telematici allora in uso, auspicando la trasformazione dei partecipanti da fruitori passivi ad attori consapevoli in grado di produrre e diffondere un'informazione alternativa³⁹. Inoltre, proprio in quel periodo, per iniziativa di alcuni attivisti di Strano Network e del centro sociale Ex Emerson, alcuni repertori d'azione tipici dei movimenti – come lo sciopero – vennero adottati anche a livello virtuale. Tommaso Tozzi organizzò il primo *netstrike*, e attraverso la lista telematica “Idee in Movimento” della rete Cybernet decise di provare ad intasare un sito internet governativo attraverso una connessione simultanea per saturarne la banda in eccesso. Nella lista telematica, infatti, vennero inviate le istruzioni su come praticare lo “sciopero in rete”, che sostanzialmente richiamavano quelle dello sciopero tradizionale. Poco dopo il primo *netstrike*, ce ne furono altri due: il primo contro il governo messicano per protestare contro le politiche che avevano colpito il Chiapas nel gennaio del 1996, e il secondo del maggio dello stesso anno, che per circa dodici ore riuscì a bloccare il sito della Casa Bianca, per protestare contro la permanenza in carcere di Mumia Abu Jamal e Silvia Baraldini (*ibidem*).

Inoltre, alcuni attivisti di Strano Network, hanno partecipato alla realizzazione dell'Hacklab Firenze. Come si legge dal sito, si è trattato di una “delle esperienze italiane più radicali di informatica critica, ed è stato sgomberato nell'estate del 2001 dalla sua sede del Centro Popolare Autogestito Firenze Sud⁴⁰. L'hacklab fiorentino si è distinto per l'attività legata alla promozione del diritto all'accesso agli strumenti di comunicazione, concepiti come elemento chiave per un'informazione

autonoma e orizzontale. Per uno dei suoi progetti, chiamato “Ciclope”, il collettivo ha infatti sfruttato il software libero al fine di creare un’infrastruttura computazionale condivisa. Inoltre, ha anche organizzato seminari in spazi pubblici per diffondere un uso consapevole della tecnologia e contrastare la visione negativa dell’hacker.

2.4.3. Gli hacklab siciliani

Esperienze di hacklab, di BBS e di collettivi hacker si diffusero anche nel Sud Italia. In particolare, risulta significativa l’esperienza del FreakNet MediaLab di Catania, all’epoca situato presso il centro sociale Auro, che nel 2001, soltanto un mese prima delle faticose giornate del G8 di Genova, aveva ospitato l’Hackmeeting. Il FreakNet MediaLab è stato tra i primi hacklab ad aprire nel contesto italiano e ha rappresentato uno spazio di innovazione per l’accesso libero alle nuove tecnologie e per la diffusione del software libero. All’interno dell’hacklab, infatti, sono stati organizzati fin da subito corsi su Linux e sull’alfabetizzazione digitale, per contrastare il dominio dei software proprietari. Tra le iniziative rilevanti organizzate dal collettivo vi è la Banca degli Organi Hardware, in cui venivano raccolte vecchie componenti di hardware per creare nuovi dispositivi tecnologici, nonché riassemblare e rigenerare vecchi computer. A Palermo, invece, vi era l’hacklab Hacktung, situato presso il Laboratorio Zeta, uno spazio occupato nel 2001 appena pochi mesi prima del G8 di Genova. Gli hacker presenti in questi spazi hanno contribuito attivamente allo sviluppo del nodo di Indymedia Italia⁴¹, un network di comunicazione indipendente che ha anche documentato le giornate del controvertice di Genova, denunciando le violenze subite dai manifestanti.

2.5. Hackmeeting 1998: il primo meeting della comunità hacker italiana

Il 1998 può essere considerato l’anno cruciale per la comunità hacker italiana, dal momento che tra il 5 e il 7 giugno a Firenze, presso il Centro Popolare Autogestito (CPA-Firenze Sud), si svolse il primo grande evento organizzato dalla comunità hacker italiana, conosciuto come Hackit ’98. Questo meeting risulta particolarmente interessante perché fu attraversato sia dai gruppi della scena hacker sia da differenti realtà di movimento interessate al libero accesso ad Internet e alla tutela della privacy. Per

l'occasione, venne realizzato il sito web di Hackmeeting, che è tuttora presente online. L'organizzazione dell'evento di Hackmeeting si intersecò con le vicende politiche che interessavano i centri sociali della città di Firenze. La giunta del PDS in carica all'epoca, infatti, voleva intraprendere una campagna di sgombero del CPA-Firenze Sud per realizzare uno dei tanti supermercati della Coop⁴².



Fig. 10. Locandina Hackit '98. Fonte: Creative Commons BY-SA 4.0.

L' Hackmeeting, quindi, assunse in questo quadro una valenza politica, trasformandosi in un'occasione per rilanciare una campagna di mobilitazione volta a difendere il centro sociale dal tentativo di sgombero in atto. Inoltre, tutte le realtà di movimento coinvolte nell'organizzazione del primo Hackmeeting si impegnarono a proporre un modello di gestione "dal basso" degli spazi sociali cittadini che contrastava con quello promosso dalle istituzioni locali, essendo fondato sui principi dell'orizzontalità nei processi decisionali, del decentramento e dell'autogestione. Inoltre, durante i giorni del meeting, venne realizzata la programmazione di BoicoopTV, una tv pirata che trasmetteva i dibattiti e i talk organizzati dagli attivisti⁴³. Del resto, l'Hackmeeting del '98⁴⁴ ha rappresentato quello spazio "ibrido e di convergenza" che ha dato vita al fenomeno poi riconosciuto come hacktivism, ovvero il connubio tra le pratiche hacker e l'attivismo politico che si attua in equilibrio tra la dimensione online e quella offline. Questa unione comporta la piena interazione tra l'interesse per le nuove tecnologie, i nuovi repertori

d'azione digitale e le pratiche politiche tipiche dell'attivismo dei movimenti sociali. Ermanno Guarneri Gomma, uno degli hacktivist che animarono l'evento di Hackmeeting, scrive:

L'Hackmeeting 1998 ha rappresentato una svolta, fornendo segnali chiari su come si è complessivamente evoluta la situazione nazionale. Prima di tutto per le grandi capacità organizzative dimostrate dal CPA di Firenze, centro sociale che, pur essendo “sotto sgombero”, in maniera totalmente auto-organizzata ha messo a disposizione i numerosissimi locali necessari per collocare dibattiti, corsi, assemblee, stazioni radio e tv pirata full-time, decine di postazioni di computer in rete, posti per dormire e mangiare. Questa potenzialità di organizzazione telematica autogestita (e soprattutto autofinanziata) non ha pari in alcun paese del mondo. Il tutto, inoltre, è stato rivendicato dai promotori come “dimensione orizzontale” dell'evento.⁴⁵

Da quel momento in poi, l'evento di Hackmeeting sarebbe stato organizzato annualmente e ospitato idealmente a rotazione tra nord, centro e sud Italia. L'ultima edizione è stata quella del 2024, ospitata dal centro sociale Magazzino 47 di Brescia (di cui si parlerà in seguito) e organizzata dall'hacklab BYTE::A. L'Hackmeeting, in cui vengono riassemblate le tecnologie e organizzati talk, workshop, dibattiti e sessioni laboratoriali⁴⁶, rappresenta ancora oggi l'evento di raccordo tra varie realtà hacker italiane: fin dalla sua prima edizione è completamente autorganizzato e autogestito, con assemblee giornaliere di discussione su temi politici rilevanti per la comunità e temi legati alla gestione dell'evento stesso. Dal momento che l'evento era autofinanziato, venivano allestiti banchetti di distribuzioni, di autoproduzioni e di materiali che si intendeva vendere per coprire i costi dell'iniziativa. Nel corso degli anni, tra gli attivisti hacker si è anche andata consolidando la pratica di “cablare” gli spazi sociali che di volta in volta ospitano l'evento e di renderli quindi più informatizzati e tecnologicamente avanzati, anche utilizzando macchine in disuso o obsolete. Inoltre, tradizionalmente, prima delle giornate dell'Hackmeeting – che si svolge sempre nel periodo estivo o, più precisamente, tra giugno e settembre – vengono organizzati eventi di *warm-up*, come seminari autogestiti organizzati dai vari hacklab presenti sul territorio nazionale, come per esempio, l'Hack or Di(Y)le che si svolge a Bologna, che si è tenuto per anni al centro sociale XM24 fino al suo sgombero avvenuto nel 2019, e che attualmente viene ospitato dal centro

sociale Vag61, dove il collettivo Hacklabbo, da sempre tra i più attivi della scena hacker italiana, si riunisce settimanalmente.

2.6. *L'Hackit '99*

Il 9 giugno 1998, al CPA di Firenze, che aveva ospitato l'assemblea costitutiva dell'Hackit '98, si decise di affidare l'organizzazione dell'evento dell'anno successivo a "Decoder" e al gruppo di ECN di Milano. L'Hackit '99 venne dunque organizzato congiuntamente da queste due realtà, presso il Deposito Bulk di Milano. In questo contesto, venne elaborata la proposta di realizzare hacklab negli spazi sociali di tutto il territorio nazionale. Nel corso del tempo, gli hacklab si arricchirono di progetti sul riuso di computer – assemblati e messi a disposizione di tutti coloro che ne volevano usufruire – e dell'organizzazione di eventi e seminari finalizzati alla condivisione di saperi dalle persone che frequentavano gli hacklab. A Milano, dopo l'Hackmeeting del '99, nacque l'esperienza del Loa⁴⁷, un hacklab situato nella nuova sede nel Bulk, che è stato protagonista di numerose iniziative politiche e sociali. In particolare, il 28 settembre del 2000, il Loa ha organizzato un partecipatissimo *netstrike* contro il sito del Comune di Milano, finalizzato a denunciare le politiche sociali della giunta comunale⁴⁸. All'interno del Loa si svolgevano le attività tipiche degli hacklab, ovvero il recupero e il riutilizzo di vecchi computer, la costruzione di reti, i laboratori di arte digitale, di sicurezza informatica e robotica, nonché seminari sull'uso critico delle tecnologie, sul software libero e sui sistemi Unix/Linux. Attraverso l'organizzazione di seminari, il Loa ha contribuito al dibattito sul copyright, rivendicando la necessità del libero accesso e la condivisione del sapere, per contrastare il monopolio delle grandi corporation del settore informatico. Oltretutto, gli attivisti della scena hacker italiana sono riusciti a creare network di solidarietà e costruire reti di relazioni simili con realtà simili presenti anche all'estero, sia in Europa che in America Latina. A partire dal 2000, infatti, l'evento di Hackmeeting si è svolto regolarmente anche in Spagna e, successivamente, anche in Bolivia, a Santiago del Cile e in Messico. Negli eventi di Hackmeeting, gli hacklab locali e i collettivi che ne fanno parte, si uniscono per realizzare attività legate all'uso politico e sociale della rete e delle nuove tecnologie, come conferenze, tavole rotonde, workshop e talk.

Tra i motivi principali per cui vengono svolte queste attività c'è la volontà di diffondere la cultura connessa all'uso del free software⁴⁹. Tra i numerosi laboratori hacker nati in seguito all'Hackmeeting del 1999, si annoverano realtà come gli hacklab di Verona e Savona, quelli di Asti e Bari, l'Underscore a Torino, il genovese Spinhacker404 e gli hacklab di Bologna e Venezia⁵⁰.

2.7. Il progetto Autistici/Inventati

Dall'esperienza dell'hacklab milanese Loa⁵¹ e da quella dei gruppi della controinformazione fiorentina, nel 2001 nascerà il progetto Autistici/Inventati. Di fatto, il Loa⁵², che si incontrava al deposito Bulk, aveva fornito il suo supporto nell'installazione del primo server del collettivo ribattezzato "Paranoia" (Di Marco, Frangioni e Venturella 2018, p. 37) e coordinandosi tramite la lista di Hackit '99 era riuscito a far confluire nel collettivo parte del gruppo milanese Isole nella Rete. Parallelamente al Loa, per iniziativa dei collettivi studenteschi, nasceva a Firenze il collettivo Inventati, conosciuto all'epoca con il nome di "Sgamati"; in occasione di un corteo contro la guerra in Kosovo, nel quale i manifestanti vennero caricati ed arrestati davanti al consolato americano, gli studenti avevano deciso di avviare una campagna di controinformazione e di raccolta di materiale audio e video, per documentare quello che accadeva nelle piazze, dando vita per l'appunto all'esperienza di Inventati. Fin dalla sua nascita il collettivo si è integrato nelle realtà politiche presenti nella città di Firenze, nonostante l'iniziale diffidenza dei "vecchi militanti" nei confronti di un uso antagonista delle nuove tecnologie e delle strategie di controllo sociale. Successivamente, il collettivo Sgamati iniziò a riunirsi presso lo squat Cecco Rivolta, ovvero una vecchia casa colonica nel quartiere Castello, occupata da un gruppo di giovani attivisti e studenti fiorentini, che vi avevano realizzato un laboratorio digitale soprannominato ironicamente Batcaverna. In questo spazio si potevano fare varie attività: installare computer, rendere fruibile la connessione, caricare e assemblare i materiali video. Il passo successivo del collettivo fu dotare gli spazi sociali e i collettivi della città di strumenti comunicativi autogestiti. Gli Sgamati, infatti, iniziarono a confrontarsi con altri gruppi affini per riuscire a costruire un server autogestito e

indipendente. Negli stessi anni, gli attivisti bolognesi Void e Zombi_J iniziarono a collaborare con gli attivisti fiorentini, portando avanti un ragionamento sul software libero e sull'uso degli strumenti digitali nell'ambiente della sinistra antagonista (Autistici/Inventati 2012, p. 71). A Bologna, il 13 maggio del 2000, durante la manifestazione contro Forza Nuova, gli attivisti bolognesi avevano filmato il corteo e successivamente avevano ottenuto il dominio italy.indymedia.org. Gli attivisti fiorentini, dopo aver visto i video realizzati dai bolognesi, avevano deciso di utilizzare la stessa modalità di documentazione nella manifestazione del 24-25 maggio contro la Nato a Firenze. Dopodiché, avevano richiesto un incontro ai bolognesi, che si è effettivamente tenuto nei primi giorni di giugno di quell'anno e da cui è scaturita una collaborazione tra i due gruppi. Il 14 giugno dello stesso anno si è poi tenuta a Bologna la mobilitazione contro il vertice dell'OCSE, a cui hanno partecipato anche gli attivisti fiorentini, rinsaldando la connessione tra la loro realtà e quella bolognese (ivi, p. 75). L'evento viene ricordato da un attivista del collettivo Autistici/Inventati, che afferma:

Il NO-OCSE a Bologna in realtà è stato il primo momento in cui abbiamo fatto una prima grande uscita pubblica sul tema del mediattivismo. Il primo contatto con i fiorentini lo abbiamo avuto un mese prima del NO-OCSE, a maggio del 2000 alla manifestazione contro Forza Nuova. Il NO-OCSE arrivò a metà giugno del 2000 e in quell'occasione di Forza Nuova c'erano delle persone in strada con le videocamere, si raccolsero dei video, si convertirono in file e si pubblicarono su una pagina web (Intervista Void, 2024).

Tra la fine di settembre e l'inizio di ottobre del 2000, questi gruppi, ormai strutturati stabilmente in Hackmeeting, decisero di incontrarsi per darsi una nuova progettualità politica. L'incontro, coordinato attraverso mailing list, si svolse a Milano presso il Deposito Bulk e vi presero parte gruppi degli hacklab italiani, collettivi, membri di Ecn e alcuni membri di Indymedia, che erano frequentemente e contemporaneamente coinvolti negli stessi progetti. Successivamente, alcuni gruppi hanno sostenuto l'opportunità di partecipare al progetto di Indymedia Italia come comunità di Hackmeeting, mentre altri collettivi hanno dato vita al progetto di Autistici/Inventati che, a differenza di Indymedia, rimarrà un collettivo chiuso. Nel novembre dello stesso anno, la realtà fiorentina di Inventati aveva contattato, attraverso uno scambio di mail criptate, i membri del

collettivo LoA/Autistici di Milano per organizzare un ulteriore incontro, che infatti avvenne presso la nuova sede del Deposito Bulk nel mese successivo. In questo frangente, le due realtà si confrontarono proprio in merito all'idea di realizzare uno o più server autogestiti sul modello di ECN, per supportare le realtà politiche presenti sul territorio nazionale (ivi, p. 80). Di fatto, da quell'incontro nacque il progetto Autistici/Inventati, che ancora oggi gestisce un'infrastruttura tecnologica in grado di fornire servizi come l'hosting di siti e di intere mailing list e caselle di posta, a supporto di tutte le realtà politiche di movimento. Il collettivo fin da subito diede vita a un'associazione propria chiamata "Investici", a una mailing list interna e a un server, che è stato assemblato attraverso il riciclaggio dei pezzi di hardware nella sede del LoA ed è stato definitivamente configurato il 3 marzo del 2001. All'interno del collettivo Autistici/Inventati, per diffondere il nuovo progetto presso i collettivi e i centri sociali, si sono prodotte campagne di comunicazione mirate. Dopodiché alcuni attivisti del collettivo hanno partecipato al progetto di Indymedia, che nelle giornate di Napoli del Marzo del 2001 e in quel famoso luglio delle mobilitazioni contro il G8 a Genova è stata in grado di dare voce al Movimento NoGlobal (Andretta *et al.* 2002), documentando giornate di grandi mobilitazioni.

2.8. Hacking e mediattivismo: il caso di Indymedia Italia

A caratterizzare il nodo di Indymedia Italia è stata la congiunzione tra la figura dell'hacker come esperto informatico e il mediattivista, nuova soggettività capace di coniugare pratiche comunicative innovative con l'attivismo politico. Pasquinelli, a tal proposito, scrive:

Il media attivista è una figura sociale, una nuova figura di operatore, militante, artista, cittadino, impegnato a sperimentare, spesso nel proprio tessuto urbano, forme di autogestione della comunicazione (Pasquinelli 2002, p. 17).

Il mediattivista, infatti, è una figura ibrida, capace di utilizzare tecnologie, come macchine fotografiche e videocamere, per documentare e raccontare gli eventi che si svolgono nelle piazze e dare voce a un'informazione indipendente, in grado di decostruire quella mainstream e di produrre – oltre a nuove pratiche comunicative – anche nuovi

linguaggi politicamente schierati. Questa figura innovativa, documentando e sperimentando i nuovi linguaggi dei conflitti urbani e metropolitani, rompeva il monopolio dell'informazione gestita dai media tradizionali, rivelandosi capace di costruire nuovi immaginari collettivi. Ogni mediattivista, pur non possedendo capacità tecniche specifiche, era infatti in grado di creare e diffondere le notizie direttamente nelle piazze, quasi in tempo reale. L'esempio più emblematico di mediattivismo è rappresentato da Indymedia, che si è formata a Seattle nel 1999, in occasione delle mobilitazioni contro il vertice del WTO. Le proteste di Seattle hanno avuto una grande influenza a livello transnazionale, anche per la grande rappresentazione mediatica che hanno avuto. Un attivista di Autistici/Inventati afferma:

I giornali ne parlavano tanto, guardavano all'America, a Seattle, che è stato nel '99. Le immagini di Seattle avevano contribuito a infiammare...a dare un po' di spirito a questa nuova fascia di movimenti, poi in realtà anche le tematiche lì in mezzo erano tante, ad esempio c'era quella NoGlobal, c'era questo nuovo mondo globalizzato che faceva paura e nonostante ci chiamassero NoGlobal, noi eravamo contro solo il capitalismo globale, e non la globalizzazione delle conoscenze, della mobilità degli individui. Quello è il primo momento in cui tra immagini dei media, anche grazie a internet che diventava un media comune in quel periodo, nascono reti di relazioni ovunque. In Italia, nel giro di pochi mesi, nei centri sociali si creano delle reti di relazioni che poi portano migliaia di persone a spostarsi per ognuno di questi eventi (Int. Void 2024).

Il nodo di Indymedia Italia, invece, è nato il 12 giugno del 2000 a Bologna, per dare voce alle mobilitazioni contro il vertice dell'Ocse. Già nei mesi precedenti alla creazione del nodo, si andava diffondendo un messaggio in cui invitavano gli attivisti, gli hacklab e i collettivi ad unirsi al progetto di Indymedia, il cui slogan, che è poi passato alla storia, era: *Don't hate the media, Become the Media! Join Indymedia Italia*. Il progetto Indymedia Italia raggiunse il suo apice in termini di partecipazione e visibilità durante il controvertice del G8 di Genova. I mediattivisti, infatti, documentarono le violenze subite dai manifestanti durante le mobilitazioni di fine luglio del 2001, tra cui anche l'omicidio di Carlo Giuliani ad opera delle forze dell'ordine, e il massacro della scuola Diaz. Un attivista del collettivo di Indymedia Italia a tal proposito ha ricordato:

Già da mesi prima i compagni si preparano per Genova e iniziavano ad accumulare risorse, computer, hub di rete, terminali, di tutto e di più. Nei giorni precedenti al convegno e alle manifestazioni, nella scuola Pertini, che è di fronte alla Diaz, venne allestito il media center, uno spazio destinato a seguire le manifestazioni. C'era un primo piano per i terminali, per i giornalisti, un piano per il network della radio (Int. Zombi_J, 2024).

Com'è noto, durante l'ultimo giorno di manifestazioni, la polizia aveva fatto irruzione nella scuola Diaz per cercare di scovare pericolosi "sovversivi" e aveva usato estrema violenza contro i manifestanti disarmati che vi alloggiavano, molti dei quali erano di origine straniera. Successivamente, le forze dell'ordine puntarono l'Indymedia Center situato nella scuola Pertini-Diaz, che aveva prodotto i video delle manifestazioni, poi diffusi anche da parte della "stampa ufficiale". Questi video, dato che documentavano le violenze poliziesche, riuscirono a decostruire, in parte, il piano di criminalizzazione a danno del Movimento NoGlobal. Le immagini di violenza diffuse dai video hanno segnato l'immaginario collettivo di quelle giornate e tuttavia, allo stesso tempo, hanno anche testimoniato la resistenza di movimenti che, nonostante gli atti di repressione subiti, hanno comunque continuato a manifestare. Di Marco, Frangioni e Venturella sintetizzano così il ruolo di Indymedia Italia durante il controvertice:

Dal punto di vista tecnico, il lavoro di Indymedia Italia fu enorme nei giorni del vertice. Vennero organizzati servizi di traduzione e informazione generalizzata. Venne allestito un media center per media tradizionali e non, all'interno della scuola Pertini Diaz. I tecnici di Indymedia e di alcuni hacklab italiani riuscirono a mettere in rete l'intera scuola e tutti i computer al suo interno, velocizzando e snellendo il processo di scambio d'informazioni. I media attivisti censiti da Indymedia erano 500, divisi tra chi rimase in sede ad occuparsi di problemi tecnici e chi uscì in strada, a documentare, con interviste, foto, filmati (Di Marco, Frangioni e Venturella, 2018, p. 42).

Il materiale prodotto dagli attivisti veniva montato presso la sede del media center, riducendo i tempi della "differita" tra lo svolgimento dell'evento e la copertura mediatica. In questo modo, si riportavano gli avvenimenti che si svolgevano durante le mobilitazioni "quasi in tempo reale" e a distanza ravvicinata. Le testimonianze dirette, i video, i filmati e le fotografie che sono stati raccolti dagli attivisti di Indymedia in queste circostanze hanno dato corpo a una produzione mediale senza precedenti,

direttamente prodotta dai movimenti e per i movimenti, che per la prima volta circolava anche attraverso i canali del mainstream, coinvolgendo direttamente l'opinione pubblica, la quale si è polarizzata e radicalizzata in posizioni politiche opposte. Di fatto, alcuni sostenevano il punto di vista degli attivisti di movimento, mentre altri si erano schierati in difesa delle forze dell'ordine e delle istituzioni. In conseguenza alle giornate del G8 di Genova, vi sono stati risvolti anche sul piano legale per le forze dell'ordine coinvolte nel pestaggio della Scuola Diaz e nelle violenze a danno dei manifestanti avvenute all'interno della caserma di Bolzaneto. Un attivista del collettivo Indymedia Italia afferma:

Aggiornamento 1 è stato il primo video sui fatti di Genova, che finì poi alla “Corte europea per i diritti dell'uomo” ed è stato il più importante prodotto video di Indymedia Italia (Int. Zomb_J 2024).

I processi sono andati avanti per oltre un decennio e hanno infine portato alla condanna dell'Italia per “reato di tortura”⁵³, pronunciata dalla Corte Europea dei diritti dell'uomo. Gli anni successivi ai fatti di Genova si sono caratterizzati per una recrudescenza dell'ondata repressiva governativa, a cui ne è seguita un'altra dopo l'attentato dell'11 settembre 2001 in seguito al quale, si può dire, si è inaugurato un nuovo ordine mondiale neoliberista.

È proprio in questo periodo che i movimenti diedero vita a delle mobilitazioni in occasione del Social Forum Europeo di Firenze del 2002, a cui parteciparono centinaia di migliaia di persone. Nel 2003, invece, il movimento NoWar organizzò le proteste contro l'attacco all'Iraq da parte degli Stati Uniti. Anche in questa occasione milioni di persone protestarono nelle piazze di tutto il mondo, contribuendo a creare un movimento transnazionale. In Italia, vi furono proteste anche contro le basi militari statunitensi presenti sul territorio nazionale, tra cui quella di Camp Darby tra le città di Pisa e Livorno, quella del movimento No Dal Molin a Vicenza, quelle portate avanti dai movimenti sardi e, infine, quelle siciliane contro il Muos, che avvennero successivamente, rimaste famose per le modalità con cui in un'occasione fu invasa la base americana.

2.9. Hacker sotto inchiesta

Nella fase successiva al G8 di Genova, gli attivisti del collettivo Autistici/Inventati intuirono che da lì a poco si sarebbe attuata l'azione repressiva delle forze governative e statali. Di fatto, questa azione repressiva non tardò ad arrivare, e per gli attivisti diventò necessario mettere in sicurezza i server in cui si archiviavano e si conservavano le comunicazioni del movimento. Gli stessi attivisti notarono che, dopo i fatti di Genova, vi era stata un'impennata nelle iscrizioni al sito e contemporaneamente anche alla mailing list di Indymedia Italia. L'indagine, del febbraio del 2002, si concentrò su alcuni spazi tra cui il Cecco Rivolta di Firenze, la sede del sindacato Cobas di Taranto e il TPO di Bologna (che ai tempi si trovava ancora in via Lenin), identificati dalle forze dell'ordine come sedi di Indymedia Italia e perquisiti (Autistici/Inventati 2012, p. 136). Del resto, questi spazi non potevano essere le sedi di Indymedia Italia, dato che Indymedia era un network indipendente costituito da liste pubbliche. A causa di queste perquisizioni, per la comunità hacker e i mediattivisti si rese necessario mettere al sicuro i dati sensibili contenuti nei server e allargare la gestione dei servizi a nuovi membri. Come già accennato, a novembre del 2002 si svolse a Firenze l'European Social Forum, caratterizzato da una grande partecipazione; allo stesso tempo tale evento segna l'inizio della crisi del nodo di Indymedia Italia, dato che non tutti i mediattivisti e gli hacker erano d'accordo in merito all'opportunità di organizzare un media center in loco ed era in corso un dibattito interno sul ruolo che Indymedia avrebbe dovuto avere durante il Social Forum fiorentino. Nello specifico, molti degli attivisti non riconoscevano a Indymedia un ruolo propriamente politico, "limitandosi" ad assegnarle il compito di fare controinformazione. Contrariamente altri attivisti, che facevano anche parte del collettivo Autistici/Inventati, decisero di prendere parte singolarmente all'evento e realizzarono un hub, che si dedicò a implementare le infrastrutture comunicative e tecniche del Social Forum di Firenze. Le divisioni interne ad Indymedia erano profonde, le discussioni sempre più inasprite da divergenze politiche e una parte del nodo toscano decise di non partecipare al Forum, aggravando così la crisi di Indymedia Italia.

2.10. Nuovi progetti hacker: il Kaos Tour e il ReLoad

All'Hackmeeting del 2002, che si svolse a Bologna, il collettivo Autistici/Inventati avanzò la proposta di intraprendere il Kaos Tour, che consisteva in una serie di eventi itineranti ospitati presso alcuni centri sociali italiani. In questi eventi, oltre ad attività di autofinanziamento per coprire i costi del server, si organizzavano seminari di autoformazione in merito a tematiche come la tutela della privacy e l'implementazione del software libero. Il primo evento del Kaos Tour si svolse al centro sociale Strike di Roma nelle giornate del 14 e 15 marzo 2003. In questa circostanza, furono organizzati workshop e seminari sulla costruzione di server, sulla crittografia, sulla creazione di un archivio virtuale, sulla GNU-economy, sui diritti digitali e sull'etica hacker. Parallelamente all'organizzazione del Kaos Tour, avveniva la chiusura del Loa di Milano e di altri hacklab, che costrinse alcuni hacker e mediattivisti a dare una nuova definizione ai propri progetti. A Milano, all'interno del Pergola Tribe, tra il 2002 e il 2003, nacque il ReLoad, un hacklab autogestito in cui gli attivisti, nonostante i frequenti sgomberi, riuscirono a ricollocare la propria attività, dimostrando energia e determinazione. Gli attivisti del collettivo Ippolita affermano che l'esperienza del Reload era strettamente connessa a quella di Pergola Tribe e ne parlano come di un esempio di sperimentazione politica e tecnologica, definendola come un'esperienza di *reality hacking*, in virtù del fatto che si concretizzava in diverse attività che andavano oltre i confini del tradizionale spazio hacker. Gli attivisti affermano:

Il Reality hacking, infatti, è una particolare forma di attivismo non legata soltanto alla critica delle tecnologie commerciali ma orientata anche all'azione politica di occupazione di nuovi spazi urbani. Per la prima volta, un hacklab diventava un attore sociale e politico autonomo. Il concetto di "Reality Hacking" si traduceva qui in un'azione orientata alla partecipazione politica diretta, in grado di coniugare le pratiche dell'hacklab con la dimensione concreta del *real life* (Int. Ippolita, 2025).

2.11. *La seconda inchiesta giudiziaria: Autistici/Inventati e Trenitalia*

Il 2004, in seguito all'azione repressiva connessa alla "vicenda Trenitalia" che coinvolse direttamente gli attivisti di Autistici/Inventati, inaugura una nuova situazione di crisi della comunità hacker italiana. Nel luglio del 2004, l'Associazione Investici era stata citata in giudizio dall'azienda

Trenitalia, che chiedeva la rimozione di una pagina ospitata sul server dell'associazione, nella quale veniva riprodotta l'interfaccia grafica del sito dell'azienda ferroviaria, ironizzando su di essa e denunciandone pubblicamente il supporto logistico⁵⁴ che aveva offerto durante le operazioni belliche della guerra in Iraq (ivi, p. 154). Agli attivisti hacker veniva contestata un'azione di *Defacing* del sito web di Trenitalia, ovvero la modifica della sua homepage o di alcune sezioni per inserire contenuti di protesta. Il sito fake era stato progettato da un collettivo di designer che si era già dissolto nel periodo in cui vennero contestati i fatti all'associazione Investici. Trenitalia, con l'ingiunzione presentata, non richiedeva soltanto la rimozione della pagina, che era vista come denigratoria nei confronti della compagnia, ma chiedeva anche agli attivisti dell'associazione la pubblicazione dell'avvenuta rimozione della pagina sul Corriere della Sera e sul Sole 24 Ore, nonché un risarcimento in denaro per “danni morali e materiali”. Il collettivo rispose all'ingiunzione facendo immediatamente ricorso tramite i suoi avvocati. Nell'udienza che ne seguì, che si tenne il 7 settembre⁵⁵, Trenitalia provò a far estendere l'inibitoria “ad ogni pagina di analogo contenuto”, dal momento che non appena la notizia dell'azione giudiziaria era divenuta di dominio pubblico le pagine web contro l'azienda si erano moltiplicate (*ibidem*). Trenitalia accusava Autistici/Inventati di essere responsabile dei contenuti che il server ospitava, mentre i legali del collettivo presentavano in aula una cospicua documentazione del coinvolgimento logistico fornito dall'azienda agli apparati militari coinvolti nel conflitto in Iraq. Il tribunale di Milano, il 14 settembre 2004, accolse il ricorso presentato dal collettivo, che non tardò a rimettere online il sito, obbligando Trenitalia a farsi carico di tutte le spese legali. La vicenda si concluse con una vittoria morale e politica del collettivo Autistici/Inventati che, tuttavia, da lì a poco si sarebbe dovuto preparare ad un'altra querelle non di poco conto, ovvero quella con la società Aruba (ivi, p. 156).

2.12. *Il pianoR*: iniziative di r-esistenza*

Nel maggio del 2005 iniziò il caso che viene ricordato come Crackdown Aruba, dal momento che vennero copiate e intercettate dalla polizia postale tutte le comunicazioni elettroniche che sono transitate sul server

Aruba.it, quello utilizzato da autistici.org/inventati.org. Contestualmente, venne intimata la rimozione della casella di posta croceneraanarchica@org al presidente dell'associazione Investici. Gli attivisti furono costretti a rimuovere l'account, ma non mancarono di denunciare pubblicamente l'atto censorio e le intimidazioni ricevute da parte della Digos (ivi, p.162). L'account Inventati.org venne sequestrato in maniera preventiva insieme alla pagina web e gli indirizzi di posta hotmail del gruppo Croce Nera Anarchica. Il sequestro era stato voluto dal Tribunale di Roma in collaborazione con la procura di Bologna, nell'ambito di un'indagine che aveva portato all'arresto e alle perquisizioni di attivisti provenienti da tutta la penisola. Si trattò di una delicata fase politica e repressiva, in cui gli attivisti hanno dovuto necessariamente elaborare delle strategie di resistenza (*ibidem*). In particolare, la comunità di Autistici/Inventati decise di attuare il cosiddetto "pianoR*", ovvero la realizzazione di una serie di server autogestiti, successivamente definiti "network di comunicazione resistente", per proteggere le comunicazioni degli utenti da ogni forma di controllo (ivi, p. 173). Inoltre, la comunità di Autistici/Inventati implementò l'app di messaggistica chiamata "Jabber", il primo nodo Tor di Autistici, la prima bozza di CA che non si appoggiava a terzi (ivi, p 174); e l'anno dopo, alcuni attivisti del collettivo intrapresero dei viaggi nell'Europa del Nord per incontrare gruppi affini e affidargli i server, strutturando un network di solidarietà e di resistenza anche fuori dai confini nazionali. In quegli anni, Internet si stava avviando verso una fase di innovazione tecnologica che, come sostenevano gli stessi attivisti di Autistici/Inventati, finì col determinare "un'altra classe di cittadinanza di Internet". In quel periodo, in relazione a tematiche come le licenze libere, la critica ai brevetti e alla promozione del software libero, vi era come punto di riferimento nazionale un progetto, chiamato Copydown, che era stato sviluppato da alcuni attivisti di Autistici/Inventati prima degli anni duemila ed era legato alle autoproduzioni, alla filosofia del *Do It Yourself*, al file sharing e alle licenze libere (creative commons). Dal momento che il web era sempre più imbrigliato nella logica dei social, era nata l'esigenza di creare degli strumenti funzionali al bisogno di commentare e fare upload di file, di video e di audio. Nel tempo nacque dunque un altro progetto, chiamato Autoproduzioni.org, un portale dedicato ai gruppi musicali indipendenti. Oltre al portale, gli attivisti di Copydown e di (L)eft

elaborarono un documento intitolato “Uscire da MySpace”, in cui si illustrava il meccanismo di funzionamento del social network. Un altro progetto avviato dalla comunità hacker era il New Global Vision, in cui furono archiviati quasi settecento video che riguardavano argomenti molto diversi tra loro. Questo progetto intendeva costruire una comunità di video-attivisti impegnati nella realizzazione di tele street, i quali ottennero poi il riconoscimento del *Prix Ars Electronics* di Linz del 2005. New Global Vision rimase attivo fino al 2007, anno in cui, come afferma l'attivista Zomb_J, si verificò un calo dell'energia. Questi progetti di distribuzione e autoproduzione indipendente, oltre ad essere coerenti con la filosofia hacker del *Do It Yourself* cercavano di criticare e di limitare la popolarità ottenuta dai primi social network commerciali come My Space, che stava inglobando tutte le controculture dei gruppi musicali della scena underground; questi ultimi, infatti, cominciarono a migrare sulla piattaforma per creare uno spazio digitale in cui inserire i propri contenuti e ottenere visibilità. Nell'autunno del 2006 venne implementata una piattaforma di contenuti interattivi, destinati a produrre “reti utili” chiamata No(b)logs: l'idea di creare un blog di movimento si associava alla fase di riflusso che il Movimento No Global stava attraversando, dal momento che utilizzare questo strumento che poteva tornare utile per connettere le varie realtà politiche e alimentare il dibattito pubblico. Di fatto, No(b)logs è stato creato durante la fase di chiusura del nodo di Indymedia, e ha ridato vitalità al progetto di fare comunicazione antagonista. La comunità hacker italiana è riuscita, inoltre, ad intraprendere alcune iniziative politiche, organizzando la campagna “Adotta un server Tor”, volta tutelare la privacy degli utenti, e promuovendo l'uso di Identi.ca, un servizio di microblogging simile a quelli delle piattaforme commerciali, che tuttavia utilizzava l'open source.

Conclusioni

Nel presente capitolo si è ricostruita la genealogia dell'attivismo digitale nel contesto italiano a partire dalle prime *Bulletin Board System*: tra queste figura Fidonet, il cui nodo italiano si è formato nel 1986 a Potenza. A sostegno dei movimenti furono poi realizzate l'European Counter Network e Cybernet. Nel 1996 è nato il progetto “Isole nella Rete”, la cui

ambizione era quella di mettere in comunicazione tutte le soggettività politiche che gravitavano intorno alla galassia antagonista. Di particolare interesse è risultata anche Peacelink: una rete di movimento che, a differenza di quelle menzionate, gravitava nell'ambito dell'associazionismo cattolico e non violento: ciò dimostra, ancora una volta, l'estrema diversificazione che attraversava (e tutt'ora attraversa) l'attivismo digitale in Italia. Quest'ultimo si è inoltre caratterizzato per una forte dimensione controulturale; come si è visto, la rivista "Decoder", uscita dal 1986 al 1999 a Milano, ha avuto il merito di creare e diffondere l'immaginario e l'estetica cyberpunk in Italia. A questa estetica visionaria, che unisce elementi di tecnologia avanzata, impianti cibernetici e fascinazioni futuristiche, il mondo hacker è particolarmente vicino, come dimostra anche la connessione con il movimento cyberfemminista: esso unisce le rivendicazioni femministe alla riappropriazione delle tecnologie. Un esempio particolarmente rilevante di questo orientamento è stata la rivista "FikaFutura" (il cui nome riprende ironicamente il ben più noto settimanale "Donna moderna"), orientato alla critica della morale e del perbenismo borghese attraverso la decostruzione del dominio tecnologico.

Nel 1994, La comunità hacker è stata colpita dalla prima grande inchiesta giudiziaria, soprannominata Italian Crackdown, in cui furono sequestrati centinaia di computer e materiale informatico degli attivisti, accusati di "associazione a delinquere per frode informatica". Fu un momento particolarmente difficile per la comunità, che per la prima volta subiva non solo un danno oggettivo per il sequestro dei propri strumenti, ma fu anche colpita da una campagna di criminalizzazione mediatica che contribuì a diffondere lo stereotipo dell'hacker come pericoloso e nocivo delinquente. Nonostante questo, la comunità si è riorganizzata e, nel giugno 1998 presso il Centro Popolare Autogestito di Firenze, ha organizzato il primo Hackmeeting, noto come Hackit '98, mentre l'anno successivo venne organizzato a Milano: si è trattato di momenti di aggregazione e connessione tra realtà di movimento e gruppi hacker, che, in tal modo, condividevano esperienze e discutevano di questioni rilevanti come la tutela della privacy e l'accesso libero a Internet. L'evento, a partire da quella data, si ripete annualmente ed è tutt'ora un importante momento di aggregazione e di ritrovo della comunità.

Sempre all'insegna della stretta connessione tra movimenti e gruppi hacker, è il caso di menzionare il gruppo Autistici\Inventati e Indymedia Italia, nati entrambi nel 2000. Quest'ultima divenne nota alle cronache nel luglio del 2001, quando la polizia irruppe nella sede di Indymedia Italia a Genova per sequestrare e distruggere materiale informativo che gli attivisti avevano raccolto per documentare i fatti del G8 ed in particolare l'irruzione alla Scuola Diaz. Si è trattato di un caso particolarmente eclatante di repressione esercitata non più solo attraverso lo strumento delle inchieste giudiziarie, ma anche attraverso l'azione violenta delle forze dell'ordine.

Nel 2005 vi fu poi un'altra inchiesta ai danni della comunità hacker, che viene ricordata come Crackdown Aruba: fu in questa delicata fase di repressione politica che gli attivisti decisero di passare alle contromisure avviando il "pianoR*", ovvero la creazione di una serie di server autogestiti che servissero da archivio e da deposito in caso di sequestri, intraprendendo una serie di altri progetti come il Kaos Tour e il ReLoad. Successivamente vennero avviati altri progetti come la creazione di New Global Vision e No(b)logs.

Quest'ultimi erano i garanti dei comportamenti degli utenti avendo anche il potere sanzionatorio dopo una procedura di moderazione che avveniva a posteriori e che consentiva loro di ammonire gli utenti ed eventualmente "espellerli" dalla rete stessa sganciandoli dal board.

Ecn ospita il progetto ecn/antifa che raccoglie i documenti, informazioni, materiale multimediale sulla destra e sui movimenti neofascisti. È inoltre presente il progetto crypto.ecn.org, una raccolta di guide, programmi di crittografia e sull'anonimato digitale. Per approfondimento si veda il sito <http://www.ecn.org/>

Ecn da vari anni non accoglie più nuovi utenti.

<http://isole.ecn.org/>.

Le accuse riguardavano reati per "associazione a delinquere per frode informatica, alterazione di sistemi informatici e/o telematici, detenzione e diffusione abusiva di codici d'accesso a sistemi informatici e/o telematici, con l'aggravante del fine di profitto, accesso abusivo a sistemi informatici e/o telematici, illecita duplicazione di software, contrabbando".

<https://www.vice.com/it/article/alle-origini-della-rivista-decoder-nella-milano-underground-anni-ottanta/>

Cfr. in <https://www.ippolita.net/con-un-saggio-del-gruppo-ippolita/>

A seguito delle manifestazioni contro il vertice G8 di Genova del 2001, il movimento delle tute bianche deciderà di sciogliersi e di costituire, insieme ad altre realtà dell'antagonismo sociale italiano, il Laboratorio sulla Disobbedienza da cui avranno origine, poco tempo dopo, i Disobbedienti. Cfr. in Stefano Bicucci, (2023) "Pratiche di Sovversione Sociale: il Movimento dei Disobbedienti". In Quaderni di Sociologia, n.3, 2023. p 5-20.

<https://www.arivista.org/riviste/Arivista/420/81.htm>

Il saggio si può anche trovare a questo sito: <http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>

https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/1_2_1.htm

<https://www.strano.net/>

Uno degli eventi più importanti organizzato dal collettivo è rappresentato dal convegno “Diritto alla comunicazione nello scenario di fine millennio” che ha avuto luogo nel 1995 al Centro per l’arte contemporanea Luigi Pecci di Prato e i cui atti sono raccolti in “Nubi all’orizzonte” (*ibidem*).

https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/1_2_1.htm.

Si legge dal sito: “Indymedia è un network di media gestiti collettivamente per una narrazione radicale, obiettiva e appassionata della verità’. Ci impegniamo con amore e ispirazione per tutte quelle persone che lavorano per un mondo migliore, a dispetto delle distorsioni dei media che con riluttanza si impegnano a raccontare gli sforzi dell’umanità libera” (dalla presentazione americana” Cfr. in <https://indymedia.org/>

Gli hacker del CPA-Fi SUD hanno dato vita a singolari iniziative contro la chiusura del centro sociale, con forme di protesta informatica come il Netsrike contro il sito nazionale della Coop, il fax-strike, la protesta telefonica, l’uso creativo delle radiofrequenze e delle mailbox dell’Unicoop e degli amministratori cittadini. Cfr. in https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/1_2_1.htm.

<https://www.Hackmeeting.org/hackit98/LYNX/comsta8.htm>

Ibidem.

<https://archiviopubblico.ilmanifesto.it/Articolo/1998011105>

Sono stati organizzati talk, corsi sulla crittografia, il codice libero, la difesa dei diritti digitali e la tutela della privacy e dell’anonimato.

https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/1_2_1.htm

La pratica del *netstrike*, divenuta popolare tra gli attivisti, è stata utilizzata anche per protestare contro la censura del libro scritto dal collettivo Luther Blisset a Roma e per opporsi a situazioni di malgoverno e ingiustizia, come le speculazioni edilizie a Firenze e la promozione di un’economia digitale escludente, rappresentata da piattaforme come Fineco (*ibidem*).

<https://www.Hackmeeting.org>

https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/1_2_1.htm

I Loa sono spiriti voodoo che sono presenti in molti testi cyberpunk e rappresentano archetipi culturali che sono inglobati nelle strutture tecnologiche e digitali nella veste di forze dell’inconscio collettivo.

Tra le prime attività portate avanti dal Loa vi era il riciclaggio dell’hardware e una serie di iniziative legate all’immaginario hacker. Il collettivo continuerà la sua attività anche quando il Deposito Bulk verrà sgomberato e andrà ad occupare una nuova sede in via Niccolini. Il Loa organizzava seminari e iniziative quali l’organizzazione del corso di Html, quello di reverse engineering, di Unix e di programmazione in C, in collaborazione con gli autori della e-zine Chainworkers.

<https://www.giurisprudenzapenale.com/2015/04/07/g8-di-genova-la-corte-europea-dei-diritti-delluomo-condanna-litalia-per-tortura/>

Durante l'anno precedente, infatti, le ferrovie italiane erano state utilizzate per spostare i convogli armati e le forniture belliche verso numerose basi americane presenti sul territorio nazionale (come ad esempio la base di Camp Darby tra le città di Pisa e Livorno).

Per approfondimento si veda:
https://www.autistici.org/ai/trenitalia/documenti/5_sentenza_ricorso.html

Capitolo terzo

L'hacktivism nell'Italia contemporanea

Nel precedente capitolo si è ricostruita la storia dell'hacktivism italiano, a partire dalla creazione delle prime *Bulletin Board System* fino ai progetti di NGV e No(b)logs portati avanti dalla comunità hacker italiana. In questo capitolo, invece, si disegnerà una nuova geografia dell'attivismo digitale nel contesto italiano, tracciando una mappatura delle nuove esperienze di collettivi e gruppi informali di attivisti hacker che si sono formati in anni più recenti, favorendo un “processo di contaminazione intergenerazionale” e quelle di hacklab e fablab che si sono sviluppati in seguito alle mobilitazioni studentesche dell'Onda, avvenute durante il biennio 2008-2010. Alcune delle esperienze di hacklab e fablab che verranno menzionate si sono concluse nel corso del tempo o a causa degli sgomberi degli spazi sociali ospitanti, o per lo spostamento dei collettivi da uno spazio a un altro, oppure perché i collettivi che li gestivano hanno interrotto la propria attività. Ciò non sminuisce l'importanza che questi collettivi e questi spazi hanno avuto per le realtà di movimento e, di conseguenza, spiega la volontà di menzionarli nel presente lavoro di ricerca. Questi collettivi possono essere definiti *submerged networks* (Melucci 1989), ovvero come una sorta di reti invisibili che l'autore descrive come laboratori in cui si formano nuove esperienze. In questi spazi, gli attivisti affrontano nuove problematiche e pongono questioni innovative come la critica alle piattaforme commerciali, sviluppando e sperimentando risposte originali. La dimensione laboratoriale, che intreccia la teoria con la pratica e la riflessione con l'azione, rappresenta una caratteristica distintiva dell'attivismo hacker. Questa peculiare sinergia si manifesta concretamente nella creazione di hacklab, fablab e hackerspace, luoghi che incarnano gli stessi principi e ne consentono l'applicazione attraverso attività condivise. Gli esempi citati in questa ricerca sono stati scelti per valorizzare la specificità che caratterizza le attività dei collettivi, ma anche il contesto geografico e territoriale in cui si

realizzano, che riflette la stretta connessione tra le pratiche locali e le dinamiche globali dell'attivismo tecnologico.

3.1. *Per una nuova geografia dell'hacktivism in Italia*

La mappatura degli hacklab, dei fablab e degli hackerspace è stata elaborata in riferimento a tre categorie analitiche: la composizione sociale, l'analisi socio-spaziale e il contesto geografico. Gli spazi, infatti, assumono un ruolo importante perché all'interno di essi si strutturano le interazioni e le loro rappresentazioni (Mandich 1996, p. 4). Analizzare la composizione sociale, inoltre, permette di identificare gli attori che producono “i discorsi” – in senso foucaultiano – sulla tecnologia, in questi spazi di interazione e socializzazione, in cui si creano immaginari dal valore fortemente simbolico. Nell'articolo *Hacklabs and hackerspaces, tracing two genealogies*, Peter Maxigas opera una distinzione tra il concetto di hacklab e i concetti di hackerspace, fablab e makerspace:

Gli hacklab sono per lo più spazi gestiti da volontari che forniscono accesso pubblico e gratuito a computer e internet. Oltre a fornire l'accesso ai computer, la maggior parte degli hacklab organizza laboratori su una serie di argomenti che vanno dall'uso di base del computer e dall'installazione di software GNU/Linux, alla programmazione, all'elettronica e alle trasmissioni radiofoniche indipendenti (o pirata). I primi hacklab si sono sviluppati in Europa, spesso a partire dalla tradizione dei centri sociali occupati e dei laboratori mediatici comunitari. In Italia sono stati collegati ai centri sociali autonomi e in Spagna, Germania e Paesi Bassi ai movimenti anarchici di occupazioni abusive (Maxigas 2012, p.7).⁵⁶

Gli hacklab, secondo Simon Yuill (2008), sono gestiti soprattutto da volontari, che forniscono un accesso pubblico e gratuito a Internet, facendo generalmente uso di macchine riciclate. Inoltre, Haunss e Leach (2009) definiscono “scena” la rete di individui che possiedono un'identità comune, nonché credenze e norme della subcultura o della controcultura, che caratterizza le comunità hacker. Nella mappatura verranno riportate anche esperienze di hacklab e fablab che si sono concluse a causa di sgomberi degli spazi sociali in cui erano situati, nonché esperienze di spazi che per la loro particolarità rappresentano una sorta di unicum che trascende le classiche definizioni di hackerspace, hacklab e makerspace. Considerando la tipologia e la finalità d'uso degli spazi, è possibile

identificare quali analogie e quali differenze vi sono tra hacklab, fablab e hackerspace, quale sia la loro natura e quali siano gli obiettivi alla base delle attività svolte. L'analisi del contesto geografico, invece, risponde all'esigenza di riconoscere l'importanza delle specificità territoriali. Questo quadro teorico orienta la mappatura, ma offre anche un framework interpretativo che consente di analizzare il modo con cui gli hacklab e i fablab contribuiscono alla creazione di reti sociali e tecnologiche radicate nelle comunità di appartenenza e di delineare meglio il ruolo di questi spazi nel panorama socio-culturale. Sia gli hacklab che i fablab favoriscono un modello di produzione decentralizzata e sostenibile, che si basa sul principio del *Do It Yourself* e sull'autonomia tecnologica (Anderson, 2012). Inoltre, hacklab e fablab rappresentano luoghi in cui la tecnologia, l'innovazione e lo spirito critico si incontrano per favorire il cambiamento sociale e culturale e lo spirito di collaborazione tra le comunità che li frequentano (Menichinelli, 2016). Tuttavia, vi sono delle differenze tra questi spazi: gli hacklab sono laboratori di riflessione sulle nuove tecnologie, in cui si affrontano anche temi legati alla tecnica²⁷ e nei quali gli attivisti ricorrono all'autofinanziamento per mantenere i costi di gestione. L'autofinanziamento si ottiene tramite donazioni volontarie, vendita di merchandising autoprodotta e organizzazione di eventi sociali, come festival musicali e iniziative contro-culturali. I membri degli hacklab sono in genere attivisti che si interessano di informatica ma anche di discipline umanistiche, come è anche emerso dall'analisi descrittiva. In aggiunta, come fa notare Freschi (2001, pp. 88), “questa rete intercetta anche appartenenti a comunità scientifiche e di programmatori, utilizzatori di software alternativi o di ‘massa’, spesso aderenti ad iniziative associative degli utenti Linux”. Gli hacklab, infatti, sono spazi autogestiti e rappresentano dei laboratori di resistenza politica (Di Corinto & Tozzi, 2002). Gli hackerspace, a differenza degli hacklab, si sono sviluppati perlopiù in Nord-Europa e non sono sempre situati in spazi occupati, ma anche in “spazi dedicati” presi in affitto, che possono essere gestiti anche da associazioni culturali che si interfacciano con le reti istituzionali, ricevendo fondi per le attività organizzate, spesso dedicate a tematiche come i diritti digitali e la cyber security. Maxigas definisce così gli hackerspace:

A differenza degli hacklab, gli hackerspace si interfacciano con la moderna griglia istituzionale attraverso entità legali (associazioni o fondazioni) e affittano spazi finanziati attraverso un modello associativo simile a quello dei club. La loro base sociale è costituita da professionisti della tecnologia dalla mentalità indipendente che amano esplorare le tecnologie in generale senza i confini del mercato, e il cui livello di conoscenza e i generosi stipendi permettono loro di articolare la relativa autonomia della loro classe in tali iniziative collettive. Una tale costellazione permette ai freak assortiti, agli anarchici, agli artisti della truffa (“media”) disoccupati e così via di accompagnarli (Maxigas 2012, p. 7).⁵⁸

Maxigas sottolinea che hacklab e hackerspace sono luoghi di sperimentazione, di critica, di innovazione tecnologica e di alfabetizzazione digitale, in cui vengono organizzati seminari di autoformazione sul software libero e sulla tutela della privacy. Inoltre, essendo luoghi di interazione e di socializzazione, vi vengono prodotti discorsi sulle nuove tecnologie, negoziando e diffondendo i significati che rimandano ai principi e i valori dell’etica hacker (ivi, p. 218). I fablab⁵⁹ condividono con gli hacklab l’organizzazione di attività laboratoriali che consistono nel recupero e nel riassetto di vecchi computer, così come di altri oggetti e materiali, ma a differenza degli hacklab allestiscono falegnamerie, ciclofficine, tipografie e serigrafie, gestite autonomamente e direttamente dagli attivisti degli spazi e da coloro che sono interessati a collaborare ai progetti. Nei fablab⁶⁰ ci si dedica perlopiù alla produzione materiale e si offre la possibilità ai fruitori di utilizzare strumenti come la stampante 3D, i taglierini laser e le macchine per il taglio a controllo numerico. Questi spazi si caratterizzano per un approccio collaborativo e di condivisione dei saperi pratici e per la valorizzazione delle competenze artigianali: si differenziano dagli hacklab in primo luogo per il loro focus sulla produzione materiale piuttosto che sulla programmazione e sull’infrastruttura digitale. Secondo Gastfall e Fourmond (2014), i fablab sono laboratori di fabbricazione che vengono frequentati dal maker (definito come “un eroe moderno”)⁶¹ e che “gli procurano tutti i mezzi per spendersi: mezzi di produzione, di documentazione, di collaborazione o di incontro” (*ibidem*). All’origine della figura del *maker* vi è quella del “tuttofare”, una persona che possiede una grande dimestichezza nella fabbricazione degli oggetti. Sia negli hacklab che nei fablab, in cui vi è libero accesso a internet, i vecchi computer ormai obsoleti vengono aperti

e riasssemblati per tornare nuovamente in funzione e al loro interno vengono installati sistemi operativi che sfruttano il software libero.

3.2. Movimenti studenteschi e nuove esperienze di hacklab nelle università

Dopo la crisi economica globale del 2008, una nuova ondata di mobilitazioni ha investito le piazze a livello europeo ed extraeuropeo, in opposizione alle politiche di austerità promosse dai governi, che prevedevano ingenti tagli alla spesa pubblica e un programma di riforme strutturali. In Italia, la contestazione delle politiche di austerità è avvenuta attraverso le proteste organizzate dal movimento studentesco dell'Onda, che si opponeva alle riforme del sistema universitario, varate da Maria Stella Gelmini, ministro dell'istruzione del Governo Berlusconi⁶² (Deseriis 2024; Treré 2018). Queste riforme, dal punto di vista del corpo studentesco, rappresentavano attacchi diretti al diritto allo studio e al sistema pubblico d'istruzione e, di conseguenza, portavano gli studenti ad organizzare mobilitazioni di piazza a cui partecipavano migliaia di persone, ma anche assemblee pubbliche e occupazioni delle università. In questo contesto, la nuova spinta propulsiva dei movimenti studenteschi ha favorito la formazione di nuovi hacklab all'interno delle università. La presenza di collettivi hacker legati all'ambiente universitario, nati all'indomani delle mobilitazioni dell'Onda, ha rappresentato una dimensione significativa dell'hacktivismo contemporaneo italiano, dal momento che sono stati creati degli hacklab a composizione sociale prevalentemente studentesca. Questi spazi organizzati secondo i principi della condivisione e della collaborazione, miravano a diffondere un modello di conoscenza libera da forme di mercificazione. Il movimento dell'Onda, che condivideva i suddetti principi, ha visto negli hacklab e nei fablab degli spazi in cui costruire nuove forme di socializzazione del sapere, di riflessione politica, culturale e in cui utilizzare la tecnologia come strumento di trasformazione delle relazioni sociali. Gli hacklab e i fablab universitari hanno rappresentato spazi di resistenza alla logica individualista e competitiva promossa dal modello accademico prevalente. In questi spazi, infatti, gli studenti potevano aggregarsi ad altri attivisti per realizzare campagne di protesta. Secondo quanto emerso dall'indagine

empirica, il fatto che gli hacklab e i fablab siano stati realizzati all'interno degli spazi universitari ha favorito la partecipazione femminile, sebbene la presenza femminile all'interno degli hacklab rimanga complessivamente minoritaria rispetto a quella maschile. Di fatto, nei collettivi di nuova formazione sono presenti almeno una o più attiviste e la partecipazione femminile è in crescita. Dall'indagine empirica è emersa anche una diffusione territoriale eterogenea di questi spazi, infatti gli hacklab universitari, a differenza di quelli situati all'interno dei centri sociali che si trovano perlopiù nel Centro-Nord, sono ospitati prevalentemente dagli atenei universitari del centro-Sud Italia.

3.2.1. *Insomnia Lab (Roma)*

Gli hacklab che si sono formati nelle università romane rappresentano un esempio significativo di spazi autogestiti nati dall'intersezione tra attivismo studentesco e cultura hacker. Tra le esperienze più rilevanti si annoverano l'Insomnia Lab, nato all'interno di uno stabile occupato, e il Ronin Lab.

La “prima Onda” del 2008 aveva messo in contatto un gruppo di studenti, tra cui fisici e informatici, che diede vita a questo progetto collettivo. La realizzazione dell'Insomnia Lab, così chiamato per indicare che le attività si svolgevano anche nelle ore serali, nasce dal bisogno di spazi di aggregazione studenteschi all'interno dell'Università La Sapienza di Roma. Il Lucernario, uno spazio abbandonato all'interno della città universitaria, rappresentava il luogo perfetto per realizzare un hacklab autogestito, in cui organizzare iniziative sulle nuove tecnologie e “smanettare” su computer e dispositivi tecnologici. Fu proprio durante un periodo di pausa dalle lezioni, a cavallo delle festività natalizie del 2013, che il collettivo decise di realizzare l'hacklab in uno degli spazi del Lucernario, che nel frattempo era stato occupato dagli studenti in mobilitazione. Lo spazio venne ristrutturato e venne così realizzato l'Insomnia Lab, in cui gli attivisti recuperavano i computer dell'università che risultavano abbandonati e si impegnavano a rigenerarli, consentendo agli studenti di poter usufruire della connessione ad Internet e dell'uso di queste macchine ricondizionate. Tra le attività organizzate all'interno dell'hacklab vi erano corsi su Linux, seminari sull'autodifesa digitale e

incontri pratici per l'assemblaggio e la manutenzione di hardware. L'esperienza, che durò circa un paio di anni, fu interrotta dallo sgombero dello spazio del Lucernario, avvenuto nell'agosto del 2014. D'altro canto la determinazione del gruppo non si arrestò, e infatti l'Insomnia Lab venne trasferito al Forte Prenestino, dove proseguì la sua attività continuando a sperimentare e a promuovere la cultura dell'autogestione. Un'attivista dell'Insomnia Lab si pronuncia così in merito alla sua adesione al progetto:

È stato davvero un percorso che mi è piaciuto tantissimo, perché, oltre ad avermi messo in contatto con molte persone, è stato bello anche lo scambio umano che c'è stato, ma soprattutto la possibilità di studiare e approfondire insieme agli altri è impagabile, secondo me. Se fai hacking da solo finisci per chiuderti in casa e rischi di entrare nell'immaginario dell'hacker solitario. È stato davvero stimolante, soprattutto perché c'erano persone molto preparate, il che per noi, che eravamo più giovani e meno esperti, è stato un vero arricchimento. A livello personale, ciò che ho imparato è stato incredibile. Quindi, in definitiva, sono davvero felice di aver vissuto questa esperienza e sono contenta di poterla raccontare anche qui (Int. Nabla 2025).

3.2.2. *Il Ronin Lab (Roma)*

Il Ronin Lab era un hacklab universitario situato all'interno dello studentato del De Lollis Underground, uno spazio polifunzionale in cui gli studenti avevano allestito una sala prove per band emergenti, una serigrafia per autoproduzioni artigianali e spazi dedicati allo studio. Questo hacklab, creato da alcuni studenti che frequentavano l'Insomnia Lab e l'Officina/Ciclofficina di Fisica dell'Università La Sapienza di Roma, si configurava come uno spazio di sperimentazione tecnologica, autoformazione e condivisione della conoscenza. Come altri hacklab, anche il Ronin Lab ha rappresentato un luogo di ricerca e sperimentazione dal momento che vi venivano organizzati seminari e progetti collaborativi. Uno di questi era il Kitsune Research Project⁶³, un'iniziativa che ha avuto un ruolo fondamentale nel permettere agli attivisti di interfacciarsi con l'università, dal momento che aveva coinvolto decine di professori, portando all'organizzazione di circa 60 ore di seminari in due anni. Durante queste iniziative venivano trattate tematiche di *computer science* a diversi livelli, alternando argomenti altamente tecnici e contenuti più divulgativi. Il Ronin Lab ha fornito la rete wi-fi al De Lollis Underground per permettere agli studenti di accedere ad Internet e si è

dotato di pc, di stampanti e di uno spazio di archiviazione. Un'attività centrale del Ronin Lab era il recupero e il ricondizionamento di computer obsoleti, resi nuovamente funzionanti e utilizzabili dagli studenti. Inoltre, il laboratorio collaborava con il LUG Sapienza, un'associazione studentesca impegnata nella promozione del software libero e nella diffusione della cultura informatica. Un attivista del collettivo ricorda in questo modo la nascita del laboratorio:

Volevamo proseguire con un'occupazione un percorso già nato dentro l'università, che era il vecchio *Insomnia Lab* dentro *La Sapienza*, di cui ero stato uno dei fondatori. Molte delle persone che sono qui oggi facevano parte di quella realtà. Quando siamo arrivati al *De Lollis Underground*, lo spazio che ora è il laboratorio era poco più di un magazzino pieno di rottami informatici e polvere. Abbiamo iniziato a pulire, sistemare e costruire un'infrastruttura in modo molto spontaneo, quasi casuale, e da lì è nato tutto (Int. Ares Bortolussi 2025).

Nella homepage del sito del Ronin Lab si legge: “Il nostro è un laboratorio indipendente, gestito da studenti ma aperto anche ai professori, in cui poter approfondire le proprie conoscenze e mettere le mani sul codice e sugli strumenti.”⁶⁴

3.2.3. *L'hacklab MSAck (Napoli)*

Un'esperienza rilevante di hacklab a composizione prevalentemente studentesca è rappresentata da *MSAck*⁶⁵, un hacklab non più attivo che era stato creato nel 2008 nel complesso universitario di Monte Sant'Angelo. L'hacklab, che era composto da attivisti del “Collettivo Studenti Federico II”, in una prima fase era ospitato nell'aula occupata C4, che gli attivisti volevano trasformare in un luogo di sperimentazione politica e tecnologica. Come ricorda un attivista dell'hacklab:

L'aula è stata occupata dagli studenti e trasformata in uno spazio dove si potevano fare attività legate allo studio. Una delle prime cose fatte dall'hacklab è stata proprio quella di dotare l'aula di una connessione internet, che all'epoca non era facilmente accessibile nell'università. Quindi, inizialmente, l'aula è diventata un punto di riferimento per chi voleva utilizzare la rete per lo studio o anche per scopi personali (Int. 2025 attivista MSAck).

Il collettivo rifiutava le logiche tradizionali di rappresentanza politica e veniva gestito attraverso il metodo del consenso e le pratiche deliberative,

favorendo in tal modo un modello di gestione orizzontale e partecipativo. MSAck si configurava come un laboratorio di innovazione tecnologica e di riflessione critica sulle tecnologie commerciali e come uno spazio di resistenza e di opposizione ai modelli di governance universitaria e cittadina. Nel 2012, conclusasi ormai l'esperienza nell'aula C4 dell'università, l'hacklab si era trasferito all'interno della Mensa Occupata, uno spazio situato nel centro storico di Napoli. Gli attivisti avevano l'intenzione di riaprire nel quartiere una mensa universitaria che era stata ristrutturata dopo un lungo periodo di chiusura ma era comunque rimasta inaccessibile per oltre un decennio. Venne quindi creato uno spazio autogestito all'interno della Mensa Occupata, ribattezzata nel 2015 "Bassai Dai", il cui significato è "distruggere la fortezza". La partecipazione di lavoratori e lavoratrici alle attività autonome e indipendenti dell'hacklab veniva favorita dal fatto che questo spazio non prevedeva le stesse restrizioni di orario che limitavano gli spazi situati all'interno dell'ateneo. Tra le principali iniziative organizzate dal collettivo vi erano seminari autogestiti sull'uso consapevole delle reti, come l'evento di sensibilizzazione sulla libertà digitale, chiamato "Percorsi Hacker", oppure sul software libero e su tematiche come la privacy e la navigazione in anonimato. L'esperienza di hacklab come il MSAck dimostra l'importanza di creare spazi in cui costruire idee e immaginari di libertà e partecipazione politica attiva, in cui la tecnologia possa diventare uno strumento di trasformazione sociale. Un attivista di MSAck afferma:

Direi che l'esperienza nell'attivismo è stata molto formativa per me, perché mi ha costretto ad adottare un punto di vista completamente diverso sulla tecnologia. Prima di iniziare un percorso di attivismo tecnologico, o comunque informatico, guardavo la tecnologia esclusivamente dal punto di vista tecnico. Ovviamente, l'hacklab ha avuto anche una forte connotazione politica, quindi ho visto le cose da una prospettiva principalmente politica e ho dato una forma più definita alla mia ideologia politica grazie a questa esperienza. La mia formazione è tendenzialmente informatica, quindi capire che uno strumento come il computer ha un impatto politico è stato davvero illuminante per me. All'inizio non ci pensavo, quindi questa consapevolezza è stata davvero una svolta. [...] Il concetto di libertà è fondamentale (Int. attivista MSAck 2025).

3.2.4. Hacklab Cosenza. Centro di Ricerca su Tecnologia e Innovazione

Un esempio significativo di spazio del Sud Italia che si lega all'hacktivism e all'attitudine hacker è l'Hacklab Cosenza⁶⁶. Questo centro di ricerca, dedicato alle tecnologie e all'innovazione, è stato fondato nel 2004 da Vincenzo Bruno e da Umit Uygur e si è successivamente consolidato in forma associativa grazie al contributo di ricercatori e studenti dell'Università della Calabria (UniCal). Sebbene la maggior parte dei suoi membri non siano studenti, l'hacklab ha instaurato uno stretto legame con l'ambiente accademico, stabilendo una partnership ufficiale con l'Università della Calabria. L'Hacklab Cosenza, situato presso il Centro ICT d'Ateneo, ogni anno organizza un calendario accademico, chiamato simbolicamente "anno Hackademico" per ribadire il suo radicamento sul territorio e la connessione con l'università. L'hacklab organizza incontri settimanali dedicati alle classiche attività dell'hacking e dello "smanettamento", oltre a seminari autogestiti sul software libero, la cyber sicurezza e i diritti digitali. Tra le iniziative ricorrenti dell'Hacklab Cosenza, vi sono anche i corsi di formazione su Linux, Open Source e Networking e la realizzazione di un data center dove si possono provare sul campo le alternative libere ai software-as-a-service delle Big Tech. Inoltre, il centro si impegna nello sviluppo di progetti innovativi, come lo sviluppo della rete comunitaria Ninux Calabria, e la produzione di sistemi di monitoraggio e allarmistica basati su piattaforme aperte come Arduino che sono anche utilizzati nelle sale CED (Centro Elaborazione Dati) dell'Università, arricchendo così il patrimonio culturale e tecnologico a disposizione della comunità. L'hacklab di Cosenza, in virtù delle attività che organizza, si configura come un laboratorio conviviale e autogestito, capace di promuovere il pensiero critico e il progresso tecnologico in una prospettiva collaborativa e inclusiva.

3.2.5. *EigenLab (Pisa)*

Un'altra interessante esperienza nata dall'incontro tra attivisti hacker e studenti universitari è quella dell'hacklab autogestito di Pisa, chiamato EigenLab⁶⁷, che ha portato alla creazione di un orto urbano situato in un prefabbricato abbandonato nell'area del Polo universitario Fibonacci. L'EigenLab è attivo ormai da diversi anni, tant'è che ha visto il passaggio di molte generazioni di studenti e attivisti al suo interno. L'EigenLab era

impegnato nella “classica” attività hacker di riutilizzo e riassetto dei computer obsoleti, che erano messi a disposizione degli studenti e delle studentesse che frequentavano l’aula, acquisendo così una nuova funzionalità. Tra le varie iniziative che sono state organizzate in passato dal collettivo vi sono anche seminari di autoformazione sulle nuove tecnologie. Nel corso del tempo, all’hacklab sono state destinate molte donazioni e lo spazio si è saturato a causa della presenza di molti oggetti d’arredo e specialmente di computer e macchinari obsoleti donati. Dal momento che risultava necessario liberare spazio all’interno dell’hacklab, molti oggetti sono stati smaltiti per necessità, tuttavia alcuni oggetti sono stati recuperati. Le schede madri di alcuni computer, ad esempio, sono state riparate dai membri del collettivo al fine di poterle rivendere o riutilizzare. Attualmente, l’EigenLab si occupa della cura di un orto sociale, in una prospettiva critica nei confronti della produzione capitalistica del cibo e della gestione che ne fanno le grandi multinazionali. Si legge in un elaborato scritto da un’attivista del collettivo:

Come dice il nome, il posto non è solo un centro sociale o un’aula studio: è nato come un laboratorio, un posto dove sperimentare nella pratica ciò che si impara (e non) nelle lezioni universitarie. Con una visione critica del sistema capitalista, la comunità si è interrogata su provenienza e funzionamento di tutti gli oggetti, materiali o virtuali. Ha deciso di non consumare e scartare, ma riparare o autocostruire: quando è nato, un laboratorio di trashware che riparava o costruiva strumenti elettronici, sperimentando con hardware ed elettronica. Un laboratorio informatico ha creato alternative open-source agli strumenti digitali mainstream e privati. [...] L’autoformazione della comunità ha anche permesso di costruire un impianto elettrico a cui collegare 4 pannelli solari, acquistati con un crowdfunding dopo che l’università aveva deciso di staccare la corrente al prefabbricato (Stenella Stregata, 2025).

L’EigenLab ha realizzato anche una ciclofficina chiamata cicloLab, dove si può imparare a riparare autonomamente la propria bicicletta o biciclette abbandonate, destinate a diventare “bici comuni”. Secondo la “logica hacker”, si può (e si deve) recuperare quello che viene scartato e ridare nuova vita al materiale obsoleto. Questa logica viene applicata ai device elettronici usati, al cibo dei mercati che viene scartato, ai vestiti e all’arredo che viene donato, recuperato dalle aule universitarie o dalle strade della città, oppure realizzato dal collettivo mediante l’utilizzo di scarti. Il tema dello scarto riporta anche a una questione sociale e politica, tant’è che

Armiero e Chiesara (2021) affermano che nei luoghi di scarto si ritrovano persone “scartate” dalla società, dal momento che sono queer, o senza casa o non performanti, non convenzionali o devianti. In questi luoghi, “lo scarto” può vivere più liberamente che altrove e fare ciò che desidera, non dovendosi uniformare alle altre persone e avendo, al contrario, la possibilità di cambiare l’ambiente che ha attorno. Non è né solo né alienato, ma è immerso in una rete di relazioni orizzontali. Più recentemente, il collettivo ha organizzato iniziative a partecipazione volontaria come attività di autofinanziamento, attività finalizzate a incrementare la socialità e iniziative culturali, e prevede assemblee periodiche di autogestione in cui si discute sulle attività da portare avanti, nonché assemblee di autocoscienza e su tematiche di genere.

3.3. Hacklab universitari e welfare

Le esperienze di hacklab universitari descritte in questo paragrafo rappresentano un fenomeno significativo nel panorama dell’hacktivism italiano, perché capaci di coniugare le rivendicazioni degli studenti – come il bisogno di luoghi di incontro e di socializzazione – con la necessità di organizzare dei laboratori di riflessione e critica sulle nuove tecnologie. Gli hacklab studenteschi sono emersi in risposta alle limitazioni della governance delle istituzioni accademiche e sono stati realizzati in piena autonomia dagli studenti, rappresentando presidi di resistenza contro le logiche di mercificazione del sapere e più in generale contro un sistema di educazione neoliberista, andando a costituire veri e propri laboratori politici e culturali. Nello specifico, si trattava di spazi abbandonati che venivano occupati dagli studenti per riappropriarsi del diritto allo studio. Attraverso l’organizzazione di iniziative “dal basso” si intendeva colmare le carenze del welfare studentesco e cercare di trovare una soluzione autonoma e indipendente alle mancanze esistenti. Tuttavia, l’intenzione degli occupanti non era sostituirsi alle istituzioni accademiche, bensì portare alla loro attenzione le problematiche emerse. All’interno degli hacklab, inoltre, si mettevano a disposizione aule studio con computer, accesso ad internet e sale prove, che diventavano dei punti di riferimento per gli studenti e per le studentesse, sopperendo alle carenze di spazi e servizi a disposizione della comunità studentesca. Inoltre, gli hacklab

rappresentavano (e continuano a rappresentare) un modello alternativo di apprendimento, dal momento che i principi che orientano la realizzazione dei progetti sono la condivisione dei saperi e la collaborazione tra i partecipanti. Questi spazi, nati all'indomani delle mobilitazioni dell'Onda, riaffermano il concetto di università come "bene comune" e si pongono in contrasto con i processi di privatizzazione e aziendalizzazione che hanno investito il sistema di istruzione pubblica, costituendosi al contempo come spazi di sperimentazione e trasformazione sociale, nonché come luoghi di partecipazione attiva e gestione democratica all'interno delle università italiane.

3.4. Hacklab, fablab e centri sociali

Negli ultimi anni si è assistito sia alla formazione di nuovi collettivi hacker sia alla creazione di nuovi hacklab e fablab, che si sono diffusi a "macchia di leopardo" nelle aree urbane del Nord Italia. Questi hacklab e fablab sono situati all'interno degli spazi sociali e vanno quindi a rinnovare quella forte connessione tra attivismo hacker e centri sociali italiani. I centri sociali rappresentano luoghi di sperimentazione politica e condividono con l'attivismo hacker l'impegno per l'innovazione controculturale e la gestione collettiva degli spazi, basata su un principio di autogestione che prevede il rifiuto della delega e l'adozione di modelli deliberativi (Montagna 2006). Di fatto, all'interno di questi spazi, il processo di decision making prevede il metodo del consenso (Mudu 2004, p. 923), che viene adottato durante le assemblee politiche di gestione. Elementi comuni ad hacklab, fablab e centri sociali sono l'autoproduzione di computer, manufatti, dischi e riviste (Piazza 2018, p.4) e l'autofinanziamento per coprire i costi delle attività svolte (Mudu 2004, p.926). Questi spazi condividono l'attenzione alla comunità, che viene pensata come soggettività politica orientata al cambiamento e alla trasformazione sociale. Di fatto, tanto quanto gli hacklab e i fablab, i centri sociali non devono essere considerati soltanto come spazi fisici, ma anche come attori politici e luoghi in cui sperimentare nuovi modelli di socialità e relazioni alternative (Piazza 2013, p. 11). I centri sociali – come anche gli hacklab e i fablab – possono avere una valenza tattica e strategica, secondo il framework teorico proposto da Miguel Martinez. La classificazione dello

studioso, infatti, prevede la distinzione tra occupazioni tattiche, che sono necessarie per raggiungere uno scopo, e occupazioni strategiche, che hanno invece un valore politico e si realizzano indipendentemente dall'utilizzo che si intende fare dello spazio occupato (Martinez 2020, p. 141). Le occupazioni di natura tattica vengono portate avanti sia dagli hacklab che dai fablab, che infatti condividono l'obiettivo pratico di svolgere attività di trashware e di produzione di manufatti artigianali. Anche le occupazioni strategiche vengono perseguite sia dagli hacklab e dai fablab, mediante l'organizzazione di seminari riguardanti la pedagogia e la "controcultura" hacker, nonché la critica delle tecnologie rappresentando dei veri e propri laboratori di innovazione tecnologica, politica e sociale.

Nei prossimi paragrafi si disegnerà una mappatura degli hacklab, fablab e hackerspace che si sono formati in tempi recenti all'interno dei centri sociali. In particolare, si analizzeranno le differenze tra le tipologie di spazio e le specificità che li caratterizzano; inoltre, si riporteranno anche le esperienze di musei tecnologici e laboratori cyberfemministi che non rientrano nella classica definizione di hacklab, hackerspace e makerspace di Maxigas (2012), ma anzi rappresentano dei laboratori in cui si riutilizzano gli scarti tecnologici e luoghi di sperimentazione e riflessione sulle nuove tecnologie.

3.4.1. *Av.A.Na (Roma)*

Av.A.Na, l'hacklab romano di cui si è parlato nel precedente capitolo, ha appena compiuto trent'anni di attività e rappresenta una delle esperienze più rilevanti nel contesto italiano. Inoltre, Av.A.Na è un esempio della stretta connessione tra le attività degli hacklab e quelle dei centri sociali autogestiti, dal momento che le sue iniziative sono in linea con la controcultura e lo spirito di autogestione che caratterizza il Forte Prenestino. Tra i progetti partiti da Av.A.Na, particolarmente significativa è stata Freepto, una distribuzione GNU/Linux LIVE su chiavetta USB, realizzata per dare una base comune di partenza per i workshop di privacy e sicurezza che nell'epoca del post-PRISM venivano spesso richiesti dai collettivi. È con queste parole che un attivista appartenente all'hacklab ricorda lo spirito dell'evento:

Diciamo che noi oltre alla passione per l'informatica abbiamo una certa passione per la frittura, infatti abbiamo organizzato un po' di iniziative che si basavano sul friggere tutto ciò che capitava [...]. Noi abbiamo messo a disposizione solo i pentoloni di olio con i bruciatori e la pastella – pastella normale, pastella dolce, pastella senza glutine – e le persone hanno portato quello che volevano e noi impastellavamo e friggevano tutto, e poi si mangiava. Nel mentre, si parlava di crittografia, privacy e sicurezza telematica. Iniziative di questo tipo le abbiamo fatte più volte, tra cui una volta in un orto occupato, e sono riuscite molto bene. Quindi da questo fritto, perché era sia free-ptò come libero che free-ptò come fritto (Int. nullpointer 2025).

Come accennato in precedenza, in quello stesso anno, Av.A.NA è stata invitata a svariati incontri in giro per l'Europa, tra cui un incontro al circolo anarchico Berneri a Bologna, in cui ha presentato due progetti: la sopracitata distribuzione Freeptò e Crypt'r'Die, un piccolo manuale di divulgazione che contiene suggerimenti per la protezione della privacy e delle comunicazioni (autodifesa digitale), anch'esso nato come supporto alle sessioni di autoformazione su queste tematiche spesso richieste dai collettivi. Nel corso del tempo, Av.A.Na ha organizzato anche altre attività sulla navigazione in anonimato, anche in collaborazione con Tor Project, trashware e configurazione di *arcade emulator*, ovvero l'installazione di "giochi che non muoiono mai", cioè i primi game per computer. Attualmente, l'hacklab organizza anche presentazioni di libri che affrontano temi legati alla tecnologia (es. *data activism*). Alcuni hacktivist di Av.A.Na collaborano con progetti di radio autogestite, consolidate e "ufficialmente" assegnatarie di frequenze, e con percorsi finalizzati a occupare spazi anche nelle frequenze radio. In particolare, Radio Onda Rossa è la radio romana che ospita la trasmissione "Le dita nella presa", di cui si occupano gli attivisti di Av.A.Na. Il collettivo partecipa sia ad Hackmeeting sia ad un evento annuale in cui si incontrano le radio autogestite italiane, chiamato "Onde Riflesse" e informalmente definito nell'ambiente come "l'Hackmeeting delle radio". Al momento ce ne sono state due edizioni, di cui la prima si è tenuta al Next Emerson a Firenze e la seconda a Camere d'Aria a Bologna. Si tratta di un momento di incontro in cui si organizzano talk, workshop, attività di autoformazione e di discussione sulle attività già svolte dalle radio e su quelle da organizzare congiuntamente.

3.4.2. *If_Do (Firenze)*

Il collettivo If_Do è stato un collettivo hacker fiorentino che nel 2018 aveva occupato una parte degli spazi della mensa universitaria per realizzare un hacklab all'interno della Polveriera Spazio Comune, situata nella zona centrale di Firenze. Successivamente, gli attivisti avevano deciso di continuare l'esperienza dell'hacklab all'interno del centro sociale NextEmerson, continuando quella "tradizione" caratterizzata da una forte sinergia tra controcultura hacker e spazi sociali occupati e/o autogestiti. Una curiosità è legata alla scelta del nome:

If_Do è nato dall'incontro di smanettoni, paranoici, universitari, attivisti politici e curiosi: che cosa ci accomuna e perché abbiamo scelto questo nome? IF è una condizione necessaria e sufficiente: è la nostra condizione. Siamo irrequieti, non ci piacciono le soluzioni semplici, ci piace capire come funzionano le cose. Siamo affascinati dalla tecnologia e allo stesso tempo dall'uso inconsapevole che ne viene fatto. Sentiamo il bisogno di condividere le nostre conoscenze o i nostri dubbi riguardo alla velocità del processo che ci travolge, o anche semplicemente di recuperare l'intimità che ci è stata progressivamente tolta, sempre più sfacciatamente dalle stesse corporation che sostengono di preoccuparsi della nostra tutela e privacy, quando è evidentemente proprio su questa si basano i loro business miliardari. Siamo forse un po' paranoici, per questo ci appoggiamo a servizi tecnologici autogestiti, che ci danno la possibilità di scambiare in libertà mail, di aprire blog e documenti condivisi senza paure di censure: ci sentiamo parte della comunità di Hackmeeting, che da vent'anni si raduna annualmente lungo la penisola, creando un unico grande hacklab a cielo aperto. DO è la nostra soluzione, è la funzione che vogliamo rappresentare, relazionando l'insieme delle realtà con quello delle possibilità.⁶⁸

Come si evince dall'estratto, oltre a produrre una critica serrata delle nuove tecnologie, gli attivisti miravano alla trasformazione della società mediante l'uso di tecnologie alternative. Questa prospettiva si traduce in una pratica basata sull'autoformazione e la condivisione dei saperi, che sono i principi costitutivi dell'etica hacker, attuati attraverso l'organizzazione di seminari autogestiti sugli stili di programmazione, sulla privacy, sull'anonimato, sull'uso di Linux e contro l'obsolescenza programmata. Sempre a Firenze ha recentemente riaperto, dopo alcuni anni di chiusura, l'hacklab del Centro Popolare Autogestito Firenze Sud, che si pone l'obiettivo di "rappresentare uno spazio di lavoro e discussione su temi legati all'informatica, alla medialità e all'uso consapevole della Rete, in particolare per i più giovani"⁶⁹.

3.4.3. Bida (Bologna)

Analogamente a quanto è avvenuto nel capoluogo fiorentino, anche nella città di Bologna sono emerse nuove sperienze significative di hacktivism, tra cui il collettivo hacker Bida⁷⁰. Si tratta di un esempio emblematico di continuità con l'hacktivism storico italiano, dal momento che unisce il mediattivismo – con la partecipazione di alcuni suoi componenti a progetti come Indymedia – a sperimentazioni orientate alla creazione di infrastrutture digitali indipendenti ed alternative. Il collettivo Bida ha infatti realizzato l'istanza Mastodon.bida.im, che si configura come un'alternativa ai social network commerciali ed è radicata nei principi del software libero e della gestione collettiva.

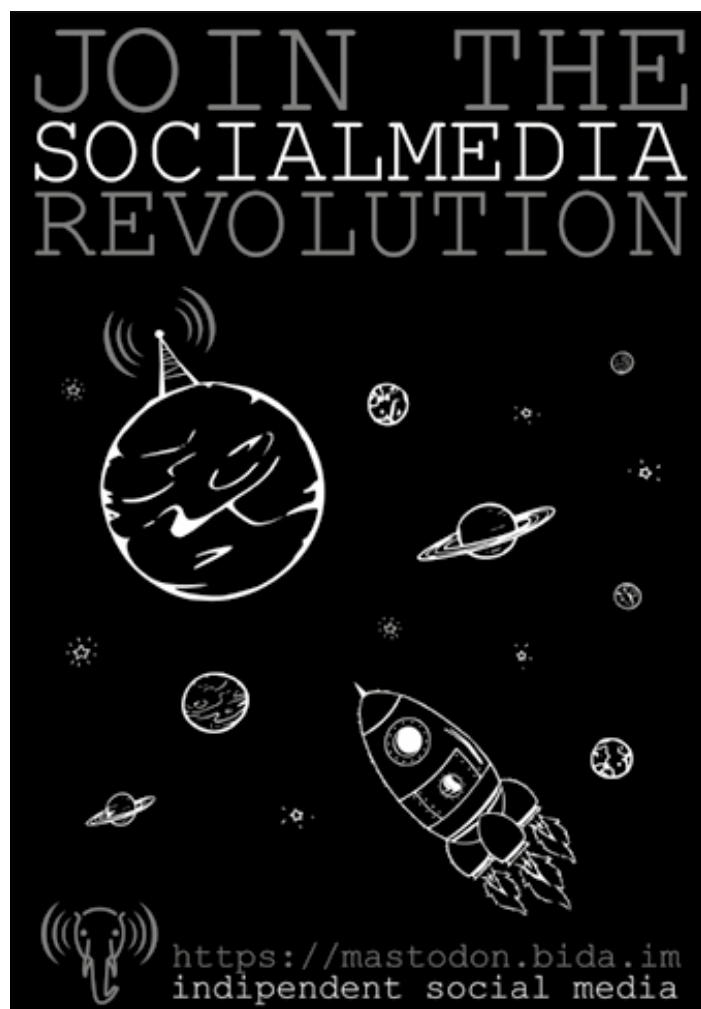


Fig. 11. Immagine che raffigura la scritta “Join the Media Revolution di Mastodon.bida.im”.

Il collettivo è nato da un gruppo di hacktivisti che facevano parte del circolo anarchico Berneri e dell'Hacklabbo e si caratterizza per essere in linea di continuità con l'hacktivism storico, questo emerge chiaramente dalle interviste fatte ad alcuni attivisti del collettivo, i quali in un primo momento appartenevano a Indymedia ma, successivamente, spinti dal bisogno di impegnarsi in ulteriori progetti hanno formato il collettivo Bida. Si legge nell'intervista a uno di loro:

Io ero a Indymedia e quell'esperienza chiaramente ha rappresentato un punto di inizio. Per la prima volta mi sono trovato a portare avanti un discorso di autogestione, a conoscere il metodo del consenso e ad affrontare problematiche tecniche con un'ottica diversa da quelle a cui ero abituato (Intervista Jops 2024).

Gli attivisti del Collettivo Bida sono impegnati nel progetto RebAl – Rete delle Biblioteche e Archivi Anarchici e Libertari ovvero una rete di collaborazione tra biblioteche, archivi e centri di documentazione specializzati in storia, teorie e culture dei movimenti anarchici e libertari. Si legge così dal sito:

Il principio ispiratore di rebAl è la volontà di facilitare l'accesso pubblico al patrimonio culturale libertario, nella convinzione che la sua più ampia circolazione sia uno strumento importante nei processi di trasformazione sociale e di diffusione dei principi e delle pratiche antiautoritarie. Il progetto RebAl parte dall'iniziativa di un gruppo di archivi e biblioteche italiani, ma intende proporsi come punto di riferimento a livello internazionale per la collaborazione operativa tra centri che condividono le finalità del progetto. Strumento fondamentale della rete è il catalogo collettivo virtuale che offre un punto di accesso unificato al patrimonio documentario complessivamente posseduto, consentendo al pubblico di conoscerlo e quindi di reperirlo ed utilizzarlo.⁷¹

Alcuni hacktivisti coinvolti direttamente in questo progetto, pur non essendo degli informatici “in senso stretto”, hanno avviato una discussione attorno al tema dei social network alternativi, da cui è derivata l'idea di implementare l'istanza Mastodon.bida.im. Il collettivo, impegnato da sempre in progetti legati al software libero e alle tecnologie alternative ha avviato una riflessione centrata sulle criticità derivanti dall'uso delle piattaforme commerciali.



Bisogna sottolineare che l'obiettivo di Mastodon.bida.im non è rivolgersi esclusivamente a un pubblico di attivisti e militanti ma essere un punto di riferimento anche per l'utente comune. Un attivista del collettivo aggiunge:

Da qui nasce dunque il nostro progetto, creare uno strumento alternativo ma anche di diffusione con l'obiettivo di raggiungere il più alto numero possibile di persone (Int. Jops 2024).

Gli attivisti del collettivo Bida e di Hacklabbo⁷² si incontrano al Centro sociale Vag61⁷³ per condividere conoscenze sul diritto alla privacy, sull'anonimato, sulla libertà di espressione e di invenzione, e si impegnano nell'autoproduzione "dal basso" di strumenti alternativi, di infrastrutture digitali e di comunicazione autonome. Hacklabbo è un collettivo, nato nei primi anni duemila, che per molto tempo ha gestito un hacklab all'interno del centro sociale Xm24. Dopo lo sgombero di questo spazio, avvenuto nel 2019, il collettivo si è trasferito al centro sociale Vag61. Ecco come gli attivisti di Hacklabbo definiscono il proprio collettivo:

Hacklabbo non è una azienda, né una startup e non ha implicazioni con il commercio e il profitto, puoi presentarti per condividere conoscenze e cercare compagnie per nuovi progetti. In hacklab non abbiamo capi né sottomessi, ma siamo tutte nella stessa barca, siamo tutti un equipaggio. Il nostro gruppo è eterogeneo e siamo felici di esserlo, prendiamo decisioni per metodo del consenso e cerchiamo di colmare con la fiducia quello che non ci è possibile comprendere o sapere del futuro. Entrare nell'hacklab significa anche tessere relazioni ed averne cura, essere parte di un processo che è il cambiamento per una società femminista libertaria ed equa. Per questo il processo fatto insieme, per

costruire un apriscatole pneumatico o aggiustare un catamarano, è più importante del prodotto finale. Analizziamo, smontiamo e scardiniamo le meccaniche in cui ci sta inscatolando la tecnica rivendicando la libera circolazione autoproducendo dal basso strumenti alternativi ed infrastrutture autonome di comunicazione per una partecipazione politica consapevole. Le tecnologie invasive, l'imposizione di una socialità predigerita da parte dei colossi dell'informatica e dei media, la profilazione pervasiva a scopo commerciale e di controllo sociale, la censura governativa ed aziendale e la commercializzazione di massa di prodotti hardware e software che utilizzano licenze limitanti e brevetti intellettuali come armi legali e dogane virtuali sono gabbie sociali in cui l'utente viene rinchiuso. Ad XM24 ci siamo trovati perché il relegarci nei nostri spazi virtuali sarebbe solo d'aiuto a chi cerca di sgretolare il tessuto sociale. Nella pratica creiamo coscienza, tecnologie e software liberi, implementiamo infrastrutture e forniamo connettività. Il mercoledì ed il giovedì sera ci siamo quasi sempre, nei paraggi di via Fioravanti 24, in Bolognina a Bologna, ma la mailing list è l'unica cosa certa.⁷⁴



Fig. 12. Locandina dell'Hack oe Di(y/e) del 2024, Bologna.

Tra le attività di Hacklabbo vi è l'organizzazione dell'evento Hack or Di(y/e), che è ormai giunto alla decima edizione. Durante questo evento, che si svolge in preparazione dell'Hackmeeting, si tengono seminari, workshop e talk riguardanti tematiche come i social network alternativi (es. Fediverso), la crittografia, la navigazione in anonimato, il codice libero e la tutela della privacy.

Gli attivisti di Hacklabbo inoltre sono impegnati in diversi progetti di hacking sociale che spaziano tra laboratori di riuso e riqualifica di tecnologie obsolete all'implementazione di infrastrutture tecnologiche alternative per favorire i processi comunicativi dei movimenti sociali. Tra questi progetti si possono annoverare il progetto Opficina⁷⁵, un laboratorio autogestito aperto "all'utente medio", come precisano gli attivisti sul sito, che è finalizzato alla riparazione e al riutilizzo di computer guasti e/o obsoleti, favorendo una scelta ecologica e sostenibile di utilizzo degli scarti tecnologici.

Vi è poi RaccattaRAEE, che si occupa del riutilizzo di apparecchiature elettriche ed elettroniche. Il progetto Visual Zoo si focalizza sull'organizzazione di seminari e laboratori autogestiti per condividere le conoscenze sul sistema operativo GNU/Linux e sul software GNU/GPL. Per ciò che concerne i progetti di comunicazione alternativa sui siti <https://esiliati.org/> e <https://gattini.ninja/services.html> è possibile trovare un elenco di servizi che spaziano dalla messagistica istantanea, ad infrastrutture tecnologiche utili a costruire blog e siti personalizzati, a servizi di mail hosting indipendenti e quelli di file sharing.

L'obiettivo degli attivisti è quello di costruire un internet alternativa, come viene ben chiarito sul loro sito:

Esiliati dal villaggio globale dei social network, rivendichiamo un'internet che è semplice mezzo di comunicazione: immateriale, anonimo, immaginario, pubblico quando ha un senso e segreto quando ne sentiamo il bisogno. Usiamo solo tecnologie e formati liberi, facciamo il possibile per tutelare l'anonimato e la riservatezza degli utenti. Non lo facciamo per lucro, né nostro né altrui; il nostro lavoro è felicemente gratis, ma il resto qualcosina costa. Se vuoi aiutare questo progetto puoi regalare un po' di pecunia".⁷⁶

Un altro progetto sviluppato da Hacklabbo è Indivia.net: un server autogestito che offre servizi come mailing list, spazio web, streaming audio, Irc chat, e-mail ai collettivi e agli attivisti dei movimenti sociali. Il

sistema operativo e i programmi utilizzati sono coperti da licenze BSD, GPL e altre compatibili. I contenuti, dalla grafica dei siti alla manualistica, sono rilasciati in formati aperti e protetti da licenze *creative commons*. Nel sito di Indivia.net si legge:

Indivia nasce dall'esigenza di *spazio virtuale*, di contenitori che accolgano progetti legati alla condivisione dei saperi e delle esperienze. Indivia vuole essere il primo nodo di un server più vicino al concetto di rete; più modulare, collettivo, scalabile, con una struttura capace di annetterne altre in una prospettiva distante dalla tipica macchina unica che dispensa servizi. Grazie alla diffusione di connessioni in fibra nelle grandi città, stiamo scoprendo possibilità interessanti per quanto riguarda la creazione di portali *dal basso*. Strutture molto simili a un wiki, ma dove invece di pagine si offrano servizi (nel senso di ftp, http, smtp, pop, stream, ecc.), fisicamente dislocati in diverse macchine, gestiti da diverse persone, con una infrastruttura di *tunneling* capace di aggirare i problemi legati alla necessità di un ip pubblico, al *nating*, al filtraggio e al controllo sulle connessioni. Il tutto dovrebbe risultare flessibile e caotico, plurale nelle proposte per sua stessa natura; il tutto si baserebbe sulla capacità di autoorganizzazione di chi partecipa.⁷⁷

3.4.4. *Hacklab Underscore (Torino)*

A Torino, ospitato dal Centro Sociale Gabrio, vi è l'hacklab Underscore che, come molti altri collettivi hacker, si occupa di autodifesa digitale, organizzando workshop e seminari autogestiti, e del riassetto di hardware obsoleti di vecchi computer. Come gli stessi attivisti scrivono sul loro sito: "L'underscore hacklab è un laboratorio di sperimentazione e critica tecnologica lontano dalle logiche del profitto"⁷⁸. Lo spazio fisico dell'hacklab è diviso in due parti: la prima parte viene utilizzata per i corsi di informatica, mentre l'altra è dedicata ai progetti di ricerca e allo sviluppo di software libero. All'interno dell'hacklab si utilizza una rete internet autogestita ribattezzata Hacknet⁷⁹. Si legge dalla home page del sito:

Ci occupiamo non solo di tecnica ma anche di politica in quanto crediamo che la tecnologia non sia neutra, che internet possa diventare anche uno strumento di oppressione, che l'informazione e il software debbano essere liberi e che le conoscenze non siano merce. Per noi l'hacking è studio e condivisione, sperimentazione e uso consapevole ma anche non convenzionale degli strumenti.⁸⁰

Il collettivo Underscore gestisce un programma radiofonico su Radio Blackout, una radio indipendente e autogestita, che riunisce diversi gruppi

dell'area della sinistra antagonista e di quella anarchica, mandando in onda programmi di controinformazione, nonché di rotazione musicale. Il programma condotto da Underscore si chiama stakkastakka⁸¹ e tratta varie tematiche di hacking, tra cui la difesa della privacy e il modo di contrastare le tecnologie del dominio. Un attivista del collettivo afferma:

In rete comunichiamo poco verso l'esterno: abbiamo un blog dove pubblichiamo i podcast di una trasmissione radiofonica che curiamo, fuori dalla rete facciamo seminari, mandiamo mail. L'hacktivismo per noi è creare e condividere strumenti liberi e cercare di aumentare la consapevolezza [...] (Int. attivista Underscore 2019).

3.4.5. *Hacklab Unit (Milano)*

L'hacklab Unit di Milano nasce come progetto all'interno di Macao⁸² nuovo centro per le arti, la cultura e la ricerca, uno spazio occupato nel 2012 da un gruppo di lavoratori precari del mondo dello spettacolo, sull'onda delle mobilitazioni e delle occupazioni di teatri e cinema che attraversava l'Italia in quel periodo. Unit ha iniziato la sua attività sulla scia della critica alle nuove tecnologie, come si evince dal manifesto che l'hacklab ha redatto al momento della sua formazione:

Noi unitariani veniamo relativamente in pace. Siamo multigenere e multiforma. Condividiamo l'idea di condividere la condivisione con di voi. Pensiamo che la tecnologia non sia neutra, che Internet possa diventare anche un formidabile strumento di oppressione, che l'informazione e il software debbano essere liberi, e che le conoscenze non siano merce, che il codice sia l'espressione poetica dei misconosciuti legislatori del mondo e che legale non significhi giusto. Siamo antifascisti, antisessisti e antirazzisti. Vogliamo creare spazi liberi da gerarchie e discriminazioni dove studiare e divulgare quello che ci piace. Siamo mossi dal desiderio, non crediamo ai confini. Ci aggregiamo per affinità, prendiamo decisioni con il metodo del consenso, il nostro spazio è una Zona Autonoma, divideremo saperi senza fondare poteri. Noi abbiamo sempre nutrito il sogno di una cosa, ma oggi abbiamo scelto di diventare coscienti. Non vogliamo tutto e subito e non abbiamo fretta, ma aspettiamo una risposta per domani mattina.⁸³

Come molti collettivi hacker, anche Unit organizza seminari autogestiti sull'autodifesa digitale, la tutela della privacy, l'uso della crittografia e per promuovere il software libero. Unit ha anche organizzato un festival chiamato Conessioni caotiche, dedicato all'hacking e alle realtà hacker, maker e artistiche, e che è stato portato avanti con un punto di vista critico sulla "tecnica" e sulla "tecnologia". Conclusasi l'esperienza di Macao,

l'hacklab Unit si è trasferito in un altro spazio sociale della città di Milano, ovvero Zam (Zona Autonoma Milano)⁸⁴. Si tratta di uno spazio sociale che organizza una Zona Radio autogestita, chiamata Radio Zeta-AM, a cui partecipa anche l'hacklab Unit, una palestra, ovvero la Polisportiva Popolare, un laboratorio di serigrafia, il teatro Zam, un'aula studio, l'Acciaieria Zam, un comitato ecologista, un Audio Lab. Il progetto politico del collettivo Zam si fonda su quella che gli attivisti chiamano "confederazione di comunità", che prevede la costruzione di un sistema in grado di dare vita a forme di autogoverno del territorio, formato da comunità territoriali e decentrate. Secondo gli attivisti, infatti, "costituire comunità" significa mettere assieme tutte le lotte che si sviluppano nei territori per trasformare lo status quo.

3.4.6. *Lab61 (Milano)*

Il Lab61 è un collettivo formato da hacker milanesi che frequentano gli spazi autogestiti presenti in città e che si riuniva presso la sede del Circolo anarchico Ponte della Ghisolfa. L'attività del collettivo è orientata alla critica delle nuove tecnologie commerciali e all'organizzazione di seminari sul software libero, la tutela della privacy e l'anonimato. Si legge in un documento di presentazione del collettivo:

Viviamo in un mondo sempre più tecnologico e interconnesso, in cui le nostre comunicazioni e le nostre creazioni transitano necessariamente attraverso la Rete. Depositiamo incessantemente dati sui server commerciali e negli spazi di controllo virtuale: proprio grazie a queste inconsapevoli abitudini, permettiamo al potere di entrare nelle nostre vite, per profilarci, normalizzarci e reprimerci. Dobbiamo usare la tecnologia e non essere usati da essa: dobbiamo difendere il diritto alla privacy e alla riservatezza. Lab61 è un collettivo nato all'interno degli spazi autogestiti, con l'obiettivo di (ri)creare spazi di agibilità e di contropotere per il movimento, nella Rete e attraverso la Rete.⁸⁵

Anche il collettivo Lab61 si occupa di organizzare seminari, workshop autogestiti, corsi sull'autodifesa digitale e sulla navigazione sicura, inoltre aveva anche aperto un'istanza Mastodon, chiamata Nebbia.fail, che oggi non è più attiva, con l'obiettivo di fornire un nuovo strumento di comunicazione per le realtà di movimento milanesi.

3.4.7. *BYTE::A (Brescia)*

Un'altra esperienza di hacklab nata nel periodo post-pandemico per opera di un collettivo di giovani hacker è quella di BYTE::A⁸⁶, ubicato presso il centro sociale Magazzino47 di Brescia. La particolarità di questo hacklab è che si trova all'interno di una sala adibita ad enoteca/libreria, perciò lo spazio non nasce soltanto per essere un luogo adibito ad ospitare computer obsoleti da riassemblare e riattivare ma anche per essere un luogo di aggregazione e socializzazione per la raccolta e lo scambio di libri. Il nome del collettivo rimanda a un'espressione tipica del territorio, ossia "baita", che vuol dire "casa" nell'accezione di "appartenenza ad un luogo". L'hacklab BYTE::A, secondo quanto affermano gli attivisti che lo gestiscono, intende qualificarsi come uno spazio autogestito e aperto a chiunque voglia frequentarlo e in cui si promuove, in linea con i principi dell'etica hacker, la condivisione dei saperi e delle conoscenze, elaborando un pensiero critico nei confronti della tecnologia del dominio. Nel sito dell'hacklab si legge:

BYTE::A è un'istituzione dedicata alla sperimentazione e all'analisi critica della tecnologia, lontana dalle logiche commerciali. Esploriamo sia gli aspetti tecnici che politici della tecnologia, poiché crediamo che essa non sia neutrale e che internet possa essere utilizzato come strumento di oppressione. Riteniamo che l'informazione e il software debbano essere liberi e che la conoscenza non debba essere considerata una merce. Per noi, l'hacking è un processo di studio, condivisione, sperimentazione e utilizzo consapevole, ma anche un modo non convenzionale di utilizzare gli strumenti tecnologici.⁸⁷

L'hacklab realizza una serie di iniziative sulle nuove tecnologie e sul loro utilizzo critico, workshop sull'hacking, sulle controculture digitali, sulle pratiche di sorveglianza, sul controllo sociale legato all'uso della rete, sul software libero, sulle pratiche di autodifesa digitale e sulle reti decentralizzate. Un attivista del collettivo afferma:

Avviene prevalentemente una socializzazione faccia a faccia tra persone che hanno "questa modalità mentale" e secondo me in questo modo aumentano molto più velocemente le conoscenze perché hai un'interfaccia diversa di estrazione del sapere umana super efficiente, che può portare le persone a organizzarsi per fare qualcosa insieme in uno spazio dove possono parlare di tecnologia e di critica tecnologica e non solo di tecnologia fine a sé stessa (Int. Scurippio 2024).

Uno degli obiettivi promossi dal collettivo di gestione dell'hacklab è costruire una comunità “attiva e partecipativa”, in cui instaurare relazioni cooperative, e volta a rappresentare un punto di riferimento per la città di Brescia. Inoltre, questi attivisti si rifanno a principi come l'antifascismo, l'antisessismo e l'antirazzismo, che sono condivisi anche dal resto della comunità hacker, di cui i componenti del collettivo si sentono parte integrante. Il collettivo, infatti, è stato tra gli organizzatori dell'ultimo *Hackmeeting* del 2024, ospitato proprio al centro sociale Magazzino 47. Dal punto di vista degli attivisti, quando gli hacker si incontrano “si potenziano tantissimo” e per questo ritengono che gli incontri come Hackmeeting “siano oro” (*ibidem*).

3.4.8. *L'hacklab Fixxati (Trento)*

A Trento, presso il centro sociale Bruno, è stato realizzato l'hacklab Fixxati⁸⁸, che nella prospettiva dei suoi fondatori doveva essere innanzitutto un luogo di socialità e di convivialità tra soggettività differenti, non necessariamente dotate di competenze informatiche. L'hacklab, infatti, si caratterizza come uno spazio “libero e liberatorio” in cui si promuove l'utilizzo del software gratuito open source e in cui ci si interroga sul modo con il quale il mondo digitale condiziona le nostre esistenze. Gli attivisti di Fixxati affermano di non credere che il mondo in cui viviamo sia il migliore dei mondi possibili ma che, al contrario, la linea della privacy continua ad assottigliarsi mentre nel frattempo le nostre emozioni vengono mercificate. All'interno dell'hacklab è stata realizzata un'Officina Informatica, che si configura come uno sportello d'assistenza in cui si possono portare i propri computer per avere informazioni su come ripararli o sostituire alcune delle loro componenti. Oltre all'Officina, l'hacklab organizza anche corsi liberi di alfabetizzazione digitale, durante i quali si promuovono tecniche per navigare in anonimato, proteggendo così la propria privacy.

3.4.9. *L'hacklab di Cormano*

L'Associazione di Cormano, che ha dato vita ad un hacklab, è stata creata nel 2016 e sin dalla sua nascita si è data l'obiettivo di promuovere l'idea del Software Libero e dell'Hardware Libero, che sono strumenti con

cui si può contribuire liberamente allo sviluppo della comunità, dal momento che pubblicano e distribuiscono le Opere Culturali Libere sviluppate in modalità collettiva. Appare chiaro che l'Associazione intende incentivare la libertà di utilizzare l'opera d'arte, godere dei benefici che il suo uso comporta, studiarla e impiegare la conoscenza derivata dal suo utilizzo, realizzare e distribuire collettivamente dei doppi interi o parziali dell'informazione o dell'espressione e modificare, migliorare e distribuire opere derivate⁸⁹. Per far ciò, l'associazione si è affiliata all'*Italian Linux Society*²⁰ e organizza riunioni periodiche in cui si trattano temi tipici della cultura hacker, come l'uso di Linux e lo sviluppo delle sue applicazioni ed open hardware come Arduino. I membri dell'Associazione identificano nella cultura hacker un modo costruttivo di approcciarsi alla società, contribuendo a diffondere i concetti di hacker, hacking e hacklab. Questi termini, infatti, sottolineano l'attitudine a imparare in che modo funzionano i sistemi, il desiderio di condividere le conoscenze che si possiedono e di impegnarsi nel migliorare le proprie capacità. I membri del gruppo, per perseguire le proprie finalità, organizzano un hacklab che è accessibile a tutti gli associati, pubblicano e distribuiscono materiale di formazione, informazione, critica e saggistica nella veste di Opere Culturali Libere, organizzano convegni e seminari, inoltre studiano, utilizzano, sviluppano e distribuiscono il Software Libero e l'Hardware Libero.

3.4.10. *FabLab (Genova)*

A Genova²¹, presso il Lsoa Buridda, si è sviluppata un'interessante esperienza di fablab, ospitato fino al 2024 nel laboratorio sociale autogestito FabLabGenova, recentemente sgomberato. All'interno del fablab si realizzavano progetti di falegnameria, serigrafia e legati alla stampa 3D. Dentro al centro sociale Lsoa Buridda, oltre al Fablab, erano presenti altri progetti: un centro di documentazione chiamato *CamiloCienFuegos*, una cucina popolare, una rassegna cinematografica chiamata *CinePopBuridda*, un radio-giornale chiamato "Ciuma Pirata della modulazione di ampiezza", il Non Collettivo Queer, l'orto collettivo Buridda e Radio Gramma. Il Fablab di Genova e il Lsoa Buridda hanno inoltre ospitato l'Hackmeeting del 2018, che si è caratterizzato proprio per

il dibattito sull'importanza dell'utilizzo di piattaforme alternative e sulla critica alle piattaforme commerciali. Il collettivo, che si autofinanziava attraverso donazioni dei suoi utilizzatori e dei suoi sostenitori, era uno spazio aperto a cui si poteva partecipare a titolo gratuito.



Fig. 13. Logo dell'Hackmeeting 2018, organizzato al centro sociale Buridda di Genova.

Al suo interno, vi erano esperti di differenti ambiti (meccanica, informatica, fisica, chimica, elettronica) che mettevano a disposizione le proprie competenze, mentre il resto dei partecipanti si interessava alle attività condividendo le proprie esperienze e le proprie capacità, rafforzando così una cultura collaborativa e inclusiva²². I makers del FabLabGenova affermavano:

Probabilmente è la definizione più semplice ma contemporaneamente inattaccabile che si possa dare del complesso "FabLabGenova". Siamo un gruppo informale (un collettivo, appunto) di appassionati di elettronica, hardware, programmazione, lavorazione del ferro e del legno, stampa3D, tecnologie digitali e del mondo makers in generale. Il nostro progetto si dirige quindi in una direzione principale: quella del making, del fai-da-te, ma non si esaurisce in una semplice officina condivisa del FabLab. Autogestione, rivendicazione di spazi pubblici dismessi e abbandonati, condivisione dei saperi, delle tecnologie, accessibilità in sicurezza al luogo per chiunque volesse sviluppare un progetto o anche costruirsi (quasi) qualsiasi cosa, sono gli obiettivi che quotidianamente cerchiamo di perseguire nonostante le avversità. Portiamo avanti il Fablab all'interno del Buridda autofinanziandoci con collette e/o offerte spontanee di chi utilizza il lab o semplicemente è contento che un posto simile esista e continui ad esistere possibilmente crescendo e migliorando.²³

3.5. Spazi di sperimentazione hacker: tra tecno-musei, laboratori e centri di ricerca sulle nuove tecnologie

Vi sono spazi di sperimentazione hacker che non rientrano nella definizione classica di hacklab, fablab o hackerspace, dal momento che hanno delle specificità che li rendono unici nel loro genere. Queste realtà hacker si differenziano tra loro per obiettivi e attività, ma condividono la riflessione critica sulle nuove tecnologie e sulla possibilità di un loro utilizzo alternativo.

3.5.1. MIAI e MusIF

Nel Sud Italia, vi sono due esperienze di spazi hacker che si configurano come musei dedicati all'informatica e alla tecnologia: il Museo Interattivo di Archeologia Informatica (MIAI)²⁴ di Rende (CS) e il Museo dell'Informatica Funzionante (MusIF) di Palazzolo Acreide (SR). Il primo spazio è nato nel 2002 per iniziativa di studenti ed ex studenti dell'Università della Calabria, mentre il secondo è attualmente ospitato da uno spazio preso in affitto che ospita anche le attività del FreakNet MediaLab²⁵. Questi due progetti, che sono stati ideati all'inizio degli anni duemila, pur essendo nati indipendentemente l'uno dall'altro, hanno realizzato assieme un unico museo transregionale. La nuova esposizione del MIAI fa parte del Sistema Museale dell'Università della Calabria (SIMU) e sarà inaugurata ufficialmente nel marzo 2025. I musei ospitano delle collezioni che consistono in migliaia di reperti, nella fattispecie in centinaia di sistemi informatici e sistemi hardware e in una ricca biblioteca composta da una copiosa documentazione tecnica e manualistica, nonché letteratura scientifica riguardante l'informatica. Il materiale che è presente nei musei deriva da una raccolta svolta nel corso di tre decenni soprattutto nel territorio ma anche altrove. Nel sito dei musei viene riportata la loro mission:

La nostra missione è quella di preservare i manufatti e le storie dell'era dell'informazione per le generazioni future. L'elaboratore elettronico in ogni sua forma, dai vecchi enormi mainframe fino ai recenti smartphone, è la protesi definitiva del cervello umano. Una straordinaria chiave di lettura del nostro tempo, particolarmente adatta per ripercorrere la storia della vertiginosa evoluzione tecnico-scientifica dell'ultimo secolo e a raccontare le vicende umane. Se è vero che il computer è lo strumento creativo

predominante nella cultura moderna, è nelle memorie dei computer che occorre scavare per raccontare la storia recente dell'uomo. Le nostre attività vanno dall'organizzazione di mostre temporanee allo studio e la realizzazione di ricostruzioni storiche, all'organizzazione di corsi di formazione, passando per l'allestimento di set, fino al recupero di dati da media obsoleti. Tutto ciò è possibile solo grazie alle donazioni di amici e simpatizzanti ed al lavoro volontario di specialisti e appassionati. Ad oggi, le due strutture continuano a funzionare in armonia e con continuità senza il supporto economico di alcuna istituzione pubblica.⁹⁶

L'Associazione Culturale Verde Binario ETS, nell'ambito del progetto promosso da ARCI Paesaggiando, continua a contribuire al Museo di Cosenza realizzando il workshop sul Trashware. In sede di laboratorio, i partecipanti imparano a individuare le primarie componenti hardware di un computer, a identificare i guasti e i punti critici, nonché a svolgere piccoli aggiustamenti, sostituzioni e aggiornamenti. Queste attività sono finalizzate a rendere nuovamente funzionanti e utilizzabili per lungo tempo quei computer che, in assenza di un intervento di questo tipo, finirebbero tra i Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche (RAEE). Condividendo le competenze tecniche si forniscono gli strumenti per poter riutilizzare i dispositivi, sensibilizzando così le persone sul tema dell'obsolescenza e sul diritto alla riparazione. Di fatto, date le dinamiche di consumo usa e getta dei dispositivi tecnologici e la loro obsolescenza programmata, si produce un'ingente quantità di rifiuti che comporta gravi forme di inquinamento e danni ambientali: ed è proprio per contrastare l'accumulo di scarti elettronici e trovare soluzioni sostenibili alle problematiche ambientali che le pratiche di hacking insistono sul riciclo, sul riuso e sul riasssemblaggio. Ad esempio, il Museo Interattivo di Archeologia Informatica recupera materiali tecnologici, praticando azioni concrete contro lo sfruttamento ambientale. Attraverso soluzioni creative e collettive, gli hacktivisti diffondono l'idea che gli scarti tecnologici possono essere riutilizzati e smaltiti in maniera smart, salvaguardando le risorse ambientali e proponendo un modello alternativo e partecipativo di gestione dei rifiuti: mediante un approccio innovativo costituito dalla pratica del trashware, che non si limita a contenere la portata dei danni ma favorisce anche il cambiamento sociale "dal basso", viene quindi ridefinita la connessione tra tecnologia e ambiente. A tal proposito, gli attivisti scrivono:

Ma del computer non si butta via nulla! I computer più “anziani” potranno essere sottoposti a una riconversione creativa, e trasformati in sistemi dedicati per videogiochi, multimedia, networking, telefonia, archiviazione dati...e tanto altro.²⁷

3.5.2. *Visionarie digitali (Bologna)*



Nella scena hacker si è assistito recentemente a un incremento della partecipazione femminile: molte attiviste, essendo interessate alla tecnologia, si sono avvicinate ai gruppi hacker per sperimentare nuovi linguaggi, nuovi spazi di agibilità politica e praticare nuove forme di partecipazione collettiva. Anche l’attivismo queer trova spazio all’interno dei collettivi hacker, dal momento che le tecnologie digitali, così come i social network alternativi, consentono di sperimentare identità multiple e all’interno di un cyber-spazio che accoglie le istanze transfemministe e queer, non configurandosi più come eteronormativo e patriarcale. Ad esempio, l’antisessismo è una delle rivendicazioni politiche che si riscontrano nelle policy delle istanze Mastodon.bida.im, Nebbia.fail, Mastodon.cisti.org e Puntarella.party, Durante la quarta ondata del movimento transfemminista, vi è stata la ripresa dell’attivismo cyberfemminista che unisce l’uso delle nuove tecnologie alle rivendicazioni portate avanti dai gruppi transfemministi e LGBTQI+.

LABORATORIO AUTOGESTITO CYBERFEMMINISTA



Nella scena hacker italiana contemporanea, tra i vari gruppi che si rifanno al cyberfemminismo, vi è Visionarie digitali²⁸, un progetto dell'associazione Orlando che ha portato alla formazione di un gruppo che si ritrova nel Centro Documentazione delle Donne di Bologna. Il collettivo è stato creato durante il periodo pandemico da attiviste provenienti da esperienze di hacking e critica alla tecnologia, che hanno deciso di unirsi per realizzare un'attività che coniugasse tecnologia e femminismo. Attualmente, questo gruppo informale di cyberfemministe si riunisce periodicamente e, seguendo i principi dell'etica hacker, organizza seminari di autoformazione e di riflessione sulle tecnologie femministe, nonché iniziative controculturali che trattano il tema delle tecnologie a supporto della liberazione delle donne. Il gruppo, oltre ad organizzare seminari teorici, realizza anche incontri laboratoriali, in cui si procede a smontare gli strumenti tecnologici per comprenderne a fondo il funzionamento e poi riassemblarli – in linea con la classica pratica hacker – ma con il preciso scopo, in questo caso, di asservirle alla liberazione delle donne e delle

soggettività trans-femministe e queer. Nella pagina del Centro di Documentazione delle Donne si legge:

Laboratorio autogestito cyberfemminista: scambi di idee e apprendimento collettivo, per analizzare assieme le tecnologie che utilizziamo quotidianamente, come cambiano e che stravolgimenti inducono sulle nostre vite reali e virtuali. Il gruppo Visionarie digitali propone per il terzo anno, un percorso pratico e teorico sulle implicazioni delle tecnologie nella nostra vita attraverso un uso critico di open data, tecnologie e intelligenza naturale. Supportare il protagonismo del pensiero delle donne e della produzione di contenuti e tecnologie tramite laboratori di formazione e autoformazione e in reti transnazionali tra progetti e soggettività affini che pongono al centro delle loro pratiche l'obiettivo dell'abitare uno spazio digitale con un'impronta di genere.⁹⁹

Il laboratorio creato dal collettivo si divide in due spazi: un Cyber Lab, in cui avviene l'attività pratica di "smanettamento" hacker, e un Cyber Bla che si costituisce come insieme di iniziative culturali che prevedono l'analisi e l'approfondimento critico attraverso il dibattito. Le attiviste del collettivo, pur non dando una definizione esaustiva del concetto di hacking femminista, sottolineano che vi sono soggettività impegnate nell'implementazione di servizi online decentralizzati che vengono poi destinati a collettivi femministi. Le attiviste del collettivo considerano il laboratorio come un luogo che permette di amplificare le voci femminili, queer, trans-femministe e non-binarie. Tra gli obiettivi delle attiviste vi è anche quello di aiutare le persone a "trovare la propria voce" nel rapporto con le tecnologie, dal momento che – come loro stesse hanno constatato – vi è una diffusa ritrosia di molte donne a utilizzare con disinvoltura le tecnologie, avendo interiorizzato una concezione patriarcale che dipinge il genere femminile come inadeguato o inetto, rendendo comune a molte donne la tendenza ad auto-percepirsi come incapaci di maneggiare tali strumenti. Per decostruire questa concezione delle donne, le Visionarie digitali lavorano sulle pratiche discorsive femministe, diffondendo l'idea che le donne possono e devono appropriarsi dell'uso delle tecnologie per iniziare ad implementarle. Le attiviste perseguono questo obiettivo attraverso l'organizzazione di varie attività, tra cui seminari riguardanti il software libero e la critica alle tecnologie commerciali. Una "Visionaria" afferma:

Sicuramente vi è un discorso di riappropriazione dei saperi medici che non è proprio tecnologia, però è scienza e usa anche delle tecnologie, per esempio quello che abbiamo

fatto in uno dei workshop in cui abbiamo ospitato il collettivo Alma Futura, in cui abbiamo riproposto la pratica dell'auto-visita ginecologica femminista, aggiungendo ad essa l'utilizzo delle nuove tecnologie ora disponibili. È stata fatta un'auto-esplorazione con lo speculum e, con una mini webcam illuminata collegata al computer, ci siamo guardate la cervice. Questa, per l'appunto, è medicina di genere ed è sia scienza che tecnologia allo stesso tempo. Poi c'è un discorso più prettamente tecnologico, che riguarda l'uso di app, e le fem-tech, cioè le tecnologie fatte specificamente per il corpo femminile, come le app per tracciare il ciclo, dove spesso ci sono grossi problemi di privacy. I prodotti commerciali, infatti, non vengono creati in un'ottica femminista o per aiutare le donne. C'è un imprenditore, spesso un uomo, che capisce di poter fare soldi con queste tecnologie, perché il ciclo mestruale ce l'ha un sacco di persone e fa comodo tracciarlo sul telefono. Queste sono un po' di tematiche che, secondo me, coniugano hacking, femminismo e medicina di genere (Int. Ginevra 2025).

Una delle attiviste sottolinea, invece, come nelle tecnologie non vi sia alcun potere liberatorio intrinseco, che queste non devono essere considerate necessariamente negative, ma anche che potrebbero non costituire lo strumento risolutivo per determinate problematiche. A tal riguardo, un'attivista afferma:

Non c'è una tecnologia per ogni cosa, a volte non c'è nessuna soluzione tecnologica ai tuoi bisogni perché semplicemente la soluzione non passa dalla tecnologia ma passa dai rapporti (Int. Cristina 2025).

Le Visionarie partecipano anche a eventi riguardanti la riappropriazione delle tecnologie, riuscendo a costruire network con gruppi cyberfemministi simili a livello transnazionale, che annualmente si ritrovano nell'evento "Eclectic Tech Carnival – a self organized feminist tech skills sharing carnival"¹⁰⁰. Nel 2018, questo evento si è tenuto al centro sociale XM24 di Bologna e si è articolato in seminari e workshop autogestiti sull'autodifesa digitale, l'uso del free software e sulle modalità di realizzazione di un proprio sito in HTML. Si legge dalla homepage del sito dell'Eclectic Tech Carnival:

Eclectic è un incontro di persone che usano/studiano/condividono e migliorano in maniera critica le tecnologie informatiche nel contesto dei movimenti per il free software e l'open hardware. Siamo un collettivo di femministe con una storia particolare. Riflettiamo sulle radici del controllo e della dominazione. Tutt* partecipiamo nello scambio di abilità pratiche per accrescere la nostra conoscenza.¹⁰¹

Una delle attiviste parla delle circostanze che l'hanno portata ad aderire al progetto delle Visionarie digitali:

Ecco, sicuramente spinta anche dall'entusiasmo, vedendo che effettivamente c'era interesse per queste cose e che si potevano fare degli esperimenti per coniugare hacking e femminismo, quando il progetto Visionarie è stato proposto, a me l'idea è piaciuta e mi ci sono buttata subito. Noi siamo un collettivo che fa parte dell'Associazione Orlando, [...] un'associazione femminista storica di Bologna che gestisce questo spazio che è il Centro di Documentazione delle Donne, al cui interno ospitiamo una volta al mese quello che chiamiamo il laboratorio cyberfemminista autogestito (Int. Ginevra 2025).

L'associazione Orlando, oltre a Visionarie digitali, ha ospitato anche altri progetti: il *Women Information Network* (WIN) e il ServerDonne. WIN è stato creato nel 1993, grazie al sostegno dell'Unione Europea ed è un'iniziativa di implementazione di una struttura tecnologica, gestita autonomamente e liberamente da donne con competenze informatiche, che si caratterizza anche per il legame con l'associazionismo femminista. L'obiettivo primario del progetto era costruire uno spazio virtuale che garantisse visibilità alle pratiche politiche femministe. Il ServerDonne, invece, è un progetto nato nel 1996, che ha portato all'implementazione di siti e caselle email gratuiti, che dovevano costituire uno spazio web per dare risalto alle donne. ServerDonne ha ispirato anche la creazione di women.it, un nuovo ambiente digitale partecipativo che tratta questioni di genere, in cui si condividono contenuti e pratiche sia fisiche che digitali, per creare relazioni comunitarie inclusive. Un altro collettivo in linea con Visionarie digitali è Alma Futura, che unisce design, antropologia e scienza, progettando strumenti a bassa tecnologia nel campo dell'educazione e della cura intima. Le attiviste che ne fanno parte organizzano workshop coniugando l'hacking con la salute delle donne. Ad esempio, durante un workshop organizzato al Centro Documentazione Donne di Bologna sono stati smontati test di gravidanza esistenti per comprendere il modo in cui sono stati assemblati. Una delle attiviste di Visionarie digitali sostiene:

Se non hai competenze di elettronica ma ti interessa il tema vieni e partecipa alla costruzione di un approccio critico al tema! (Int. Cristina 2025).

Il collettivo Alma Futura, con il progetto Xenophia¹⁰², che unisce bio-design, attivismo e comunità, si occupa di tecnologie legate alla giustizia

riproduttiva e si impegna a garantire il diritto ad accedere liberamente all'aborto. Questo gruppo informale di attiviste si ispira a Gyne Punk, un collettivo sudamericano che porta avanti una decisa rivendicazione femminista di decolonizzazione dei corpi.

Conclusioni

In questo capitolo si è ricostruita la mappatura dei collettivi hacker, nonché degli hacklab e dei fablab che sono stati creati in tempi recenti e che animano il panorama dell'hacktivismo italiano contemporaneo. Dall'indagine empirica è emerso che, all'indomani delle mobilitazioni dell'Onda, sono nate nuove esperienze di collettivi e hacklab in contesti universitari, che hanno dato una nuova spinta propulsiva all'hacktivismo italiano, e in cui convivono diverse generazioni di attivisti. Nel capitolo si è quindi offerta una panoramica sull'espansione e sulla diversificazione degli spazi fisici dell'hacktivismo italiano, mettendo in luce le peculiarità e i modelli di organizzazione degli hacklab, dei fablab e di spazi come i musei tecnologici e i laboratori cyberfemministi. Questi luoghi, sebbene si differenzino per finalità e approcci, condividono l'idea di utilizzare la tecnologia come strumento per la costruzione di comunità collaborative e resistenti alle logiche dominanti del mercato e del profitto. L'interesse degli hacker, inoltre, si sta focalizzando verso l'innovazione digitale e la creazione di infrastrutture tecnologiche alternative decentralizzate e federate, capaci di rispondere alle criticità delle piattaforme commerciali. Nei prossimi capitoli si approfondirà proprio questo aspetto e, attraverso un'analisi dettagliata delle caratteristiche di queste piattaforme, delle loro modalità d'uso e dei loro principi fondanti, verrà evidenziato il ruolo dei social network decentralizzati e l'impatto che hanno le piattaforme alternative sull'organizzazione dei movimenti sociali. Di fatto, questi social network, grazie alla loro natura decentralizzata e federata, rappresentano un'alternativa concreta alle piattaforme centralizzate e alla mercificazione dei dati personali che vi viene attuata e supportano la riappropriazione collettiva della sovranità digitale.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Hacklabs are, mostly, voluntary-run spaces providing free public access to computers and internet. They generally make use of reclaimed and recycled machines running GNU/Linux, and alongside providing computer access, most hacklabs run workshops in a range of topics from basic computer use and installing GNU/Linux

software, to programming, electronics, and independent (or pirate) radio broadcast. The first hacklabs developed in Europe, often coming out of the traditions of squatted social centres and community media labs. In Italy they have been connected with the autonomist social centres, and in Spain, Germany, and the Netherlands with anarchist squatting movements.”

Negli hacklab si conserva e si archivia materiale audio-video all’interno dei server autogestiti, per tenere sempre viva la memoria dei movimenti

Traduzione dell’autrice. Testo originale: As opposed to hacklabs, *hackerspaces* interface with the modern institutional grid through legal entities (associations or foundations), and rent spaces financed through a club-like membership model. Their social basis is comprised of independent minded technology professionals who like to explore technologies generally without the confines of the market, and whose level of knowledge and generous paychecks allow them to articulate the relative autonomy of their class in such collective initiatives. Such a constellation allows the assorted freaks, anarchists, unemployed con (“media”) artists and so on to tag along with them

Il primo Fablab, il cui nome è un acronimo di “fabrication laboratories”, è nato nel 1998 nel Center for Bits and Atoms del MIT e sono spazi simili agli hacklab. <https://www.makerslab.it/i-fablab/>

Per un maggiore approfondimento sui fablab nel contesto italiano, si veda J. Sforzi*, C. Burini, C. De Benedictis, L. Bettani**, D. Gaudio, “Le Comunità Intraprendenti in Italia”; Research Report Eurispe n. 23, 2022.

https://hacklabbo.indivia.net/book/sobtec1/it/spazi_per_sperimentare/

Con l’espressione “riforma Gelmini” si fa riferimento all’insieme degli atti normativi emanati durante il governo Berlusconi IV, sotto la guida del Ministro dell’Istruzione, Università e Ricerca Mariastella Gelmini. Questi atti contenuti in alcuni articoli specifici della legge del 6 agosto 2008, n. 133, continuarono con la legge 30 ottobre 2008, n. 169, e miravano a riformare l’intero sistema scolastico italiano. La riforma della scuola dell’obbligo ebbe inizio il 1° settembre 2009 per la scuola primaria e secondaria di primo grado, mentre per la scuola secondaria di secondo grado partì il 1° settembre 2010. Per quanto riguarda l’università, la legge 240/2010, promulgata il 30 dicembre dello stesso anno, entrò in vigore il 1° gennaio 2011.

Dal Kitsune Research Project è poi nato il Sapienza Digital Group, che è stata un’associazione riconosciuta dall’Università La Sapienza di Roma.

<https://ronin-lab.github.io/index.html>

<https://Mastodon.bida.im/@msack>

<https://hlcs.it/>

<https://eigenlab.org/manifesto/>

<https://ifdo.noblogs.org/cose/>

<https://www.cpafrisud.org/agenda/giovedi-hacklab-2025-03-06/>.

<https://bida.im/>

Cfr. in <https://centrostudilibertari.it/it/rebal>

<https://hacklabbo.indivia.net/>

Vag61 è un centro sociale libero e autogestito presente da ormai più di venti anni nella città di Bologna. Nel sito si legge: “Vag 61 è uno spazio libero autogestito. Antirazzista, antisessista, antimilitarista.” (<https://vag61.noblogs.org/>)

<https://hacklabbo.indivia.net/hacklabbo1.pdf>

<https://ofpcina.net/cosa-siamo/>

<https://esiliati.org/>

https://www.indivia.net/page.php?page=cosa_computer&title=sul%20computer

<https://www.autistici.org/underscore/>

<https://www.underscore.noblogs.org>

<https://www.autistici.org/underscore>

<https://www.autistici.org/underscore/tag/stakkastakka.html>

Dopo il primo sgombero dell'ex grattacielo, Macao è stato trasferito presso l'ex Borsa dei Macelli, un edificio storico del XIX secolo.

<https://unit.abbiamoundominio.org/manifesto/>

<https://www.zam-milano.it/>

<https://lab61.org/chi-siamo/>

<https://www.magazzino47.org/bytea/>

Ibidem.

<https://csbruno.org/progetti/fixxati-hacklab/>

<https://hacklabcormano.it/>

per approfondimenti si veda: <https://www.ils.org/>

<https://buridda.org/fablab/>

Ibidem.

Ibidem.

<https://www.unical.it/campus/vivere-il-campus/sistema-museale/miai/>

<https://museo.freaknet.org/it/>

<https://miai.musif.eu/>

<https://miai.musif.eu/workshop-trashware-a-malvito-cs/>

<https://women.it/attivita/laboratorio-autogestito-cyberfemminista/>

Ibidem.

<https://eclectictechcarnival.org/>

Ibidem.

<https://al-ma.org/Xenopia>

Capitolo quarto

L'innovazione digitale: social network indipendenti e decentralizzati

Questo capitolo è dedicato all'analisi di una particolare infrastruttura tecnologica, chiamata Fediverso – neologismo che deriva dalla combinazione delle parole “federazione” e “universo” – e alle piattaforme decentralizzate e federate che ne fanno parte. Queste piattaforme, chiamate istanze, sono server autonomi e indipendenti, che dialogano tra loro tramite il protocollo ActivityPub¹⁰³ formando una rete interoperabile che ospita comunità di utenti.



Analizzare queste particolari infrastrutture di rete, che contrastano con le logiche di centralizzazione dei social media mainstream, consente di comprendere come si stia evolvendo l'attuale ecosistema digitale. Nel corso della trattazione, infatti, si evidenzieranno le criticità e le opportunità derivanti dalla decentralizzazione delle piattaforme. In particolare, si analizzerà come la decentralizzazione contribuisca a ridistribuire il potere tra i diversi nodi, consentendo agli utenti di riappropriarsi della “sovranità digitale”, creando comunità virtuali di piccola scala che rispecchiano i

valori e gli interessi specifici di amministratori e utenti, preservando la privacy dei dati e delle informazioni condivise. Le criticità che caratterizzano il modello della decentralizzazione sono legate alla difficoltà nell'installazione e nella gestione sperimentata dagli utenti meno esperti, nonché all'abbandono dei progetti da parte degli implementatori nel caso di istanze con un numero esiguo di iscritti.

4.1. Piattaforme alternative e decentralizzate: nuova frontiera dei media digitali

Negli ultimi anni, per contrastare il dominio delle piattaforme commerciali, i gruppi di attivisti della scena hacker, i volontari e le associazioni hanno implementato delle piattaforme decentralizzate, distribuite, no-profit, autofinanziate e autogestite (Gubitosa 2022, p. 125). Questi social network, che formano comunità virtuali di piccola scala (*small scale virtual communities*) prevedono l'assenza di meccanismi di profilazione, il contrasto ai discorsi d'odio e alla monetizzazione dell'*engagement* degli utenti, la possibilità per amministratori e utenti di avere il controllo sui propri dati e condividere gli stessi interessi, gli stessi principi e valori, andando a costituire uno spazio inclusivo. Inoltre, gli utenti si impegnano nella discussione democratica sulla policy dell'istanza, dato che il Fediverso offre la possibilità di scegliere liberamente le regole di cui dotarsi. Queste piattaforme decentralizzate possono essere annoverate tra le tecnologie di "liberazione", dal momento che attraverso la loro implementazione e il loro sviluppo è possibile sottrarsi alle forme di "dominio" imposte dagli "algoritmi del capitale" (Pasquinelli 2014) e alle regole vigenti nelle piattaforme di tipo proprietario. La tecnologia, infatti, è orientata al rafforzamento dei processi di estrazione del plusvalore derivante dalla compravendita dei dati (Sorci 2015, p. 52), e la rete è soggetta a forme di privatizzazione messe in atto dalle *Big Tech*, che attraverso l'uso di software proprietario alimentano il *platform capitalism* (Srnicsek 2017). Per mantenere la propria indipendenza e sottrarsi ai meccanismi di messa a valore, i social network decentralizzati come Mastodon, Diaspora e GNU Social rifiutano di utilizzare forme di finanziamento derivate dalla compravendita dei dati e dal *data mining* (Deseriis, 2024), proibendo qualsiasi forma di pubblicità all'interno di

questi ambienti digitali e ricorrendo a forme di autofinanziamento e donazione per mantenere i costi di gestione (Gehl 2015, p. 5). L'autore fa notare che la pubblicità all'interno delle piattaforme commerciali è targetizzata sulle preferenze degli utenti, attraverso la profilazione dei loro comportamenti. Nei social network alternativi decentralizzati, progettati per favorire "atti di socializzazione mediati" (*ibidem*), gli utenti possono interagire secondo le modalità dei social "tradizionali", ovvero "facendo amicizia", linkando post e condividendo contenuti, senza "servire" i professionisti del marketing o contribuire alla realizzazione di infrastrutture tecnologiche complesse che perseguono scopi di profitto (*ibidem*). Generalmente gli sviluppatori di queste piattaforme rilasciano il codice sorgente per consentire a chi possiede le competenze adeguate di migliorare l'infrastruttura stessa e di contribuire al suo avanzamento sul piano della fruibilità e dell'innovazione, ma anche per consentire agli utenti di controllare le proprie infrastrutture tecnologiche. Anche il design di queste piattaforme è concepito in modo tale da favorire i processi di socializzazione, evitando che siano gestiti dagli algoritmi. Ad esempio, su Mastodon, i post sul feed sono selezionati in base all'ordine cronologico e non vengono gestiti dagli algoritmi. Le piattaforme del Fediverso, oltre ad essere decentralizzate, sono anche federate perché utilizzano il protocollo ActivityPub, riuscendo a comunicare tra di loro. In questo modo, l'utente può scegliere il social network più affine, senza pregiudicare la comunicazione con altre realtà presenti in altri server (ivi, p. 6). Inoltre, le architetture di rete adoperate per costituire queste istanze non sono omogenee tra loro. Infatti, la scelta tra distribuzione e federazione, oppure tra uso del free software e uso dell'open source riflette la politica adottata dagli implementatori. A tal proposito, Carlo Gubitosa fa notare che:

La scelta di utilizzare il software libero non è solo una scelta tecnica legata alla maggiore efficienza e sicurezza di questo tipo di software, ma è anche una scelta politica legata direttamente alle libertà garantite dal software libero: la libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo, di studiare il programma e modificarlo, di redistribuire copie del programma, di migliorare il programma e distribuire pubblicamente i miglioramenti (Gubitosa 2022, p. 126).

Nonostante le differenze tra decentralizzazione e distribuzione, Gehl (2015, p. 7) sottolinea come vi siano in comune elementi quali "l'enfasi per

i network o le pedagogie di codice” finalizzate a far prendere maggiore familiarità agli utenti rispetto all’uso delle tecnologie digitali. Simondon (2011), a tal proposito, sottolinea come: “gli utenti siano molto capaci di modellare i social network alternativi secondo i loro stessi bisogni, al punto tale che gli stessi sviluppatori svolgono un ruolo molto più importante dei semplici ‘sistemisti’ ovvero insegnano ai loro utenti come utilizzare queste stesse infrastrutture e migliorarle”. Gli implementatori non si limitano a dare semplici istruzioni sull’utilizzo della piattaforma, ma compiono una scelta organizzativa che corrisponde a “pratiche che valorizzano l’inchiesta critica, la pedagogia e la cittadinanza” (Rodriguez 2003). L’obiettivo generale è quello di non rendere gli utenti semplici fruitori delle piattaforme, ma anzi consentirgli di contribuire al design, all’implementazione e all’innovazione di questi network. Gehl (2015) sottolinea come questo processo di partecipazione degli utenti è pressoché impossibile quando si tratta di network commerciali come Facebook, Twitter e Google, che rappresentano piattaforme “chiuse” sotto il profilo dei codici e tendono a fare affidamento su aggregati, azioni a livello d’interfaccia come segnali per potenziali cambiamenti tecnici. Lovink e Boler (2008, p. 129) sostengono che gli “stessi attivisti necessitano di comprendere i limiti e le possibilità delle architetture dei software e delle reti, che, di fatto, forniscono infrastrutture di possibilità mediante le interfacce, i database, ed i meccanismi di connessione”. Nel loro complesso, le piattaforme indipendenti e decentralizzate costituiscono “attività sociali” che vanno ad includere anche l’attivismo politico e l’organizzazione della produzione dei media (*ibidem*). A tal proposito, Gehl scrive:

I social media permettono alle persone di essere produttori, certamente più dei media tradizionali, ma sono di proprietà di aziende a scopo di lucro che possono essere ostili alle idee, ai discorsi e alle organizzazioni alternative, soprattutto quando queste pratiche sfidano l’egemonia aziendale. Suggesto di chiamare questi siti social media aziendali (CSM). Suggesto di concentrarci sull’emergere di ASM (alternative social media) e di implementare meglio questi imperativi. [...], l’ASM può essere visto come una risposta critica al CSM che non solo permette agli utenti di condividere contenuti e di connettersi tra loro, ma nega anche la commercializzazione della parola, consente agli utenti un maggiore accesso alla creazione delle infrastrutture tecniche sottostanti (Gehl 2015, pp. 1-2).¹⁰⁴

L'autore sostiene che “queste piattaforme alternative sono ‘antisurveillance’ ovvero in grado di contrastare ogni forma di sorveglianza” (*ibidem*). Nelle homepage di questi siti si legge che le politiche degli sviluppatori sono atte a preservare la privacy degli utenti attraverso l'uso della crittografia e il mancato salvataggio degli indirizzi IP, che rendono difficoltoso monitorare e sorvegliare le interazioni e le comunicazioni degli utenti iscritti alle piattaforme. Allo stesso tempo, utilizzare identità multiple e/o account anonimi consente agli utenti di autotutelarsi e praticare forme di autodifesa digitale. L'anonimato è dunque un valore dell'etica hacker da trasmettere agli utenti, per contrapporsi a quei sistemi di “autoschedatura di massa” e di “mappatura delle relazioni sociali esistenti” attuati nei social network commerciali (Sorci 2015). Iscrivere ad una piattaforma commerciale, infatti, comporta entrare a far parte di un sistema dove ci si espone continuamente a forme di “esibizionismo patologico”, in cui ogni utente mette in mostra ogni aspetto della propria vita pur di ottenere like e condivisioni, commenti ai post e reazioni, e provando a far diventare virali i contenuti postati. In tal modo, l'*engagement* degli utenti sulla piattaforma cresce e insieme a questo crescono i profitti aziendali delle *Big Tech*. Non è un caso che il linguaggio utilizzato all'interno di Facebook & Co. attenga al campo semantico della vista, infatti “visualizzazioni”, “visibilità”, “immagine del profilo”, sono termini che attengono all'azione del “vedere” e al campo semantico della vista, nonché all'occhio come organo deputato alla sorveglianza e al controllo (*ibidem*). Tutti questi strumenti d'interazione e i plug-in filtrano una “costruzione mediata dell'identità” (Gehl 2015, p. 7) che si articola attraverso le convenzioni “formattate” dei social network commerciali, che sono finalizzate al business delle aziende affiliate ai social media. Al contrario, nei social media alternativi e decentralizzati si incoraggia la creazione di identità plurime e anonime, consentendo agli utenti di utilizzare pseudonimi e avatar. In questo modo, i membri della community possono sperimentare nuove possibilità di socializzazione e connessione e possono ampliare la loro cerchia relazionale, rendendo l'esperienza di navigazione sicura e gratificante. Gehl (2015) fa notare che dietro la sperimentazione di pseudonimi e identità plurime vi è la negoziazione della *privacy policy* della piattaforma tra sviluppatori e utenti. Durante questo processo, gli amministratori ricevono delle domande

rispetto alla tutela della privacy e alla gestione dei flussi d'informazione condivisi dagli utenti. Questa modalità di dialogo è in linea con la logica hacker, secondo la quale deve sempre crearsi un dibattito pubblico e una riflessione collettiva e condivisa sia sugli strumenti digitali prodotti sia sulle finalità che si intendono perseguire utilizzando le tecnologie. Mann (2004) in questo senso parla di “sousveillance” nel momento in cui indica come gli amministratori raccolgono le preoccupazioni degli utenti sulla sorveglianza e cercano di trasformarle nel monitoraggio scettico dell'azione amministrativa¹⁰⁵. Di contro, quando questa fase si conclude, gli implementatori incoraggiano gli utenti “a nascondere le loro attività” dal loro occhio indiscreto, guidandoli e informandoli dal punto di vista tecnico su come mettere in pratica questa forma di autotutela (Gehl 2015, p 9). Rispetto alla privacy, Fuchs (2012) parla di “concezione della privacy socialista che si attua nelle piattaforme alternative”, intendendo che all'interno dei social media indipendenti si attuano di forme di osservazione e di occultamento volte a destrutturare le pratiche di sorveglianza, monitoraggio e controllo capitaliste (*ibidem*). In queste piattaforme alternative e decentralizzate, ogni utente registrato ha la medesima libertà di esprimere la propria opinione e postare i contenuti che preferisce, a patto di adeguarsi alla policy di moderazione dei contenuti che ogni piattaforma possiede (*ibidem*). I social network indipendenti e decentralizzati, al contrario di quelli commerciali che favoriscono processi di “centralizzazione”, costringendo gli utenti a interagire attraverso le modalità imposte dalla piattaforma, si associano ai concetti di “decentralizzazione”, “federazione”, “interazione alternativa”, che valorizzano la “rete sociale”, liberandola da ogni filtro che non sia la volontà di costruire e sperimentare nuove forme di identità individuali e collettive; come nel caso del cyberfemminismo, che si associa ai concetti di “queer” e “identità cyborg”. Con l'implementazione di social network alternativi e decentralizzati si cerca di controinformare, costruire processi relazionali orizzontali, abolendo la logica del profitto nell'ambito dei processi di socializzazione dei social network.

4.2. *I social network alternativi e decentralizzati e la riappropriazione della sovranità tecnologica*

“La sovranità tecnologica”, concetto che attiene alla sfera della cittadinanza e dei diritti, viene definita come la “capacità di autodeterminazione delle soggettività e la loro agibilità politica (Haché 2014, p. 11).



Fig. 14. Immagine elaborata da Robert Marinez, licenza Creative Commons.

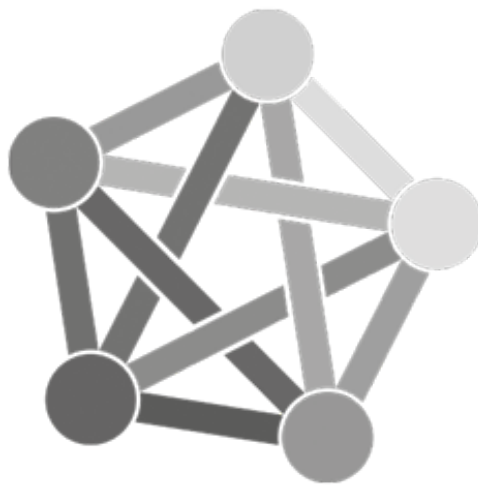
La Haché, nel definire il campo d’azione della sovranità tecnologica, specifica che quest’ultima si riferisce a quelle “tecnologie sviluppate dalla e per la società civile” e considera la loro progettazione come finalizzata alla creazione di “alternative alle tecnologie commerciali e/o militari” (*ibidem*). La sovranità tecnologica, secondo la prospettiva della studiosa, implica quindi l’atto di liberare “zone temporaneamente autonome”, come quelle descritte nel saggio di Hakim Bey, e creare immaginari di resistenza nella sfera digitale, attuando un cambiamento sociale “dal basso” (*ibidem*). Le dinamiche sociali presenti su internet, infatti, riflettono le contraddizioni presenti nella società nel suo complesso come quelle di genere e quelle che si articolano tra capitale e lavoro. Couture e Toupin

(2019, p. 2) fanno notare che spesso vengono associati due concetti differenti: quello di “sovranità tecnologica” e quello di “sovranità statale”. Quest’ultima viene rifiutata dagli hacker, che invece intendono riappropriarsi della sovranità tecnologica nel suo significato di “autonomia”, a partire dall’assunto che la tecnologia possiede un’essenza che è sia tecnica sia sociale, dal momento che non può prescindere dai sistemi sociali, politici ed economici che l’hanno generata. Di conseguenza, dal punto di vista degli hacker, risulta necessario sviluppare un approccio alla tecnologia che sia “dialettico” e “dialogico”, al fine di implementare tecnologie partecipative e comunitarie, che permettano agli utenti della rete di “liberarsi dalla loro dipendenza dai provider commerciali”. L’implementazione di server autonomi, reti decentralizzate, social network indipendenti ed “etici”, crittografia, sistemi *peer to peer* e software libero, è un atto di “resistenza tecnologica” finalizzato alla riappropriazione della sovranità digitale, che si traduce in pratiche politiche che producono i loro effetti sia nei contesti reali che in quelli virtuali. Utilizzare tecnologie alternative come i social network decentralizzati e distribuiti significa incentivare pratiche di “autotutela digitale effettiva” per riappropriarsi, in tal modo, di un utilizzo consapevole della Rete. Anche secondo Haché (2014, p. 20) gli usi e sviluppi tattici delle *information technologies* da parte dei movimenti sociali finisce col sovrapporsi con lo sviluppo di “dinamiche d’innovazione sociale” e creazione dell’intelligenza “collettiva”, rendendo quindi imprescindibile l’azione d’implementazione di queste tecnologie da parte dei collettivi hacker, per garantire la cooperazione sociale, il rispetto della privacy, il diritto di espressione e l’anonimato, in un’ottica di tutela dell’identità digitale. Per rendere concreta la sovranità tecnologica non si può prescindere dal rendere liberi i software e le licenze e stare dalla parte di chi li utilizza e li implementa. La sovranità tecnologica investe il campo della tecnopolitica *tout court*, poiché riguarda l’ambito delle tecnologie, delle relazioni sociali e dell’attivismo politico, ovvero l’ambito dei beni materiali, delle conoscenze, delle esperienze, quello degli obiettivi e delle pratiche politiche, considerando la “tecnopolitica” come la sintesi degli adattamenti tra i cittadini, i mezzi e la politica. La sovranità tecnologica si esprime anche nella possibilità di mettere in pratica la “pedagogia hacker” (Milani, 2022) che pone al centro l’opposizione alle dinamiche di potere,

alle gerarchie e che si coniuga con la necessità dell'azione diretta e partecipata, della volontà di condividere i saperi, nella decentralizzazione e nella conquista di “spazi liberi e di autogestione” anche all'interno della rete. Un metodo concreto per praticare la sovranità tecnologica consiste nell'implementare tecnologie innovative in un'ottica di reinvenzione costante, sia che sfrutti la creatività del singolo hacker sia quella dei gruppi di affinità.

4.3. Il Fediverso: l'universo delle piattaforme federate

Il Fediverso è una particolare infrastruttura tecnologica il cui nome è composto da un neologismo che deriva dalla combinazione delle parole “federazione” e “universo”. Fino al 2012, il Fediverso era centralizzato attorno a una sola istanza, chiamata Identi.ca, fondata da Evan Prodromou, nella forma dei sottodomini StatusNet.



Logo del Fediverso, licenza libera.

Nel 2012, inoltre, Identi.ca si è divisa da un lato in Pump.io e dall'altro in GNU Social, che ha continuato a utilizzare il codice originale StatusNet. In seguito il progetto Pump.io non è stato più sviluppato e attualmente è sospeso. Da questa scissione, sono nati altri progetti, tra cui Mastodon, Friendi.ca, Hubzilla e Pleroma che hanno cominciato a dialogare con il Fediverso attraverso il protocollo OStatus. Nello stesso periodo, si è assistito all'evoluzione di altri protocolli di comunicazione che

le piattaforme hanno integrato anche se non in modo uniforme. ActivityPub è stato presentato per la prima volta dal World Wide Web Consortium¹⁰⁶ e ha cominciato ad essere utilizzato da moltissime piattaforme del Fediverso. Dopodiché, nel 2017 è stato creato Pleroma, un nuovo sistema di server del Fediverso, che è scritto in Elixir. Dal 2018, il protocollo ActivityPub è stato integrato da sistemi come microblog.pub, Epicyon, PeerTube e PixelFed. Al momento, Mastodon è la piattaforma più popolare del Fediverso, con più del 90% degli utenti attivi¹⁰⁷. L'architettura del Fediverso è decentralizzata¹⁰⁸ e federata; perciò, non dipende da un unico polo decisionale ed è formata da istanze che sono interoperabili. A proposito del Fediverso e della sua struttura si legge:

È un social network “federato” che funziona su software libero e open source, distribuito su una miriade di computer in tutto il mondo. In parole semplici, ciò significa che molti gruppi indipendenti di persone si connettono tra loro come pari, utilizzando diversi tipi di software governati apertamente su molteplici reti. Non esiste una corporazione centrale, una “piattaforma”, un “back-end” o un sito web che coordini e controlli tutte le attività. Il “Fediverso” (spesso abbreviato in “Fedi” e utilizzato come prefisso) non include pubblicità integrate, algoritmi incontrollabili o grandi corporazioni che impongano le regole. Al contrario, offre piccole e accoglienti comunità di persone affini, in cui le questioni di moderazione e altri complessi problemi umani vengono affrontati su una scala umana. Benvenuti!¹⁰⁹

I concetti di “rete sociale” e “decentralizzazione” hanno assunto una rilevanza sempre maggiore negli ultimi anni, proprio grazie al potenziamento e alla diffusione di infrastrutture di rete come il Fediverso. Le piattaforme della federazione utilizzano protocolli standard aperti come per esempio ActivityPub e (meno frequentemente) OStatus: essi rendono possibile l'interoperatività e il dialogo tra le varie istanze, e dunque permettono alle piattaforme – come Diaspora, GNUsocial e Friendi.ca – di essere connesse tra di loro. Come abbiamo visto, è grazie a questo sistema di connessioni che gli utenti, pur iscritti a piattaforme diverse, possono interagire tra di loro mantenendo i valori e i processi di moderazione della propria comunità di riferimento.

Ogni istanza del Fediverso forma una diversa comunità virtuale con una propria policy, che ne sancisce i valori e il processo di moderazione. L'architettura digitale del Fediverso differisce significativamente da quelle centralizzate dei social network commerciali, controllati dalle *big*

corporation del settore informatico. Questa infrastruttura tecnologica, così com'è concepita, consente agli amministratori delle piattaforme di poter implementare delle istanze in piena autonomia e indipendenza, modellandole secondo i propri interessi specifici e la propria policy. Mansoux e Roscam Abbing (2020) affermano infatti che il Fediverso è anche una struttura politica oltre che un sistema tecnico. La decentralizzazione, inoltre, permette di costruire “comunità” che interagiscono tra loro. A tal proposito Gubitosa fa notare che nel Fediverso:

Interagiscono più di settemila piattaforme interconnesse, autogestite e distribuite in tutto il mondo, un universo federato e decentralizzato di comunicazione elettronica, dove oltre 5 milioni di utenti popolano spazi di comunicazione no profit e con finalità sociali, scelti in alternativa alle grandi piattaforme commerciali centralizzate (Gubitosa 2022, p. 126).

L'infrastruttura digitale del Fediverso favorisce una governance più orizzontale della rete, dato che il potere viene redistribuito su più nodi, rendendo possibile la realizzazione di macchine più aperte e capaci di avere un impatto sulle interazioni tra le persone e essere a loro volta plasmate dalle interazioni (Milani 2010). A tal proposito Anderlini e Milani (2022) fanno notare che:

L'infrastruttura del Fediverso si basa su questo modello architettonico: ogni nodo della rete potrebbe potenzialmente funzionare da solo, pur essendo in grado di fornire le funzionalità di base. Allo stesso tempo, la connessione con altri nodi per formare una rete permette una migliore redistribuzione delle risorse e nuove possibilità di interazione per i suoi utenti. Un certo grado di automazione è possibile all'interno di una rete di questo tipo, ad esempio se un nodo chiede una maggiore connettività, i nodi di destinazione possono essere programmati per fornirla automaticamente (ivi, p. 172).¹¹⁰



Fig. 15. Immagine di Mastodon.social creata da B_cavallo. Licenza Creative commons, cc-by-sa.

Questo “effetto di rete” favorisce la creazione di un sistema di comunità virtuali autogestite e interconnesse che prefigurano anche un modello sociale e politico. Queste *small scale virtual communities* stabiliscono ciascuna le proprie regole, che rispondono unicamente ai loro bisogni e interessi. Per questo motivo, gli hacker preferiscono realizzare piattaforme decentralizzate, che siano cooperative, etiche, orientate al bene comune e al cambiamento sociale. Tuttavia, bisogna sottolineare che un modello di rete decentralizzata non impedisce di per sé che determinati attori non possano realizzare istanze dove linguaggi tossici, discorsi d’odio, fake news e teorie cospirative si diffondano liberamente, anzi un’architettura di rete di questo tipo potrebbe favorirne la diffusione. Nel Fediverso esiste un meccanismo di autoregolazione che è stato concepito per arginare questo tipo di fenomeni. Nelle architetture digitali decentralizzate vi è la possibilità di isolare quegli utenti e quelle istanze che presentano delle criticità e alterano l’ecosistema digitale del Fediverso, attraverso un meccanismo che viene chiamato “defederazione” (Gubitosa 2022). Questo processo consiste nel bloccare utenti e istanze che non rispettano i principi o violano apertamente la policy delle piattaforme presenti nella federazione (*ibidem*). Un esempio di defederazione si è avuto nel 2019 con Gab.com, una piattaforma dell’alt-right dedicata al suprematismo

bianco, che è stata isolata da quasi tutte le istanze Mastodon dopo che si è verificata un'ondata di protesta degli utenti (Caelin 2022). In definitiva, l'architettura digitale del Fediverso di per sé non garantisce che le connessioni e gli scambi comunicativi tra gli utenti siano più democratici ed inclusivi. Questo processo è invece il frutto di una negoziazione continua tra gli utenti e la comunità, tra le varie istanze e l'intero Fediverso. In linea con il pensiero del collettivo Ippolita (2017), si può quindi affermare che il problema non riguarda la tecnica o l'infrastruttura tecnologica, bensì la sfera politica.

4.3.1. *Architetture digitali di rete: quale autonomia decisionale?*

Uno dei temi di riflessione sul Fediverso attiene alla sua infrastruttura digitale, decentralizzata, che comporta la presenza di piattaforme interconnesse e interoperabili. Come osservano Anderlini e Milani (2022), i sistemi decentralizzati garantiscono l'affidabilità della rete, ovvero il suo corretto funzionamento: se alcuni nodi della rete vengono eliminati, infatti, il sistema continua comunque a funzionare e altri nodi possono essere creati e subentrare all'interno della rete. Tuttavia, le infrastrutture decentralizzate, se non sono anche distribuite, non garantiscono la piena autonomia decisionale degli utenti, perché dipendono sempre dalle scelte degli amministratori del server, a meno che non ci siano processi decisionali che limitino questo potere. Anche i media commerciali possono avere server decentralizzati e mantenere centralizzato il processo decisionale. Infatti, nelle piattaforme mainstream permane un controllo sulla gestione degli utenti e dei contenuti e ciò rende l'autonomia degli utenti molto limitata (praticamente quasi nulla), non consentendogli di prendere decisioni politiche riguardanti il funzionamento e la policy del social network. Al contrario, il decentramento del processo decisionale implica che gli utenti abbiano autonomia e influenza sulle scelte rilevanti. In sostanza, il modello della decentralizzazione tecnica di per sé non garantisce una distribuzione reale del potere, perché riproduce le dinamiche di controllo che si riscontrano anche nel modello della centralizzazione. Tuttavia, se è vero che queste forme di dominio si applicano a entrambi i sistemi, le modalità con cui vengono esercitate sono differenti. Nei sistemi centralizzati, infatti, la logica di dominio risulta

evidente perché un singolo nodo della rete (es. una singola piattaforma) concentra su di sé tutto il potere decisionale relativo al trattamento e alla diffusione dei dati degli utenti. Nei sistemi decentralizzati, invece, la logica di dominio appare meno evidente perché il potere viene distribuito tra i nodi della rete. Tra questi, alcuni possono attuare forme di controllo nei confronti degli altri nodi, creando disequilibrio e asimmetrie di potere. Nelle reti digitali distribuite, invece (come quelle *peer to peer*) il potere decisionale viene distribuito tra tutti i nodi, che sono autonomi e indipendenti tra loro e che “pesano” alla stessa maniera all’interno della rete. Di fatto, anche se si elimina un nodo, la rete continua a esistere e a funzionare correttamente. Da un punto di vista politico, le caratteristiche socio-tecniche del modello distribuito facilitano la formazione di comunità autonome e autorganizzate, che hanno regole proprie ma dialogano tra loro in modo paritario ed esercitano la stessa influenza all’interno del Fediverso.

4.4. Le piattaforme del Fediverso

Il Fediverso¹¹¹ è formato da varie istanze federate¹¹², che non condividono le stesse caratteristiche e funzionalità. Di fatto, esistono piattaforme di microblogging, altre di file sharing, piattaforme simili a Instagram dedicate alla condivisione di contenuti di tipo visuale, come immagini e foto personali, e istanze dedicate alla messaggistica istantanea¹¹³. Le istanze possono essere dedicate a varie tematiche, ad esempio al gaming, al mondo dei manga giapponesi (MissKey), all’arte, ai libri, alla musica, all’attivismo politico, al giornalismo, a tematiche di natura accademica, ad argomenti riguardanti la comunità LGBTQI+. Il Fediverso al momento comprende circa 82 software, ospita 534 domini differenti, è disponibile in 86 lingue e contiene 16 topic diversi¹¹⁴.

Mastodon

Tra le piattaforme più note del Fediverso vi è Mastodon, un social network di microblogging, che viene definito “l’alternativa open-source a Twitter” ed è stato implementato dall’hacker tedesco Eugen Rochko nel 2016. Mastodon si finanzia principalmente attraverso la donazione e la raccolta fondi, evitando in tal modo ogni forma di meccanismo di

estrazione di plusvalore derivante dalla compravendita dei dati degli utenti. Su Mastodon è possibile inviare brevi *toot*, che sono condivisi col resto delle istanze presenti nella federazione¹¹⁵.

Friendi.ca



Un'altra piattaforma popolare sul Fediverso è Friendi.ca, simile a Facebook. Come si legge dal sito, Friendi.ca viene sviluppato da molte persone nel loro tempo libero e non è dipendente da nessuna azienda o fondazione. Friendi.ca è stata creata da Mike Macgirvin, che successivamente si è concentrato sullo sviluppo di Hubzilla, un'altra piattaforma del Fediverso.

Si legge nel sito dell'istanza:

Friendi.ca è un software per creare una rete sociale distribuita. Fa parte della federazione di server che funzionano con Friendi.ca, Diaspora e Hubzilla che sono compatibili tra loro. È sviluppato da molte persone diverse da tutto il mondo nel loro tempo libero. Non c'è nessuna società o fondazione dietro Friendi.ca. Friendi.ca è un hub di comunicazione che non solo può comunicare con altri server Friendi.ca ma anche in modo nativo con server che utilizzano il protocollo Diaspora (Diaspora e Hubzilla) e il protocollo OStatus utilizzato da GNU Social. Inoltre è possibile utilizzare account di reti di terze parti per leggere e pubblicare contenuti con l'uso di Friendi.ca.¹¹⁶

Pleroma

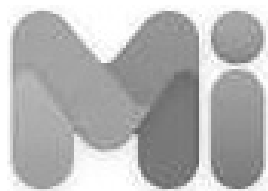


Pleroma è una piattaforma di microblogging simile a Twitter ed è compatibile con altre piattaforme come GNU Social, Mastodon ed altre implementazioni di OStatus. Una delle caratteristiche principali della piattaforma è la possibilità data agli utenti di utilizzare l'interfaccia di Mastodon, se questa gli è più congeniale rispetto all'interfaccia standard proposta da Pleroma. Inoltre, Pleroma consente di scrivere brevi messaggi, condividere file, video e immagini, avvisi su contenuti e sondaggi. In questa piattaforma è possibile inviare post decisamente più lunghi (fino a 5000 caratteri) rispetto a quelli che si possono inviare nelle altre piattaforme. Come avviene anche in altre piattaforme del Fediverso, il feed non è gestito da alcun algoritmo e i messaggi vengono visualizzati nella bacheca degli utenti in ordine cronologico.¹¹⁷

MissKey

MissKey è una piattaforma di microblogging “interplanetario”, è open source, decentralizzata, personalizzabile con una molteplicità di funzioni ed è dedicata soprattutto alla condivisione delle immagini. In questa piattaforma gli argomenti trattati e il linguaggio utilizzato variano a seconda del server utilizzato. Questa piattaforma si sta diffondendo molto in Giappone, soprattutto tra gli appassionati di manga. Si legge dalla homepage del sito:

MissKey è un progetto opensource di software libero, chiunque può creare un social network utilizzando MissKey. Per questo motivo se ne trovano tanti, già pubblicati su Internet. Tra le caratteristiche più importanti, MissKey implementa un protocollo di comunicazione decentralizzato chiamato ActivityPub. Quindi, indipendentemente dal server che scegli, puoi interagire con altre persone iscritte su altri server che sfruttano lo stesso protocollo. Questo lo rende completamente diverso da altri servizi come Twitter, che appartengono ad un'unica azienda commerciale. Gli argomenti, le comunità, il linguaggio, ecc. cambiano a seconda del server. Trovarne uno adatto a sé, fa parte del divertimento! (Ovviamente, anche creare il proprio server è divertente).¹¹⁸



Su MissKey, le note, ovvero i contenuti postati dagli utenti, vengono organizzate in thread ed è possibile aggiungere “reazioni”, consentendo all’utente di esprimere sentimenti in modo semplice e immediato. L’utente, inoltre, nell’interfaccia della propria dashboard ha a disposizione dei riquadri dove inserire informazioni aggiuntive, mantenendo sempre il controllo di ciò che viene pubblicato. Tra i contenuti di cui l’utente può disporre vi sono le statistiche della piattaforma, i post della federazione e i plug-in¹¹⁹.

Aardwolf

Aardwolf è una piattaforma implementata per creare nuovi social network connessi attraverso il web, proponendosi di sviluppare pratiche di interazione alternative rispetto a quelle che avvengono nelle piattaforme commerciali. Aardwolf valorizza il potenziale di ogni singolo utente, riconoscendone gli interessi e l’identità specifica. Si legge dalla home page del sito:

Aardwolf è una nuova piattaforma per la creazione di nuovi social network, connessi attraverso il web. Sebbene i siti di social media esistenti lavorino per incanalare il mondo in un’unica esperienza condivisa (e mercato pubblicitario), riconosciamo che siamo tutti individui con identità e interessi diversi. Aardwolf è il motore dietro una nuova piattaforma sociale simile a Facebook che viene sviluppata attivamente. Aardwolf condivide la filosofia e i protocolli sottostanti con Mastodon, una piattaforma di microblogging federata con oltre 1000 server gestiti in modo indipendente, che ospita più di un milione di utenti attivi.¹²⁰

PeerTube



Un’altra delle reti sociali indipendenti che fanno parte del Fediverso è PeerTube¹²¹, il cui nome richiama YouTube: PeerTube è infatti un software

libero finanziato da un'associazione francese no profit, la Framasoft. Si tratta di una rete composta da dozzine di piattaforme interconnesse tra loro, ognuna con le proprie regole, con utenti e amministratori diversi. Questa organizzazione consente agli utenti di poter entrare in una piattaforma o crearne una con le proprie regole. In merito a PeerTube si legge:

Come si sente PeerTube? PeerTube funziona molto come Youtube. Puoi caricare video, iscriverti ai canali video, commentare video e mi piace, condividere e scaricare video. Quali sono alcuni vantaggi rispetto a Youtube e Vimeo? Non ci sono annunci e pagamenti per video con prestazioni elevate, quindi non ci saranno clickbait e richieste di abbonamenti. Anche le persone che guardano un video allo stesso tempo lo condividono, il che significa che un video che viene guardato molto non diventa più lento, ma più veloce da caricare. PeerTube fa parte del Fediverso, quindi non hai bisogno di un account PeerTube per guardare video e iscriverti ai canali su PeerTube. Puoi farlo dalla maggior parte delle altre parti del Fediverso.¹²²

PixelFed

PixelFed¹²³ è un'istanza del Fediverso che viene considerata come “l'Instagram della Federazione”, dato che permette di pubblicare foto che possono essere ritoccate con filtri e mostra le pubblicazioni dei “partner d'istanza” seguendo solo un ordine cronologico nel feed ed evitando qualsiasi forma di pubblicità al suo interno. Come le altre piattaforme del Fediverso, anche pixelfed.org utilizza il protocollo ActivityPub.

Nextcloud

Nextcloud è un servizio di file hosting (nato dopo OwnCloud) simile a Dropbox. Ogni utente può fare girare Nextcloud su un proprio server che offre vari servizi: calendari (calDAV), media streaming, bookmarking e backup, chat e videoconferenza. Il servizio è disponibile anche per Windows e OSX ed è possibile accedervi da smartphone attraverso app ufficiali. Inoltre, fa parte del Fediverso in quanto utilizza il protocollo ActivityPub affinché gli utenti possano condividere informazioni tra loro.

Funkwhale



Funkwhale è una piattaforma di audio sharing per autori e amanti della musica. La piattaforma, rivolta agli ascoltatori, ai produttori, ai podcasters e agli artisti, è considerata *community driven*, dal momento che non vi è pubblicità al suo interno e non c'è tracciamento dei dati e delle interazioni degli utenti. Questa piattaforma decentralizzata e federata permette di condividere tracce audio tra le istanze (è simile a Soundcloud e Groovespark) e contenuti attraverso licenze libere. In merito a Funkwhale si è detto:

Funkwhale è una piattaforma di hosting audio e il sostituto nel Fediverso di siti come Spotify, Bandcamp e Soundcloud. Come si sente Funkwhale? Funkwhale funziona molto come Spotify, Bandcamp e Soundcloud. È stato ispirato dall'ormai defunto Groovespark. Puoi ascoltare album, artisti, generi, playlist, podcast e radio. Puoi caricare il tuo audio e aggiungere una licenza e altri metadati. Quali sono alcuni vantaggi rispetto a Spotify & co? Funkwhale è gratuito come la birra gratis, libero come la libertà e senza pubblicità. Non hai bisogno di un account per sfogliare la pagina e puoi seguire e iscriverti ad artisti, podcast e così via da altre parti del Fediverso. Quali sono alcune limitazioni? A differenza di Spotify e siti del genere, Funkwhale non ha musica di tutti i grandi artisti.¹²⁴

Lemmy



Lemmy è una piattaforma simile a Reddit, in cui le comunità possono interagire attraverso la condivisione di link e altri contenuti o l'apertura di

discussioni su temi di interesse specifici. Come le altre piattaforme della federazione, anche Lemmy utilizza il protocollo ActivityPub. Di fatto, ogni singola istanza è autonoma rispetto alle altre ed è gestita secondo le regole condivise dalla comunità. Dato che le istanze “dialogano” tra loro, è possibile per un utente seguire le discussioni presenti in altre istanze. Lemmy si configura quasi come un forum comune, in cui ogni utente partecipa alla discussione senza avere l’obbligo di registrarsi alla piattaforma¹²⁵.

Hubzilla

Hubzilla è un social network decentralizzato più complesso da utilizzare rispetto alle altre piattaforme, dal momento che offre quasi tutti i servizi di networking disponibili. Questo social network si può installare su quasi tutti i *virtual private server* Linux (VPS) ed è configurato come un sistema *all-in-one*, dato che consente di far dialogare tra loro le piattaforme nel Fediverso. Come scritto nella home page del sito:

Hubzilla non è limitato a un tipo specifico di interazione cooperativa e sociale. Puoi seguire chi vuoi e condividere esclusivamente con loro tutto ciò che desideri: articoli di blog locali, feed di notizie, wiki, pagine web, sondaggi, elementi di flusso di lavoro, video, immagini, audio e altri file (cloud, webDAV), calendari, rubriche, post di microblogging federati senza restrizioni di lunghezza e altro ancora.¹²⁶

Hubzilla è un set gratuito e open source di applicazioni e servizi Web in esecuzione su un tipo speciale di server web chiamato “hub”. Alcuni hub sono privati, altri permettono agli utenti di registrarsi solo con l’approvazione degli amministratori e altri ancora sono “pubblici”, quindi consentono all’utente di registrarsi alla piattaforma senza l’approvazione degli amministratori. Nella homepage del sito viene consigliato agli utenti di selezionare in maniera appropriata l’hub al quale iscriversi e di informarsi sulle modalità di funzionamento, sulle funzionalità offerte dalla piattaforma e sulle finalità e gli interessi delle comunità che sono già presenti. Inoltre, viene raccomandato di leggere con attenzione i termini di servizio e l’*uptime*, ovvero controllare se il server (ininterrottamente operativo) funziona correttamente. Queste raccomandazioni servono a proteggere la privacy degli utenti, dal momento che l’iscrizione alla piattaforma implica la condivisione di dati sensibili. Viene consigliato

anche di verificare che il software sia sempre aggiornato e di valutare quali protocolli e applicazioni sono disponibili. Hubzilla permette inoltre agli utenti di creare una o più identità web, che possono essere gestite in diversi modi, e gli consente di applicare eventuali restrizioni di accesso¹²⁷.

Mobilizon



Mobilizon è una piattaforma federata utile a creare e pianificare eventi, che consente alle persone che condividono gli stessi interessi di interagire virtualmente affinché possano incontrarsi anche offline. Si legge nel sito:

Mobilizon è uno strumento che ti aiuta a trovare, creare e organizzare eventi. Puoi anche creare una pagina per il tuo gruppo in cui i membri potranno organizzarsi insieme. Mobilizon è uno strumento progettato per servirti, in quanto alternativa etica agli eventi, ai gruppi e alle pagine di Facebook. Punto. Niente "Mi piace", niente "Segui", niente muro infinito da *scorrere*: Mobilizon ti lascia il controllo della tua attenzione. Mobilizon non è una piattaforma gigante, bensì una moltitudine di siti web Mobilizon interconnessi. Questa architettura federata aiuta a evitare i monopoli e offre una diversità di termini di servizio di hosting.¹²⁸

Socialhome



Socialhome¹²⁹ è una piattaforma decentrata, federata e open source che permette di condividere contenuti e interagire con altre persone. Il codice¹³⁰ viene rilasciato sotto la licenza AGPLv3 e viene ospitato su Codeberg.org. Si legge nel sito:

Socialhome si federa utilizzando i protocolli #ActivityPub e #Diaspora. Questo permette ai contenuti di #federarsi non solo con altri server di #Socialhome, ma anche con i server di oltre 40 piattaforme diverse con milioni di utenti in tutto il # Fediverso.¹³¹

I post condivisi sulla piattaforma vengono visualizzati in una “griglia” e possono essere editati tramite *markdown*, che consente anche la pubblicazione di post piuttosto lunghi, che ben si adattano ad essere condivisi su piattaforme di microblogging e blog. In Socialhome è anche possibile condividere immagini allegandole al post o incorporandole nel testo. Ogni contenuto pubblicato può essere commentato e ricondiviso da altri utenti. La piattaforma ha visto un incremento nel numero delle iscrizioni, trovandosi a fronteggiare una proliferazione di bot. Per far fronte a questa situazione, gli amministratori hanno deciso di inserire l’approvazione per la registrazione dei nuovi utenti invitando gli utenti interessati a registrarsi a inviare brevi messaggi in cui spiegano perché vogliono iscriversi a Socialhome, per verificare che non si tratti di account spam¹³².

BookWorm



BookWorm è una piattaforma di catalogazione, che dialoga con Mastodon e Pleroma, in cui l’utente può informare la propria rete di contatti su quali libri sta leggendo o gli piacerebbe leggere. La piattaforma permette anche di fare recensioni ed è stata progettata sia come sistema di catalogazione sia come banca dati e archivio per gli utenti registrati. Utilizzando la piattaforma BookWorm, l’utente può creare una vera e propria libreria digitale e condividerla nel Fediverso. La piattaforma consente di importare i dati da altre piattaforme come Goodreads, Storygraph, LibraryThing e OpenLibrary. L’utente, inoltre, ha la

possibilità di visualizzare gli elenchi di libri di altre persone, aggiungendoli alla propria lista. Nel sito della piattaforma si legge:

BookWorm è un social network per tenere traccia delle tue letture, parlare di libri, scrivere recensioni, e scoprire cosa leggere dopo. La federazione permette agli utenti di BookWorm di unirsi a piccole comunità di cui ci si può fidare e che possono collegarsi tra di loro e con altri servizi che usano ActivityPub come Mastodon e Pleroma.¹³³

GoToSocial



Un'altra piattaforma del Fediverso è GoToSocial, un servizio di microblogging che si configura come una possibile alternativa a Twitter. GoToSocial è un server che non possiede un'interfaccia utente integrata, infatti per poter utilizzare la piattaforma è necessario ricorrere a Tusky, Elk o a un'altra app compatibile con Mastodon. Nel sito della piattaforma si legge:

GoToSocial è un server di social network basato su ActivityPub, scritto in Golang. GoToSocial fornisce un ingresso leggero, personalizzabile e orientato alla sicurezza nel Fediverso; con GoToSocial puoi restare in contatto con i tuoi amici, pubblicare, leggere e condividere immagini e articoli, il tutto senza essere tracciato o subire pubblicità! Se hai già utilizzato Twitter o Tumblr (o perfino Myspace!), probabilmente GoToSocial ti sembrerà familiare. Puoi seguire persone e avere follower, creare post che gli altri possono aggiungere ai preferiti, commentare o condividere, e scorrere i post delle persone che segui tramite la tua timeline. Puoi scrivere post lunghi o brevi, oppure pubblicare soltanto immagini, a tua scelta. È anche possibile, ovviamente, bloccare persone o limitare le interazioni indesiderate, ad esempio pubblicando post solo per i tuoi amici. GoToSocial non è pensato per "influencer" con decine di migliaia di follower, né punta a creare dipendenza. La tua timeline e la tua esperienza dipenderanno da chi segui e da come interagisci, non da metriche di *engagement*!¹³⁴

Owncast



Owncast¹³⁵ è un server di *live streaming video* indipendente e facile da installare, dedicato a singoli utenti e organizzazioni. Attraverso questo server è possibile riprodurre contenuti in streaming, interagire tramite una chat e gestire un canale TV sia in modalità pubblica che privata. La piattaforma si può utilizzare da casa o nella propria comunità di riferimento, inoltre è possibile trasmettere un evento privato e monitorare un'area tramite videocamere di sicurezza.

Streams

Streams è un *repository open source* decentralizzato, che è stato progettato nell'ottobre 2021 come *fork* di Roadhouse. In merito a Streams si può affermare che:

[...] non ha nome, non ha logo, non ha identità di marca, non ha sito web e non è nemmeno considerato un progetto. Tutto il codice responsabile dell'invio dei dati nodeinfo è stato rimosso. È assente da tutti i siti web che elencano progetti e istanze Fediverso. Il suo nucleo è di dominio pubblico e i contributi di vari sviluppatori sono sotto diverse licenze libere, il che rende così difficile concedere nuovamente in licenza un *fork* dell'intero a non liberi e proprietari che può essere considerato impossibile. Tutto ciò è deliberato e intenzionale secondo la decisione di Macgirvin. Tecnicamente il nome "Streams" si riferisce al repository e non al software. Per poter menzionare il software senza nome con qualcosa che assomigli a un nome, viene colloquialmente chiamato (stream), le parentesi fanno parte del nome sostitutivo.¹³⁶

Bonfire



Bonfire è un’infrastruttura digitale “progettata per l’autonomia, per la sicurezza e le interazioni significative e permette alle comunità che lo utilizzano di prendere il controllo sui propri dati, le proprie caratteristiche e il proprio ambiente digitale”¹³⁷. Si legge nel sito:

Avviato nel 2020, Bonfire è un progetto orientato alla missione che crea strumenti open source sostenibili e elementi costitutivi affinché le comunità possano impegnarsi in modo significativo, coordinarsi tra pari, prendere decisioni collettive e cooperare in modo efficace, il tutto interconnesso con innumerevoli app federate sul Web. Ci dedichiamo a coltivare spazi digitali che incoraggiano la vivace partecipazione della comunità e una collaborazione di grande impatto.¹³⁸

Questa infrastruttura è stata realizzata nel 2020 e si finanzia sia tramite donazioni volontarie che attraverso bandi. Questo framework digitale libera le comunità dall’influenza degli algoritmi e dai condizionamenti legati al profitto. Gli amministratori e gli utenti possono modellare l’infrastruttura secondo le proprie preferenze, per costruire un ambiente digitale che rifletta davvero gli interessi, i bisogni e le preferenze della comunità. Bonfire rappresenta uno spazio sicuro ed inclusivo per la comunità, infatti consente di silenziare coloro che condividono contenuti problematici, e anche di segnalare e bloccare istanze che violano apertamente la policy della community. L’obiettivo perseguito dagli amministratori di Bonfire è creare un ambiente digitale cooperativo ed inclusivo, in cui ogni singolo utente sia libero di esprimere le proprie opinioni. Gli amministratori, inoltre, incoraggiano la co-progettazione e la collaborazione tra gli utenti e tra utenti ed amministratori, al fine di migliorare la comunità, rendendosi al contempo disponibili per supportare gli utenti nel processo di gestione della piattaforma, offrendo anche soluzioni tecniche che ne migliorino la sostenibilità e l’efficienza. In linea con altre infrastrutture tecnologiche del Fediverso, anche Bonfire non

utilizza algoritmi o funzionalità volte ad aumentare l'*engagement* degli utenti della piattaforma. I contenuti postati dagli utenti seguono un ordine cronologico e non sono filtrati da algoritmi.

Diaspora

diaspora*

Un altro social network indipendente e decentralizzato è Diaspora, che è stato programmato in Ruby on Rails, che è un framework per lo sviluppo di applicazioni web. Diaspora non fa parte del Fediverso ma dialoga con esso attraverso il protocollo ActivityPub. Il social network è decentralizzato e promuove la libertà e la riservatezza. Come altre reti alternative, Diaspora è strutturato in forma di server gestiti in modo indipendente, che sono chiamati *pod* (spore). L'utente può scegliere in quale "spora" registrarsi per potersi connettere con la comunità Diaspora globale. Per poter utilizzare Diaspora non è necessario che l'utente si registri con la propria identità reale, ma è possibile adottarne diverse per condividere contenuti, foto e video, tutelando la privacy degli utenti, che possono quindi mantenere il controllo sui propri dati. Nel sito di Diaspora, infatti, si legge:

Su diaspora* possiedi tu i tuoi dati. Non concedi più alcun diritto a un'azienda o ad altri soggetti interessati che potrebbero usarlo contro di te. Con diaspora* i tuoi amici, le tue abitudini e i tuoi contenuti sono affari tuoi... non nostri! Inoltre sei tu che scegli chi può vedere quello che condividi, usando gli Aspetti.¹³⁹

Su Diaspora è possibile personalizzare le liste dei propri contatti, differenziando e selezionando i contenuti postati e creare una lista di contatti "per la famiglia", per gli amici più stretti, oppure per i colleghi di lavoro. Per dare maggiore visibilità ai contenuti condivisi, l'utente può inserire nei post alcuni hashtag, oppure può menzionare altri utenti, ricondividere i loro post ed esprimere il proprio apprezzamento cliccando su un tasto a forma di cuore che ricalca il famoso like di Facebook.



Gnu Social¹⁴⁰ è una piattaforma di social networking basata completamente sul software libero, ed è direttamente supportata dalla *Free Software Foundation*. A proposito di GNU Social si legge:

GNU è un sistema operativo che è al 100% software libero. Nato nel 1983 su iniziativa di Richard Stallman (rms), è stato in seguito sviluppato da numerosi individui che hanno lavorato insieme allo scopo di dare a tutti gli utenti di computer la libertà di avere sotto controllo le proprie attività informatiche. Da un punto di vista tecnico, GNU è più o meno come UNIX, ma al contrario di questo dà libertà agli utenti. Il sistema GNU contiene tutti i programmi GNU ufficiali (elencati sotto), e comprende anche software libero non-GNU, come TeX e il sistema X Window. Il sistema GNU non è un insieme predefinito di programmi, perché gli utenti e i distributori possono selezionare pacchetti diversi a seconda delle loro necessità e preferenze; il risultato è sempre una variante del sistema GNU.¹⁴¹

4.5. Piattaforme alternative decentralizzate: non soltanto il Fediverso

Nel paragrafo precedente è stata riportata una mappatura di alcune delle piattaforme decentralizzate che popolano il Fediverso, mentre nel prossimo paragrafo si andranno ad analizzare altre piattaforme che non fanno parte del Fediverso, ma possiedono un'architettura digitale simile a quelle della federazione e ne condividono gli stessi principi¹⁴². Queste piattaforme adottano modelli decentralizzati, simili a quelli del Fediverso, che contrastano con quelli centralizzati nelle piattaforme mainstream. Come le piattaforme del Fediverso, anche queste piattaforme garantiscono agli utenti un maggior controllo sui propri dati e non vengono gestite da algoritmi, in modo da evitare sistemi di compravendita di dati e gamificazione (Ippolita 2017). Alcune di queste piattaforme, inoltre,

adottano un modello distribuito *peer to peer*, rendendo ogni nodo della rete indipendente e autonomo.

Retrosahre

Retrosahre è un software open source disponibile su Android, Linux, MacOS e Windows, completamente decentralizzato e progettato per offrire la massima sicurezza e anonimato ai suoi utenti. Il software consente di creare una rete di computer, chiamati nodi, ed è privo di pubblicità e costi nascosti e termini di servizio. In Retrosahre ogni utente ha il proprio nodo e la sua posizione esatta (l'indirizzo IP) è nota solo ai nodi adiacenti. I collegamenti tra i nodi vengono autenticati utilizzando forti chiavi asimmetriche e crittografati con *Perfect Forward Secrecy* (implementazione OpenSSL di TLS). Oltre alla mesh di rete, Retrosahre fornisce servizi per scambiare dati in modo sicuro e anonimo con altri nodi della rete: è infatti basato su PGP, un sistema che consente di identificare ogni nodo tramite una coppia di chiavi. Se si vuole creare un'interazione tra due nodi, questi devono necessariamente scambiarsi la chiave pubblica. Il software fornisce servizi distribuiti come le chat e i forum, permette il file sharing e il like sharing, grazie ai quali è possibile votare e discutere i link proposti da ogni utente e dà la possibilità di creare il voto di fiducia (ad ogni nodo della rete si può attribuire un grado di fiducia della chiave). È inoltre possibile creare identità multiple, che sono gestite come sotto-chiavi dalla chiave principale, e interagire tramite queste identità pubbliche o tramite pseudonimi, ma si può anche nascondere il nodo dietro le reti tone e dueD¹⁴³.

ZeroNet

ZeroNet è un network *peer to peer* decentralizzato. Il network, che ospita siti detti "ziti", utilizza la stessa crittografia utilizzata per il wallet Bitcoin per proteggere gli account al suo interno. Nel sito si legge:

ZeroNet utilizza la crittografia Bitcoin e la tecnologia BitTorrent per realizzare una rete decentralizzata resistente alla censura. Gli utenti possono pubblicare siti web statici o dinamici su ZeroNet e i visitatori possono scegliere a loro volta di ospitare i siti. I siti rimarranno online finché almeno un peer (distributore, un server ospitante) è online. Quando un sito viene aggiornato dal proprietario, tutti i nodi che offrono il sito (precedenti visitatori) ricevono solo gli aggiornamenti aggiuntivi fatti al contenuto del

sito. ZeroNet ha un proprio database SQL. Questo rende semplice lo sviluppo di siti con contenuti rilevanti. Il DB è sincronizzato per ospitare i nodi con aggiornamenti incrementali.¹⁴⁴

Freenet

Freenet è una piattaforma di rete *peer to peer*, completamente decentralizzata e progettata per conseguire il controllo dei dati e l'indipendenza digitale. Si tratta di una piattaforma globale, condivisa, indipendente, dove chiunque può realizzare servizi decentralizzati, comunicando e collaborando liberamente. Ogni nodo garantisce la sostenibilità della rete, a supporto dei collettivi che usufruiscono della piattaforma. In Freenet vi è un'impostazione predefinita che rende i sistemi completamente interoperabili, infatti le sue applicazioni possono essere costituite con i più diffusi framework web e vi si può accedere attraverso qualsiasi browser, così come avviene nel world wide web¹⁴⁵.

Scuttlebutt

Scuttlebutt¹⁴⁶ è un social network decentralizzato, in cui si possono inviare messaggi agli amici e condividere i post in un feed. Il nome Scuttlebutt nel gergo marinaresco indica i pettegolezzi, quindi la piattaforma è come un *watercooler* su una nave, dove marinai e pirati “vanno a fare due chiacchiere”. Scuttlebutt scambia i dati tra gli utenti senza servirsi di un server centrale e si può utilizzare anche offline, dal momento che i dati sono localizzati e distribuiti tra i nodi del server. La particolarità della piattaforma consiste nel fatto che i messaggi vengono trasmessi direttamente tra gli utenti attraverso un protocollo *peer to peer* (p2p). Si legge dal sito:

Scuttlebutt può essere trasformativo per la società, decentralizzando e consentendo lo sviluppo della comunità locale senza grandi aziende. È un social network decentralizzato in rapida crescita. Come alternativa alle grandi reti sociali aziendali, consente l'autonomia degli utenti e una zona libera dalla raccolta di dati...¹⁴⁷

IPFS

InterPlanetary File System¹⁴⁸ è una raccolta di protocolli e pacchetti con cui i computer possono inviare e ricevere dati. IPFS può essere utilizzato

in molti modi differenti dagli utenti, infatti uno sviluppatore di applicazioni di rete non utilizzerà gli stessi strumenti di chi vuole archiviare file per interagire con IPFS. La possibilità di archiviare file in modo decentralizzato viene data a tutte le persone e il modo più facile per iniziare a utilizzare IPFS è installare l'applicazione IPFS Desktop, che ha un nodo Kubo incorporato e consente di interagire con la rete attraverso una semplice interfaccia utente.

Conclusioni

In questo capitolo si è tracciata una mappatura delle piattaforme alternative e decentralizzate, sia quelle che fanno parte del Fediverso sia quelle che non ne fanno parte, ma che condividono con le prime le architetture di rete e i principi di autonomia e di governance tecnologica. Si tratta di infrastrutture tecnologiche che supportano la comunità hacker, gli attivisti dei movimenti sociali, le associazioni e coloro che vogliono dare vita a progetti etici e di cooperazione sociale. Tuttavia, vi sono alcune criticità che si legano all'utilizzo di queste piattaforme, specialmente per gli utenti che non hanno particolari competenze tecniche e sperimentano difficoltà nell'installazione e nella gestione delle piattaforme, nonostante gli amministratori forniscano supporto tecnico-informatico. Inoltre, l'esiguo numero di iscritti "costringe" gli implementatori ad abbandonare i progetti, non trovando altri utenti disposti a collaborare allo sviluppo della piattaforma e a coadiuvare gli amministratori nella loro gestione. D'altro canto, come si è visto, le piattaforme decentralizzate rappresentano anche delle risposte concrete alla centralizzazione dei social media commerciali, dal momento che la loro architettura di rete consente una redistribuzione del potere tra i diversi nodi e crea un sistema di piattaforme federate capaci di dialogare tra loro. Vi è inoltre un meccanismo di autotutela e autoregolazione, chiamato "defederazione", che consente di silenziare e bloccare utenti e istanze che non rispettano i principi e i valori del Fediverso, come Gab.com (Caelin 2022). Un ulteriore vantaggio di queste piattaforme è costituito dal fatto che consentono la riappropriazione della sovranità tecnologica (Haché 2014) attraverso un sistema di autogestione della governance e la possibilità data agli utenti di non essere semplici fruitori ma soggetti attivi nello sviluppo dell'infrastruttura digitale. In

questo caso, la tecnologia non è quindi un dispositivo di controllo – parlando in termini foucaultiani – ma uno strumento che supporta i processi di liberazione da un sistema di sfruttamento e di ineguaglianza sociale. Nel prossimo capitolo verrà illustrato il caso studio relativo alle istanze italiane di Mastodon, che rappresentano le modalità con cui gruppi e collettivi appartenenti alla comunità hacker italiana sostengono progetti di hacking sociale finalizzati alla trasformazione della società in senso egualitario.

ActivityPub è uno standard e un protocollo di reti sociali aperto e decentralizzato promosso dal World Wide Web Consortium (W3C).

Traduzione dell'autrice. Testo originale: Social media allow for people to be producers, certainly more so the traditional media, but they are owned for –profit firms who can be hostile to alternative ideas, discourses, and organizing – especially when those practices challenge corporate hegemony. Indeed, I suggest we call these sites corporate media (CSM). In contrast to CSM, I suggest we focus on the emergence of ASM (alternative social media) as better implementing these imperatives. [...], ASM can be seen as a critical response to CSM that not only allows for users to share content and connect with one other but also denies the commercialization of speech, allows users more access to shape the underlying technical infrastructures (Gehl 2015, pp. 1-2).

il termine “admin” significa “amministratore”.

Il World Wide Web Consortium (W3C) sviluppa tecnologie che garantiscono l'interoperabilità (specifiche, guideline, software e applicazioni) per portare il World Wide Web al massimo del suo potenziale agendo da forum di informazioni, comunicazioni e attività comuni. L'Ufficio W3C Italiano (W3C-IT) è il punto di contatto nazionale per le attività W3C in Italia. (<https://www.w3c.it/>)

<https://mastodon.it/it/fediverso>

Gli utenti del Fediverso necessitano di un server a cui collegarsi dato che il Fediverso non è un sistema peer to peer puro.

<https://www.fediverse.party/en/fediverse/>

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “The infrastructure of the Fediverse is based on this architectural model: each node of the network could potentially work by itself while still being able to provide basic functionalities. At the same time, the connection with other nodes to form a network allows for a better redistribution of resources and new possibilities of interaction for its users. A certain degree of automation is possible within such a network, for instance if a node asks for more connectivity, the target node(s) can be programmed to automatically provide it.”

<https://joinfediverse.wiki/Instances> https://joinfediverse.wiki/Fediverse_projects/it

Il Fediverso ospita anche Plume (<https://joinplu.me/>), un motore di blogging federato basato su ActivityPub, Write freely (<https://www.writefreely.org>) e Write.as (<https://www.write.as>) che sono piattaforme di blogging minimali.

I loghi di Friendi.ca, Gotosocial (Anna Abramek), Misskey, Mobilizon e Peertube sono rilasciati dai rispettivi sviluppatori e qui riportati sotto licenza CC-BY-SA. I loghi di Diaspora e

Pleroma sono rilasciati dai rispettivi sviluppatori e qui riportati sotto licenza CC-BY. I loghi di Bookwurm, Gnusocial e Socialhome sono rilasciati dai rispettivi sviluppatori e qui riportati rispettivamente sotto licenze Anti-Capitalist Software License, CC0 e WTFPL. La loro presentazione in questo testo avviene a titolo esclusivamente illustrativo e divulgativo, per maggiori informazioni è possibile fare riferimento ai rispettivi siti web.

<https://www.fediverse.to/>

<https://Mastodon.social/explore>

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Friendi.ca is a software to create a distributed social network. It is part of the federation of servers that are running with Friendi.ca, Diaspora and Hubzilla which are compatible to each other. It is developed by many different people from all over the world in their spare time. There is no corporation or any foundation behind Friendi.ca. Friendi.ca was created by Mike Macgirvin who left the project to create Hubzilla which has a different focus than Friendi.ca. Friendi.ca is a communication hub that can not only talk to other Friendi.ca servers but also natively to servers that are using the Diaspora protocol (Diaspora and Hubzilla) and the OStatus protocol that is used by GNU Social. Additionally, you can use accounts of third-party networks to read and post content with the use of Friendi.ca" (<https://friendi.ca/about/>)

<https://joinfediverse.wiki/Pleroma/it>

<https://misskey-hub.net/it/>

Ivi.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Aardwolf is a new platform for creating new social networks, connected across the web. While existing social media sites work to funnel the world into a single shared experience (and advertising marketplace), we recognize that we are all individuals with different identities and interests. Aardwolf is the engine behind a new Facebook-like social platform which is being actively developed. Aardwolf shares a philosophy and underlying protocols with Mastodon, a federated microblogging platform with over a 1000 independently-run servers, hosting more than a million active users." (<https://www.aardwolf.social>)

<https://www.joinpeertube.org/en>

<https://joinfediverse.wiki/PeerTube/it>

Ibidem.

<https://joinfediverse.wiki/Funkwhale/it>

<https://joinfediverse.wiki/Lemmy/it>

<https://hubzilla.org/page/info/discover>

Ibidem.

<https://www.joinmobilizon.org/en>

<https://socialhome.network>

Il codice è disponibile su: <https://gitlab.com/jaywink/socialhome>

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Socialhome federates using the #ActivityPub and #Diaspora protocols. This allows content to #federate not only to other #Socialhome servers, but also with servers from over 40 different platforms with millions of users across the #Fediverse." (<https://socialhome.network/>)

<https://socialhome.network/>

<https://docs.joinbookwurm.com/>

<https://gotosocial.org/>

<https://owncast.online/>

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "it has no name, it has no logo, it has no brand identity, it has no website, and it is not even considered a project. All code responsible for sending nodeinfo data has been removed. It is absent from all websites that list Fediverse projects and instances. Its core is in the public domain, and contributions by various developers are under different free licenses, making it so difficult to re-license a fork of the whole of it to non-free and proprietary that it can be considered impossible. All this is deliberate and intentional by Macgirvin's decision. Technically speaking, the name "Streams" refers to the repository and not the software. In order to be able to mention the nameless software by something that resembles a name, it is colloquially being referred to as (streams), the parentheses being part of the replacement name." ([https://joinfediverse.wiki/\(streams\)](https://joinfediverse.wiki/(streams)))

<https://bonfirenetworks.org/>

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Started in 2020, Bonfire is a mission-driven project creating sustainable open-source tools and building blocks for communities to engage meaningfully, coordinate as peers, make collective decisions, and cooperate effectively – all interconnected with countless federated apps across the web. We're dedicated to nurturing digital spaces that encourage vibrant community participation and impactful collaboration.

We endeavour to foster a transparent, inclusive, and empowering environment. This ethos drives us to build connected, democratic, and vibrant digital spaces, supporting communities around the world to connect, grow, and flourish." (<https://bonfirenetworks.org/about/>)

<https://www.diasporafoundation.org>

<https://gnusocial.network/>

<https://www.gnu.org/software/software.html>

Una lista completa è possibile trovarla a questo sito:
<https://github.com/2gatherproject/decentralized-social-apps-guide?tab=readme-ov-file#decentralized-networking>

<https://retroshare.cc/>

<https://zeronet.io/docs/it/>

<https://freenet.org/>

<https://scuttlebutt.nz/>

Traduzione dell'autrice: testo originale Scuttlebutt can be transformative for society, decentralizing and enabling local community development free of big corp. It is a fast growing decentralized social network. As an alternative to the large corporate social networks it enables autonomy for the users and a free zone from big data harvesting...<https://scuttlebutt.nz/>

<https://ipfs.tech/>

Capitolo quinto

Mastodon.bida.im: il social network alternativo e decentralizzato

Tra il 2008 e il 2011 si sono susseguiti eventi e processi globali di grande rilevanza storica: la crisi economica, il crollo dei mercati occidentali e l'ascesa di quelli asiatici. Nel contesto politico italiano, la fine del ventennio berlusconiano ha segnato l'inizio di un lustro di governi tecnocratici e politici di orientamento liberale. Quegli stessi anni sono stati caratterizzati dalla ripresa dei conflitti e delle mobilitazioni dei movimenti sociali transnazionali contro l'austerità. Ne sono degli esempi Occupy Wall Street negli Stati Uniti, gli Indignados in Spagna, le Primavere Arabe in Nord Africa, le mobilitazioni in Grecia e Turchia e quelle in Italia contro le riforme universitarie con il movimento dell'Onda. Questi movimenti si sono caratterizzati per un uso estensivo dei social media mainstream, al punto che le Primavere Arabe sono state ribattezzate come "Twitter Revolution". In questo contesto di mobilitazione transnazionale, oltre a costruire network anche con collettivi e gruppi affini di altri paesi europei ed extra-europei, la comunità hacker italiana ha avviato un dibattito sull'utilizzo che gli attivisti dei movimenti sociali fanno di queste piattaforme commerciali, portando alla luce le criticità in termini di attuazione di pratiche di sorveglianza e controllo sociale, profilazione e mercificazione dei dati dell'utente e della sua identità digitale (Sorci, 2015). Successivamente, le riflessioni critiche sono state sistematizzate e approfondite all'interno dei talk e dei workshop organizzati durante le giornate dell'Hackmeeting 2018, che si è svolto nella città di Genova presso il centro sociale "Buridda". A questa iniziativa hanno partecipato nuove realtà di hacktivist, che hanno portato il loro contributo teorico e pratico sul tema dei social network indipendenti e decentralizzati. In questa occasione, è stato anche presentato "ufficialmente" il progetto Mastodon.bida.im e sono state illustrate le analogie e le differenze tra questa istanza e le piattaforme commerciali. Inoltre, sono stati organizzati

workshop sull'autodifesa digitale e tutorial sul funzionamento degli social media alternativi. Dopo l'incontro dell'Hackmeeting del 2018, alcuni collettivi della scena hacker italiana hanno avviato una fase di sperimentazione in merito all'implementazione di social network indipendenti e decentralizzati, progettati per contrastare il dominio delle piattaforme commerciali. Ne sono un esempio Mastodon.cisti.org, Nebbia.fail (oggi non più attiva) e Puntarella.party.

In questo capitolo si tratterà specificatamente di queste istanze a partire dal caso studio principale, Mastodon.bida. im, una piattaforma di microblogging progettata dal collettivo hacker bolognese Bida. Questa istanza rappresenta, infatti, un caso emblematico di infrastruttura tecnologica a supporto dei movimenti sociali. Le istanze italofone del Fediverso hanno, inoltre, creato una rete di piattaforme federate connesse e progetti di hacking sociale, come LivelloSegreto.it, Sociale.network, Stereodon.social e Socialini.it. Questi social network alternativi e decentralizzati sono stati progettati per rappresentare degli spazi *safe* ed inclusivi, che ospitano *small scale virtual communitites* in cui gli utenti possono condividere idee e contenuti, socializzare e interagire, condividendo interessi e valori comuni e un'esperienza di navigazione sicura e gratificante. La scelta di focalizzarsi su queste piattaforme, nonostante l'esistenza di altre istanze italofone del Fediverso – che hanno un numero di iscritti maggiore rispetto a quelle analizzate – è bene sottolinearlo, non è però una scelta casuale: essa riflette un preciso posizionamento dell'autrice, affine politicamente a tali progetti di hacking sociale e vicina agli attivisti/attiviste che si impegnano per realizzarli. Le piattaforme alternative e decentralizzate, prese in esame infatti, rappresentano spazi di r-esistenza digitale in grado di contrastare le logiche di dominio capitalista tipiche non solo della sfera digitale, ma della società nel suo complesso, e possono essere annoverate tra quelle che Carlo Milani (2022) definisce “tecnologie conviviali”, ovvero tecnologie che sostengono la costruzione di reti sociali caratterizzate dall'orizzontalità, dalla cooperazione e dalla condivisione tra le persone¹⁴⁹.

5.1. Reti alternative e movimenti sociali

La realizzazione di Mastodon.bida.im e delle istanze che ricalcano il suo modello si inserisce nella tradizione di implementazione di social network alternativi creati dai movimenti sociali e per i movimenti sociali. Weriseup.net, ad esempio, era stata sviluppata dal collettivo Rise.up¹⁵⁰ di Seattle già alla fine degli anni Novanta per supportare le comunicazioni degli attivisti NoGlobal. Più di recente, le reti libere ed alternative N-1 e Lorea.org, sono state utilizzate dal movimento degli Indignados in Spagna come strumenti organizzativi del Movimento e per favorirne la discussione interna. Un attivista del Movimento #15M, Toret, a tal proposito, scrive:

La rete libera e autogestita N-1.cc, nata nel 2008, ha accolto un esodo di assemblee e collettivi del 15M che non si fidavano di Facebook come spazio di organizzazione interna. Questa rete sociale libera ha conosciuto una crescita esponenziale, passando da circa 3.000 utenti il 15 maggio 2011 a oltre 30.000 un mese dopo: un traguardo nell'autonomia digitale del movimento. Allo stesso tempo, pur essendo stata utilizzata su larga scala (anche se non quanto Twitter e Facebook), una parte importante delle *acampadas* vi ha creato gruppi, commissioni e assemblee di quartiere e di paese. Con il 15M sono stati costituiti oltre 400 gruppi, e in 200 di essi si contavano più di 45 membri (Toret 2013, p. 47).¹⁵¹

Il movimento degli Indignados, in cui la presenza di *tech-savvy* (Treré 2018) ha contribuito allo sviluppo di strategie comunicative particolarmente efficaci, è stato quello che tra tutti i movimenti anti-austerità è riuscito a sfruttare meglio il potenziale delle tecnologie digitali a “supporto delle moltitudini connesse” (Toret 2013), consentendo al movimento di sperimentare quella che Castells definisce l'autocomunicazione di massa (Castells 2009).

In seguito si è aperta una nuova fase di sviluppo delle piattaforme alternative, dal momento che nella loro struttura è stata integrata la decentralizzazione, consentendo un allargamento delle possibilità offerte dall'architettura digitale, che ha favorito un processo di riappropriazione della sovranità tecnologica da parte degli attivisti dei movimenti sociali. Gli attivisti della scena hacker italiana, per contrastare la predominanza delle piattaforme commerciali, hanno avviato una riflessione critica sulle pratiche di estrazione di plusvalore, sulla censura e sul controllo sociale messi in atto dalle piattaforme mainstream. La riflessione si è concentrata sull'erosione del diritto alla privacy degli utenti e sulla sua sistematica violazione da parte delle multinazionali del settore informatico. Le critiche

degli hacker sono state ben sintetizzate dal collettivo Ippolita (2012) nel popolare saggio *Nell'acquario di Facebook. La resistibile ascesa dell'anarco-capitalismo* e ribadite più di recente nella serie Netflix *The Social Dilemma*, in cui viene ribadito il concetto secondo cui “se non paghi per un prodotto, in realtà il prodotto sei tu”. Nei social network mainstream, infatti, l'iscrizione è sempre gratuita perché il prodotto, per l'appunto, sei proprio tu: nel momento in cui ci si iscrive a una piattaforma (Facebook, Instagram, X ecc.), si sottoscrive un contratto e viene espropriato della propria identità digitale; i dati dell'utente e i contenuti postati online diventano di proprietà della piattaforma che li rivende alle aziende, che sono suoi partner commerciali per ottimizzare le strategie di marketing – le cosiddette pratiche di mercificazione dell'identità – targettizzate sulle preferenze dei singoli utenti (Sorci, 2015). Contestualmente gli utenti vengono sottoposti a forme di sorveglianza e controllo sociale, come l'*identity theft*, i riconoscimenti facciali, i sistemi di auto-schedatura di massa, l'uso di bot, gli algoritmi di de-anonimizzazione e ri-identificazione. Inoltre, sono sempre più soggetti a processi di gamificazione e di alienazione digitale, basati sul loro *engagement* all'interno della piattaforma (*ibidem*). Un'altra critica posta dagli hacktivist riguarda il tema della disinformazione e delle fake news che si diffondono sui social media. L'ambiente digitale attuale, infatti, è frammentato e la diffusione di fake news, disinformazione e post-verità ha come conseguenza quella di alterare la fruizione e la ricezione delle notizie da parte degli utenti. Inoltre, come emerso anche nelle interviste ad alcuni attivisti, il fenomeno della depoliticizzazione e l'emergere dei “populismi digitali” hanno reso gli utenti vulnerabili all'esposizione di contenuti malevoli e alla disinformazione, essendo scarsamente motivati a verificare l'attendibilità delle fonti e la provenienza delle notizie che circolano in rete. Un hacktivist afferma:

La rete, essendo un ecosistema digitale che riflette i mutamenti sociali e i rapporti di forza in essere nella società nel suo complesso, viene fruita dagli utenti in modalità che vengono rimodulate e riadattate di volta in volta. Ad esempio, si è assistito ad una fase post-Primavera Arabe, in cui i populismi digitali orientavano l'uso dei media contro le élite al potere, utilizzando una retorica “orizzontalista” che ricalcava quelli dei movimenti, ma riportava su un piano istituzionale quelle stesse rivendicazioni, depotenziandone ogni velleità di cambiamento effettivo nei rapporti di forza. Nel

frattempo, la sinistra di movimento perdeva la capacità di incidere sul piano mediatico mentre la destra populista riusciva invece a utilizzare queste tecnologie “curvando” il consenso verso le proprie posizioni. Ti faccio un esempio: se in precedenza venivano create delle botnet da parte di alcuni “hacktivisti” che le utilizzavano per oscurare siti istituzionali, alla stessa maniera – con una disponibilità economica ed organizzativa non indifferente – le destre utilizzavano meccanismi simili per creare account fake, con l’obiettivo di far circolare le proprie idee e delegittimare quelle degli avversari politici. Recentemente sembrano delinarsi due tendenze, quella del tecno-elitismo e quella del tecno-autoritarismo, entrambe rivolte contro i movimenti sociali. Il tecno-elitismo è l’attitudine dell’*homo economicus* liberista ad utilizzare e considerare la tecnologia per fini individualistici, volti all’accrescimento del proprio profitto a discapito di quello collettivo, secondo una visione di determinismo tecnologico. L’altra tendenza è quella del tecno-autoritarismo, che richiama l’idea di una comunità organica, ispirata a principi sovranisti e nazionalisti. Entrambe le tendenze sono in realtà complementari e funzionali al mantenimento dello status quo, infatti quella tecno-elitista nega una collettivizzazione e un utilizzo condiviso e democratico degli strumenti tecnologici, dal momento che pochi eletti sono legittimati ad utilizzarli, invece quella tecno-autoritaria, in virtù del mantenimento e del rafforzamento dell’organicità della comunità nazionale nega l’autodeterminazione delle soggettività di riferimento dei movimenti sociali (Int. Stakanov 2024).

Dal momento che la tendenza tecno-elitista e quella tecno-autoritaria negano uno spazio di agibilità politica ai movimenti sociali e la comunicazione politica è sempre un *battleground*, gli attivisti della scena hacker hanno sentito l’esigenza di dotarsi di strumenti digitali adeguati per creare comunità che rispecchino i loro bisogni di socializzazione e sviluppino progetti di loro interesse. La scelta tecnopolitica di Bida di implementare un social network alternativo e decentralizzato ben riflette il posizionamento assunto dalla comunità hacker italiana negli ultimi anni. questi attivisti hanno infatti avviato una fase di implementazione di istanze, che sono cresciute numericamente nel tempo e su cui si è costruita una rete di collettivi che “dialogano” tra loro. Questi collettivi hanno costruito comunità r-esistenti, basate su valori e principi condivisi come l’antifascismo, l’anticapitalismo, l’antisessismo e l’antirazzismo, dando vita a progetti di hacking sociale dalla forte valenza politica. All’Hackmeeting del 2018, quando è stato presentato ufficialmente Mastodon.bida.im, la volontà di trovare strumenti di comunicazione alternativi rispetto ai social network commerciali era all’ordine del giorno nel dibattito tra la comunità hacker. In quell’occasione, infatti, è stato organizzato un talk¹⁵² dal titolo

“spazio di comunicazione/nolike” da parte dei collettivi Ippolita, Trammenti¹⁵³ e Unit (Milano). Durante il talk gli attivisti di Trammenti sostenevano che per creare alternative alle piattaforme mainstream fosse necessario utilizzare strumenti differenti. Gli attivisti, infatti, affermavano:

Se noi vogliamo andare avanti a condurre questa campagna, questa lotta contro i social mainstream non dobbiamo mai focalizzarci su uno strumento solo, dobbiamo usarne tanti e per esigenze diverse, anche perché se un giorno Mastodon viene forkato, se la community non riesce più a svilupparlo, bisogna avere tanti strumenti di backup e da sperimentare tutti. La sperimentazione di più strumenti accresce soprattutto il dialogo sociale e culturale sullo spirito critico e sull'uso della tecnologia. Ultima cosa: enfasi sulla tecnologia sociale, noi vogliamo ottenere una rete in cui c'è la massima autogestione (Trammenti 2018).¹⁵⁴

Allo stesso tempo, veniva espressa l'esigenza di creare un social network finalizzato a contrastare le piattaforme commerciali, proponendo un manifesto che ne esplicitava le caratteristiche. Si riporta di seguito una parte del talk:

Noi vogliamo che il “nostro social” sia lontano dai social network commerciali. Vogliamo che non sia censurabile e che sia possibile prevedere che non sia costruito a livello di device, cioè che non sia fatto apposta. Vogliamo che tutti siano partecipanti e non utenti. Vogliamo che riconosca le differenze e che non ci appiattisca: tutti parlano, tutti pensano. Vogliamo che permetta sviluppo e uso a comunità piccole. Vogliamo che sia istintivo, ricercato. Vogliamo che permetta la riservatezza. Vogliamo che non crei dipendenza, che non inneschi meccanismi di gamification, che non ci siano “like” e magari neanche le stelline. Vogliamo che sia asincrono. Vogliamo anche quel tempo che ci permetta di storicizzare i contenuti che vendiamo, il poterli usare, cioè che non ci schiacci sul presente, dove ogni giorno è un giorno nuovo. E vogliamo anche che ci permetta di avere una coscienza collettiva, per cui la possibilità di avere dei contenuti lavorati e non il flusso di coscienza, un tipo di pubblicazione differente, anche se tutti possono usare i social”.¹⁵⁵

La comunità hacker ha cominciato a riflettere su quale potesse essere il medium tecnologico opportuno da contrapporre ai social network commerciali. In particolare, alcuni attivisti non credevano che un social network, benché decentralizzato, potesse essere lo strumento idoneo per rappresentare un'alternativa a quelli commerciali. La loro perplessità era legata al fatto che i social network alternativi avrebbero potuto riprodurre modelli di architetture di rete e modalità di interazioni simili a quelle che

caratterizzano i social media mainstream. Vi erano differenti posizionamenti rispetto a questo tema, anche tra gli stessi attivisti che originariamente erano tra i promotori del manifesto sopra menzionato. Tali prospettive politiche sulla validità del social network come alternativa alle piattaforme commerciali sono state ben argomentate dagli attivisti del collettivo Ippolita:

Il problema non è esclusivamente l'infrastruttura: cioè tu puoi anche fare un'infrastruttura più orizzontale, decentrata, lavorare su un principio di nodi federati tra di loro, ma il concetto di social network rimane quello; quindi, bene che ci siano dei tentativi di fare le cose, capiamo anche che c'è un'esigenza nei confronti di questi strumenti, però per noi la decentralizzazione è un requisito necessario ma non sufficiente. Non crediamo che lo strumento di per sé sia qualcosa di particolarmente utile ai fini di costruire un network politico. Per noi, sarebbe meglio parlare solo di social media e mai di social network, cioè parlare di social media quando ci riferiamo agli strumenti, anche se sono alternativi, e parlare di social network quando ci riferiamo alle comunità. Così è più facile tenere diviso il lavoro di organizzazione, di relazione, che passa dall'attivismo, o che anzi è alla base dell'attivismo. Puoi decidere di usare lo strumento in un modo o in un altro. Ne usi uno, ne usi un altro, però è un social media, cioè ti serve per fare determinate cose. [...] Per capire la differenza, facciamo un esempio paradossale, immaginiamo che qualcuno voglia fare un social network federato ma abbia l'idea di inserire elementi di gamificazione, dispositivi premiali come stelline e cuoricini e like. Cosa avremmo ottenuto? Avremmo replicato le dinamiche tossiche dei social commerciali ma con uno strumento federato. Ci interessa? Avrebbe senso? Per noi molto poco. Se io devo comunicare con il mio collettivo mi basta una mailing list ed è pure più funzionale. I social stratificano tre livelli organizzativo/comunicativi: il livello della discussione interna al gruppo, il livello dell'informazione e il livello della diffusione. Il social media ci ha abituato a pensare che è meglio se stanno tutti nello stesso *scatolo*, ma non è detto che sia meglio, anzi, in realtà è proprio una grande fregatura. Queste funzioni possono avere luogo con strumenti e pratiche diverse. Bisognerebbe fare un ragionamento un po' più ampio su cosa vuol dire fare comunicazione. Oggi sono tutti convinti di saperlo fare perché i social commerciali ti danno questa illusione ma la realtà è tutt'altra. A volte, per esempio, è più efficace attacchinare; una locandina messa nel punto giusto è più visibile di un post sui social e magari intercetta meglio le persone a cui voglio arrivare. La riflessione su cosa e come comunicare andrebbe fatta prima della scelta del supporto e dello strumento, invece solitamente ci si affida al social di turno che si percepisce come unico e universale ci si immagina che questo risolva la situazione (Int. Ippolita 2025).

Le posizioni espresse dal collettivo Ippolita ben riflettono le pluralità dei punti di vista che vi sono all'interno della scena hacker e che alimentano il dibattito su quale sia il tipo di infrastruttura tecnologica più idonea per

supportare i movimenti sociali. Il cambiamento continuo connesso all'innovazione tecnologica impone una riflessione costante sul ruolo della tecnologia all'interno del sistema capitalistico, sulla sua "presunta" neutralità e sulle modalità con cui modella le strutture sociali esistenti e condiziona l'agire collettivo. La scelta di implementare strumenti digitali come i social network alternativi e decentralizzati riflette una posizione pragmatica, perché accetta la dimensione "social" del medium digitale, che è ormai ampiamente diffuso nella società, ma al contempo va a scardinare i sistemi di profilazione e di gamificazione degli utenti (Ippolita 2017; Deseriis 2024). A tal proposito, un attivista del collettivo Bida afferma:

L'obiettivo del progetto Bida-Mastodon è fornire un'alternativa ai social network commerciali. Abbiamo cominciato a osservare che compagni e militanti anticapitalisti utilizzavano uno strumento, ovvero il social network commerciale, per campagne politiche, presidi o manifestazioni. Alcuni addirittura si organizzavano su un social network come Facebook, utilizzando così uno strumento di proprietà di un'azienda che lo usa per farne guadagno. Questa è stata una delle cause principali che ci ha portato ad iniziare questa riflessione sui social. Riconosciamo però che il social network ha ormai talmente influenzato le relazioni tra le persone da non poter più farne a meno, per cui, che sia dall'interno o dall'esterno, bisogna comunque averci a che fare. Questa consapevolezza ci ha portato a tentare questo esperimento, un progetto di social network che abbia però le caratteristiche che piacciono a noi, dunque completamente autogestito e in cui non sono minimamente tollerati il fascismo e il razzismo (Int. Bida, 2024).

Mastodon.bida.im non è considerato un social media tradizionale, al pari di Facebook, Twitter e Reddit, essendo decentralizzato e federato. Questa piattaforma rientra nella definizione di "social network" proposta dal filosofo e gamer Ian Bogost¹⁵⁶ e condivisa anche dall'autore di *Tecnologie conviviali* Carlo Milani, appartenente al gruppo Circe¹⁵⁷, che in un'intervista si è espresso in questo modo:

I social network sono le reti sociali, i social media sono i media sociali. Il social network è una funzione che preesiste al digitale ed è logica intrinseca nelle comunità umane; questo ha dei limiti strutturali molto importanti dal punto di vista numerico, cioè un social network che va oltre una certa scala che è molto piccola – parliamo di centinaia o migliaia o decine di migliaia di persone – non ha più senso. Perché? Perché c'è il numero di Dunbar, che ci dice che le persone umane non possono intrattenere relazioni significative oltre le 150 unità, perciò le tribù sono fatte di 150-200 persone. È per questo motivo che umanamente non ha senso creare una rete composta da un numero molto

elevato di persone. Ciò non significa che queste reti non si possano federare, infatti possono federarsi, ma per fare cosa? Come dice Ian Bogost, quando il social network diventa social media, come avvenuto molto rapidamente intorno al 2006-2007, non si tratta più di mantenere dei legami con la tua rete sociale in maniera più efficace ed efficiente ma di promuovere un prodotto, dove il prodotto sei tu (Int. Carlo Milani 2024).

Secondo Ian Bogost¹⁵⁸, un social network è la rete sociale in cui ogni individuo è inserito. Dal punto di vista dell'autore, attraverso l'uso di infrastrutture tecnologiche, ogni utente interagisce e mantiene le relazioni con i contatti della rete a lui più vicini, che corrispondono ai legami familiari e amicali. I legami deboli, invece, di solito non sono legami particolarmente rilevanti nella vita delle persone¹⁵⁹. L'aspetto critico, come sottolinea l'autore, risiede nella trasformazione del social network in social media, ovvero in uno strumento di comunicazione, che non è più finalizzato al mantenimento delle relazioni interpersonali, ma alla spettacolarizzazione e alla "monetizzazione" della vita personale dell'utente e delle sue relazioni sociali, che si ottengono attraverso la diffusione di contenuti postati direttamente dagli utenti sulle piattaforme commerciali. Ogni aspetto della vita viene volontariamente mercificato e spettacolarizzato rinunciando alla propria privacy e perfino alla propria identità digitale (Sorci 2015). Gli attivisti di Bida hanno ridefinito il concetto di social network, dandone una definizione che è in linea con quella proposta da Ian Bogost. Nella concezione dell'autore, il social network è uno strumento digitale che supporta una community online e offline, che si basa su rapporti di fiducia reciproca e su interessi comuni. Questa idea di social network si è concretizzata nella realizzazione effettiva dell'istanza Mastodon.bida.im. Si legge dal sito dell'istanza a riguardo:

Cosa vogliamo nel nostro social network: poter accedere a notizie nel modo più anonimizzato possibile; poter avere un aggregatore, in cui ricercare facilmente le notizie che ci interessano; poter controllare facilmente i nostri contenuti e distruggerli con un semplice click; poterci esprimere senza il timore che altri li cancellino senza averci prima almeno interpellate; poter parlare e dialogare con gli/le admins del server su cui postiamo i nostri contenuti; poter generare kaos, avere tantissime identità diverse: poterci trovare in una comunità con cui dialogare anche dal vivo e non solo attraverso un computer.¹⁶⁰

Come si evince da queste parole, l'esigenza sentita dagli amministratori di Mastodon.bida.im è quella di avere un'infrastruttura digitale che

consenta l'anonimato e che permetta di ricevere e di ricondividere le notizie a cui gli utenti sono interessati. I gestori dell'istanza italiana, attraverso il loro social network, intendono "fare comunità", ovvero creare dinamiche di socializzazione e di scambio sia online che offline tra gli utenti iscritti alla piattaforma. Gli utenti di Mastodon.bida.im possono creare contenuti autoprodotti e diffonderli senza il timore che vengano cancellati, avviare dibattiti su temi ritenuti rilevanti dalla comunità, costruendo relazioni solide tra di loro, sperimentare identità diverse e dialogare con gli amministratori sia online che offline. Inoltre, per scelta politica degli implementatori dell'istanza, non è possibile ripostare su Mastodon.bida.im contenuti che provengono da piattaforme commerciali. Le caratteristiche specifiche del social network, ovvero la sua storia, la policy, la tutela della privacy, le modalità di funzionamento, la gestione e la moderazione dei contenuti, verranno invece analizzate nei prossimi paragrafi.

5.2. Il social network decentralizzato e federato: Mastodon.bida.im

L'istanza Mastodon.bida.im è stata implementata dal collettivo hacker bolognese Bida¹⁶¹, di cui fanno parte alcuni attivisti¹⁶² dell'Hacklabbo e del Circolo Anarchico Berneri, ed è stata tra le prime istanze di lingua italiana ad essere entrata a far parte del Fediverso¹⁶³. L'istanza utilizza il software Mastodon¹⁶⁴, progettato dall'hacker tedesco Eugene Rochko nel 2016 e si è dimostrata un esempio di innovazione tecnologica nel campo dei social network, nonostante già esistessero esperimenti creati da *progressive techies* (Milan 2013) di cui si è trattato nei paragrafi precedenti. Come affermato prima, l'obiettivo degli amministratori di Mastodon.bida.im era creare un'alternativa ai social network commerciali, oggetto di critiche da parte degli hacktivist per le pratiche sistematiche di violazione della privacy, di sorveglianza e controllo sociale. Secondo il punto di vista degli amministratori dell'istanza, i social network non sono soltanto da "demonizzare" ma rappresentano strumenti digitali utili al processo di socializzazione e alla connessione tra gli utenti online. Creare spazi di discussione era tra le priorità di questi hacktivist, così come realizzare uno strumento semplice e sicuro che mantenesse le funzioni di un comune

social network. Di seguito è riportato un estratto dell'intervista ad uno degli amministratori di Mastodon.bida.im:

Il progetto Mastodon.bida.im nasce nell'aprile del 2018 con un'esigenza, ovvero quella di riuscire a trovare un'alternativa ai social network commerciali. Questa è l'esigenza di base che ha portato alla nascita e all'inizio di questo progetto-sperimentazione. [...] In quegli anni, sebbene all'interno di questi centri sociali [...] ci fosse una particolare sensibilità riguardante l'utilizzo di certe tecnologie e si avesse una visione critica in merito ad esse [...] Attraverso varie discussioni, iniziammo un po' a studiare delle alternative e vedemmo che stavano in qualche modo iniziando a nascere delle piattaforme di social network che cominciavano ad essere mature anche per poter gestire un numero considerevole di utenti. A partire dal 2015-2016 era nato un progetto, che per l'appunto era Mastodon, un social network molto simile a Twitter (Int. Jops 2024).

Dopo aver effettuato delle sperimentazioni, il collettivo Bida ha avviato una fase di test che ha coinvolto diversi utenti appartenenti a vari spazi sociali per verificare l'uso dell'applicazione. La sperimentazione ha destato particolare curiosità e interesse tra i partecipanti, tanto da portare all'organizzazione di una prima presentazione dell'istanza che si è svolta al centro sociale XM24¹⁶⁵ nel giugno del 2018. Di seguito la locandina dell'evento:



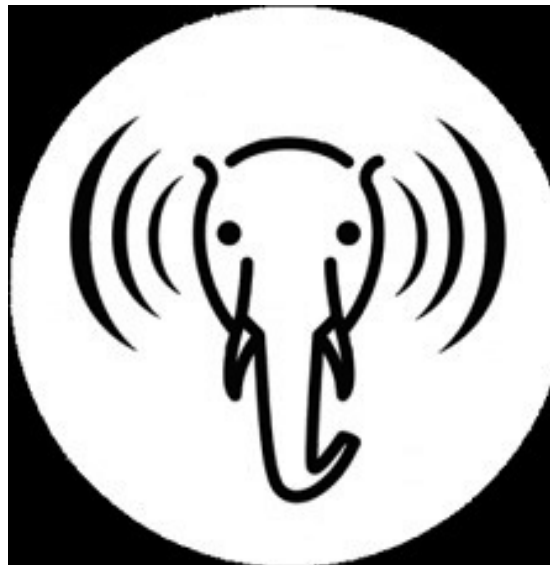
Fig. 16. Manifesto della presentazione dell'istanza Mastodon.bida.im al centro sociale XM24, Bologna 2018.

Successivamente, Mastodon.bida.im è stato presentato durante l'Hackmeeting che si è svolto al Centro Sociale Buridda¹⁶⁶ di Genova nel luglio del 2018. Dopo l'avvio ufficiale del progetto, la community di Bida è cresciuta fino ad arrivare a 21.024 iscritti¹⁶⁷ e nel tempo è diventata tra le istanze di lingua italiana più popolari del Fediverso. L'implementazione di Mastodon.bida.im ha aperto una fase di sperimentazione che ha portato alla realizzazione di una rete di istanze basate sui suoi stessi principi e valori condivisi, ovvero Mastodon.cisti.org, Nebbia.fail e Puntarella.party. Questi nuovi social network alternativi e decentralizzati si possono annoverare tra quelle che Carlo Milani (2022) definisce "tecnologie

conviviali”, per indicare quelle tecnologie che favoriscono la costruzione di reti sociali orizzontali e libertarie, volte a rafforzare la partecipazione, la condivisione, la cooperazione e l’organizzazione degli utenti iscritti alla piattaforma. Queste tecnologie conviviali sono finalizzate a decostruire quello che l’autore definisce “dominio tecnico” delle piattaforme, ovvero: “un accumulo di potere stratificato e strutturato in maniera gerarchica, capace di farsi passare per ovvietà, logica espressione del buon senso comune, naturale stato delle cose” (ivi, p.99).

5.3. Mastodon.bida.im e la libertà di espressione

L’attivismo digitale del collettivo Bida si concretizza nello sviluppo di infrastrutture tecnologiche e strumenti digitali alternativi che sono in grado di supportare l’azione collettiva dei movimenti sociali.



L’antropologo americano Kelty (2008, p. 34) nel suo studio etnostorico sul movimento del free software americano, chiarisce che gli hacker “considerano internet non come qualcosa di fisso ma piuttosto come una flessibile ‘infrastruttura standardizzata’ che sostiene la loro identità sociale”¹⁶⁸. L’autore continua sostenendo che “la loro non è una storia di genio hacker ma piuttosto di modulazione attiva” (*ibidem*)¹⁶⁹. Da questa affermazione si evince il desiderio di riconfigurazione che gli hacker dimostrano di avere quando “smanettano” su un’infrastruttura

tecnologica, cambiandone la finalità d'uso. Nell'ecosistema digitale del Fediverso, l'istanza Mastodon.bida.im si caratterizza come una piattaforma generalista, dedicata alla libertà di espressione, che supporta le istanze sociali. Per "libertà di espressione" si intende sia la possibilità di accedere alle informazioni sia il diritto a fruire a fonti attendibili per una corretta informazione, requisito necessario per fare controinformazione. Attualmente nell'istanza Mastodon.bida.im il diritto ad informare e a essere informati si realizza attraverso l'inserimento nel feed di Bot RSS, che sono collegati ai principali siti di controinformazione presenti a livello nazionale ed internazionale e che diffondono notizie relative alle attività e alle mobilitazioni dei movimenti sociali. Ad esempio, sull'istanza è possibile ricevere notizie dal bot di Dinamopress.it¹⁷⁰, un sito di controinformazione italiano. Dal bot del sito è infatti possibile informarsi sul conflitto a Gaza o sulle mobilitazioni che hanno riguardato la Francia negli anni scorsi. Tra i contenuti che vengono diffusi sull'istanza Mastodon.bida.im ve ne sono molti di carattere "antigovernativo" e/o "anti-sistema" e vengono postati e ricondivisi da attivisti appartenenti a movimenti sociali, gruppi radicali e singole individualità anarchiche. Implementare social network alternativi e decentralizzati significa quindi aprire spazi di resistenza e di confronto in una società che limita sempre di più il dissenso e l'agibilità politica di quegli attivisti che vogliono costruire una società fondata sull'uguaglianza e sulla giustizia sociale. In particolare, gli utenti sono protagonisti nel processo informativo dal momento che condividono news autonomamente, senza che vi sia l'intervento dei *gatekeeper*, che tradizionalmente veniva svolto dai giornalisti. A tal proposito, un membro del collettivo Bida afferma:

C'era un'esigenza di controinformazione [...] mi viene da dire che ci mancava Indymedia, nel senso che c'era appunto questa esigenza di diffondere informazioni tra i compagni, di inquadrare il tema della libertà dell'informazione" [...] La maggior parte di tutto quell'ambito di controinformazione si è spostato nel blog dopo la fine di Indymedia. Il problema è che dopo la venuta di Facebook dai blog si è passati su Facebook e i blog si è iniziato un po' a trascurarli (Int. Jops 2024).

L'intervistato traccia una linea di continuità tra quei media radicali che hanno supportato la libertà di espressione, come i blog e Indymedia, e i social network alternativi come le istanze Mastodon italiane. Come già

accennato in precedenza, Indymedia, infatti, era un'infrastruttura tecnologica di comunicazione alternativa e indipendente, implementata dal movimento NoGlobal, che si configurava come un media radicale. Questi ultimi, come afferma Downing, sono “quei media, generalmente in piccola scala e [di] molte differenti forme, che esprimono una visione alternativa alle politiche egemoniche, priorità e prospettive” (Downing 2001, p. 5). I blog hanno costituito lo stadio intermedio tra l'Internet 1.0, dove i produttori erano i soli consumatori della rete, e quello 2.0, in cui gli utenti rappresentano allo stesso tempo sia *content creator* sia fruitori, chiamati *prosumer*. Nella fase di transizione dai primi servizi di informazione indipendente all'implementazione dei social network alternativi, la comunità hacker italiana è riuscita a coniugare repertori di mediattivismo con le skill tecniche degli hacker.

5.4. *Politica prefigurativa*

Progettare e configurare nuove tecnologie, come ad esempio Mastodon.bida.im, assume una valenza politica perché facilita il processo di costruzione dell'identità e il senso di appartenenza dei singoli utenti alla community e dà voce anche a soggettività marginalizzate escluse dalla sfera pubblica dominante. Inoltre, attraverso l'implementazione di queste tecnologie, ci si riappropria della “sovranità tecnologica” (Haché, 2014). La prospettiva teorica menzionata da Haché è confermata anche delle parole degli attivisti del collettivo Bida:

Siamo un gruppo di hacker [...] dediti allo sviluppo e alla distribuzione di strumenti digitali che aiutano le persone a organizzarsi in modo autonomo. Utilizziamo e codifichiamo software libero e open source. Il nostro obiettivo è contribuire a un'internet libera, cioè basata sui principi di federazione, decentralizzazione e accessibilità. Siamo *anarchici* e pensiamo che per costruire una società basata sulla solidarietà e sulla libertà si debba tenere conto delle tecnologie: per questo promuoviamo un uso consapevole dei dispositivi digitali e ci impegniamo a sensibilizzare sulle implicazioni insite nel rapporto tra uomo e tecnologia#. ¹⁷¹

La realizzazione di queste tecnologie alternative e decentralizzate acquista una dimensione prefigurativa: per “politica prefigurativa” si intende “un orientamento politico che si fonda sul presupposto che i mezzi impiegati dai movimenti sociali determinano gli obiettivi raggiunti e

che, per questo motivo, i movimenti dovrebbero impegnarsi nella scelta di mezzi che riflettono la tipologia di società auspicata (Leach 2013). Nello specifico, attraverso il medium tecnologico si creano immaginari di una società alternativa che prende forma “nell'immediato” e in cui nuove comunità virtuali sperimentano pratiche relazionali, comunicative e forme organizzative che prefigurano la società “desiderata” e “desiderabile”. La prefigurazione della società altra, che non deve essere fondata su relazioni economiche di tipo proprietario, per l'attivismo hacker si concretizza nell'immanenza dell'azione politica quotidiana, in quel “qui e ora” che si avvia con la critica alle asimmetrie di potere nelle relazioni tra individui, tra individuo e il resto della società e nella relazione tra esseri umani e macchine. Implementare tecnologie alternative e decentralizzate, infatti, significa contribuire alla creazione di “un'altra internet”, ovvero una nuova rete libera, decentrata e federata, in cui non sussiste la forma comando-obbedienza e in cui l'umano non risulti asservito alle macchine (Milani 2022). Le caratteristiche socio-tecniche di queste infrastrutture tecnologiche, infatti, devono incorporare i valori e l'etica hacker: le “tecnologie di liberazione”, inclusi i social network alternativi e decentralizzati, implementati dagli hacker, sono aperte, partecipate, orizzontali, indipendenti, autogestite, autofinanziate e finalizzate a supportare i movimenti sociali. Milan (2013) definisce l'azione di questi collettivi come “meta-organization activism”. L'azione politica prefigurativa si realizza anche quando gli hacker riconfigurano dispositivi tecnologici in disuso o riadattano a un altro scopo le tecnologie, riassembleandole e riprogettandole. Questa forma di attivismo si riappropria quindi delle “tecnologie del dominio” (Ippolita 2017) trasformandole da tecnologie del sistema a tecnologie “contro il sistema”. A tal proposito, Milberry (2012, p. 110) scrive:

Gli attivisti tecnologici ricodificano il software in modo da anticipare il cambiamento sociale progressivo perseguito dai suoi utenti; in questo modo, la loro teoria del cambiamento sociale inizia nella pratica. In questo modo gli attivisti tecnologici producono sia una versione alternativa della tecnologia, accessibile, partecipativa, cooperativa e non gerarchica, sia una visione alternativa della società basata su questi stessi ideali. A loro volta, i loro interventi democratici nello sviluppo tecnologico rendono possibili pratiche comunicative orientate alla libertà e all'uguaglianza offline (Milberry 2012, p. 110).¹⁷²

L'attivismo hacker inoltre coniuga un'elevata capacità tecnica con l'attitudine alla creatività e alla sperimentazione, che in questo saggio viene definita come *creative hacktivism*. Con questo concetto si descrive il modo in cui l'intuizione, la creatività, il senso etico dell'hacker e le sue skill diventano forme di espressione e di arte orientate all'azione politica collettiva e al cambiamento sociale. Il famoso attivista e studioso Tommaso Tozzi ha elaborato il concetto di *hacker activism*, che si basa sulla critica alla mercificazione dell'arte e sull'idea che l'arte degli hacker si sviluppi in relazione alle potenzialità comunicative delle nuove tecnologie e si diffonda attraverso i nodi della rete. L'autore definisce così l'*hacker activism*:

Hacker Art come forma propositiva e non distruttiva di democrazia dell'informazione e della comunicazione. Hacker Art come definizione di una soglia entro cui l'operazione virtuale e l'operazione reale si scambiano indistintamente i ruoli mantenendo stabile la gestione e lo scopo dell'atto trasgressivo. Hacker Art come forma di lotta per le libertà sociali. Hacker Art o Arte Subliminale come lotta contro le definizioni, contro i ruoli e le etichette della cultura ufficiale delle cose e del reale tramite il linguaggio. Hacker Art o Arte Subliminale, contro le pratiche pubblicitarie sulle apparenze, contro la manipolazione come pratica anonima, contro la nomina quando usata come strumento degli interessi economici delle multinazionali; contro le stesse definizioni di Hacker Art e Arte Subliminale strumentalizzate dalla cultura ufficiale. Ciò che interessa rimane solo la pratica clandestina, il resto sarà solo merce di scambio o rumore in favore di tutto ciò che si muove contro il sistema del potere culturale.¹⁷³

In linea con questo concetto vi è la prospettiva di Cocciolillo (2021, p. 386), che attribuisce alla Net Art i principi della decentralizzazione del potere, della libera circolazione delle informazioni, della libertà di acquisizione e modifica dei programmi tramite copyleft, che sono i tratti tipici dell'etica e dell'azione politica degli hacker. Come affermato in precedenza, la politica prefigurativa si lega all'attivismo hacker nella progettazione di infrastrutture socio-tecniche a supporto dell'azione di questi attivisti e della loro comunità di riferimento. La policy e l'architettura digitale dell'istanza di Bida sono state progettate secondo i principi della prefigurazione, creando un contesto strutturale all'interno del quale emergono specifiche *affordance*, ovvero le possibilità d'azione che gli utenti percepiscono in un sistema. Nei paragrafi seguenti verranno esaminati in dettaglio i diversi aspetti che definiscono l'esperienza della

piattaforma: la modalità di funzionamento dell'istanza, le politiche sulla privacy e la policy, la moderazione dei contenuti, la composizione e la gestione della comunità e l'autofinanziamento.

5.5. La policy dell'istanza

La caratteristica primaria di ogni istanza del Fediverso è quella di poter modellare la propria *policy* secondo i principi condivisi dagli implementatori e dagli utenti che formano la comunità. Nello specifico, il collettivo Bida ha elaborato un breve manifesto della propria *policy*¹⁷⁴, che ha ispirato altre istanze italiane. Questa *policy* assume un valore dichiaratamente politico perché si ispira al pensiero libertario e anarchico, rifacendosi ai principi dell'antirazzismo, dell'antifascismo, dell'antisessismo e dell'anticapitalismo. Inoltre non contempla propaganda partitica, istituzionale e nazionalista, e la comunità si caratterizza per un deciso orientamento politico anti-partitico e anti-governativo, basandosi sui principi dell'orizzontalità e della democrazia diretta. In aggiunta, non è possibile postare all'interno dell'istanza contenuti a scopi commerciali, perché la community di Mastodon.bida.im rifiuta le logiche di profitto, incentivando la creazione di rapporti di condivisione e cooperazione reciproca basati sulla fiducia. Infine, la *policy* nega la possibilità di postare messaggi offensivi e denigratori, finalizzati al semplice insulto o alla minaccia personale nei confronti di altri utenti. Questa regola, inserita in quanto Mastodon.bida.im vuole rappresentare uno spazio *safe* in cui vige il rispetto della sensibilità degli utenti iscritti alla community; questo non implica che non emergano conflittualità all'interno dell'istanza, ma che queste vengono gestite secondo un processo di moderazione, di cui si tratterà più approfonditamente in seguito. In linea con la *policy*, inoltre, gli amministratori invitano gli iscritti ad aprire un blog o altri nodi nel Fediverso, offrendogli supporto tecnico.

5.6. La tutela della privacy

Tra i principi generali della *policy* di Mastodon.bida.im non viene formalmente menzionato il diritto alla privacy dell'utente, che viene invece citato nella sezione “caratteristiche interessanti di Mastodon.bida.im”;

d'altronde, come già accenato, nella community vi è una grande attenzione per la sua tutela.



All'origine del diritto alla privacy vi era il *right to be let alone*¹⁷⁵, ovvero il diritto di ogni individuo a non essere oggetto di controllo e sorveglianza da parte dello stato. Come si è detto in precedenza all'interno dell'istanza, il diritto alla privacy viene tutelato mediante l'anonimato e la scelta di *nickname* che non corrispondono alla reale identità dell'utente. La raccomandazione degli amministratori è di autotutelarsi sempre e comunque, perché l'istanza “non può renderti assolutamente anonimo”. Gli amministratori di Mastodon.bida.im dedicano molta cura alla politica di moderazione dei contenuti e anche alla tutela della privacy, dando chiare indicazioni agli utenti che entrano a far parte della community; inoltre, si impegnano a garantire un'esperienza di navigazione sicura, dal momento che non conservano i dati degli utenti. La tutela della privacy si attua anche attraverso il diritto all'oblio, ovvero la possibilità suggerita dai gestori di cancellare il proprio profilo-utente, i contenuti postati e la propria impronta digitale. Per gli implementatori di Mastodon.bida.im l'anonimato e la protezione dei dati sensibili non sono solo una scelta tecnica ma anche una scelta politica. Nell'istanza, il singolo utente ha la responsabilità di attuare comportamenti consoni e volti alla protezione della propria identità digitale e di prestare attenzione ai contenuti postati dal proprio profilo perché questi potrebbero avere ricadute repressive sugli amministratori della piattaforma e mettere in discussione l'esistenza dell'istanza. Come suggeriscono gli hacker di Mastodon.bida.im, infatti, le

interazioni degli utenti nelle reti sociali sono indicatori del loro profilo: dunque i dati che ne vengono ricavati possono essere utilizzati da agenzie governative e aziende per azioni repressive e per strategie di marketing sempre più targetizzate sulle preferenze degli utenti. Come si accennava in precedenza, gli implementatori suggeriscono che il fatto di creare identità multiple significa anche generare dissonanze nei modelli statistici che analizzano i comportamenti delle persone. Queste dissonanze permettono di “creare il caos” e alterare quindi l’affidabilità di questi dati, provocando una destabilizzazione del sistema. Inoltre, si consiglia di navigare in anonimato anche utilizzando TOR, per evitare la tracciabilità dell’indirizzo IP dell’utente. Mastodon.bida.im, inoltre, prevede l’oscuramento degli indirizzi IP, perciò risulta complicato risalire alle identità degli utenti quando sono in corso indagini poliziesche. Se un utente cancella il proprio profilo da Mastodon.bida.im non è possibile recuperarlo e l’utente deve quindi utilizzare un altro nickname per evitare scambi d’identità. Dopo la cancellazione del profilo, dal momento che Mastodon.bida.im fa parte di una rete di istanze federate, viene inviata una richiesta di cancellazione al Fediverso per comunicare l’avvenuta rimozione dell’account. Tuttavia, mantenere l’anonimato è sempre più complesso, dato che i software sono sempre più sofisticati e i dati analizzati dall’intelligenza artificiale consentono di attuare un processo di de-anonimizzazione e creare una corrispondenza con l’identità reale dell’utente. Con l’avvento dei social network tradizionali, quell’atteggiamento volto alla “cultura dell’auto-delazione” ha finito per prevalere sul diritto alla privacy e sulla sua tutela. Il regime della trasparenza assoluta all’interno dei social network commerciali, che si concretizza nell’esposizione di ogni aspetto della vita dell’utente è funzionale alle pratiche di sorveglianza e di controllo sociale che si realizzano nei social media mainstream. In questo spazio virtuale privatizzato, il diritto alla privacy ha perso il suo valore originario e ha finito per acquisire un’accezione negativa: gli utenti che non mostrano ogni aspetto della propria esistenza vengono tacciati di asocialità, ambiguità e mancanza di trasparenza e, di conseguenza, vengono guardati con sospetto dalla loro comunità di riferimento.

5.7. Le modalità di funzionamento dell'istanza

Mastodon.bida.im è un social network indipendente, federato e decentralizzato, la cui caratteristica principale è quella di essere una piattaforma di microblogging molto simile a Twitter e Weibo. Ogni server (o *instance*) mantiene la propria autonomia e dialoga con altre istanze attraverso i protocolli aperti *OStatus* e *ActivityPub*, che rendono possibile apportare modifiche alla piattaforma.



Fig. 17. L'immagine mostra il logo di Mastodon.bida.im, in cui viene raffigurato un mammut rosso.

Mastodon.bida.im funziona come un comune social network, dove gli utenti condividono post e articoli, pubblicano foto, video, news e meme e ripostano eventi di interesse per la comunità. Gli utenti possono registrarsi liberamente e, a differenza di quanto avviene in altre istanze presenti nel Fediverso e nei media commerciali, non è richiesta l'autorizzazione da parte degli amministratori per l'iscrizione, ma solo un account email dell'utente. Nel momento in cui ci si registra alla piattaforma bisogna sottoscrivere una policy specifica, che sancisce principi e valori condivisi dalla comunità: da questo momento l'utente accetta volontariamente di aderire alla policy che dovrà rispettare durante la sua permanenza nell'istanza. Al momento dell'iscrizione, l'utente deve inserire un nickname e, se vuole, può inserire anche un'immagine che lo rappresenterà nella propria interfaccia-utente e attraverso cui si relazionerà con il resto della community. A differenza di quanto avviene nelle piattaforme commerciali, dove è necessario iscriversi con i propri dati reali, su Mastodon.bida.im, così come le istanze di cui ha ispirato la creazione, l'utente ha la possibilità di sperimentare identità digitali diverse, espandendo le proprie relazioni online. Infatti, nell'istanza è possibile visualizzare contenuti di altre piattaforme e di altri profili. Uno degli amministratori di Mastodon.bida.im afferma:

Sperimentare altre identità genera entropia e caos, favorendo una distribuzione non universale e non omogenea degli utenti all'interno della Federazione (Int. Jops 2024).

La navigazione in anonimato e il rispetto della privacy, sia per i gestori che per gli utenti attivi nella piattaforma, rappresentano valori irrinunciabili e non negoziabili, nemmeno per fini di intrattenimento e di socializzazione. L'eccezione all'anonimato può essere ammessa esclusivamente nel momento in cui bisogna prendere decisioni politiche di gestione dell'istanza, che richiedono una presa di responsabilità diretta da parte degli utenti della piattaforma. Nelle assemblee di gestione agli utenti è richiesta la presenza fisica e nel caso invece in cui un'assemblea si svolgesse online è richiesto di essere pienamente identificabili, accendendo la telecamera e "mettendoci la faccia" sia letteralmente che politicamente. L'istanza offre anche l'occasione di utilizzare nuovi linguaggi, offrendo un'esperienza di navigazione realmente inclusiva e differente rispetto a quelle offerte dalle altre piattaforme. Le modalità espressive che vengono

utilizzate all'interno dell'istanza permettono all'utente di sperimentare una dimensione relazionale che supera i tradizionali confini imposti dal binarismo di genere, rendendo questa comunità libera e solidale. In Mastodon.bida.im, inoltre, viene incoraggiato il “nomadismo digitale”, che si traduce sia nella possibilità di sperimentare identità digitali multiple e differenti sia di “distribuirsi in maniera entropica per essere meno riconoscibili e tracciabili”, come sostengono gli implementatori. Il nomadismo digitale secondo la filosofa Rosi Braidotti (2009, p. 323) permette anche di conciliare frammenti della propria identità, suggerendo che gli utenti possono veder rappresentate le proprie differenze in termini di classe, genere, razza e identità etnica, che riflettono una dimensione intersezionale. Inoltre, gli amministratori dell'istanza incoraggiano gli utenti ad iscriversi ad altri nodi del Fediverso o a crearne di nuovi e a connettersi ad altre comunità, con l'obiettivo di far crescere la “Federazione”. Alla base di questo incoraggiamento vi è l'idea di creare *small scale virtual communities* dove gli utenti possano costruire rapporti di cooperazione e reciprocità effettiva, basati sulla fiducia nonché sulla possibilità di incontrarsi offline. Nelle istanze del Fediverso, l'anonimato non serve a giustificare l'utilizzo di un linguaggio tossico e violento, ma a sperimentare dimensioni identitarie multiple.

5.8. *Il profilo-utente e le Timeline*

Dopo che l'utente si è iscritto alla piattaforma e ha creato il proprio profilo, inizia la sua esperienza di navigazione, in cui è seguito dai profili degli amministratori che lo guidano all'uso e all'esplorazione dell'istanza e al rispetto della policy del nodo.

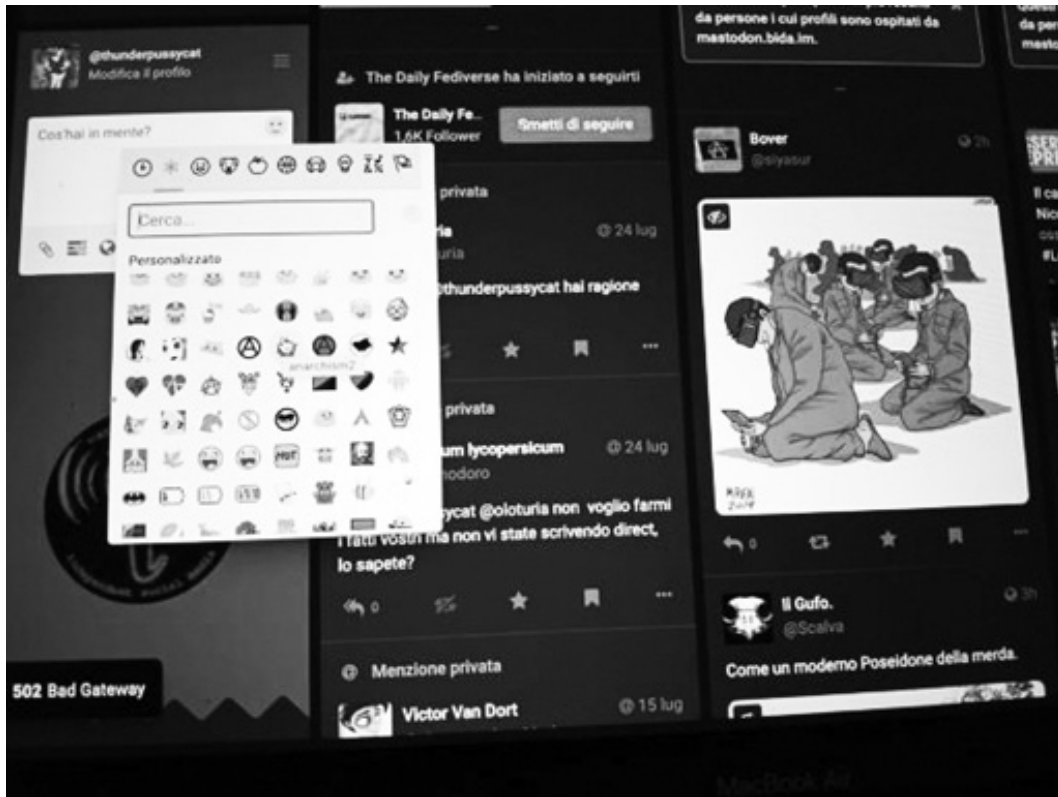


Fig. 18. L'immagine raffigura la dashboard dell'utente di Mastodon.bida.im.

Per evitare un'eccessiva "concentrazione di potere" nelle mani dei gestori della piattaforma, questi ultimi postano molti contenuti dai loro profili personali piuttosto che dai loro account come amministratori. Un'altra pagina utile per iniziare il processo di navigazione è <https://Mastodon.help/it>¹⁷⁶, che non rappresenta la guida ufficiale di Mastodon ma una pagina che introduce alcune funzionalità e concetti di base che permettono agli utenti una migliore comprensione del sito. In Mastodon.bida.im, il profilo dell'utente è configurato come una dashboard suddivisa in timeline differenti. La prima colonna presenta l'immagine dell'utente e il nickname corrispondente, nonché un riquadro dove è possibile pubblicare i famosi *toot* (messaggi) fino a un numero massimo di 840 caratteri¹⁷⁷. Ai *toot* possono essere allegati link, video, news o file di altro tipo, che tuttavia non devono essere ripostati da Facebook, come sancito nella policy dell'istanza. A caratterizzare le emoticon dell'istanza vi sono simboli e immagini che richiamano quelli dei movimenti sociali, come bandiere con la A cerchiata, bandiere arcobaleno, icone e immagini

di bandiere antifasciste, ma anche le classiche “faccine”. I simboli legati alla politica, oltre a valorizzare una dimensione espressiva politico-ideologica degli utenti dell’istanza, perlopiù di matrice libertaria e anarchica, creano identità collettive e senso di appartenenza alla comunità. Ogni *toot* può essere inviato in modalità pubblica o privata; solo i messaggi pubblici vengono visualizzati su un feed globale, noto come Timeline, mentre i messaggi privati sono condivisi solo sui profili degli utenti a cui sono indirizzati. Quando l’utente condivide dei messaggi può segnalare attraverso il *content warning* la condivisione di contenuti sensibili che potrebbero infastidire altri utenti. Questa funzionalità risponde all’esigenza di valorizzare una politica inclusiva e di solidarietà finalizzata alla tutela della sensibilità degli utenti presenti nella community, che possono anche mantenere i propri account in modalità privata.

Nella prima Timeline, detta “Cronologia Locale”, sono presenti i post pubblici più recenti degli utenti i cui profili sono ospitati da Mastodon.bida.im. A differenza di quanto avviene nei social network commerciali, come ad esempio YouTube, in cui i contenuti visibili vengono selezionati dall’algoritmo in base alle preferenze degli utenti e alle scelte politiche della piattaforma (Theocharis 2021), nell’istanza Mastodon.bida.im il feed dell’utente non è gestito da un algoritmo che seleziona i post visibili sulla bacheca, bensì i post si susseguono in base al solo ordine cronologico. Nell’istanza non avviene un processo di profilazione dell’identità dell’utente e dei suoi dati sensibili e non viene misurato il suo *engagement* nella piattaforma. Al contrario, l’esperienza di navigazione dell’utente è finalizzata soltanto all’interazione con la propria community di riferimento. Su Mastodon.bida.im non esiste un vero e proprio tasto “like” come su Facebook, ma gli utenti possono cliccare su una stellina accanto al post per indicare che è di loro gradimento o per salvarlo tra i “preferiti” come promemoria. In questo caso, l’autore del post riceve una notifica che lo informa dell’apprezzamento ricevuto. Un’altra funzione simile è il *bookmark* (segnalibro), che permette di salvare il contenuto senza che l’utente che lo ha pubblicato riceva una notifica. Anderlini e Milani (2022) fanno notare come sia nato un dibattito attorno al tasto “stella”, dal momento che nella comunità di Mastodon non tutti gli utenti considerano positiva questa funzionalità. L’uso della “stella” è in

effetti ambiguo, cosa che ha contribuito a far nascere una discussione pubblica molto accesa attorno a questo tema.

Come riportato dagli autori, infatti, alcuni utenti sostengono che la stella non sia necessaria, oppure affermano di non usarla spesso o di non averne bisogno (*ibidem*), mentre altri utenti non vogliono utilizzarla consapevolmente, considerando i potenziali effetti che quest'azione potrebbe avere sugli altri membri della community (*ibidem*).

Nei social network commerciali, come abbiamo visto nelle pagine precedenti, vi è un paradosso di fondo: la gratuità dell'iscrizione è una mistificazione che cela processi di profilazione dei dati sensibili dell'utente. Lo sfruttamento e la manipolazione degli utenti e dei loro dati avvengono attraverso l'utilizzo di tecniche come il *data mining* e la vendita dei dati degli utenti a fini pubblicitari. Su Mastodon.bida.im, piuttosto che avere un sistema di follow\follower basato sull'algoritmo, è possibile creare delle liste personalizzate di utenti da seguire e selezionare i post che si vogliono tenere in considerazione e salvarli servendosi dei segnalibri. Un utente può ricondividere il post e commentarlo sia pubblicamente che attraverso una menzione privata. Inoltre, esistono diverse modalità di pubblicazione: "pubblica" (il contenuto appare in tutte le Timeline); "non elencata" (il post non viene mostrato sulla Timeline pubblica); "solo ai followers"; "diretto" (visibile solo agli utenti menzionati nel post). Lo stesso meccanismo vale per la visibilità dei propri post: è possibile accettare o meno un follower nella propria lista di contatti, quindi l'utente può scegliere non solo chi seguire, ma anche da chi farsi seguire. La seconda Timeline è chiamata "Timeline Autogestione" e consente di visualizzare i post pubblici delle "istanze sorelle" Mastodon.cisti.org, Nebbia.fail e Puntarella.party. Dopo aver effettuato il primo login, è infatti possibile scaricare l'app sul proprio smartphone per facilitarne la diffusione. Mastodon.bida.im ha una sua app ufficiale chiamata Busky¹⁷⁸, realizzata dal collettivo Bida, che implementa le funzionalità del *fork* del software Mastodon, chiamato Bastodon¹⁷⁹. In aggiunta, per orientare l'utente nel processo di navigazione, esiste la pagina [JoinMastodon.org/server](https://joinmastodon.org/server), in cui è riportata la lista di diverse istanze Mastodon. Nella terza e ultima Timeline, detta "Cronologia Federata", è possibile visualizzare i contenuti pubblicati da utenti di varie istanze quando appaiono come risultati di una ricerca

condotta su Mastodon.bida.im. La Cronologia Federata mette quindi in relazione gli utenti iscritti all'istanza con quelli iscritti ad altri nodi del Fediverso. Se si vogliono ricercare utenti appartenenti a istanze differenti lo si può fare, e quando un utente è noto all'istanza è facile rintracciarlo digitandone il nome sulla bacheca search, altrimenti è necessario inserire il nickname seguito da @nomeistanza.

5.9. Il processo di moderazione

La moderazione dei contenuti è il processo di governance che definisce il modo in cui si partecipa nella comunità online e che prevede la prevenzione degli abusi e l'invito alla cooperazione. La moderazione comporta l'individuazione dei post e degli utenti che possono avere visibilità e di quelli che devono subire una rimozione o una sospensione, ma anche le modalità con cui i contenuti soggetti ad approvazione devono essere presentati e quali azioni compiere dopo aver eliminato i contenuti, così come la possibilità di fare ricorso contro i provvedimenti presi dagli amministratori (Grimmelmann 2015). Uno studio in cui si analizza il processo di moderazione nelle piattaforme è quello di Singhal e colleghi¹⁸⁰, che esamina le differenze nelle modalità di moderazione tra le piattaforme mainstream e quelle alternative. Nello studio viene indicato in che modo i social network hanno implementato le linee guida per la gestione dei contenuti e adottato diverse politiche per contrastare *l'hate speech* e la diffusione della disinformazione (Singhal *et al.* 2023, p. 869). Gli autori fanno notare un aspetto interessante, ovvero che non esiste un approccio uniforme al processo di moderazione tra le piattaforme social; alcune applicano regole più restrittive, altre invece praticano una bassa moderazione dei contenuti (*low moderation platforms*, *ivi*, p. 868). Ogni piattaforma social adotta infatti la propria politica di moderazione e questo processo avviene anche nel Fediverso, dove ogni istanza applica politiche specifiche "a seconda delle esigenze della comunità". Nei social media, le politiche di moderazione dei contenuti vengono definite nei termini di servizio e nelle linee guida comunitarie, insieme alle politiche sulla privacy e sui diritti d'autore (*ibidem*). Il processo di moderazione può avere diverse modalità di gestione: *the human-based moderation*; *algorithmic-based moderation*; *hybrid approach*. L'ultima di queste modalità implica

una combinazione delle prime due; infatti, coinvolge sia gli algoritmi che gli umani (*ibidem*). Nel caso della moderazione gestita da persone, coloro che sono impiegati in questa mansione possono essere anche volontari e sono incaricati di identificare e rimuovere i contenuti abusivi, applicando le politiche della piattaforma. Gli autori evidenziano che affidarsi esclusivamente agli algoritmi per la moderazione presenta alcune limitazioni, come ad esempio il fatto che le performance dei modelli basati sull'IA possono diminuire significativamente quando vi sono dati da processare che l'intelligenza artificiale non è stata addestrata ad analizzare (ivi, p. 870). Per questa ragione, alcuni studi propongono l'assunzione di un approccio ibrido, che possa integrare la moderazione umana con quella dell'IA in un paradigma di addestramento interattivo, con la finalità di migliorare le performance (*ibidem*). Si distinguono due modalità principali di moderazione: una moderazione che gli autori definiscono più restrittiva o *hard*, e una moderazione meno severa, che gli autori definiscono *soft*. La moderazione *hard* è una modalità più rigorosa, che prevede la rimozione dei contenuti o degli account che violano le linee guida della comunità; gli utenti che subiscono la rimozione possono fare appello agli amministratori se ritengono che il contenuto sia stato eliminato erroneamente. La moderazione *soft*, invece, interviene come misura preventiva, senza eliminare il contenuto, ma avvisando l'utente della problematica tramite etichette o limitando la visibilità del contenuto stesso (*ibidem*). In merito alla moderazione, Anderlini e Milani affermano:

La moderazione dei contenuti è una pratica ampiamente utilizzata nella regolamentazione degli spazi digitali. Spesso rivela disparità tra utenti “tecnici” e “non tecnici”, producendo dinamiche relazionali che oscillano tra l'amministratore che “paternaleggia” e l'utente che “dà una soffiata”. Quando le istanze sono state create per la prima volta, queste dinamiche erano state parzialmente riprodotte: invece di interagire con gli utenti che violavano la policy, la maggior parte degli utenti li segnalava agli amministratori (Anderlini e Milani 2022, p. 178).¹⁸¹

Per quanto riguarda l'istanza Mastodon.bida.im, la guida pratica per la moderazione è contenuta nella homepage del sito, sotto il titolo “moderazione su Mastodon bida: guida pratica per la comunità”. La moderazione dell'istanza è *human-based*, perché è gestita esclusivamente dagli utenti della comunità e dagli amministratori, che sono dei volontari.

In questo caso, la moderazione dell'istanza non è né *hard* né *soft* ma presenta aspetti di entrambe. Si tratta di un modello che prevede la rimozione immediata del contenuto e la cancellazione dell'account solo nei casi di diretta violazione della policy della community. Quando non vi è diretta violazione della policy, invece, si avvia un processo di moderazione dei contenuti che è stato introdotto dagli amministratori in un secondo momento. Questo processo è suddiviso in tre fasi differenti: nella prima fase un utente segnala la violazione della policy o un'altra situazione problematica, che solitamente riguarda un post il cui contenuto è ritenuto offensivo nei confronti di altri utenti o non in linea con i valori e gli interessi della community. Nella seconda fase, intervengono gli amministratori della piattaforma che valutano il caso di segnalazione presentato. Gli amministratori insieme ad alcuni utenti della community discutono su come procedere; solo se ad essere segnalato è un account di un utente che viola apertamente la policy perché ha un contenuto di estrema destra, spam, di natura commerciale o pedopornografico, vi è la cancellazione immediata dell'account. Lo stesso avviene, se la segnalazione che viene effettuata riguarda un bot che viola palesemente la policy allora vi è la cancellazione immediata dell'account. Se quest'ultimo non viola la policy apertamente ma pubblica *toot* ripetuti o *flood* allora viene "silenziato" e gli amministratori cercano il dialogo con l'autore/autrice del Bot nel tentativo di risolvere la controversia. Se l'autore/autrice del Bot si rende disponibile a dialogare con i gestori mostrando la volontà di trovare un compromesso e modificando le impostazioni del *toot*, allora verrà "desilenzionato" e i suoi contenuti saranno nuovamente visibili nella piattaforma. Se ad essere segnalato è un semplice post, la moderazione prevede l'inizio di una fase di discussione tra gli amministratori e la community per valutare l'effettiva violazione della policy. Quando non si trova il consenso sull'effettiva violazione della policy da parte di un *toot*, si continua a discutere nell'istanza e i gestori si limitano a osservare l'andamento della discussione, accertandosi che sia costruttiva per la risoluzione del problema. Se dopo il confronto il *toot* viene ritenuto in linea con la policy, la segnalazione viene chiusa senza che ci sia un intervento effettivo degli amministratori. Se, al contrario, viene stabilito che il *toot* è effettivamente in contrasto con i principi sanciti dalla policy, allora gli amministratori intervengono chiedendo all'autore/autrice del

post di rimuoverlo entro sette giorni, prima dei quali l'account rimane silenziato. Se il *toot* non viene rimosso entro questo lasso di tempo, si procede all'eliminazione dell'account. Il principio di autogestione si applica anche alla politica di moderazione dei contenuti; se la discussione sul *toot* ritenuto problematico è risolutiva e non degenera in pettegolezzi o tossicità, gli amministratori si astengono dall'intervenire e lasciano che l'istanza si autogestisca conservando "la discussione" come esempio per la memoria storica dell'istanza. Se la comunità non riesce a trovare un accordo sul *toot* e la discussione diventa statica e poco proficua, i gestori intervengono chiedendo la rimozione del *toot* all'autore. Queste sono le parole di un amministratore dell'istanza riguardo al processo di moderazione:

Quello che noi il più delle volte abbiamo ribadito è che nel momento in cui si dovessero presentare delle persone estremamente problematiche deve essere prima di tutto la comunità stessa a cercare di far capire all'utente la problematicità di un eventuale *toot*. Però il processo è comunque questo: prima si silenzia, poi si parla con l'utente e si inizia a considerare un'eventuale richiesta di rimozione se non rispetta la policy e ovviamente si fa una moderazione. C'è da fare una premessa: noi non agiamo senza motivo ma quando c'è una violazione della policy, quindi delle regole condivise. Da questo momento in poi si aspetta una settimana in genere dalla prima risposta e se dopo una settimana l'utente continua a non voler eliminare quel post si prende una decisione. Le possibilità sono due: rimuovere il post direttamente o rimuovere l'account nei casi più problematici o recidivi. È ovvio che amministrare delle istanze presenta delle criticità, è una responsabilità e bisogna in qualche modo riconoscerla e ovviamente avere i piedi di piombo nel gestirla. [...] La moderazione rimane sempre uno dei punti più difficili della gestione dell'istanza. A volte paradossalmente una persona nell'aprire un'istanza del genere pensa alla paura dei "fasci" e alle conseguenze legali, che qualcosa possa portare dei problemi... noi negli anni abbiamo visto che i problemi non sono quelli paradossalmente. Il problema è riuscire in qualche modo a trovare un equilibrio nel poter gestire quei nervi aperti che sono nella realtà dei fatti anche nei movimenti. [...] Comunque, non abbiamo avuto mai grossi problemi perché nella nostra esperienza abbiamo potuto riconoscere un certo tipo di maturità nella comunità degli utenti che ci hanno attraversato (Int. Jops, 2024).

Dagli estratti di queste interviste emerge che gli amministratori hanno il ruolo di facilitatori nel processo di moderazione dell'istanza e che il processo di moderazione è affidato alla gestione collettiva della community. Il processo di moderazione dei contenuti è, infatti, organizzato secondo un criterio di orizzontalità, che contempla il metodo del consenso

per la risoluzione della controversia. *Toot* e *bot* vengono silenziati esclusivamente per evitare che i contenuti “discutibili” inquinino i rapporti all’interno della community e compromettano la *safety* dello spazio digitale. La fase di dialogo che gli amministratori aprono con l’autore/autrice del post problematico è volta a comprendere le motivazioni che hanno portato l’utente a pubblicare un certo tipo di contenuti, nell’ottica di un confronto reciproco. Inoltre, aprendo una fase di mediazione con l’autore/autrice del post, si cerca di trovare una soluzione il più possibile condivisa per evitare di “bannare” l’autore del post dalla community e per rinsaldare i legami tra gli iscritti. Gli amministratori intervengono solo se risulta strettamente necessario, sostenendo che il loro ruolo non sia quello di “controllori” ma di “co-users” all’interno dell’istanza. Continua l’amministratore di Bida:

Siamo un collettivo di persone con sensibilità, esperienze e percorsi differenti. Ci unisce la ricerca di un metodo decisionale basato sulla partecipazione e non sulla delega. Non crediamo alla favola del “dittatore benevolo” nel software libero e cerchiamo di portare avanti visioni e pratiche diverse. Cerchiamo il consenso e non la maggioranza. Pensiamo che la creazione di una cultura alternativa ai grandi monopoli dell’informatica passi non solo attraverso l’uso di strumenti decentralizzati, ma anche attraverso la ricerca di modi e pratiche di utilizzo antiautoritarie. Questo cerchiamo di fare anche nella moderazione dell’istanza (Int. Jops, 2024).

5.10. *La comunità e la gestione dell’istanza bolognese*

Mastodon.bida.im è formata da una community aperta e proattiva che interagisce tramite l’uso della piattaforma e socializza non soltanto online ma anche offline. Nelle assemblee di gestione dell’istanza, agli utenti è richiesta la presenza fisica e anche nel caso in cui un’assemblea si svolgesse online è richiesto di essere pienamente identificabili, accendendo la telecamera e “mettendoci la faccia” sia letteralmente che politicamente. Nello spazio digitale si dà anche voce a quelle soggettività marginalizzate nella sfera mediale pubblica, che riescono a far veicolare i propri *claim* in ambienti digitali alternativi a quelli “dominanti”. Secondo questa prospettiva, comunità virtuali come quelle formatesi attorno all’istanza Mastodon.bida.im rientrano tra i *subaltern counterpublics* che Nancy Fraser definisce:

Uno spazio concettuale per la condivisione di informazioni, la discussione e il dibattito tra quelle fasce della popolazione che rifiutano il discorso tradizionale, nonché arene discorsive che si sviluppano in parallelo alle sfere pubbliche ufficiali “dove i membri dei gruppi sociali subordinati inventano e fanno circolare contro discorsi per formulare interpretazioni oppostive delle loro identità, interessi e bisogni (Fraser 1992, p. 123).¹⁸²

Il concetto teorico di *subaltern counterpublics* permette di inquadrare l'istanza Mastodon.bida.im come un'arena virtuale che coesiste con la sfera mediale pubblica, ma che rappresenta un luogo di elaborazione di riflessioni e idee capaci di contrastare l'egemonia del discorso pubblico dominante. La produzione di un tipo di discorso contro egemonico avviene tramite la condivisione di post e informazioni che non trovano spazio nei media mainstream, mentre nei media alternativi diventano occasione di confronto tra i membri della comunità. Il principio della condivisione di contenuti e dell'organizzazione collettiva sono alla base della gestione di Mastodon.bida.im.

Di seguito sono riportati alcuni *toot* condivisi dagli utenti:

Non c'era bisogno dell'ennesima sentenza della Cassazione, ma tant'è.

La strage di Bologna fu attuata dalla #P2, con la manovalanza dei fascisti e la complicità dei servizi.

#2agosto #StrageDiBologna
#StrageDellaStazione #StrageFascista
#Gelli #Cavallini

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2025/01/15/strage-di-bologna-ergastolo-definitivo-per-gilberto-cavallini/7838013/>



Fig. 19. Toot postato in data 15 gennaio 2025 su Mastodon.bida.im.

Prima #rassegnafregna del 2025 (dai incredibile entro Gennaio, top!) reperibile sul canale telegram: <https://t.me/lcdvcanale/878>


🔒 Chi ha paura dell'educazione sessuale?

🔒 la storia dei sex toy e ciò che ci dice riguardo le donne del passato

🔒 perché se si parla di più di piacere femminile le donne che conosco ancora fingono l'orgasmo?

+ bonus recupero legato a quest'ultimo articolo, di quando ho scritto riguardo la polizia femminista e fingere orgasmi: <https://t.me/lcdvcanale/560>

#mastopost



LCDV - sessa e chiacchiere da B...

🔒 Rassegna Fregna 🔒

...

<https://t.me/lcdvcanale/878>

Fig. 20. *Toot* postato in data 18 gennaio 2025 su Mastodon.bida.im.



Fig. 21. *Toot* postato in data 16 gennaio 2025 su Mastodon.bida.im.

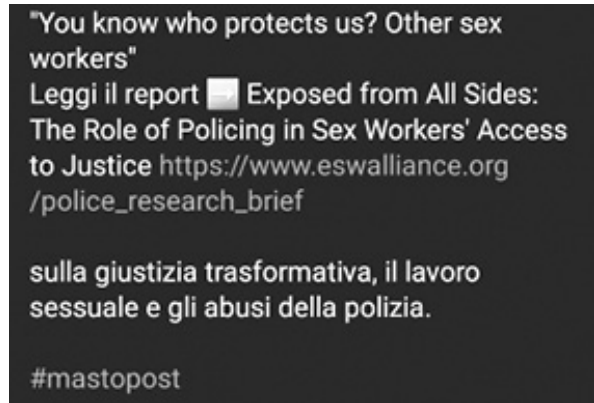


Fig. 22. *Toot* postato in data 18 gennaio 2025 su Mastodon.bida.im.

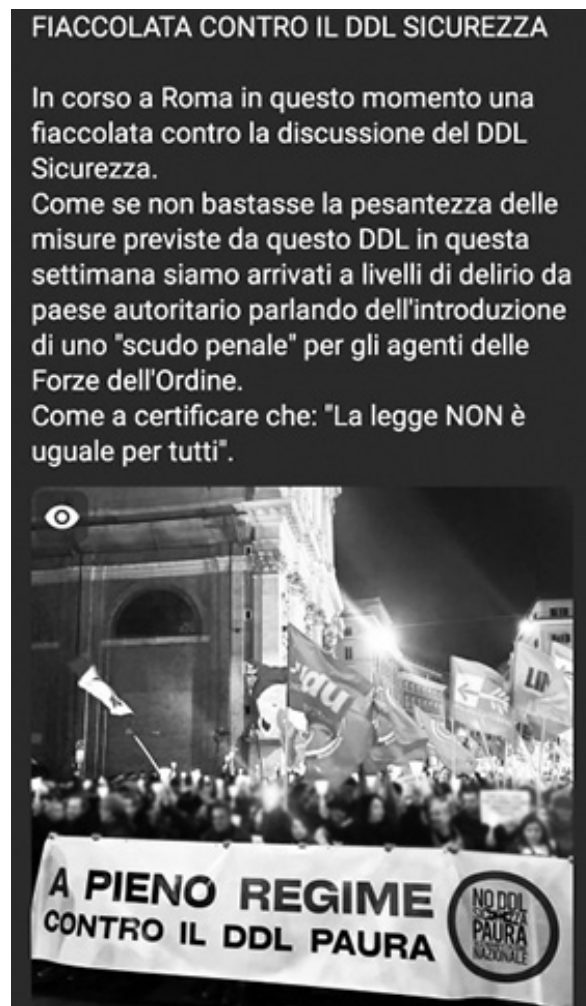


Fig. 23. *Too* postato in data 17 gennaio 2025 su Mastodon.bida.im.

Il nodo viene coordinato attraverso l'impegno di un gruppo di lavoro composto da amministratori, moderatori e utenti volontari, che tuttavia non costituiscono una vera e propria redazione. Questo approccio è rilevante perché serve a colmare il divario che esiste tra tecnici, che possiedono skill specifiche nel settore informatico, e non-tecnici. Sebbene l'attivismo hacker venga spesso definito come un attivismo elitario, nell'istanza vengono organizzati seminari e workshop per favorire la collettivizzazione delle competenze tecniche, in un processo di democratizzazione e di autogestione dei sistemi di comunicazione. Come sottolineano gli stessi amministratori, non ci sono linee editoriali da proporre, tant'è che affermano:

Il gruppo che gestisce il nodo si impegna a tenerlo in vita nel rispetto della policy. Gli utenti possono facilmente dialogare con il gruppo di lavoro attraverso la messaggistica privata dello strumento, avvisando i gestori e i moderatori di violazioni della policy, oppure inviando delle email alla mailing list (Int. Bida 2024).

La gestione dell'istanza avviene anche attraverso assemblee periodiche sia online che in presenza. Il principio di autogestione dell'istanza è dimostrato dalla sua indipendenza economica, basata sull'autofinanziamento per le spese di gestione e di mantenimento dei server e per l'organizzazione degli eventi della comunità che avvengono anche offline. Il finanziamento dei social media commerciali, oltre che dagli investitori del capitalismo delle piattaforme (*venture capitalist*), viene fornito dalla compravendita di dati e dalle inserzioni pubblicitarie, che appaiono all'interno delle singole piattaforme e che sono sempre più targettizzate sui gusti e sulle preferenze degli utenti. Nell'istanza di Mastodon.bida.im e nelle sue istanze "sorelle", i proventi che servono a mantenere i costi di gestione e a finanziare i progetti sono ricavati dalle donazioni degli utenti e dei sostenitori del progetto, tra cui la comunità di Hackmeeting e altri spazi sociali in cui vengono organizzati gli eventi. Contestualmente, l'autofinanziamento può essere ottenuto anche dalla vendita di merchandising autoprodotta¹⁸³, utile a pubblicizzare l'istanza Mastodon.bida.im, o dal ricavato degli eventi¹⁸⁴ organizzati periodicamente dal collettivo. Nella comunità di Mastodon.bida.im vale la regola consuetudinaria di evitare comportamenti finalizzati all'esibizionismo, frequenti nei social network commerciali, dove la sfera privata assume una connotazione dichiaratamente "pubblica", dal momento che l'utente decide di mostrare ogni aspetto della propria vita, da quello lavorativo a quello più intimo, per ottenere "una manciata di like in più". Su Facebook, ad esempio, le modalità di impostazione della privacy disponibili per ogni singolo contenuto sono varie: "tutti", "amici", "amici tranne...", "solo io", "amici specifici", "personalizzata". L'utente, per proteggere la propria privacy, deve impostare di proposito il range di visibilità dei suoi contenuti ogni volta che decide di pubblicare, altrimenti i post saranno pubblicati secondo l'impostazione predefinita. Se questa è preimpostata sulla modalità che fa visualizzare i contenuti a tutti gli amici, allora tutti i post successivi saranno visibili a tutta la rete di contatti, a

meno che non venga cambiata l'impostazione ad ogni singola condivisione. Questa modalità di interazione, data dalle *affordance* della piattaforma, invoglia gli utenti a condividere ad un pubblico sempre più ampio il maggior numero di post possibile, a prescindere dal fatto che si tratti di una propria fotografia o di un'opinione espressa su un accadimento. Un'altra regola di comportamento dell'istanza Mastodon.bida.im. è quella di non utilizzare linguaggi e comportamenti volti a denigrare o a "trollare" altri utenti. Alla base di ciò vi è l'idea che la relazione tra gli utenti all'interno della comunità debba basarsi sul rispetto reciproco e sul dialogo costruttivo. Questo non implica che non emergano conflittualità tra gli utenti all'interno del social, ma che queste vengano risolte attraverso l'intervento degli amministratori in modo tale da non compromettere i rapporti tra gli utenti e un'esperienza di navigazione protetta e piacevole. La community dell'istanza Mastodon.bida.im vorrebbe rappresentare uno spazio *safe* anche per tutti quegli utenti che spesso vengono marginalizzati o sono soggetti a *trolling* nei media mainstream. Un'altra differenza con i social media commerciali è che in Mastodon.bida.im il principio autogestionario consente agli utenti di avere un ruolo attivo di gestione della comunità, dal momento che essi sono chiamati a "prendersene cura" direttamente. Vi è infatti un'altra interessante innovazione che consiste nell'organizzazione di assemblee autogestite periodiche dell'istanza. Queste sono le parole di un admin di Bida a riguardo:

Perché fare delle assemblee d'istanza? Perché il social network l'abbiamo sempre inteso come un qualcosa che non doveva essere relegato nel virtuale. Per noi l'importanza di tornare al reale è stata da sempre fondamentale. [...] Per fare questo abbiamo sempre dato estrema importanza all'assemblea d'istanza, ossia il momento in cui la comunità ragiona su sé stessa e sul lavoro svolto [...]. L'obiettivo era capire cosa si potesse migliorare e se la policy necessitasse di modifiche e decidere assieme se apportare eventuali modifiche al codice di Mastodon (Int. Jops 2024).

Gli utenti vengono invitati a partecipare all'assemblea tramite mailing list oppure tramite un post degli amministratori pubblicato all'interno della piattaforma. Questi eventi sono organizzati presso gli spazi sociali cittadini frequentati dalla comunità hacker e rappresentano sia momenti di condivisione in cui gli utenti possono incontrarsi *in real life* sia momenti in cui aprire discussioni interne tra i membri della community. Le assemblee

di gestione dell'istanza sono finalizzate sia a migliorare le modalità di gestione della piattaforma sia a incentivare forme di socializzazione e di interazione offline. Durante questi incontri, infatti, si organizzano momenti di convivialità a cui si è liberi di partecipare anche se non si è iscritti formalmente al nodo. In queste circostanze, gli utenti si scambiano opinioni, fanno delle proposte in merito all'utilizzo dell'istanza, elaborano un ordine del giorno condiviso e creano un dibattito intorno ai temi ritenuti rilevanti per la comunità. Tra questi ultimi, vi sono i cambiamenti sulla privacy dell'istanza, il processo di moderazione e le modalità con cui far crescere il numero di utenti. La prima riunione dell'istanza si è svolta nel dicembre del 2018 presso il circolo anarchico Berneri e non vi hanno partecipato soltanto gli attivisti di Bologna, ma anche attivisti provenienti da altre parti d'Italia. Durante l'incontro, che si è svolto nell'arco di una giornata, gli utenti hanno dibattuto su come implementare l'istanza e sull'organizzazione di eventi autogestiti di presentazione di Mastodon.bida.im, da svolgersi presso spazi sociali di altre città. Il dato interessante, emerso dall'osservazione partecipante, è che agli amministratori è assegnato un ruolo di coordinamento e moderazione del dibattito, mentre le decisioni sui cambiamenti dell'istanza vengono prese collettivamente e secondo il principio della "deliberazione collettiva", così come nelle assemblee di gestione degli spazi sociali. Le scelte che riguardano la comunità vengono prese attraverso il metodo del consenso, che consiste nel dibattere su un tema fino a quando non si arriva a una decisione collettiva: in breve, in questo processo vengono escluse modalità decisionali che prevedono l'uso della votazione. Il principio di orizzontalità e l'acquisizione di forme di democrazia diretta sono alla base della gestione dei collettivi hacker e degli spazi sociali con cui si relazionano. Le modalità di autogestione dell'istanza rafforzano la fiducia reciproca e la coesione interna della comunità, dal momento che le interazioni non sono mediate dallo strumento tecnologico.

Nelle piattaforme commerciali è, al contrario, del tutto assente qualsiasi forma collettiva di gestione, essendo gli algoritmi a gestire l'interazione degli utenti; in quei contesti, inoltre, gli amministratori praticano spesso forme arbitrarie di censura e blocchi dei profili. Se invece in piattaforme come Mastodon.bida.im è possibile operare una gestione collettiva lo si deve primariamente al fatto che le comunità sono sì formate da un minor

numero di iscritti, ma anche alla diversa filosofia nel modo di concepire il social network. L'obiettivo è quello di formare comunità in cui gli utenti interagiscano secondo degli obiettivi comuni e non per creare engagement a scopo di profitto. Durante la pandemia di Covid-19 si sono svolti alcuni incontri online tra gli utenti e gli amministratori, mentre il 9 maggio del 2024 vi è stata l'ultima assemblea d'istanza a cui hanno partecipato soprattutto utenti del territorio bolognese. L'incontro si è svolto presso lo Spazio Libero Autogestito Vag61 di Bologna, che ogni mercoledì ospita le riunioni dell'Hacklabbo. In questa circostanza è stato organizzato un pranzo sociale collettivo autogestito per stimolare la socializzazione tra gli utenti della community. Dopo il pranzo è iniziata la discussione a cui hanno partecipato circa venti tra attivisti e utenti: essa ha rappresentato un *warm up* in vista dell'annuale incontro di Hackmeeting, che si è svolto a Brescia nel successivo mese di Giugno. Come nell'assemblea precedente, gli amministratori hanno svolto un ruolo di moderazione e di coordinamento dell'assemblea, delineando un quadro generale dello stato dell'istanza e illustrando i punti all'ordine del giorno agli altri utenti. L'assemblea di gestione rappresenta un luogo di confronto e di discussione ma anche uno spazio *safe* in cui potersi confrontare liberamente: per rafforzare il legame tra gli utenti della piattaforma, infatti, queste assemblee si aprono spesso con un giro di presentazioni individuali. In quest'ultima assemblea¹⁸⁵, i punti all'ordine del giorno erano relativi alla modifica della policy sulla moderazione, all'autofinanziamento per sostenere le spese di gestione e alla scelta tra iscrizione aperta e iscrizione su richiesta. Per quanto riguarda il primo punto, l'idea era quella di rendere totalmente collettivo il processo di moderazione per ridimensionare ancora di più l'intervento degli amministratori sulla piattaforma. Per risolvere la discussione tra gli utenti in merito alla pubblicazione di post problematici a livello contenutistico, è stato proposto uno spostamento della diatriba su Discourse, una piattaforma in cui è possibile gestire conversazioni conflittuali. In questa maniera, gli utenti coinvolti possono risolvere le contese in autonomia, preservando in questo modo l'ambiente digitale dell'istanza ed evitando che esso possa essere inquinato dalla tossicità di conflitti che spesso possono sfociare nell'uso di un linguaggio aggressivo e altamente offensivo. Il principio della

moderazione dei contenuti all'interno delle comunità virtuali resta sempre il più problematico nell'ambito dei social network alternativi.

Da un lato, infatti, queste piattaforme si caratterizzano per la libertà di espressione come principio e per l'attuazione di politiche che sono volte ad evitare la censura dei contenuti ma, dall'altro lato, regolare comportamenti e linguaggi utilizzati all'interno della piattaforma è un'azione che finisce per essere necessaria specialmente quando il numero degli iscritti comincia a diventare consistente. La proposta di modifica del processo di moderazione dei contenuti si basa sull'idea che un minor intervento degli amministratori nella moderazione attenuerebbe la conflittualità delle contese. Se la proposta dovesse essere accettata, la moderazione dei contenuti, a differenza di quanto avviene sui media mainstream, sarebbe del tutto gestita "dal basso". Durante l'assemblea, su questo tema si è aperto un confronto da cui sono emerse due diverse posizioni. Alcuni optavano per un coinvolgimento diretto dei soli utenti nel processo di moderazione, legittimando l'intervento degli amministratori solo in *extrema ratio*. Diversamente, altri proponevano di riportare i principi di gestione del processo di moderazione direttamente nella policy dell'istanza, in modo tale che sottoscrivendo quest'ultima gli utenti siano consapevoli sul modo di autoregolarsi durante i conflitti che si possono verificare all'interno della piattaforma. "Il principio di auto-moderazione" è stato richiamato anche quando si è proposto di spostare la discussione tra gli utenti in conflitto su Discourse. Gli utenti sono quindi invitati a inserire un tag sui post controversi e spostare la discussione su questa piattaforma. In tal modo, è possibile "disinnescare" il conflitto e supportare gli utenti nella sua risoluzione. Un'altra proposta avanzata riguarda l'introduzione di una nuova Timeline in cui riportare gli eventi organizzati nelle città in cui risiedono gli iscritti. L'assemblea si è conclusa con la consapevolezza che in tutti i partecipanti vi fosse la volontà di organizzare più eventi in presenza e di rivedersi tutti insieme all'Hackmeeting.

Conclusioni

Nel presente capitolo si è analizzato il social network indipendente, decentato e federato Mastodon.bida.im, implementato dal collettivo hacker bolognese Bida e presentato per la prima volta all'Hackmeeting del

2018. Come si è visto, l'istanza è stata implementata per contrastare il dominio delle piattaforme commerciali e i loro scopi di profitto e, oltre ad essere “generalista” è volta a supportare l'azione dei movimenti sociali, favorendo la condivisione di contenuti che non vengono veicolati sui media mainstream. L'istanza Mastodon.bida.im è infatti dedicata alla libertà di espressione e al contempo offre una maggiore tutela della privacy. Mastodon.bida.im garantisce, inoltre, una maggiore flessibilità nella gestione dei contenuti e una moderazione più vicina ai bisogni specifici della comunità di riferimento, il cui modello organizzativo e di decision making si basa sul principio della democrazia diretta, che diventa il tratto distintivo nella gestione della comunità attraverso le assemblee periodiche dell'istanza. Queste assemblee si svolgono spesso in presenza e sono volte a favorire i legami tra i membri della comunità, attraverso momenti di socialità collettiva – da quelli più ludici, come i pranzi autogestiti, a quelli più strettamente politici come le iniziative di presentazione del progetto, a cui tutti vengono invitati a partecipare. L'obiettivo è quello di portare avanti istanze politiche orientate al cambiamento sociale e allo stesso tempo, costruire una comunità che sia realmente *safe* ed inclusiva. L'istanza Mastodon.Bida.im ha inoltre ispirato la realizzazione di progetti simili, e la creazione delle istanze sorelle Mastodon.cisti.org a Torino, Nebbia.fail a Milano e Puntarella.party a Roma, basate sulla stessa policy (antifascista, anticapitalista, antisessista e antirazzista) e sui criteri simili di gestione della community di cui si tratterà meglio nel prossimo capitolo.

La locuzione “tecnologie conviviali” è stata usata precedentemente da Ippolita in *Nell'acquario di Facebook*, Ledizioni, Milano 2012, pp. 7, 202, 211, 214, 216. La formula si rifà alla nota analisi dei sistemi e degli strumenti tecnici compiuta da Ivan Illich nel seminale saggio del 1973 *La convivialità*.

Si legge dal sito: “Riseup mette a disposizione strumenti di comunicazione online a gruppi impegnati nel cambiamento sociale libertario. Noi siamo un progetto per creare alternative democratiche e praticare l'autodeterminazione mediante il controllo dei nostri mezzi di comunicazione” Cfr. in <https://riseup.net/it>.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “La red libre y autogestionada N-1.cc, que nace en 2008, ha acogido un éxodo de asambleas y colectivos 15M que desconfiaban de Facebook como espacio de organización interna³⁷. Esta red social libre ha tenido un crecimiento exponencial, pasando de tener aproximadamente 3.000 usuarios el 15 de mayo de 2011 a más de 30.000 un mes después. Un hito en la autonomía digital del movimiento. Al mismo tiempo que ha sido masivamente utilizada, aunque no al nivel de Twitter y Facebook, una parte importante de las acampadas crearon en ella sus grupos, sus comisiones y sus asambleas de barrios y pueblos. Con

el 15M se han creado más de 400 grupos y en 200 de ellos contaban con más de 45 miembros.” (Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida)

L'autrice ha partecipato al talk e all'evento di Hackmeeting del 2018, in qualità di osservatrice partecipante ed attivista.

Era un collettivo di studenti hacker della città di Como ora non più attivo.

https://storage.arkiwi.org/Hackmeeting/Hackit_2018/nolike.ogg

Ibidem.

<https://bogost.com/>

<https://www.circex.org/it>

<https://www.internazionale.it/magazine/ian-bogost/2022/12/07/la-fine-dei-social-network>

Il riferimento è alla teoria dei sei gradi di separazione, secondo la quale nella società bastano sei 'strette di mano' per creare una connessione tra due persone a caso. Lo rivela uno studio internazionale coordinato dall'Istituto dei sistemi complessi del Cnr, pubblicato su Physical Review X. Cfr.in <https://www.cnr.it/it/comunicato-stampa/12081/teoria-dei-sei-gradi-di-separazione-vale-anche-per-i-social>

<https://Mastodon.bida.im/about>

Ibidem.

Il circolo anarchico Berneri è una parte importante della storia del movimento anarchico a Bologna, affidato agli attivisti nel 1972 in seguito a una delibera comunale e attualmente ancora attivo. Per eventuali approfondimenti si rimanda al sito: <https://circoloberneri.indivia.net/le-nostre-storie/il-circolo-anarchico-camillo-berneri-di-bologna>

La prima istanza italiana del Fediverso era Mastodontici, che è stata successivamente chiusa dagli implementatori e non è più attiva nel Fediverso.

A partire dal 2015-2016 era stato progettato Mastodon, una piattaforma di microblogging in grado di ospitare un numero rilevante di iscritti. Per approfondimento su Mastodon.social, si può consultare il sito <https://www.joinMastodon.org>

Il centro sociale Xm24 nasce all'ex Mercato Ortofrutticolo di via Fioravanti 24 nel 2002, grazie ad una concessione firmata dall'allora sindaco (di destra) Giorgio Guazzaloca. Gli attivisti che lo animano arrivano dall'esperienza di Contropiani, una realtà nata in via Ranzani dal Bologna Social Forum, e concordano con l'amministrazione un trasferimento negli spazi di via Fioravanti. Il centro sociale è stato poi sgomberato nel 2019. Per approfondimenti: https://bologna.repubblica.it/cronaca/2019/08/06/news/la_storia_di_xm24_il_centro_sociale-232959382/

Il Centro Sociale Buridda è stato sgomberato il 30 luglio 2024 (https://www.ansa.it/liguria/notizie/2024/07/30/in-corso-lo-sgombero-del-centro-sociale-buridda-allex-magistero_d2bb56ca-41ee-48aa-82be-df83572052e8.html).

Dati aggiornati al 24/12/2024.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “Blending social and operating systems into their politics, free-software nerds regard the internet not as something fixed but rather as a flexible ‘standardised infrastructure’”.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “Theirs is not a story of hacker genius but rather of the ‘active modulation’”.

DinamoPress.it è un progetto di informazione indipendente nato nel 2012 dalla collaborazione tra attivistə, ricercatorə, giornalistə, militantə di movimenti sociali e studenteschi. Cfr. in <https://www.dinamopress.it/>

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "We are a bunch of hackers and critical techies dedicated to the development and distribution of digital tools that help people organise autonomously. We use and code Free and Open Source Software. Our aim is to contribute to a free internet that means based on the principles of federation, decentralisation and accessibility. We are *anarchists* and we think that to build a society based on solidarity and freedom we have to take into account technologies: for this, we promote a conscious use of digital dispositifs and we are committed to raise awareness on the implications embodied in the relationship between humans and technology#" (<https://bida.im/about/>).

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Tech activists recode software in a way that anticipates the progressive social change its users pursue; in this way, their theory of social change begins in practice. Thus tech activists produce both an alternative version of the technology that is accessible, participatory, cooperative and non-hierarchical, and an alternative vision of society based on those same ideals. In turn, their democratic interventions into technological development enable communicative practices oriented toward freedom and equality offline."

<https://www.hackerart.org/hackerart.htm>

<https://Mastodon.bida.im/about>.

Per approfondimento si veda <https://formazione.indire.it/paths/samuel-warren-and-louis-brandeis-the-right-to-privacy>.

Iniziativa spontanea nata dagli utenti dell'istanza Mastodon.bida.im.

La decisione di estendere il numero dei caratteri a 840 è stata presa nella prima assemblea dell'istanza. Questo numero rappresenta il numero medio di caratteri presenti in un minuto di parlato.

<https://git.lattuga.net/bida/busky>

<https://git.lattuga.net/bida/bastodon>

Lo studio "Content Moderation in Social Media, from Guidelines to Enforcement, and Research to Practice" di M. Singhal, C. Ling, P. Paudel, P. Thota, N. Kumarswamy, G. Stringhini, S. Nilizadeh, è stato presentato alla Conferenza IEEE European Symposium on Security and Privacy nel 2023 e, attualmente, l'articolo è in fase di revisione, con il manoscritto già accettato per la pubblicazione.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "Content moderation is a practice broadly used in the regulation of digital spaces. It often reveals disparities between 'technical' and 'non-technical' users, producing relational dynamics that span between the admin 'patronising' and the user 'tipping off'. When instances were first set up, these dynamics had been partially reproduced: instead of engaging in interactions with users violating the policy, most users reported them to the admins."

Traduzione dell'autrice. Testo originale: "a conceptual space for information sharing, discussion, and debate among those sections of the population that reject mainstream discourse as well as discursive arenas that develop in parallel to the official public spheres "where members of subordinated social groups invent and circulate counter-discourses to formulate oppositional interpretations of their identities, interests, and needs."

Il merchandising autoprodotta comprende oggetti come libri, felpe, magliette, spille, adesivi e altri accessori.

In questi eventi si svolgono iniziative di controinformazione e cene sociali.

Le proposte emerse sono ancora al vaglio dell'istanza.

Capitolo sesto

La rete delle istanze italiane del Fediverso

Il presente capitolo tratterà delle istanze sviluppate da alcuni collettivi della scena hacker italiana dopo la creazione di Mastodon.bida.im, ovvero le istanze Nebbia.fail (oggi non più attiva), Mastodon.cisti.org e Puntarella.party. Queste istanze condividono con quella bolognese le critiche ai social network commerciali, i principi e i valori che ne ispirano la policy ossia l'anticapitalismo, l'antisessismo, l'antifascismo e l'antirazzismo, nonché le modalità di gestione della comunità, che si basa sul principio della condivisione e dell'autogestione. Gli amministratori di Mastodon.bida.im hanno, inoltre, dato supporto tecnico per l'apertura di queste istanze, che hanno come obiettivo condiviso quello di diventare lo strumento comunicativo degli attivisti di movimento, dei gruppi e dei collettivi politici delle città in cui si sono presenti. Con il proliferare di queste nuove istanze, si è costituita una rete composta da tante piccole comunità che interagiscono sia virtualmente sia offline. Queste istanze si propongono un radicamento nei contesti locali, dando spazio ai movimenti sociali cittadini e riportando eventi e notizie che interessano le città di Torino, Milano e Roma. La creazione di questa rete di istanze ha rappresentato l'inizio di una nuova fase di rilancio dell'hacktivismo italiano. I collettivi hacker, infatti, non hanno il solo obiettivo di implementare infrastrutture tecnologiche a supporto dei movimenti sociali, ma anche l'obiettivo di riprendere il dialogo e costruire forme di collaborazione e di scambio reciproco tra gli attivisti di movimento. Implementare questi social media alternativi significa attuare processi di "r-esistenza" in cui le comunità sono in grado di interagire tra loro e creare nuove forme di cooperazione dal basso, condividendo bisogni specifici ed interessi comuni. Inoltre, verranno presentati anche progetti di istanze simili a quelli della rete Autogestione.social, che condividono oltre ai principi e i valori anche progetti di hacking sociale: ovvero le istanze LivelloSegreto.it, Sociale.network, Stereodon.social e Socialini.it.

6.1. Il collettivo Underscore di Torino e l'istanza Mastodon.cisti.org

L'istanza Mastodon.cisti.org, è stata implementata nel 2018 dal collettivo Underscore di Torino e viene gestita dall'omonimo hacklab, ospitato dal centro sociale Gabrio. Alla base della riflessione degli hacker torinesi vi è l'idea che la tecnologia non sia neutra, che Internet possa diventare anche uno strumento di oppressione, che l'informazione e il software debbano essere liberi e che le conoscenze non siano merce. Come accennato nei capitoli precedenti, il collettivo diffonde queste riflessioni all'interno del programma radiofonico "stakkastakka", trasmesso settimanalmente su Radio BlackOut, curato e gestito direttamente da persone cyber attiviste della scena hacker torinese. Durante il programma radiofonico è possibile interagire e fare domande, creando così uno spazio di condivisione e di approfondimento digitale sulle nuove tecnologie e il loro potenziale di liberazione. Queste persone gestiscono anche un blog, dove vengono pubblicati i podcast della trasmissione radiofonica. All'attività radiofonica si accompagna anche quella di controinformazione sulla rete e le nuove tecnologie: il collettivo infatti organizza seminari di autodifesa digitale facendo controinformazione sui rischi collegati all'uso dei dispositivi tecnologici. All'attività di controinformazione si accompagna quella di implementazione di tecnologie alternative come l'istanza Mastodon.cisti.org e la bacheca virtuale Gancio, che diffonde informazioni sugli eventi che vengono organizzati nella città di Torino e che ha avuto un ruolo importante nel mettere in connessione le realtà politiche di movimento del capoluogo piemontese.

Nelle interviste, gli attivisti di Underscore sottolineano come "l'attivismo digitale per noi è anche creare/fornire strumenti liberi e cercare di aumentare la consapevolezza riguardo gli strumenti digitali. Ci occupiamo prettamente di questi due ultimi temi" (Int. Underscore 2019). Questo leitmotiv ha portato il collettivo a implementare l'istanza Mastodon.cisti.org, creata per l'appunto sul modello di quella bolognese, a cui si ispira anche la policy, condividendone i principi dell'antisessismo, dell'antifascismo, dell'anticapitalismo e dell'antirazzismo. Alla base del progetto di Cisti.org vi è la consapevolezza di voler creare una community che si serva di questi strumenti digitali per condividere obiettivi ed interessi comuni. Le persone che moderano l'istanza torinese sono

particolarmente attente alla dimensione locale e territoriale dell'istanza, che infatti guarda al contesto cittadino come proprio ambito di riferimento. Per ognuna di queste persone “smanettone” la territorialità assume particolare rilevanza e implementare strumenti che consentono agli utenti di interagire su “piccola scala” diventa la priorità. Si legge in un'intervista a un'attivista di Mastodon.cisti.org:

Mastodon.cisti nasce sei anni fa da una presa bene per il Fediverso e le tecnologie. L'idea stessa che Twitter potesse parlarsi con Youtube, che potesse parlarsi con Spotify, che potesse parlarsi con Facebook e con Instagram e così via senza avere un potere centrale è stata la chiave nella nostra scelta politica e ci ha portati a dire: investiamo su Mastodon, vediamo se riusciamo a creare una comunità! Questa cosa è faticosa perché creare comunità significa mettere delle strutture a disposizione e vedere che cosa succede successivamente con la comunità che si gestisce e si autogestisce. La parte più difficile diventa la moderazione. Questo è il motivo per cui noi in Cisti crediamo fermamente che ci devono essere gruppi piccoli e gruppi locali. Ci sono vari approcci su Mastodon. Noi crediamo in uno locale, cioè che riguarda un livello regionale. In questo caso la fiducia esiste perché ci possiamo beccare fisicamente e non per la condivisione di argomenti. Per quanto interessi anche a noi, crediamo di più nelle comunità e nelle lotte locali (Int. Samba 2024).

A questa intervista ne fa eco un'altra, fatta ad un'altra persona che amministra l'istanza Mastodon.cisti.org:

Il fulcro del nostro progetto è il radicamento sul territorio, ci piace pensare che gli strumenti che mettiamo a disposizione delle comunità di cui ci sentiamo parte abbiano dei risvolti reali, nelle strade, infatti proprio con questo proposito abbiamo scritto un gestore di eventi per i movimenti cittadini che interagiscono anche con il nodo Mastodon. Ci sembrava un buon modo sia per aggregare diverse realtà e non lasciarle nelle loro bolle, sia per mostrare all'esterno che c'è vita oltre il triste status quo. Anche i nomi che abbiamo scelto per i progetti sono legati al territorio e sono gergali, difficilmente interpretabili dall'esterno. Questa secondo me è una cosa nuova e io credo che sia un buon momento per occuparsi delle proprie comunità locali. Anche questa è una cosa che i social network tradizionali non potranno mai fare. Le energie ci sono e non credo ci sia più bisogno di unire le energie nazionali per creare progetti anche importanti. Vedi Indymedia e Autistici/Inventati ad esempio! Il legame col territorio offre inoltre parecchie caratteristiche peculiari, il problema della moderazione dei contenuti in primis, che per i social network tradizionali è davvero un grosso problema. Per noi diventa una questione collettiva su cui è possibile discutere direttamente con la comunità di riferimento, che è in grado di decidere per sé quali contenuti sono da ritenere estranei e fastidiosi. Noi nella nostra policy esplicitiamo che la piattaforma è non commerciale,

antifascista, antirazzista e antisessista, ma ci sono mille sfumature, su cui un'entità enorme non potrebbe soffermarsi (Int. attivista Underscore 2019).

Il nome dell'istanza Cisti è legato al gergo giovanile torinese e indica l'atto di prestare attenzione a qualcosa, evidenziando una sorta di pericolo. Dal punto di vista dell'interfaccia grafica e delle *affordance*, Mastodon.cisti.org è simile all'istanza bolognese, ma si differenzia per alcuni aspetti. Ad esempio, l'immagine della dashboard di Mastodon.cisti.org, non presenta le differenti Timeline, ma vi è una colonna con i dati dell'utente e un feed centrale, dove è possibile leggere i messaggi degli utenti iscritti alla comunità, che si susseguono in ordine cronologico e non sono filtrati da un algoritmo, nonché una colonna laterale dove vi sono i plug-in Home, Notifiche, Cerca, Feed dal Vivo, Menzioni private, Segnalibri, Preferiti, liste, con le icone che rappresentano le varie funzionalità. Nel complesso, l'interfaccia della dashboard sembra più semplice e più simile a Twitter (X). Inoltre, nel feed centrale, vi è una piccola dashboard che “suggerisce” quali profili poter seguire, come avviene nei social network commerciali. Il plug-in “Feed dal Vivo” consente, inoltre, di visualizzare i post più recenti degli utenti iscritti all'istanza, ma anche quelli presenti su “altri server”, secondo la logica della federazione, che consente di seguire i post di altri utenti seguiti da quelli iscritti all'istanza. Come nell'istanza Mastodon.bida.im, anche in Mastodon.cisti.org sono presenti Feed RSS e bot collegati a profili di siti di movimento, per poter rimanere informati sulle mobilitazioni e le attività che si svolgono nella città di Torino. L'istanza si autogestisce come l'istanza Mastodon.bida.im, anche grazie al ridotto numero di iscritti, ma soprattutto in virtù dell'obiettivo che si sono dati i suoi amministratori, ovvero quello di creare una comunità di piccola scala, in cui gli utenti possono instaurare rapporti di cooperazione e di fiducia reciproca, interagendo anche offline oltre che online. L'autogestione è anche il principio regolatore alla base della “moderazione dei contenuti” che vengono diffusi all'interno della community. Collegato all'istanza Mastodon.cisti.org vi è poi un altro progetto legato al territori, realizzato dal collettivo Underscore: la bacheca virtuale Gancio.org, implementata nello stesso anno dell'istanza torinese. Le realtà locali di movimento (ma non solo) possono segnalare in questa bacheca gli eventi presenti in città

“postandoli” sulla piattaforma, inserendo le notizie principali relative all’evento (data, luogo, organizzatori e breve descrizione) e allegando anche delle locandine che lo pubblicizzano. Come si legge nel sito dell’istanza, l’idea di Gancio.org ha origine da un progetto “offline” ovvero da “Carta Canta”, una fanzine bimestrale che viene pubblicata nella città di Torino e che raccoglie gli eventi dei movimenti sociali. Come le altre istanze Mastodon, anche Gancio.org ha una policy che presenta determinate regole e che è utilizzabile da altre comunità virtuali che necessitano di uno strumento di coordinamento. Di seguito sono riportate le regole elencate nel sito di Gancio.org:

Focus sui contenuti non sulle persone: da nessuna parte sul gancio compare l’identità di chi ha postato un evento, nemmeno sotto un nickname, nemmeno agli amministratori (tranne che nel db). Questa non è una piattaforma ego-friendly. Prima i visitatori. Non vogliamo che l’utente registrato ottenga più funzionalità rispetto al visitatore casuale. Non vogliamo che gli utenti si registrino, se non per pubblicare eventi e anche in questo caso è possibile pubblicare un evento anonimo. Eventi anonimi: facoltativamente un visitatore può creare eventi senza essere registrato (un amministratore deve confermarli). Non ci interessa ottenere risultati, quindi esportiamo eventi in molti modi: tramite feed RSS, tramite ics globali o individuali, consentendoti di incorporare elenchi di eventi o singoli eventi tramite iframe o webcomponent su altri siti Web, tramite AP, microdati e microformati.¹⁸⁶

Attraverso un’interfaccia molto semplice è possibile inserire su Gancio.org eventi per più giorni (è l’ideale per festival, conferenze e simili) o eventi che hanno una determinata ricorrenza; inoltre, i plug-in della piattaforma consentono di filtrare gli eventi per tag o per luoghi. Questa “agenda comune per le comunità locali” — come viene definita dagli amministratori dello stesso collettivo — ha svolto (e continua a svolgere tuttora) un ruolo importante di connessione tra le diverse realtà politiche di movimento del capoluogo piemontese e dintorni. L’idea alla base dei progetti Mastodon.cisti.org e Gancio.org è quello del radicamento sul territorio: eppure, mentre il primo progetto intende radicarsi nella città di “Torino e cintura”, come dicono gli stessi attivisti, il secondo è un progetto che, partendo dalla condivisione degli eventi cittadini, vuole fungere da collante tra quelle realtà di movimento che avevano smesso di dialogare tra loro da tempo. Attraverso Gancio.org, infatti, gli attivisti possono scoprire cosa avviene in città e quali iniziative vengono portate avanti dagli altri

collettivi e spazi sociali. Bisogna peraltro aggiungere che l'esperienza di Gancio.org ha ispirato un progetto simile nella città di Bologna, ovvero la bacheca virtuale chiamata Balotta.org, in cui le realtà di movimento condividono gli eventi presenti in città, organizzati dagli spazi sociali cittadini. Nella città di Barcellona, grazie ai network costruiti tra gli hacker torinesi e quelli spagnoli, si è realizzata un'esperienza simile con la bacheca virtuale Convoca.la, un'agenda virtuale autogestita che, come scrivono gli hacker iberici sul sito: "è un'utopia, non esiste come gruppo o collettivo, è un verbo che permette di trovare eventi, se si digita la parola su Internet. Sono molto facili da usare e mantenere, vivono su Internet, sono autorganizzati secondo le regole, i gusti e i principi delle persone che li mantengono"¹⁸⁷. Come Balotta.org, anche la bacheca Convoca.la è servita per connettere e supportare le realtà di movimento che avevano difficoltà a interagire tra loro. Sul sito dell'istanza spagnola, oltretutto, il riferimento all'istanza torinese e al suo gruppo di hacktivisti risulta evidente. Si legge infatti in un estratto del sito di Convoca.la:

Convoca.la utilizza un programma (software libero) chiamato gancio, sviluppato dall'hacklab cisti e con la collaborazione di molte altre persone che partecipano alla scrittura del suo codice disponibile su framagit.org. Se non sapete o non potete installare il programma sul vostro server, potete chiedere aiuto al collettivo SinDominio che ha preparato un sistema automatizzato per creare calendari senza dover combattere con la tecnologia, se non volete.¹⁸⁸

6.2. *L'istanza milanese Nebbia.fail*



Fig. 24. Locandina di Nebbia.fail. Licenza libera.

Con la frase “But we are hackers and hackers have black terminals with green font colors” dell’hacker John Nunemaker si apre una delle pagine del sito del Lab61 di Milano che, dopo l’apertura del nodo bolognese, ha creato l’istanza milanese Nebbia.fail. Nebbia.fail era un’istanza libera, antifascista, antirazzista, antisessista e antimilitarista, con l’obiettivo di (ri)creare spazi digitali autogestiti nella Rete, tramite lo strumento dell’autorganizzazione dal basso. Alla base dell’implementazione dell’istanza vi era l’idea di vivere in una società caratterizzata da un uso sempre più intensivo della tecnologia, da relazioni sempre più invasive e da comunicazioni e creazioni che transitano necessariamente dalla Rete. Anche i gestori di Nebbia.fail, come quelli delle altre istanze, criticavano i sistemi di profilazione, di normalizzazione e di repressione a danno degli utenti. L’intento degli implementatori di Nebbia.fail era anche tutelare la privacy e la riservatezza degli iscritti alla piattaforma, promuovere con

forza sistemi di comunicazione liberi, autogestiti e lontani da logiche commerciali, oltre che fornire uno strumento digitale utile a favorire i rapporti di socializzazione tra gli utenti. Inoltre, negli scorsi anni, gli amministratori della piattaforma hanno organizzato eventi “itineranti” presso altri spazi sociali come quello al Foa Boccaccio a Monza sulle forme di resistenza digitale e sulle criptovalute e quello di promozione dell’istanza presso la Cascina Autogestita Torchiera a Milano. L’iniziativa si è focalizzata sulla gestione dei social media “dal basso” e contestualmente è stata anche organizzata una cena sociale benefit per pagare i costi del mantenimento dell’istanza. Come il collettivo di Mastodon.bida.im, anche il collettivo di amministratori di Nebbia.fail ha organizzato un’assemblea di gestione dell’istanza in presenza, nonostante le restrizioni dovute alla pandemia da Covid-19. Dopo circa due anni di attività, gli amministratori hanno deciso di interrompere l’attività dell’istanza, che adesso non è più disponibile online, e hanno dichiarato le ragioni della sua chiusura in un comunicato pubblicato nel loro sito:

Abbiamo provato con tutte le nostre forze a farlo riuscire e parzialmente ci siamo riusciti. Ma come ogni onest* compagn* siamo costrett* a fare i conti con le nostre forze (sempre limitate) e le nostre disponibilità (ancora più limitate) ed a decidere quali progetti portare avanti e quali invece no. Il principale motivo di chiusura dell’istanza Mastodon di Nebbia è aver mancato l’obiettivo di sovrapporre la comunità fisica locale a quella virtuale, in quello che voleva essere un rapporto senza distanza tra “utenza” e “amministrazione” tramite lo sviluppo di un’amministrazione diffusa che si riunisce in un’assemblea fisica. Su questa carenza sono cresciuti altri problemi, tra cui lo scarso tempo ed energia a disposizione di chi gestisce l’istanza, il carico tecnico che per forza di cose ricade su un numero troppo ristretto di persone, e il conseguente soffocamento della potenzialità per altri progetti in un contesto di scarsità di risorse personali. Nebbia non è mai stata un servizio, Nebbia non è mai stata una forma di volontariato. Nel momento in cui ci siamo res* conto che si stava trasformando principalmente in questo abbiamo deciso di cambiare gioco.¹⁸⁹

Secondo i gestori di Nebbia.fail, la piattaforma non si è estinta realmente, perché continua ad esistere un gruppo di compagn* che intendono agire nella società contemporanea e far valere un punto di vista alternativo alle logiche di mercato e al controllo sociale che si ritrovano nel web. Tuttavia, in merito alla Nebbia, affermano:

La nebbia, invece, rimane un buffo fenomeno metereologico che caratterizza la triste pianura in cui abitiamo (*ibidem*).

Anche nel contesto milanese esiste una bacheca digitale, chiamata Puntello.org, che funge da canale informativo sugli eventi che si svolgono nella città di Milano e che è tuttora molto attiva. Dal sito di Puntello, nella sezione “chi siamo”, si legge:

Che cos'è Puntello? Puntello è una trave in legno, un oggetto a forma di palo, un sostegno. Nella lingua viva darsi un puntello significa incontro, comunicazione, scambio. Puntello è un'agenda condivisa di appuntamenti e iniziative (non chiamiamoli per forza eventi!) nell'area metropolitana di Milano. [...] Puntello vive di cooperazione e non muore di competizione. Si nutre di convivialità invece di sfamare la bulimia del commercio di profilazione. È software libero: non è di nessuno affinché sia di tutti. Ha una policy orgogliosamente anti -fascista -sessista -razzista -militarista. Rifiuta la proprietà non solo delle piattaforme, ma anche di quanto scriviamo e performiamo. Rigetta il ricatto della visibilità e del monopolio della comunicazione. [...] Puntello è una bacheca in cui pubblicare attività che raccontano la città delle controculture, dei conflitti, dei percorsi liberanti, un tassello del mosaico di strumenti che possono accompagnare nell'evasione dal mercato dei social network commerciali che sopravvivono a forza di advertising e censura. Puntello è libero da algoritmi opprimenti e raccolta dati: cresce in autogestione, è una risorsa collettiva e non un servizio. [...] Puntello si può federare con altre istanze: Torino, Firenze e Bologna hanno già cominciato. Dialoga con Mastodon ed RSS, non ha 'Like, utili a generare gerarchie di contenuto e utenza. Non offre strumenti di monitoraggio o data ranking nascosti e permanenti. Abilita lo scambio libero di informazioni tra eguali, dove cospirare insieme per acquisire la massa critica necessaria a ribaltare il peso delle piattaforme e dei software proprietari – e con esso l'attuale ordine gerarchico dell'informazione. Diamoci un puntello.”¹⁹⁰

6.3. *Puntarella.party: l'istanza “che parla romano”*

La creazione dell'istanza Puntarella.party è stata ispirata dalla prima assemblea di gestione dell'istanza Mastodon.bida.im, che si è svolta nel 2018 presso il circolo anarchico Berneri a Bologna, dal momento che vi hanno partecipato alcuni attivisti della scena hacker di Roma e del Lazio che, successivamente, sono stati tra i fondatori dell'istanza. A tal proposito, un'attivista presente in quell'occasione afferma:

Sono andata alla mia prima assemblea di Bida perché mi affascinava molto l'idea di una community che si incontrasse offline oltre che online, perché questo tipo di dinamica offline-online ti permette di essere meno mistificatorio nei tuoi rapporti online. [...]

Questo aspetto mi ha definitivamente conquistato e quando ho conosciuto Zeppe, abbiamo iniziato a parlare dell'ipotesi di creare un'istanza locale proprio per potersi incontrare offline. [...] Avevamo alcune difficoltà sugli aspetti più tecnici, creare un'istanza decentralizzata, ma abbiamo incontrato alcuni compagni che invece erano in grado di gestire quella parte e abbiamo deciso di aprire l'istanza" (Int. Rolery 2024).

Puntarella.party nasce il 4 giugno del 2021: tale data, come spiegano gli stessi gestori, è una data simbolica per il territorio romano, dal momento che il 4 giugno è la ricorrenza della Liberazione di Roma ed è perciò che è stata scelta come data per la creazione di questo nuovo nodo del Fediverso. Il nome Puntarella, che rappresenta una verdura tipica della zona, simboleggia il forte legame con la città di Roma e col territorio circostante. Questo legame è ulteriormente rafforzato dall'uso del dialetto degli utenti attivi nella comunità¹⁹¹. Il "romano" e la "romanità", infatti, sono gli elementi che caratterizzano questa istanza. Si tratta di un aspetto che viene evidenziato dagli stessi gestori della piattaforma:

Noi siamo effettivamente molti ormai, qui, su Puntarella Roma è l'oggetto, la cosa di cui parliamo di più, su cui riflettiamo sia frivolamente sia a volte anche discutendo in modo serio e approfondito di cose che riguardano la città, quindi la dimensione territoriale la sento, ma è comunque un luogo di confronto sulle grandi questioni anche internazionali e nazionali. Si chiacchiera di tutto, ma anche del territorio, di quello che ci succede, di urbanistica e di ambiente. Ci sono stati parecchi confronti su Roma dentro Puntarella, per questo sono fiducioso che prima o poi si troverà anche lo spunto per organizzare qualcosa perché secondo me c'è un livello di consapevolezza e di interesse, di attenzione che è alto (Int. Zeppe 2024).

Anche per il collettivo di gestione di Puntarella.party è rilevante la riflessione sui social network alternativi e la critica alle piattaforme commerciali. A tal proposito, su [Dinamopress.it](https://www.dinamopress.it) si legge:

Un social network indipendente, libero da meccanismi di profilazione e logiche di profitto, rispettoso della privacy, antifascista, antirazzista e antisessista, basato a Roma. Più precisamente è un nodo (istanza) di una rete di centinaia di altri server indipendenti in tutto il mondo (che prende il nome di Fediverso) e che adotta un software di microblogging: Mastodon. Può ricordare Twitter, ma i messaggi possono essere lunghi fino a 840 caratteri. Puntarella.party si rivolge a tutte e tutti coloro che ambiscono alla trasformazione dell'esistente in direzione di una piena giustizia sociale. Ai centri sociali, ai collettivi, alle esperienze di attivismo e associazionismo, per offrire uno strumento di informazione, confronto, discussione alternativo alle grandi piattaforme commerciali

come Facebook e Twitter. L'iscrizione è libera e gratuita, servono solo un indirizzo email e l'invio di qualche breve riga di presentazione.¹⁹²

Da questo estratto emerge una differenza tra l'istanza romana e Mastodon.bida.im: a differenza di quanto accade nell'istanza bolognese, qui per iscriversi è necessario fare richiesta ai gestori, dichiarando il motivo per cui ci si vuole iscrivere alla piattaforma. Gli amministratori dell'istanza ci tengono a precisare che questa scelta di richiedere la domanda di iscrizione è finalizzata a evitare la diffusione di profili spam e l'ingresso di *troll* all'interno della community. Non si tratta di un atto di censura e di selezione all'ingresso, ma un atto di tutela per la creazione di una *safe community*, che renda la permanenza nell'istanza positiva e gradevole. L'interfaccia grafica è davvero molto simile a quella di Mastodon.cisti.org, con una dashboard centrale dove si susseguono i post del feed in ordine cronologico, e una Timeline laterale con i vari plug-in. Vi è Home, la funzione delle notifiche, "cerca", il feed dal vivo che apre la pagina centrale dove è possibile visualizzare tutti i post pubblici più recenti. In questa Timeline sono presenti i Bot Rss di pagine che ripostano siti di controinformazione o anche di pagine di movimento come Romattiva.org. Nella colonna laterale, come avviene anche in Mastodon.cisti.org, sono inserite le funzionalità, le menzioni private, i segnalibri, i preferiti e le liste. La policy dell'istanza riprende quella di Mastodon.bida.im, dal momento che i principi che regolano l'istanza sono quelli dell'antifascismo, dell'antisessismo, dell'antirazzismo e dell'anticapitalismo. Sul modello dell'istanza bolognese, inoltre, vengono organizzati dagli incontri periodici, ovvero le cosiddette assemblee d'istanza, in cui gli utenti della community si incontrano per discutere in merito alla gestione della piattaforma e a eventuali cambiamenti da fare per migliorare il nodo romano. Tra i punti all'ordine del giorno dell'ultima assemblea dell'istanza, che si è tenuta nell'aprile del 2024, vi è stato il tema della moderazione, come nel caso di Mastodon.bida.im, ma anche l'adesione alle assemblee delle istanze. Anche per gli utenti e i gestori di Puntarella.party, la moderazione è un aspetto tanto rilevante quanto delicato. A tal proposito, gli attivisti affermano:

Poniamo che un utente abbia scritto degli insulti pesanti su qualcuno, di solito noi decidiamo di intervenire scrivendo in maniera interlocutoria e non da bacchetta sulle

mani. Poi è chiaro che se il dialogo non è possibile, si procede e si sospende o si rimuove il *toot*. Non mi pare che abbiamo mai bannato nessuno però (Int. Rolery 2024).

No, mi sembra che tutte le volte finisce che quando non si trova un accordo [l'utente] si cancella o trasferisce l'account su un'altra istanza (Int. Zeppe 2024).

Anche degli amministratori di Puntarella.party, come gli amministratori di Mastodon.bida.im, ritengono che il dialogo con l'utente "problematico" sia il modo migliore per ridurre la conflittualità e proteggere gli altri utenti da comportamenti che risultano offensivi e dannosi. Il più delle volte si è verificato che il *troll* abbia deciso in autonomia di abbandonare la community dopo la fase di moderazione, a dimostrazione del fatto che da parte degli amministratori non vi è l'intento di censurare, ma di risolvere le conflittualità attraverso il confronto con l'utente. Come gli stessi gestori dell'istanza sottolineano nell'intervista, spesso l'utente ha riconosciuto di aver utilizzato un linguaggio inappropriato e offensivo dopo aver aperto la fase di dialogo e la moderazione degli amministratori, scusandosi per il proprio atteggiamento e riconfermando la propria permanenza nella community.

6.4. *Autogestione.social: l'assemblea autorganizzata delle istanze italiane*

I collettivi menzionati, appartenenti alla rete delle istanze italofone, vengono convocati tramite mailing list a un'assemblea periodica delle istanze italiane, chiamata Autogestione.social, per coordinarsi e per discutere in merito alla gestione, ai cambiamenti futuri e alle prospettive del Fediverso. A questa assemblea, in cui viene adottato il metodo del consenso, partecipano sia gli implementatori che gli utenti delle istanze. L'ultima assemblea si è svolta nel marzo 2024: tra i punti all'ordine del giorno vi è stata la discussione sullo stato dell'arte delle istanze, riassumibile nella formula del "chi siamo e dove siamo arrivati". Il progetto di Autogestione.social prevede la creazione di una federazione di istanze con una policy comune, che viene sancita in un manifesto. Secondo questa policy Autogestione.social deve rappresentare uno spazio di dialogo tra le istanze e un punto di riferimento per eventuali nuove adesioni. La policy di Autogestione.social riprende quella delle singole istanze e si fonda sui valori dell'antifascismo, dell'antisessismo e dell'antirazzismo. La pratica

assembleare risulta essere la modalità migliore per garantire la partecipazione diretta degli utenti coinvolti; il confronto e il dialogo continuo tra le istanze sono rilevanti per i membri che aderiscono all'assemblea, soprattutto in vista di cambiamenti che richiedono ulteriori discussioni interne. Vi sono, infatti, degli argomenti che necessitano di un dibattito continuo: la moderazione dei contenuti (che si lascia decidere alla singola istanza), l'iscrizione degli utenti, la possibilità di condividere contenuti in forma anonima, la relazione con altre istanze di natura non commerciale, secondo una prospettiva di espansione della federazione. Il progetto Autogestione.social è in fase di crescita e vi è un movimento di istanze no-profit, finalizzato alla creazione di una rete di social network alternativi. Dall'assemblea delle istanze è emersa la necessità di condividere punti di vista e posizioni teoriche e di mettere in condivisione le competenze tecniche in modo da sostenere utenti e collettivi nella creazione di nuove istanze che possano entrare a far parte della Federazione, aderendo al manifesto di Autogestione.social, che viene riportato di seguito:

Questa pagina raccoglie i nodi e le istanze del Fediverso che aderiscono al Manifesto Minimo per un Fediverso Autogestito. Siamo attiviste e attivisti, hacker, gruppi e individualità critiche. Vogliamo ribaltare il modello capitalista di sviluppo e fruizione delle tecnologie informatiche, per sostituirlo con un approccio dal basso, orizzontale e lontano dalla logica del profitto. Pensiamo che il design delle piattaforme digitali sia un elemento centrale per determinare se queste possano essere realmente strumenti di liberazione. Contro le tecnologie chiuse, centralizzate e ruba-dati della Silicon Valley proponiamo software libero, server federati e rispetto della privacy. E contro le loro false promesse di “personalizzazione”, “inclusione” e “connessione” proponiamo tecnologie autogestite e comunitarie, portate avanti non da un manipolo di tecnici che scelgono cosa è meglio ma dalle persone che le usano e vivono ogni giorno.¹⁹³

I nodi e le istanze che aderiscono al Manifesto Minimo per un Fediverso Autogestito utilizzano i protocolli del Fediverso e si caratterizzano per l'antifascismo, dell'antisessismo e dell'antirazzismo, ponendosi contro tutti i tipi di discriminazione. Inoltre, le assemblee periodiche, in cui si adotta il metodo del consenso, ospitano sia tecnici che non-tecnici, che condividono le proprie competenze e prendono le decisioni maggiormente rilevanti per la comunità (anche le modifiche al software, per quanto possibile). Dalle parole degli attivisti emerge la necessità di creare contatti

in modo da pubblicizzare in maniera efficace l'assemblea Autogestione.social. Per rispondere a questa esigenza, alcuni amministratori delle istanze hanno proposto di creare un account Autogestione.social da far circolare tra le varie istanze, per rendere fluide le comunicazioni inerenti l'assemblea della federazione.

6.5. Le bacheche virtuali

Il progetto Gancio.org ha ispirato l'implementazione, da parte di diversi collettivi hacker presenti nella scena italiana, di altre bacheche virtuali, in cui vengono condivisi degli eventi cittadini organizzati dagli spazi sociali presenti nelle varie realtà cittadine. La peculiarità di queste bacheche virtuali consiste nell'utilizzo di nomi che si riferiscono ad espressioni linguistiche utilizzate dalle comunità locali in cui sono presenti e di cui sono espressione. Oltre a Balotta.org e Puntello.org, infatti vi è l'Agenda Rete Appenninica (agenda condivisa per l'appenino bolognese); lapunta, Agenda condivisa del sottobosco autogestito toscano, FuoriNellaNebbia, Eventi tra Ravenna e Ferrara; Gancio.daghe per la provincia di Torino, Attoppa Agenda – condivisa per Catania, Sa Pratzza – Calendario Condiviso Sardo, LaSitua – Eventi delle comunità locali, C'ami fa? Agenda condivisa di Cosenza e dintorni. La scelta di questi nomi non è dunque casuale ma riflette la necessità sentita dagli attivisti di creare connessioni con le realtà locali in cui sono presenti cercando in tal modo di promuovere un processo di radicamento nel territorio. A tal proposito si legge dal sito della Rete Appenninica:

“La Rete Appenninica è un progetto che sonda le valli dell'Appennino bolognese promosso da chi in queste valli ci vive. L'intenzione è quella di censire e far emergere la ricchezza umana presente: Famiglie, singoli e gruppi che da poco o che da anni hanno scelto di vivere nelle e sopra le valli montane per motivi spesso simili o per altri interessanti da scoprire¹⁹⁴”

Inoltre, queste bacheche virtuali oltre a rappresentare degli strumenti utili alla pubblicizzazione degli eventi e delle iniziative politiche organizzate delle realtà politiche cittadine ne favoriscono la cooperazione e il coordinamento. Venendo a conoscenza di ciò che accade nel contesto urbano e dintorni, infatti, le realtà che organizzano gli eventi cercano di

non sovrapporli o di non accavallarli, consentendo alle persone e agli attivisti stessi di poter partecipare alle diverse iniziative presenti nelle città, ivi incluse manifestazioni e azioni di protesta, anche in contesti dove le realtà politiche sono molto frammentate e non vi è coesione tra gli attori di movimento. Si legge dal sito del LaPunta.org:

“La Punta è un’agenda in continua espansione traboccante di appuntamenti. Firenze non è solo la città vetrina terreno d’affari per palazzinari e bottegai. Firenze ha un mondo sotterraneo vivo e pulsante, fatto di cultura, scambi e relazioni nutrienti. Mentre ci spingono a rinchiuderci nella solitudine narcisistica dei social network commerciali, in un continuo assedio fatto di rumore bianco e nonsense, noi invece amiamo uscire di casa, scendere in strada, nelle piazze, vivere i nostri quartieri e i nostri spazi liberati. Su La Punta troverai il variopinto circuito elettrico che da’ vita ogni giorno all’autogestione fiorentina. Troverai corsi e workshop di tutti i tipi, concerti, libri, spettacoli, festival, arte, teatro, sport popolare, assemblee, cortei, mobilitazioni... Esci dal guscio, ama e supporta gli spazi liberati della tua città!¹⁹⁵”

6.6. LivelloSegreto.it, Sociale.network, Socialini.it e Stereodon.social

Oltre alle istanze che compongono la rete Autogestione.social, ci sono altri progetti di hacking sociale nel panorama del Fediverso italiano, tra cui LivelloSegreto.it, Sociale.network, Socialini.it e Stereodon.social. Queste istanze hanno obiettivi molto diversi tra loro, ovvero il gaming, l’interesse per l’open source e per una pedagogia digitale alternativa.

LivelloSegreto.it

L’istanza LivelloSegreto.it è amministrata dall’hacker Kenobit, che è anche un Dj dedito all’attività di streamer su Twitch, e da Ed, un altro attivista della scena hacker italiana interessato a Linux. L’istanza è dedicata al gaming, ai fumetti e alla musica, ma affronta anche temi come i diritti, l’arte e la controcultura, e nella sua policy non sono previsti annunci commerciali o gossip. Non si tratta di un’istanza prettamente politica, ma l’approccio che ha adottato, la rende comunque indipendente e alternativa rispetto al mainstream. LivelloSegreto.it, il cui nome, deriva dal “livello segreto” dei videogiochi, un’area di maggiori possibilità, bonus o scorciatoie, non rappresenta un’istanza generalista, dal momento che nasce intorno a interessi specifici della comunità e il suo obiettivo è essere un social etico che, secondo quanto viene scritto nel sito, “ha rispetto di te

e del tuo tempo”¹⁹⁶. Nel sito della piattaforma vengono ribaditi i principi della policy che sono simili a quelli delle istanze Mastodon, ovvero:

No al sessismo; No al machismo; No al bullismo; No all’omofobia, alla bifobia, alla lesbofobia, alla transfobia, alla afobia; No all’abilismo; No al razzismo; No ai bot * in generale è una regola da tenere presente, ma se il bot ha utilità per la community scrivici che si sistema tutto; Usare i CW per: NSFW, SPOILER, GUERRA, POLITICA; Evitare bestemmie e turpiloquio eccessivo/gratuito; No pornografia; Istanza antifascista; No alla pubblicità e/o agli annunci commerciali (consentiti i progetti personali/indipendenti); No al proselitismo religioso.¹⁹⁷

Di seguito le parole degli amministratori di Puntarella.party in merito a Kenobit:

Kenobit ha deciso di dirottare in massa la piattaforma sull’istanza Mastodon che è partita da zero per arrivare velocemente a 1000 utenti, e che noi vediamo con molto interesse sia perché Kenobit è una persona con cui vale la pena parlare e ragionare, che è molto interessata e molto aperta e non troppo distante dalle nostre “storie” dal momento che è sempre andato a suonare nei centri sociali, sia perché l’utenza dell’istanza di Livello Segreto è molto più giovane di quella delle nostre istanze (Int Zeppe, 2024).

Concordo. Kenobit è stato poi in grado di costruire un gruppo di utenti che oltre ad essere molto numeroso è anche molto consapevole della propria posizione (Int. Rolery, 2024).



Fig. 25. Logo della piattaforma LivelloSegreto.it.

Da questi estratti, si evince che l'utenza di LivelloSegreto.it è formata da persone tendenzialmente molto giovani. Su LivelloSegreto.it, l'interazione tra gli utenti non viene gestita da algoritmi, perciò non è presente un sistema di profilazione degli utenti e la messa a valore dei dati. Tuttavia, a differenza di quanto avviene nelle altre istanze Mastodon, in questa piattaforma si parla esplicitamente dei bot. A tal proposito, si legge dalla pagina del sito dell'istanza:

Non ci piacciono i bot che si limitano semplicemente a seguire automaticamente hashtag o utenti senza aggiungere qualità o contenuti interessanti a Livello Segreto. Troviamo però che i bot in generale abbiano davvero tanto potenziale quindi se hai un progetto che vorresti integrare con Livello Segreto scrivici: se si tratta di migliorare questo posto siamo sempre disponibilissimi! Se vuoi contribuire a rendere Livello Segreto un posto migliore puoi farlo in modo semplicissimo: Usa un linguaggio inclusivo

sfruttando questo programmino per poter scrivere in modo veloce la schwa; Segnala bug o miglioramenti sul nostro bugtracker.¹⁹⁸

Da questo estratto si comprende che si tratta di un progetto orientato all'inclusività e alla partecipazione. L'interfaccia della dashboard è molto simile a quella presente in Mastodon.cisti.org e di Puntarella.party. Per iscriversi a LivelloSegreto.it non solo bisogna sottoscrivere la policy dell'istanza ma anche spiegare il motivo per cui entrare a far parte della community, facendo una richiesta agli amministratori.

Socialini.it

Un altro progetto di social network alternativo e indipendente, che appartiene al Fediverso, è quello di Socialini.it. A differenza delle altre istanze Mastodon, Socialini.it è un esperimento pedagogico, definito dagli stessi gestori del sito come “una palestra di autoeducazione digitale, per bambinø e ragazzø di tutte le età”¹⁹⁹.

In merito al nome dell'istanza, uno dei suoi gestori afferma:

Socialini in realtà è un termine che deriva da FriendFeed, che veniva chiamato il socialini. Dal momento che Facebook era “the next big thing” insieme a Twitter, che erano i socialoni, i social quelli veri, Frenfield è rimasto un socialino e gli amici del socialino dei socialini. L'idea era proprio quella di tornare a una dimensione umana. Io cito spesso – e l'ho citato anche nell'home page di socialini – Giancarlo Livraghi che [...] in realtà lui era un copywriter [...] era una delle menti più aperte sull'internet che ci fosse, ascoltata proprio per la libertà dell'internet e per il senso comunitario dell'internet e della rete. Lui diceva che non ci sono più comunità dove si supera una certa soglia di persone, cioè che le relazioni vere, che puoi tenere con un gruppo di persone, sono limitate. Non si può arrivare alle decine di migliaia, perché quello è altro, non è una comunità. Una comunità è un qualcosa di più circoscritto, in cui le relazioni, magari anche sporadiche, sono vere e durano del tempo e tendono a crescere. Il resto è volontà dell'ego, cioè non è più di social. Tra l'altro, i social commerciali, al di là di alcune bolle molto circoscritte, non sono social, sono una bolla dell'ego (Int. gestore Socialini.it 2025).

L'altro amministratore aggiunge a quanto già affermato:

Volevo riagganciarmi sulla questione delle dimensioni della comunità. Frequentavo Twitter quando funzionava ancora sensatamente e la differenza che ho notato – anche se i numeri sono molto più bassi su Mastodon – è che l'interazione è molto più presente, molto più visiva, molto più reale, anche in termini di feedback, di risposte su Mastodon. Se chiami aiuto per una questione legata a un plugin, una roba su Linux che non funziona, hai sempre qualcuno che ti risponde. C'è molta più socialità, c'è molto più

spirito di comunità, in termini di aiuto, di vicinanza e di ascolto. È nelle comunità di dimensioni più piccole che si sperimenta veramente una concretezza o, almeno, questa è la mia esperienza (Int. gestore Socialini.it, 2025).

Il progetto si rivolge specificatamente a “Nativø Digitalø”, Gen Z, Gen Alpha, nella consapevolezza che queste generazioni si ritrovano a “maneggiare” strumenti digitali caratterizzati da complessità, ma al contempo dalla facilità di accesso, dal momento che sono sempre disponibili nella veste di app a portata di smartphone. Quello che i gestori di Socialini.it riscontrano e su cui si sono soffermati a riflettere è il fatto che questi giovani utenti si trovano investiti da flussi comunicativi talvolta difficili da gestire e che possono anche generare disinformazione e contenuti malevoli, a cui i fruitori di social network sono sempre più esposti. Inoltre, i nativi digitali, essendo immersi dalla nascita in un contesto in cui i media mainstream sono parte della vita quotidiana, difficilmente si pongono domande in merito all’uso, al funzionamento e alle caratteristiche strutturali delle piattaforme. Da questa riflessione è nata l’idea degli amministratori di creare “una palestra, pensata per bambino dai 6 anni in su, ma strutturata come spazio di crescita per tutta la famiglia, nonnø inclusø.”²⁰⁰ Con il termine “palestra”, in maniera originale e creativa, si intende la creazione di istanze Mastodon collegate al Fediverso, con l’obiettivo di far riappropriare “tutta la famiglia” degli spazi digitali. Alla base della realizzazione di questi Socialini vi è l’idea di “un progetto di autoeducazione e autoformazione all’uso critico degli strumenti online”²⁰¹.



Fig. 26. Logo dell’istanza Socialini.it.

Nel sito si legge:

Come iniziare? In pratica? Immaginate di avere un vostro Socialino a disposizione, una istanza di Mastodon, dove poter sperimentare gli strumenti e le modalità dei social lontani da contenuti tossici, pubblicità, algoritmi inconoscibili. I volontari di Socialini

sono qui per aiutarvi in questo, fornendovi tutti gli strumenti per iniziare fin da subito: inviateci una mail a ciaosocialini.it.²⁰²

Partendo da una critica ai social network commerciali, gli amministratori di Socialini.it hanno voluto fornire a pre adolescenti e adolescenti degli strumenti digitali per consentire la creazione di istanze private, moderate da uno o più facilitatori in modo da permettere una navigazione in rete sicura e costruttiva, che eviti il *doom scrolling* e la tossicità che si sviluppa in molti social network commerciali. Già all'origine del progetto Socialini.it, è stato creato un gruppo in cui si ritrovano soggetti con ruoli differenti. In questo gruppo vi sono gli amministratori, che gestiscono a livello tecnico le istanze e che operano per garantire la sicurezza e la privacy delle piattaforme, e i facilitatori che collaborano con i giovani utenti per supportarli nel processo di navigazione e nell'uso della piattaforma. I compiti di un facilitatore sono: illustrare il funzionamento della piattaforma e dei suoi applicativi, creare gli account e gestire la moderazione dei server. Il ruolo del facilitatore, oltre a essere innovativo per questo tipo di piattaforme, è rilevante perché può essere svolto da insegnanti, operatori e genitori. Questi adulti devono avere l'intenzione di mettersi alla prova, confrontandosi anche con le nuove generazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie con le quali devono già avere dimestichezza. Si legge dal sito:

Il server del SOCIALINO: è il nucleo dell'esperienza. Può avere varie forme tecniche (un VPS, un server della scuola, etc), ma sostanzialmente è la casa digitale dellə ragazzə. Consigliamo di partire con una installazione di Mastodon, che assomiglia a X/Twitter, e che consentirà allə ragazzə di divertirsi, scambiarsi link, commentarli, inventare scherzi, parlare di quel che si è fatto a scuola, condividere passioni, tutto quello che insomma si può fare sui Social, ma in un ambiente controllato e privato, un vero e proprio SOCIALINO. [...]Lə ragazzə: sono protagonistə assolutə. La palestra è loro; il progetto può essere proposto ad una classe, un gruppo di un centro ricreativo, un gruppo di amichə. Si può partire anche con gruppi ristretti, per poi allargare mano a mano. Idealmente, per gli scopi di SOCIALINI, il gruppo non dovrebbe superare la trentina di persone.²⁰³

Il progetto è in fase di sperimentazione e in continua evoluzione, ma rappresenta sicuramente un esempio interessante sia di pedagogia hacker sia di un uso alternativo delle nuove tecnologie, che si inserisce in un

progetto di riforma “dal basso della rete”, in una prospettiva partecipativa, inclusiva e alternativa rispetto alle piattaforme commerciali.

Stereodon.social

Un'altra istanza implementata nel 2020 nella città di Bologna – grazie al finanziamento del festival Bologna Elettrica, che un tempo si svolgeva al centro sociale XM24 – è Stereodon.social. La community dell'istanza è stata creata da un gruppo di lavoro di musicisti e appassionati di musica, in collaborazione con gli attivisti e le attiviste del collettivo Bida, di Hacklabbo e del Circolo Anarchico Berneri. I principi dell'istanza sono gli stessi di Mastodon.bida.im: l'autoproduzione, il *Do It Yourself* (DIY) alla base dell'etica hacker e il principio dell'autogestione, nonché la decentralizzazione e la creazione di *small scale virtual communities*, che sono gli stessi di Mastodon.bida.im. Gli amministratori ribadiscono che Stereodon.social non rappresenta un semplice luogo di discussione sulla musica scollegato dal contesto sociale, ma un luogo di incontro per stimolare la crescita e il confronto collettivo sia online che offline. La finalità dell'istanza è consentire agli utenti di diffondere un certo tipo di musica alternativa e stimolarne la creazione.



Fig. 27. Immagine del logo di Stereodon.social.

Da un estratto di un articolo dedicato all'istanza si legge:

Siamo convinti – scrivono – che slegare la diffusione di musica da logiche competitive, possa favorire il fare comunità, quindi un maggiore e più sincero scambio di

informazioni. Crediamo che sia importante che esista un mezzo capace di permettere, anche a chi ha poche competenze tecniche, di potersi esprimere senza che qualcuno lo possa facilmente identificare. Che sia importante poter parlare e dialogare con gli/le admin del server su cui postiamo i nostri contenuti e poterci trovare in una comunità con cui dialogare anche dal vivo e non solo attraverso un computer.²⁰⁴

Gli amministratori nell'interfaccia dell'istanza riportano la loro critica ai social network riconoscendo che, negli ultimi anni, i social network mainstream hanno acquisito un ruolo preponderante: si tende a identificare con la parola "social network" soltanto le piattaforme commerciali mentre, come abbiamo visto, non esistono soltanto quelle. La critica degli amministratori ai social network commerciali riguarda le pratiche di profilazione di massa, la gamificazione, la manipolazione delle informazioni e l'impossibilità della gestione dei propri contenuti che vengono attuate all'interno di questi ambienti digitali. Inoltre, gli amministratori identificano gli attori principali di queste pratiche nelle multinazionali che nelle loro piattaforme invitano l'utente a un coinvolgimento e a una permanenza sul social network sempre maggiore, creando così delle *echo-chamber* in cui gli utenti si parlano tra di loro, senza avere un confronto reale (Sunstein, 2007) e delle *filter bubble* in cui gli utenti sono esposti sempre agli stessi contenuti (Pariser, 2011). In opposizione a questa idea di social network, gli amministratori ritengono che sia possibile utilizzare strumenti analoghi sotto il controllo degli utenti per poter condividere informazioni e discutere collettivamente. La loro critica si rivolge anche contro gli attivisti dei movimenti sociali. Come si legge nel loro sito:

Crediamo che i movimenti sociali non siano stati capaci di proporre una piattaforma finalizzata all'open publishing non commerciale. Crediamo ovviamente che il motivo non sia la mancanza di capacità tecniche, ma (forse) la sfiducia sull'utilità di un Social Network, sui danni provocati dal suo utilizzo eccessivo, sull'impossibilità di poter competere con la massa degli utenti dei social network commerciali ed il rischio di diventare strumenti di nicchia facilmente attaccabili. Tuttavia crediamo che una risposta possibile che si può dare nell'immediato al monopolio incontrastato dei social network commerciali sia tentare strade alternative capaci di creare delle emorragie di utenti e contenuti, con la volontà di non renderli più l'unico punto in cui trovare la maggior parte delle informazioni che ci interessano.²⁰⁵

Come si evince da questo estratto, gli amministratori hanno la necessità di trovare delle alternative ai media mainstream, creando un social network che si possa modellare in base alle esigenze di coloro che lo implementano e della community che si viene a creare intorno alla sua realizzazione. Gli amministratori hanno quindi identificato la possibilità di creare nuovi strumenti digitali a favore dei movimenti nel software Mastodon e, supportati dal collettivo Bida, sono riusciti a concretizzare la loro idea di social network. In primo luogo, gli amministratori credono che gruppi capaci di gestire server o servizi autogestiti arricchiscano i movimenti e che tali strutture tecnologiche debbano essere decentralizzate e federate; in secondo luogo, essi pensano che la formazione e l'autoformazione siano strumenti indispensabili e possibili, così come il coinvolgimento di tutti gli utenti iscritti nella gestione della piattaforma. Anche per i gestori e gli utenti di Stereodon.social l'anonimato è un principio da difendere e non è negoziabile. In Stereodon.social è possibile sperimentare identità diverse e multiple e interagire sia a livello online che offline, dal momento che il social network viene pensato come uno strumento che deve essere “alla portata di tutti”, ovvero utilizzato in modo semplice per potersi esprimere liberamente. Anche la policy dell'istanza ricalca i principi di quella di Mastodon.bida.im, in cui non è possibile postare messaggi razzisti, sessisti, fascisti, violenti verso le singole persone; “postare messaggi di propaganda partitica istituzionale; postare messaggi finalizzati esclusivamente alla promozione di attività commerciali; postare messaggi offensivi e denigratori, finalizzati al semplice insulto o alla minaccia personale nei confronti di altri utenti; postare messaggi che facciano riferimento a contenuti di Facebook: postare messaggi senza considerare che gli utenti possono avere una sensibilità diversa dalla tua (utilizza il content warning); postare messaggi del tipo ‘se mi segui, ti seguirò anche io; seguimi anche tu per favore’”, o similari. Questa istanza non vuole creare dinamiche di questo tipo.”²⁰⁶

Gli amministratori di Stereodon.social affermano:

Stereodon.social è un social network autogestito e open source dedicato alla musica. Stanchi di scambiarsi informazioni tramite sistemi eticamente in contrasto con i nostri principi, abbiamo deciso di dar vita a questa istanza. Siamo convinti che slegare la diffusione di musica da logiche competitive, possa favorire il fare comunità, quindi un maggiore e più sincero scambio di informazioni.²⁰⁷

Gli amministratori, come ribadiscono anche nel loro manifesto, affermano che Mastodon si differenzia dagli altri social network sia per la trasparenza del suo codice sorgente sia per il diritto all'oblio, l'assenza di pubblicità e di profilazione dei like. La gestione del social network è affidata a un'assemblea periodica che si occupa dell'interfaccia e dalla policy del sito.

Sociale.network

Sociale.network è una piccola istanza Mastodon, in cui attualmente risultano attivi 272 utenti che si configura come un ambiente per persone che desiderano vivere in una realtà solidale e corretta. L'istanza, infatti, accoglie persone pacifiste, anarcoliberali, ecologiste, antimilitariste, antirazziste, e antifasciste. L'amministratore dell'istanza afferma:

Aderiamo a varie reti italiane informali di organizzazioni pacifiste, al network internazionale ICAN che ha realizzato con successo la campagna internazionale che ha portato al trattato per la messa al bando delle armi nucleari adottato dall'assemblea generale delle Nazioni Unite (Int. attivista Sociale.network 2025).

La piattaforma è caratterizzata dal divieto di istigare pubblicamente alla violenza e all'odio nei confronti di gruppi di persone e dei membri della community. Nell'istanza, non vengono accettate discriminazioni per razza, colore, religione, ascendenza, origine nazionale o etnica, orientamento sessuale o politico. Inoltre, non è consentito pubblicare fake news e negare fatti che sono stati accertati storicamente e scientificamente. Non sono ammessi contenuti riguardanti teorie cospirative, fascismo, razzismo, nazionalismo, fondamentalismo, omofobia, bigottismo ed estremismo politico. Nello specifico, vengono rifiutate la propaganda politica fascista, sovranista, euro-fascista, leghista, populista, neoliberalista e rossobruna, nonché "l'apologia, la negazione o la minimizzazione grossolana dei crimini di genocidio contro l'umanità e dei crimini di guerra"²⁰⁸. Vengono inoltre contrastati i comportamenti d'abuso, tra cui la pubblicazione di attacchi personali e di informazioni private o sensibili di un individuo senza il suo consenso. Non sono consentite l'ingiuria, la diffamazione e, più generalmente, atteggiamenti contrari alla buona educazione, che tendono a minare la convivenza civile. Gli utenti vengono anche invitati ad essere gentili e a promuovere la gentilezza e, in particolare, a rispettare

l'interlocutore anche quando non si è d'accordo con il suo punto di vista, evitando un linguaggio verbale che denota violenza, discriminazione, sessismo, razzismo o abilismo. Si invitano gli utenti ad assumersi la propria responsabilità pubblicamente su un piano morale, civile e legale per le proprie azioni e per i contenuti prodotti. Infine, nell'istanza non è consentito promuovere attività commerciali senza valore sociale e culturale, che mirano esclusivamente al profitto. Viene inoltre ostacolato l'abuso dell'hashtag, dal momento che la sua sovrabbondanza tende a inquinare il feed con *toot* che non sono pertinenti con i contenuti postati in questione²⁰⁹. In merito agli obiettivi dell'istanza, il suo amministratore afferma:

L'obiettivo è la lotta culturale nonviolenta per contrastare le forme di anticultura radicate nel militarismo, nel nazifascismo, nel razzismo, nel neoliberismo. Gli strumenti sono l'utilizzo delle tecnologie per la circolazione di informazione sociale capace di mostrare l'alternativa a queste culture, contro il negazionismo "no-pax" che nega la letteratura scientifica delle scienze sociali sulle forme non armate di soluzione dei conflitti, proprio come il negazionismo "no-vax" nega la conoscenza fornita dalla scienza medica (Int. attivista Sociale.network 2025).

Conclusioni

Dopo la creazione di Mastodon.bida.im e la sua presentazione nel 2018, diverse istanze italiane si sono sviluppate con il supporto tecnico degli attivisti di Bida; tra queste vi sono Nebbia.fail, Mastodon.cisti.org e Puntarella.party. Tali istanze condividono con Mastodon.bida.im non soltanto una policy che si basa sui principi dell'antifascismo, dell'anticapitalismo, dell'antisessismo e dell'antifascismo, ma anche una gestione delle community orizzontale ed inclusiva. Queste *small scale virtual communities*, inoltre, sono orientate all'interazione con i territori circostanti, e questo si manifesta, tra le altre cose, nella scelta fatta dai loro implementatori di utilizzare nomi e linguaggio locali. È proprio con questo approccio che sono state progettate le bacheche virtuali, in cui vengono condivisi gli eventi organizzati dalle realtà di movimento, che svolgono anche una funzione di coordinamento tra gli spazi sociali presenti nei contesti territoriali. Un momento di coordinamento e di raccordo delle varie istanze analizzate in questo contesto è rappresentato da

Autogestione.social, un'assemblea costituita sulla base di una mailing list che viene convocata a cadenza periodica per discutere della fase politica e delle prospettive che si pongono queste istanze di movimento. Tali piattaforme, come sostiene Haché (2014), favoriscono la costruzione di reti orizzontali e collaborative e sostengono progetti “dal basso” finalizzati a promuovere il cambiamento sociale. Le piccole comunità italofone del Fediverso consentono inoltre la riappropriazione della sovranità tecnologica da parte degli utenti, i quali risultano infatti essere soggetti attivi nel controllo dei dati e delle informazioni, contrastando processi di profilazione, gamificazione, *data mining* e sorveglianza. Attraverso l'implementazione di queste istanze gli hacker hanno dotato le loro comunità di strumenti che favoriscono i processi di liberazione da un sistema caratterizzato da disuguaglianze nell'accesso alle risorse. I valori e i principi che ispirano Mastodon.bida.im e le istanze che fanno parte della rete di Autogestione.social sono inoltre condivisi da progetti che hanno finalità etiche e sociali, come nel caso delle istanze LivelloSegreto.it, Sociale.network, Socialini.it e Stereodon.social.

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “Focus on content not on people: nowhere on gancio does the identity of who posted an event appear, not even under a nickname, not even to administrators (except in the db). This is not an ego-friendly platform. Visitors first. We do not want logged user to get more features than random visitor. We don't want users to register, except to post events and even then you can post an anonymous event. Anonymous events: optionally a visitor can create events without being registered (an administrator must confirm them). We don't care about making hits so we export events in many ways: via RSS feeds, via global or individual ics, allowing you to embed list of events or single event via iframe or webcomponent on other websites, via AP, microdata and microformat” (<https://gancio.org/>).

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “es una entelequia, no existe como grupo o colectivo, es un verbo que permite de encontrar eventos, si escribes la palabra en internet.son agendas muy fáciles de usar y mantener, que viven en internet, se auto-organizan según normas, gustos y principios de las personas que las mantienen” (<https://convoca.la/>)

Traduzione dell'autrice. Testo originale: “*convoca.la* utiliza un programa (software libre) llamado gancio, desarrollado desde el hacklab cisti y con la colaboración de mucha otra gente que participa en escribir su código disponible en framagit.org. Si no sabes o no puedes instalar el programa en un servidor tuyo, puedes solicitar ayuda al colectivo SinDominio que ha preparado un sistema automatizado para crear calendarios sin que tengas que pelearte con la tecnología si no quieres”; <https://www.convoca.la>

<https://nebbia.noblogs.org/post/2024/02/26/nebbia-aerosol-formaa-de-gott-piscininn-comunicato-di-chiusura-dellistanza-Mastodon-nebbia-fail/>

<https://puntello.org/about>

Gli utenti iscritti a Puntarella.party sono 315. Gli utenti attivi nell'istanza sono 146 (dati aggiornati al 10/01/2025).

<https://www.dinamopress.it/news/riprendiamoci-linternet-anche-a-roma/>

<https://autogestione.social/>

<https://agenda.reteappenninica.it/about>

<https://lapunta.org/>

<https://livellosegreto.it/about>

Ibidem.

<https://livellosegreto.it/about>

<https://socialini.it/>

Ibidem.

Ibidem.

Ibidem.

Ibidem.

<https://zero.eu/it/news/stereodon-il-social-network-dedicato-alla-musica-underground-nato-a-bologna/>

<https://stereodon.social/about>

Ibidem.

Ibidem.

<https://sociale.network/about>

Ibidem.

Conclusioni

Quale futuro per il Fediverso?

Tendenze in atto nella Federazione delle reti alternative e decentralizzate

Il presente saggio ha offerto un'analisi approfondita dell'attivismo hacker nel contesto italiano contemporaneo, a partire dalla decostruzione di una serie di narrazioni distorte e stereotipate che dominano la rappresentazione della figura dell'hacker nei media mainstream e nella cultura popolare. Gli hacker sono tradizionalmente rappresentati come soggettività isolate, con scarse capacità relazionali ma con competenze tecniche elevate, o come criminali informatici, dediti ad azioni illegali come attacchi DDoS e *Defacing*. Queste rappresentazioni riduttive e parziali, però, non rendono giustizia alla complessità e alla dimensione sociale dell'attivismo hacker. Piuttosto che essere delle figure isolate, gli hacker sono spesso membri di collettivi che operano in spazi come gli hacklab e i fablab, dove le competenze tecniche sono condivise e orientate a progetti collettivi che supportano il cambiamento sociale. L'indagine empirica ha previsto interviste ad attivisti hacker appartenenti a collettivi e hacklab italiani rilevando che, lontano dall'immagine dell'hacker solitario, gli attivisti coinvolti in queste pratiche sono impegnati in azioni che vanno ben oltre la violazione di sistemi informatici. I risultati mostrano che gli hacker italiani non si limitano a sfidare i sistemi tecnologici e le istituzioni tradizionali, ma si impegnano anche nella costruzione di alternative sociali, economiche e politiche, utilizzando la tecnologia come strumento di resistenza. Questi collettivi, infatti, promuovono piattaforme decentralizzate, progetti di *data activism*, biblioteche online autogestite ad accesso libero e il riuso di vecchi dispositivi tecnologici, rifiutando la logica consumistica che favorisce l'acquisto continuo di nuovi prodotti a discapito della riparazione e del riutilizzo. Inoltre, l'analisi delle caratteristiche socio-demografiche degli intervistati ha messo in evidenza che la composizione di questi gruppi è estremamente variegata e non si

limita a un'unica categoria sociale. Gli attivisti hacker italiani sono spesso giovani, con un'alta preparazione tecnica e un forte impegno politico, ma provengono da contesti sociali diversi, portando con sé esperienze e prospettive differenti che arricchiscono il movimento. L'indagine empirica ha anche messo in evidenza il fatto che nei collettivi e negli hacklab si assiste a una crescita della partecipazione femminile, sebbene la componente maschile rimanga predominante. Questi dati dimostrano come l'attivismo hacker non sia una pratica esclusiva di una specifica fascia di età o di un particolare gruppo sociale, ma un fenomeno che attraversa generazioni e classi sociali, legando insieme individui che condividono valori di libertà, cooperazione e opposizione alle strutture di potere dominante. Il contrasto tra le narrazioni mainstream e la realtà dell'attivismo hacker non è solo una questione di rappresentazione, ma anche di politicizzazione del movimento. La figura dell'hacker, infatti, è stata spesso depotenziata dai media, riducendo l'attivismo a un atto di ribellione individuale o, al contrario, a un'opportunità per il mercato. Questo fenomeno è emblematico delle logiche capitalistiche che cercano di sussumere e neutralizzare le forme di resistenza, incanalandole in progetti produttivi che, anziché sfidare il sistema, lo rafforzano. Da un lato, la figura del pirata informatico viene utilizzata per criminalizzare l'attivismo hacker mentre, dall'altro, l'hacker viene rappresentato come una risorsa da sfruttare per alimentare il mercato del lavoro nelle *big tech*. In entrambi i casi, il messaggio veicolato si accompagna alla depoliticizzazione dell'agire collettivo, che viene sostituito dalla valorizzazione di un modello individualista e competitivo, spesso incentrato sul profitto e sulla produttività. Tuttavia, dall'indagine empirica è emerso che l'hacktivismo non si limita a subire questa logica di sfruttamento ma, al contrario, si configura come una forma di opposizione all'omologazione e alla mercificazione delle competenze. Gli hacker, infatti, sono organizzati in collettivi e gruppi informali e mettono le proprie competenze al servizio della collettività e non del profitto. Questo spirito di cooperazione e autogestione è al cuore dell'attivismo hacker, che si propone di creare spazi e tecnologie che favoriscono l'autonomia, la libertà e la partecipazione collettiva. Gli hacklab e i fablab, luoghi di incontro e di progettazione, sono esempi tangibili di come queste pratiche siano in grado di generare alternative concrete al modello dominante,

promuovendo una cultura della condivisione e del supporto reciproco. In definitiva, questo saggio ha evidenziato come l'attivismo hacker sia una forza politica e sociale che, pur essendo spesso mal compresa o distorta dalla narrazione dominante, rappresenta un potente strumento di resistenza contro le logiche di controllo e oppressione. Sebbene le rappresentazioni mainstream continuino a cercare di confinare gli hacker all'interno di categorie predefinite e riduttive, la realtà dell'hacktivism è ben più complessa e sfaccettata e rivela un impegno continuo nella costruzione di un'alternativa al sistema capitalistico e alla sua imposizione tecnologica. L'attivismo hacker, infatti, non è solo una pratica di opposizione, ma una vera e propria proposta di cambiamento sociale che, attraverso la collaborazione e la condivisione delle competenze, cerca di ridisegnare le relazioni sociali, politiche ed economiche in un'ottica più libera e inclusiva. Come già visto in precedenza, tra le pratiche hacker vi è anche l'implementazione di piattaforme alternative, decentralizzate come il Fediverso, di cui si sono stati esplicitati il funzionamento e le modalità d'uso. Queste piattaforme hanno un'architettura di rete che consente una redistribuzione del potere tra i diversi nodi e sono federate perché capaci di dialogare tra loro tramite protocolli come ActivityPub. Essendo decentralizzate, federate, queste piattaforme rappresentano delle risposte concrete alla centralizzazione delle piattaforme commerciali. La loro architettura digitale consente la costruzione di *small scale virtual communities* in cui si condividono valori e interessi specifici e in cui gli utenti mantengono il controllo dei dati e delle informazioni, evitando processi di profilazione, *data mining*, sorveglianza e controllo sociale. Tali pratiche sono espressione di un impegno politico e culturale che sfida le dinamiche di controllo e sorveglianza imposte dalle corporation del settore informatico e dalle istituzioni statali. Dall'analisi delle modalità di funzionamento delle piattaforme è emerso che il Fediverso ha attivato un meccanismo di defederazione, che consente l'autotutela e l'autoregolazione, prevedendo la possibilità di bloccare utenti e istanze che violano i principi e i valori del Fediverso. Una delle istanze bloccate è Gab, una piattaforma utilizzata dall'estrema destra, in cui sono presenti contenuti che presentano un linguaggio particolarmente tossico, di natura misogina, omofoba, transfobica e razzista (Caelin 2022). Queste piattaforme consentono la riappropriazione della sovranità tecnologica

(Haché 2014), dal momento che gli utenti non si limitano ad essere fruitori della piattaforma ma sono soggettività che si impegnano nel suo sviluppo. La tecnologia, in questo caso, non si configura come dispositivo di controllo, ma come strumento di liberazione da un sistema di sfruttamento e ineguaglianza sociale. La ricerca si è focalizzata sullo studio delle istanze italiane di Mastodon, a testimonianza delle modalità con cui i gruppi della comunità hacker italiana sostengono progetti di hacking sociale. Mastodon.bida.im, una piattaforma di microblogging implementata dall'omonimo collettivo hacker bolognese, rappresenta un esempio concreto di tecnologia conviviale. Si tratta di un'istanza che è riuscita a creare una comunità radicata nel territorio bolognese e che è anche riuscita a instaurare un dialogo con i movimenti sociali cittadini. La sua esperienza è stata ripresa da altri collettivi come l'UnderScore di Torino, il Lab61 di Milano e Puntarella.party di Roma, che hanno realizzato istanze simili: Mastodon.cisti.org, Nebbia.fail (non più attiva) e Puntarella.party. I principi che ispirano l'istanza Mastodon.bida.im sono condivisi anche da piattaforme come LivelloSegreto.it, Sociale.network, Socialini.it, Stereodon.social, che sono progetti con finalità etiche e sociali. Sono state scelte queste piattaforme perché favoriscono la costruzione di reti orizzontali e collaborative e sostengono progetti "dal basso" finalizzati a promuovere il cambiamento sociale. Gli utenti infatti risultano essere soggetti attivi nel controllo dei dati e delle informazioni, contrastando processi di profilazione, gamificazione, *data mining* e sorveglianza sociale. Di conseguenza, questo tipo di tecnologia non si configura come un dispositivo di controllo – per dirla in termini foucaultiani – bensì come uno strumento che favorisce i processi di liberazione da un sistema caratterizzato da disuguaglianze nell'accesso alle risorse.

1. Nuove sfide e rischi per il Fediverso: la EEE Strategy

Alcuni scandali legati all'utilizzo dei dati e alle pratiche di sorveglianza e controllo sociale, come Cambridge Analytica e WikiLeaks, e successivamente l'acquisizione di Twitter da parte di Elon Musk, hanno evidenziato le problematiche legate all'uso delle piattaforme commerciali, incrementando la domanda di ambienti digitali alternativi a queste piattaforme. Infatti, varie comunità di intellettuali, giornalisti, attivisti e

artisti hanno cominciato a migrare sul Fediverso, soprattutto su Mastodon, che ha visto un incremento improvviso delle iscrizioni proprio nel momento in cui Elon Musk è diventato il CEO di Twitter. Questa migrazione digitale è avvenuta anche su Bluesky, una piattaforma social decentralizzata, che ha creato una piccola comunità popolare negli Stati Uniti ed è stata annunciata alla fine del 2021 da Jack Dorsey. L'attenzione al Fediverso è dovuta al fatto che le sue istanze sono federate e interoperabili, perciò rappresentano delle alternative alla centralizzazione dei social media commerciali. Dopo Elon Musk, anche Mark Zuckerberg con Meta ha cominciato a interessarsi a questi ambienti digitali alternativi e decentralizzati, e di recente Threads ha iniziato a dialogare con il Fediverso – mentre il suo CEO ha dichiarato persino che avrebbe supportato ActivityPub. L'assunzione del protocollo ActivityPub nei servizi di Meta consentirebbe quindi di far dialogare le piattaforme e renderle interoperabili: è possibile ipotizzare che l'ingresso di Meta nel Fediverso avrà un grande impatto, perché si tratta di una rete decentralizzata che è costruita su principi come la trasparenza, l'autonomia degli utenti e l'assenza di un controllo centralizzato. Inoltre, una tale circostanza potrebbe diversificare ulteriormente l'ecosistema digitale, dando agli utenti la possibilità di scegliere in modo più flessibile gli ambienti sociali online. D'altra parte, potrebbero emergere rischi significativi, tra cui il potenziale "effetto EEE", acronimo di "embrace, extend and extinguish", frase coniata internamente da Microsoft per descrivere la sua strategia nei confronti del Web. L'idea era che l'azienda avrebbe abbracciato i protocolli aperti, li avrebbe estesi con le proprie estensioni proprietarie e poi avrebbe usato il proprio controllo su tali estensioni per estinguere la concorrenza. In particolare, il suo piano era di fare questo con l'HTML per consolidare Internet Explorer come browser web. Questa strategia usata dalle grandi corporation del settore informatico, potrebbe essere utilizzata per fare pressione sulle istanze indipendenti del Fediverso per omologarle, mettendone a rischio l'autonomia e l'orizzontalità. È legittimo avere il timore che Meta possa cercare di esercitare un controllo sul Fediverso, considerandolo o come un'infrastruttura tecnologica da sperimentare o come una potenziale minaccia, dal momento che potrebbe sottrarre utenti alle sue piattaforme.

Il Fediverso rappresenta senz'altro un potenziale pericolo per la gestione monopolistica e antidemocratica praticata dal *big tech*, dal momento che non è solo un'infrastruttura tecnologica ma anche un insieme di comunità che interagiscono tra loro secondo rapporti di cooperazione e di costruzione di democrazia partecipativa e diretta. La resistenza a questo scenario non può essere solo tecnica ma deve essere anche politica e fondarsi sulla costruzione di strategie concordate tra movimenti della scena hacker. In definitiva, se è vero che l'ingresso di Meta porta con sé dubbi e interrogativi in merito all'indipendenza del Fediverso e alla sua resistenza alle logiche di mercato, è altrettanto vero che forme di r-esistenza delle piattaforme potrebbero salvaguardarne la sovranità digitale e la governance (Haché 2014).

A tal proposito le istanze italiane del Fediverso analizzate nel precedente capitolo hanno già iniziato a defederare Threads²¹⁰. Vari scenari futuri sono aperti su questo fronte ed è difficile fare delle previsioni a riguardo. La “posta in gioco” è comprendere quale futuro si prospetta per Internet, viste le trasformazioni e le differenti sfide in atto. In primo luogo, passati i tempi della competizione tra i proprietari delle *Big Tech* (si veda Elon Musk dopo l'acquisizione di Twitter e la risposta di Zuckerberg con l'implementazione di Threads nel 2023), si sta assistendo alla formazione di un “nuovo blocco” delle corporation del settore informatico, sancito dalla presenza del capo di X e di quello di Meta alla cerimonia d'insediamento del Presidente Trump al Campidoglio. Questo allineamento sembra anche confermato dalle recenti dichiarazioni di Zuckerberg²¹¹, pubblicate nei primi giorni dell'anno sulle sue pagine social: il padrone di Facebook ha infatti dichiarato che rispetto all'utilizzo di Meta negli Stati Uniti sarà eliminato il programma di fact-checking, introducendo al suo posto la Community Notes, un sistema di supervisione dei contenuti già utilizzato dagli utenti di X, a cui il fondatore di Facebook si starebbe ispirando. Questo sistema prevede che sia la community a decidere quando i post sono potenzialmente fuorvianti, dando la possibilità agli utenti di aggiungere informazioni in merito e correggere eventuali errori nelle informazioni condivise. Inoltre, verrà semplificata la politica di moderazione dei contenuti, attraverso la rimozione di restrizioni su tematiche di genere e migrazione, che non sono in linea con “il discorso

pubblico dominante”. Non è quindi improbabile supporre che questo sistema porterà ad un aumento della diffusione della disinformazione all’interno dei social network di Meta. Questi cambiamenti, oltretutto, saranno apportati in nome della libertà di parola, che in questo contesto sembra quasi assumere un tono paradossale: sembrano ben lontani i tempi in cui, dopo gli eventi di Capitol Hill del 6 gennaio 2021, Mark Zuckerberg decise di impegnarsi nel rendere più rigorosa la politica di moderazione dei contenuti sui suoi social media, contro *hate speech* e disinformazione. Lo stesso si può dire in riferimento a Jack Dorsey, ex CEO di Twitter, che aveva deciso di bandire Donald Trump dalla piattaforma. D’altro canto, vi è il crescente interesse di governi, *Big corporation* del settore informatico e attori statali verso infrastrutture tecnologiche decentralizzate e open source, come si è visto per DeepSeek²¹², un’intelligenza artificiale sviluppata dall’omonima società cinese e lanciata nel mese di gennaio 2025, che in poche ore ha fatto bruciare miliardi di dollari di investimenti alle *big tech* statunitensi.

A fronte di questa situazione politica internazionale, gli attivisti della scena hacker e le loro community continuano la loro attività di progettazione di infrastrutture tecnologiche decentralizzate e alternative, praticando forme di r-esistenza ai processi politici e alle trasformazioni tecnologiche in atto, con l’obiettivo di praticare una riforma dal basso di Internet.

<https://www.ilpost.it/2023/12/16/fediverso-2/>

https://www.corriere.it/tecnologia/25_gennaio_07/zuckerberg-fact-checking-meta-d06b4d40-d533-4b5d-8a90-5ef28fbcexlk.shtml

<https://ilmanifesto.it/impresa-cinese-deepseek-fa-crollare-le-tech-usa-in-borsa>

Appendice metodologica

Il presente lavoro di ricerca, condotto nell'arco di nove anni (2016-2025), è frutto di un'approfondita indagine etnografica di tipo qualitativo sull'attivismo digitale in Italia e sull'implementazione dei nuovi social network alternativi e decentralizzati da parte della comunità hacker italiana. La ricerca etnografica è un metodo scientifico di lunga tradizione nelle scienze sociali e che viene utilizzato per descrivere e analizzare una realtà sociale o un preciso fenomeno che si verifica al suo interno. In particolare, la ricerca etnografica qualitativa è un metodo flessibile che pone l'attenzione sul punto di vista degli attori sociali coinvolti nell'indagine, fornendo una panoramica esaustiva di un fenomeno mediante la raccolta dei dati e una loro analisi dettagliata (Naderifar, M., Goli, H., & Ghaljaie, F., 2017, p. 1). Per realizzare questo studio, ho utilizzato diversi metodi di ricerca sociale, ovvero interviste qualitative semi-strutturate, l'osservazione partecipante, l'analisi del contenuto di documenti, siti e piattaforme riguardanti l'oggetto del lavoro di ricerca. La scelta di utilizzare diversi metodi di ricerca empirica è motivata dalla mia intenzione di compiere un'analisi dettagliata ed esaustiva dei fenomeni sociali, superando la parzialità delle fonti (Bosi 2016, p.18). La prima parte della ricerca ha riguardato la ricostruzione di una genealogia dell'attivismo hacker nel contesto italiano, per cui si è reso necessario consultare la letteratura specialistica sul tema. Per dare una definizione completa del concetto di hacker, hacking sociale, hacktivism, hacklab, fablab e hackerspace e fornire una chiave di lettura sulle peculiarità dell'attivismo hacker, ho condotto 42 interviste qualitative semi-strutturate a *key informant*, ossia attivisti ritenuti attori chiave del panorama hacker italiano. L'intervista qualitativa rappresenta uno strumento epistemologico fondamentale per raccogliere dati su fenomeni sociali di diversa natura (della Porta, 2014), andando a supplire all'eventuale carenza di fonti scritte. In questo lavoro di ricerca, ho svolto le interviste perlopiù in modalità online, ma anche durante eventi della comunità hacker a cui ho partecipato in veste di osservatrice partecipante. Gli attori selezionati per

costituire il campione delle interviste sono stati selezionati secondo il criterio dello *snowball sampling*, una tecnica di campionamento non probabilistico in cui un primo gruppo di soggetti reclutati indica altri individui, appartenenti alla propria cerchia di conoscenti, che risultano idonei ai fini dell'indagine empirica. Come affermano Polit-O'Hara e Beck (2006), questa tecnica di campionamento viene utilizzata per fare ricerca su gruppi a cui è spesso difficile avere accesso o che adottano l'anonimato per proteggere la privacy di coloro che ne fanno parte. Questo metodo si applica bene all'analisi della comunità hacker, dal momento che quest'ultima è composta da attivisti che generalmente mostrano un atteggiamento diffidente nei confronti di ricercatori e attori esterni. I nomi o altre caratteristiche personali degli intervistati potrebbero consentirne l'identificazione, perciò la tutela della privacy degli attori di movimento è stata garantita dalla possibilità di condurre interviste anonime, nel caso in cui l'intervistato lo desiderasse. Per questa comunità, oltretutto, l'anonimato è particolarmente importante non solo perché rientra nei suoi valori e nella sua etica, ma anche perché, essendo soggetta a inchieste giudiziarie, necessita di una maggiore tutela. Attraverso questa garanzia, si è creato uno spazio *safe* e inclusivo in cui gli intervistati si sono sentiti liberi di esprimersi e di condividere i loro punti di vista. Le interviste condotte sono semi-strutturate, infatti è stata data la possibilità alle persone intervistate di esprimere le loro visioni sulla società, le loro rivendicazioni, il loro senso di identità e di appartenenza alla comunità hacker e i loro repertori d'azione. Questa modalità di interazione intervistatore-intervistato ha comportato una certa flessibilità anche nel porre le domande, che sono state messe in ordine in relazione all'andamento del discorso. Infatti, nello svolgimento delle interviste, si sono scelte le domande più appropriate e si è andati maggiormente in profondità nell'analisi degli aspetti considerati più rilevanti. La flessibilità delle domande ha avuto il merito di fornire completezza e accuratezza alle risposte e, di conseguenza, all'indagine. Di fatto, essendo emersa la necessità di approfondire alcuni argomenti, si è reso necessario fare ulteriori domande per avere un quadro completo del topic di ricerca. Ho registrato le interviste nella prospettiva di riascoltarle in un secondo momento, nel caso in cui si fosse reso necessario ritornare sugli argomenti utili per l'indagine empirica, come la mappatura dei collettivi hacker e dei

nuovi hacklab e fablab che si sono formati in tempi recenti. La scelta di intervistare attori chiave e il criterio dello *snowball sampling*, che mi ha consentito di trovare nuovi attori da intervistare, mi ha anche permesso di sviluppare e mantenere un rapporto di fiducia con gli intervistati, che si sono dimostrati molto disponibili, e un migliore accesso al campo di indagine. Per integrare le interviste svolte online, o nei casi in cui non è risultato possibile condurre le interviste di persona per motivazioni di ordine pratico (es. distanza, impegni, restrizioni Covid19), è stato somministrato un questionario suddiviso in diverse parti. Nella prima parte, vi sono domande che mirano a conoscere le caratteristiche socio-demografiche degli intervistati, ovvero il genere, l'età, il grado d'istruzione e l'orientamento politico. Nella seconda parte, invece, vi sono quesiti più specificatamente rivolti alle dinamiche dell'attivismo; in particolare, si è chiesto agli intervistati se partecipano all'evento di Hackmeeting, se appartengono o meno a collettivi, organizzazioni politiche e/o hacklab. Nello specifico, se gli intervistati affermavano di appartenere a qualche collettivo e/o hacklab, gli veniva chiesto come fosse nato, quale fosse la sua cultura politica di riferimento, che tipo di repertori d'azione portasse avanti, se vi fosse la presenza di donne o meno al suo interno, quale fosse lo status socio-economico dei suoi componenti, le sue modalità di decision making, la sua struttura (specialmente in riferimento all'assegnazione dei ruoli al suo interno) e quali fossero gli obiettivi politici che persegue e i mezzi con cui intende raggiungerli. Le risposte date a questi quesiti sono servite per costruire la mappatura dei nuovi hacklab/fablab che si sono formati negli ultimi anni. Le domande, nella terza parte dell'intervista, erano invece incentrate sulla dieta mediale degli intervistati, a cui si è chiesto se utilizzano o meno social network alternativi e decentralizzati, media radicali e social network commerciali ed eventualmente in che misura e per quale fine. Successivamente, a partire dalle interviste, sono state effettuate delle analisi descrittive per rispondere alle domande di ricerca, che evidenziano le interconnessioni tra le caratteristiche personali, l'attivismo politico, la struttura dei collettivi e l'utilizzo dei media. Come precedentemente affermato, ho utilizzato il metodo dell'osservazione partecipante, durante eventi autorganizzati dalla comunità hacker che si sono svolti in contesti geografici e in anni differenti. Nella fattispecie, questi eventi sono: la prima assemblea dell'istanza Mastodon.bida.im del

18 dicembre 2018 e la seconda del 1 maggio 2024, l'Hackmeeting del 2018 (svoltosi al Laboratorio Buridda di Genova), lo stesso evento del 2023 e del 2024, l'*Eclectic Tech Carnival* (un "carnevale" autogestito di ispirazione femminista in cui si condividono competenze di natura tecnica) e l'*Hack or Di(y)le* del 2024. L'osservazione partecipante è un metodo di ricerca che permette di entrare direttamente in contatto con la realtà che si intende studiare, attraverso l'osservazione diretta delle dinamiche individuali e collettive. In particolare, si intende prendere in esame il punto di vista degli attori sociali coinvolti e, successivamente, a partire dall'esperienza sul campo, si restituisce un quadro complessivo delle dinamiche del gruppo sociale osservato. L'osservazione partecipante, infatti, è risultata essere il metodo migliore per raccogliere dati direttamente forniti dagli attori di movimento, nonché documenti, manifesti e fanzine, e per analizzare le dinamiche interazionali collettive. Questo metodo mi ha inoltre consentito di osservare le azioni degli attori sociali durante il loro svolgimento e di triangolare i dati raccolti con le risposte date durante le interviste, per poi analizzarli in maniera congiunta e fornire un quadro di analisi più completo. Per svolgere la ricerca, ho consultato e analizzato anche di una serie di volantini, manifesti, documenti, fanzine prodotti dagli attori di movimento e, per quanto concerne l'analisi delle modalità di funzionamento delle piattaforme, mi sono avvalsa della consulenza degli attivisti stessi, che sono esperti del settore informatico, e anche di una vasta sitografia. Nello specifico, specialmente per redigere il secondo e il terzo capitolo, ho consultato sia i siti delle piattaforme che fanno parte del Fediverso, sia altri siti che trattano dell'argomento. La sitografia è stata integrata con la documentazione prodotta dagli attivisti e le interviste per ricostruire la mappatura degli hacklab, dei fablab e degli spazi che non rientrano in queste ultime definizioni. L'indagine empirica qui descritta aveva l'obiettivo di rispondere a queste ulteriori domande di ricerca: in che modo le caratteristiche di natura socio-demografica come il genere, l'età, l'istruzione e l'orientamento politico incidono sull'attivismo e le pratiche politiche delle persone intervistate? In che misura le persone intervistate partecipano ad eventi come l'Hackmeeting e sono parte di collettivi politici/hacklab? Che struttura possiedono i collettivi di appartenenza, a livello di presenza femminile, orientamento e scopi politici e processo di

decision making? Questo lavoro di ricerca, la cui idea nasce dalla mia tesi di dottorato, conclusasi nel 2019, mi ha coinvolto sia intellettualmente che emotivamente, permettendomi di entrare in “connessione” con la comunità hacker italiana. Con quest’ultima, infatti, condivido l’impegno politico come attivista, il che mi ha permesso di acquisire un punto di vista interno alla comunità che si è sempre distinta per la creatività, per lo sviluppo di progetti di hacking etico e sociale e per il forte impegno politico orientato alla trasformazione della società in senso egualitario.

Analisi descrittive

I grafici in questo saggio sono stati preparati per misurare e raffigurare la distribuzione delle variabili di interesse all'interno del campione. I grafici sono stati sviluppati utilizzando il software R e il pacchetto ggplot2. Sono stati utilizzati grafici a barre per la maggior parte delle variabili, che mostrano la frequenza assoluta di ciascuna categoria. Per migliorare la loro interpretabilità, il numero delle frequenze registrate è stato sovrapposto ai grafici a barre. Nel testo, sono state riportate le frequenze percentuali per i commenti dei risultati, per fornire una visione aggiuntiva al lettore e una interpretazione completa. Per la variabile "Processi di decision making", è stato utilizzato un grafico a torta. In questo grafico, ogni sezione mostra la percentuale delle frequenze di ciascuna categoria in relazione al totale. Le percentuali sono state scritte sulle corrispondenti fette del grafico per una facile comprensione della distribuzione dei dati. L'unica variabile continua, che è l'età, è stata presentata con un istogramma, dove ogni intervallo ha ampiezza pari a 5 anni. Questo permette di descrivere la distribuzione dell'età rispettando la natura continua della variabile. La scelta dell'ampiezza degli intervalli è un trade-off tra l'esigenza di mantenere una buona descrizione del campione e la necessità di non ottenere un grafico con troppe poche modalità. Dal punto di vista statistico, l'utilizzo delle frequenze assolute è stato adottato per evitare che i cambiamenti nelle proporzioni relative potessero distorcere la rappresentazione dei dati, specialmente quando alcune categorie contano un numero esiguo di osservazioni. Le percentuali, pur essendo utili per dare un'idea generale della distribuzione relativa, potrebbero non riflettere adeguatamente la grandezza effettiva delle categorie, in particolare quando le categorie sono disomogenee in termini di frequenze.

Bibliografia

- Anderlini, J. and Milani C., *Emerging Forms of Sociotechnical Organisation: The Case of the Fediverse*, in “Armano, E., Briziarelli, M., and Risi, E., *Digital Platforms and Algorithmic Subjectivities*”, pp. 167-181, University of Westminster Press, London 2022.
- Anderson C., *Makers: The New Industrial Revolution*, Crown Business, 2012.
- Andretta M., Della Porta D., Mosca L., Reiter H., *Global, No Global, New Global. La protesta contro il G8 a Genova*, Laterza, Bari-Roma 2002.
- Appelbaum J., Müller-Maguhn J., Jérémie A and Z., *Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet*, OR Books, New York 2012.
- Armiero M., Chiesara M.L., *L'era degli Scarti: Cronache dal Wasteocene, la Discarica Globale*, Einaudi, Torino 2021.
- Becucci, S. *Pratiche di sovversione sociale: il movimento dei disobbedienti*, Quaderni di Sociologia, 33 | 2003, 5-20.)
- Beritelli L. (a cura di), *Autistici/Inventati. +Kaos. 10 anni di hacking e mediattivismo*, Agenzia X, Milano 2012.
- Bosi L., *Incorporation and Democratization: The Long-Term Process of Institutionalization of the Northern Ireland Civil Rights Movement*, in Bosi L., Giugni M., Uba K. (a cura di), *The Consequences of Social Movements*, Cambridge University Press, Cambridge 2016, pp. 338-360.
- Cadrano M., *La ricerca qualitativa*, Il Mulino, Bologna 2011.
- Caelin D., *Decentralized Networks vs The Trolls*, in Mahmoudi H., Allen M.H., Seaman K. (a cura di), *Fundamental Challenges to Global Peace and Security: The Future of Humanity*, Springer International Publishing, 2022, pp. 143-168.
- Castells M., *Comunicazione e Potere*, Bocconi Editore, Milano 2009.
- Chopra S. and Dexter Scott D., *Decoding Liberation: The Promise of Free and Open Source Software*, London, Routledge 2008.
- Cocciolillo L., *Net Art e hacktivism. L'Artivismo nella rete dagli anni Novanta ad oggi*, in “Conessioni Remote”, vol. 2, 2021.
- Coleman G., *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*, London Verso 2014.
- Couture S., Toupin S., “What Does the Notion of ‘Sovereignty’ Mean When Referring to the Digital?”, in *New Media & Society*, vol. 21, n. 10, 2019, pp. 2305-2322.
- De Certeau M., *The practice of everyday life*, University of California Press, Oakland 1984.
- Della Porta D., *L'intervista qualitativa*, Editori Laterza, Roma-Bari 2014,
- Della Porta D., Pavan E., “The Nexus Between Media, Communication, and Social Movements: Looking Back and the Way Forward”, in *Partecipazione e Conflitto*, vol. 11, n. 3, 2018, pp. 29-38.

- Delmas C., “Is Hactivism the New Civil Disobedience?”, in *Raisons Politiques*, vol. 69, n. 1, 2018, pp. 63-81.
- Deseriis M., Hactivism: *On the use of Botnets in cyberattack*, in “Theory, Culture and Society”, vol. 34:4, 2017, pp. 131-52.
- Deseriis M., *Piattaforme e Partecipazione Politica*, Collana Lessico Democratico, Mondadori, Milano 2024.
- Di Marco F., Frangioni M., Venturella G., *Smanettoni. Geografia dell’hactivismo italiano*, Agenzia X, Milano 2018.
- Downing J.D.H., *Radical Media: Rebellious Communication and Social Movements*, Sage, Thousand Oaks, CA 2001.
- Fraser N., “Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Democracy as It Really Is”, in Calhoun C. (a cura di), *Habermas and the Public Sphere*, MIT Press, Cambridge MA 1992, pp. 109-142.
- Frazzetta F., Piazza G., Sorci G., “I Centri Sociali e l’Evoluzione degli Spazi Occupati e/o Autogestiti”, in Alteria L., Busso S., Piazza G., Raffini L. (a cura di), *L’Altra Politica. La Partecipazione tra Movimenti Sociali e Attivismo Civico nei Nuovi e Vecchi Conflitti*, McGraw-Hill, New York, 2025.
- Freschi A.C., “Comunità Virtuali e Partecipazione. Dall’Antagonismo ai Nuovi Diritti”, in *Quaderni di Sociologia*, vol. 23, 2001, pp. 85-110.
- Fuchs C., “The Political Economy of Privacy on Facebook”, in *Television & New Media*, vol. 13, 2012, pp. 139-159.
- GastFall U. Fourmond T., *DIY, makers, Fablabs: in cerca di autonomia*, in “Soberanía tecnológica”, Dossier Ritimo, Barcellona 2014.
- Gawel H., *Hactivism*, in “Internet Policy Review”, vol. 13, 2, 2024.
- Gehl R.W., “Power/Freedom on the Dark Web: A Digital Ethnography of the Dark Web Social Network”, in *New Media & Society*, vol. 18, n. 7, 2016, pp. 1219-1235.
- Gehl W.R., “The Case for Alternative Social Media”, in *Social Media + Society*, 2015.
- Gehl R.W., Zulli, D., *The digital covenant: Non-centralized platform governance on the mastodon social network. Information, Communication & Society*, 2023, pp. 1-17.
- George J.J., Leidner D.E., “From Clicktivism to Hactivism: Understanding Digital Activism”, in *Information and Organization*, vol. 29, n. 3, 2019.
- Gillmor D.K., “Technical Architecture Shapes Social Structure”, in Lopez A., McClelland J., Goldhagen E., Gillmor D.K., Hickman A.B. (a cura di), *The Organic Internet. Organizing History’s Largest Social Movement*, Entremundos, New York 2007, pp. 55-68.
- Grimmelmann J., “The Virtues of Moderation”, in *Yale Journal of Law & Technology*, vol. 17, 2015, p. 42.
- Gubitosa C., “Dai Social Network alle Reti Sociali: La Transizione dalle Piattaforme Aziendali alle Comunità Digitali Federate”, in *Ecologia Digitale. Per una Tecnologia al Servizio delle Persone*, Altraeconomia, Milano 2022, pp. 119-127.
- Haché A. (a cura di), *Soberanía tecnológica*, Dossier Ritimo, Barcellona 2014.
- Haunss S., Leach D.K., “Scenes and Social Movements”, in Johnston H. (a cura di), *Culture, Social Movements, and Protest*, Ashgate Publishing, Farnham 2009, pp. 255-

276.

- Huschle B.J., "Cyber Disobedience: When is Hacktivism Civil Disobedience?", in *International Journal of Applied Philosophy*, vol. 16, n. 1, 2002, pp. 69-83.
- Illich, *Tools for Conviviality* (1973)
- Ippolita, *Nell'acquario di Facebook. La resistibile ascesa dell'anarco capitalismo*, Ledizioni, Milano 2012.
- Ippolita, *Tecnologie del dominio*, Meltemi Editore, Milano 2017.
- Jordan T., Taylor P.A., *Hacktivism and Cyberwars. Rebels with a Cause?*, Routledge, Londra 2004.
- Kelty C.M., *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software*, Duke University Press, Durham, NC 2008.
- Kubitschko S., *Hackers' media practices: Demonstrating and articulating expertise as interlocking arrangements*, in "Convergence", vol. 21, 3, 2015a, pp. 388-402.
- Kubitschko S., *The role of hackers in countering surveillance and promoting democracy*, in "Media and Communication", vol. 3, 2, 2015, pp. 77-88.
- Leach D.K., *An Elusive "We". Anti-Dogmatism, Democratic Practice, and the Contradictory Identity of the German Autonomes*, in "American Behavioral Scientist", vol. 52, n. 7, 2009, pp. 1042-1068.
- Leach D.K., *Prefigurative Politics*, in Snow D.A., Della Porta D., Klandermans B., McAdam D. (a cura di), *The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Social and Political Movements*, Blackwell Publishing, 2013.
- Levy S., *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake Edizioni, Milano 1990.
- Lovink G. and Boler M., *Toward open and dense networks: An interview with Geert Lovink*, in "M. Boler, Digital media and democracy: Tactics in hard times", pp. 123-136, MIT Press, Cambridge 2008.
- Mandich G., *Spazio Tempo Prospettive Sociologiche*, Franco Angeli, Milano 1996.
- Mann S., "Sousveillance": *inverse surveillance in multimedia imagine*, in "Proceedings of the 21th century annual ACM international Conference on multimedia", New York 2004, pp. 620-627.
- Mansoux A., Roscam Abbing R., *Seven Theses on the Fediverse and the Becoming of FLOSS*, in "The Eternal Network", a cura di K. Gansing e I. Luchs, Institute of Network Cultures, 2020, pp. 124-140.
- Martínez M.A., *Squatters in the Capitalist City*, Routledge, London 2020.
- Martinez:Ferreri, M. (2021). Miguel À. Martínez 2020: Squatters in the Capitalist City: Housing, Justice, and Urban Politics. New York, NY: Routledge. *International Journal of Urban and Regional Research*, 45(6), 1082-1084.
- Maxigas P., *Hacklabs and Hackerspaces – Tracing Two Genealogies*, in "Journal of Peer Production", Special Issue: Bio/Hardware Hacking, n. 2, 2012.
- Melucci A., *Nomads of the Present: Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society*, Hutchinson Radius, London 1989.
- Melucci, Alberto. (1996). *Challenging codes: Collective action in the information age*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Menichinelli M., *Fab Lab e Maker. Laboratori, Progettisti, Comunità e Imprese in Italia*, Quodlibet Studio, Macerata 2016.
- Mezzadra S., Cuppini N., Frapporti M., Pirone M., *Il capitalismo nel tempo delle piattaforme. Infrastrutture digitali, nuovi spazi e soggettività algoritmiche*, in “Rivista Italiana di Filosofia Politica”, vol. 2, 2022, pp. 103-124.
- Milan S., *Social Movements and Their Technologies: Wiring Social Change*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- Milan S., *Liberated technology: Inside emancipatory communication activism*, in “E. Gordon and P. Mihailidis Civic Media: Technology, Design, Practice, Cambridge” MIT Press, 2016, pp. 107-124.
- Milani C., *Tecnologie conviviali*, elèuthera, Milano 2022.
- Milberry K., *Hacking for Social Justice*, in “Reinventing The Internet”, a cura di A. Feenberg e N. Friesen, SensePublishers, 2012.
- Montagna N., *The de-commodification of the urban space and the occupied social centres in Italy*, in “City”, vol. 10, n. 3, 2006, pp. 917-941.
- Mudu P., Resisting and Challenging Neoliberalism: The Development of Italian Social Centers, in “Antipode”, vol 36, 5, 2004, pp. 941-917.
- Naderifar M., Goli H., Ghaljaie F., *Snowball Sampling: A Purposeful Method of Sampling in Qualitative Research*, in “Strides in Development of Medical Education”, vol. 14, 2017.
- Pariser E., *The filter bubble. What the internet is hiding from you*, Viking, London 2011.
- Pasquinelli M., *Gli algoritmi del capitale. Accelerazione, macchine della conoscenza e autonomia del Comune.*, Ombre Corte, Verona 2014.
- Pasquinelli M., *Media Activism. Strategie e pratiche della comunicazione indipendente*, Derive Approdi, Roma 2022.
- Piazza G., *How Do Activists Make Decisions Within a Social Centre? A Comparative Study in an Italian City*, in SQEK (a cura di), *Squatting in Europe: Radical Spaces, Urban Struggles*, Autonomedia, New York 2013, pp. 89-111.
- Piazza G., *Squatting Social Centres in a Sicilian City: Liberated Spaces and Urban Protest Actors*, in “Antipode”, vol. 50, 2018, pp. 498-522.
- Polit D. F. and Beck, C. T., *Essentials of Nursing Research: Methods, Appraisal, and Utilization*, Lippincott Williams & Wilkins, Philadelphia 2006.
- Postill J., *Freedom technologists and the new protest movements: A theory of protest formulas*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 20, 4, 2014, pp. 402-418.
- Postill J., *The Rise of Nerd Politics: Digital Activism and Political Change.*, Pluto Press, 2018.
- Rodriguez C., “The Bishop and His Star: Citizen’s Communication in Southern Chile.”, in *Contesting Media Power. Alternative Media in a Networked World*, a cura di N. Couldry e J. Curran, Rowman & Littlefield, Oxford 2003, pp. 177-194.
- Romagna M., “Hacktivism: Conceptualization, Techniques, and Historical View”, in Holt T.J., Bossler A.M. (a cura di), *The Palgrave Handbook of International Cybercrime and Cyberdeviance*, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 743-769.

- Seymour R., *The noittering machine. How capitalism stole our social life*, Indigo Press, London 2019.
- Simondon G., *On the mode of existence of technical objects*, in “Deleuze Studies”, vol. 5, 3, 2011, pp. 407-424.
- Singhal M., Ling C., Paudel P., Thota P., Kumarswamy N., Stringhini G., Nilizadeh S., (2023) *Content Moderation in Social Media, from Guidelines to Enforcement, and Research to Practice*, in “IEEE European Symposium on Security and Privacy”, 2023.
- Sorci G., *I Social Network: Nuovi Sistemi di Sorveglianza e Controllo Sociale*, La Zisa, Palermo 2015.
- Srnicek N., *The Challenges of Platform Capitalism: Understanding the Logic of a New Business Model*, in “Juncture”, vol. 23, n. 3, 2017, pp. 254-257.
- Sterling B., *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, Bantam Books, New York 1992.
- Strano Network, Tozzi T., *Net strike, no copyright, ecc.*, AAA Edizioni, Bertiole 1996.
- Struett T., Aram S., Aufderheide P., Gehl R., *Can This Platform Survive? Governance Challenges for the Fediverse*, 2024.
- Sunstein C. R., *Republic.com 2.0*. Princeton University Press, Princeton 2007.
- Taylor P.A., *From Hackers to Hacktivists: Speed Bumps on the Global Superhighway?*, in “New Media and Society”, vol. 7, n. 5, 2005, pp. 625-646.
- Taylor V., Van Dyke N., *Get Up, Stand Up: Tactical Repertoires of Social Movements*, in Snow D., Soule S.A., Kriesi H. (a cura di), *The Blackwell Companion to Social Movements*, Blackwell, Oxford 2004, pp. 262-293.
- Theocharis Y., Cardenal A., Jin S., Aalberg T., Hopmann D.N., Strömbäck J., Castro L., Esser F., Van Aelst P., De Vreese C., et al., *Does the Platform Matter? Social Media and COVID-19 Conspiracy Theory Beliefs in 17 Countries*, in “New Media & Society”, vol. 25, 2021, pp. 3412-3437.
- Tilly C., *The Contentious French*, Harvard University Press, Cambridge 1986.
- Toret J., Aguilera M., Aragón P., Calleja A., Marín Miró Ó., Lumbreras A., *Tecnopolítica: La Potencia de le Multitudini Conectadas. El Sistema Red 15M, un Nuevo Paradigma de la Política Distribuida*, UOC, Barcellona 2013.
- Tozzi T., Di Corinto A., *Hacktivismo. La libertà nelle maglie della rete*, Manifesto Libri, Roma 2002.
- Treré E., *Hybrid Media Activism: Ecologies, Imaginaries, Algorithms*, Routledge, Londra 2018.
- Vallorani N., Braidotti R., *Trasposizioni. Sull'etica nomade*, in “Altre Modernità”, vol 2, 10, 2009.
- Van Dijck T., Poell M., De Waal M., *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, Oxford University Press, Oxford 2018.
- Yates L., *Prefigurative Politics and Social Movement Strategy: The Roles of Prefiguration in the Reproduction, Mobilisation and Coordination of Movements*, in “Political Studies”, vol. 69, n. 4, 2021, pp. 1033-1052.
- Yuill S. (2008), ‘All problems of notation will be solved by the masses’, Mute, 23 May, <http://www.metamute.org/en/All-Problems-of-Notation-Will-be-Solved-by-the-Masses>.

Zuboff S., *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, New York 2019.

Sitografia

<https://al-ma.org/Xenopia>
<https://archiviodpc.dirittopenaleuomo.org/d/536-corte-d-appello-di-genova-1852010-pres-sinagra-est-diomeda-g8---diaz>
<https://archiviopubblico.ilmanifesto.it/Articolo/1998011105>
<https://autogestione.social/>
<https://bida.im/>
<https://bida.im/about/>
<https://git.lattuga.net/bida/busky>
<https://git.lattuga.net/bida/bastodon>
<https://bogost.com/>
https://bologna.repubblica.it/cronaca/2019/08/06/news/la_storia_di_xm24_il_centro_sociale-232959382/
<https://buridda.org/fablab/>
<https://centrostudilibertari.it/it/rebal>
<https://cert-agid.gov.it/glossario/defacing/>
<https://circoloberneri.indivia.net/le-nostre-storie/il-circolo-anarchico-camillo-berneri-di-bologna>
<https://convoca.la/>
<https://csbruno.org/progetti/fixxati-hacklab/>
<https://www.dirittoconsenso.it/2021/12/21/il-caso-cambridge-analytica/>
<https://eclectictechcarnival.org/>
<https://eigenlab.org/manifesto/>
<https://esiliati.org/>
<https://freenet.org/>
<https://friendi.ca/about/>
<https://gattini.ninja>
<https://gancio.org>
<https://github.com/2gatherproject/decentralized-social-apps-guide?tab=readme-ov-file#decentralized-networking>
<https://gitlab.com/jaywink/socialhome>
https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/1_2_1.htm
<https://hacklabbo.indivia.net/>
https://hacklabbo.indivia.net/book/sobtec1/it/spazi_per_sperimentare/fablab.html
<https://hacklabbo.indivia.net/hacklabbo1.pdf>
<https://hacklabcormano.it/>
<https://hlcs.it/>
<https://hubzilla.org/page/info/discover>
<https://ifdo.noblogs.org/cose/>

<https://ilmanifesto.it/limpresa-cinese-deepseek-fa-crollare-le-tech-usa-in-borsa>
<https://ipfs.tech/>
<http://isole.ecn.org/>
<https://joinfediverse.wiki/Funkwhale/it>
<https://joinfediverse.wiki/Instances>
<https://joinfediverse.wiki/Lemmy/it>
<https://joinfediverse.wiki/PeerTube/it>
https://joinfediverse.wiki/Fediverse_projects/it
<https://joinfediverse.wiki/Pleroma/it>
<https://joinplu.me/>
<https://lab61.org/chi-siamo/>
<https://livellosegreto.it/about>
<https://Mastodon.bida.im/@msack>
<https://Mastodon.bida.im/about>
<https://Mastodon.it/it/>
<https://Mastodon.social/explore>
<https://miai.musif.eu/>
<https://miai.musif.eu/workshop-trashware-a-malvito-cs/>
<https://misskey-hub.net/it/>
<https://museo.freaknet.org/it/>
<https://nebbia.noblogs.org/post/2024/02/26/nebbia-aerosol-formaa-de-gott-piscininn-comunicato-di-chiusura-dellistanza-Mastodon-nebbia-fail/>
<http://ofpcina.net/>
<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>
<https://puntello.org/about>
<https://retroshare.cc/>
<https://ronin-lab.github.io/index.html>
<https://scuttlebutt.nz/>
<https://socialhome.network/>
<https://socialini.it/>
<https://stereodon.social/about>
https://storage.arkiwi.org/Hackmeeting/Hackit_2018/nolike.ogg
<https://tg24.sky.it/mondo/approfondimenti/julian-assange-wikileaks-storia>
<https://unit.abbiamoundominio.org/manifesto/>
<https://vag61.noblogs.org/>
<https://women.it/attivita/laboratorio-autogestito-cyberfemminista/>
<https://www.aardwolf.social>
https://www.ansa.it/liguria/notizie/2024/07/30/in-corso-lo-sgombero-del-centro-sociale-buridda-alex-magistero_d2bb56ca-41ee-48aa-82be-df83572052e8.html
www.ansa.it/sito/notizie/tecnologia/internet_social/2022/10/28/musk-compra-twitter-e-licenzia-subito-quattro-top-manager_4974ef3e-a6d1-4fb2-a103-1ea6a29cad8b.html
<https://www.arivista.org/riviste/Arivista/420/81.htm>
<https://www.autistici.org/underscore/>

<https://www.autistici.org/underscore/tag/stakkastakka.html>
<https://www.circex.org/it>
[https://www.cnr.it/it/comunicato-stampa/12081/teoria-dei-sei-grad-di-separazione-vale-
anche-per-i-social](https://www.cnr.it/it/comunicato-stampa/12081/teoria-dei-sei-grad-di-separazione-vale-
anche-per-i-social)
[https://www.corriere.it/tecnologia/25_gennaio_07/zuckerberg-fact-checking-meta-
d06b4d40-d533-4b5d-8a90-5ef28fbcexlk.shtml](https://www.corriere.it/tecnologia/25_gennaio_07/zuckerberg-fact-checking-meta-
d06b4d40-d533-4b5d-8a90-5ef28fbcexlk.shtml)
[https://www.corriere.it/tecnologia/25_gennaio_07/zuckerberg-fact-checking-meta-
d06b4d40-d533-4b5d-8a90-5ef28fbcexlk.shtml](https://www.corriere.it/tecnologia/25_gennaio_07/zuckerberg-fact-checking-meta-
d06b4d40-d533-4b5d-8a90-5ef28fbcexlk.shtml)
<https://www.cpfisud.org/agenda/giovedi-hacklab-2025-03-06/>
<https://www.dinamopress.it/news/riprendiamoci-linternet-anche-a-roma/>
<https://www.dirittoconsenso.it/2021/12/21/il-caso-cambridge-analytica/>
<http://www.ecn.org>
<https://www.fediverse.party/en/fediverse/>
<https://www.fediverse.to/>
[https://www.giurisprudenzapenale.com/2015/04/07/g8-di-genova-la-corte-europea-dei-
diritti-delluomo-condanna-litalia-per-tortura/](https://www.giurisprudenzapenale.com/2015/04/07/g8-di-genova-la-corte-europea-dei-
diritti-delluomo-condanna-litalia-per-tortura/)
<https://www.gnu.org/software/software.htm>
<https://www.hackerart.org/hackerart.htm>
https://www.hackerart.org/storia/hacktivismo/1_2_1.htm
<https://www.Hackmeeting.org>
<https://www.Hackmeeting.org/hackit98/LYNX/comsta8.htm>
<https://www.ilpost.it/2023/12/16/fediverso-2/>
<https://www.ils.org/>
https://www.indivia.net/page.php?page=cosa_computer&title=sul%20computer
<https://www.internazionale.it/magazine/ian-bogost/2022/12/07/la-fine-dei-social-network>
<https://www.macaomilano.org/spip.php?rubrique11>
<https://www.intercom.publinet.it/cp.htm>
<https://www.joinmobilizon.org/en>
<https://www.joinpeertube.org/en>
<https://www.magazzino47.org/bytea/>
<https://www.makerslab.it/i-fablab/>
<https://www.microsoft.com/it-it/security/business/security-101/what-is-a-ddos-attack>
<https://www.nextcloud.com>
<https://www.pixelfed.org>
<https://www.riseup.net>
<https://www.strano.net/>
http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Netstrike_%281995%29
<https://www.tmcrew.org/chiapas/chiapas2/chenet.htm>
<https://www.underscore.noblogs.org>
<https://www.unical.it/campus/vivere-il-campus/sistema-museale/miai/>
[https://www.vice.com/it/article/alle-origini-della-rivista-decoder-nella-milano-
underground-anni-ottanta/](https://www.vice.com/it/article/alle-origini-della-rivista-decoder-nella-milano-
underground-anni-ottanta/)
<https://www.w3c.it/>

<https://www.writefreely.org>
<https://www.zam-milano.it/>
<https://zero.eu/it/news/stereodon-il-social-network-dedicato-alla-musica-underground-nato-a-bologna/>
<https://zeronet.io/docs/it/>
<https://www.write.as>
www.ecn.org/xm24/24/2018/09/06/etcelectic-tech-carnival
www.ippolita.net/con-un-saggio-del-gruppo-ippolita/

Lista delle interviste

Agnese Trocchi, 04/11/2023, Roma, presenza
Alina, 10/03/2018, Bologna
Andrea Marchetti, 02/08/2024, Roma, intervista online
Ares Bortolussi, 12/01/2025, Roma, intervista online
Astrea, 12/03/2018, Roma, DeLollis Underground
Attivista MSAck Hacklab, 10/01/2025, Napoli, intervista online
Attivista Underscore, 07/03/2019, Torino, intervista questionario
Carlessi, 15/06/2024, Brescia, Hackmeeting 2024 Centro Sociale Magazzino 47
Carlo Gubitosa, 18/01/2025, questionario online
Ciccio Noto, 08/09/2023, Reggio Calabria, Hackmeeting 2023 Centro Sociale Angelina
Cartella
Cristiano Longo, 05/11/2024, intervista online
D0c, 04/08/2024, intervista online
Ed, 21/12/2024, intervista online
Gambit, 03/03/2018, Pisa, Aula "M" occupata e autogestita
Ginevra, 17/01/2025, intervista online
Hy, 01/06/2018, Palermo, Una Marina di Libri
Jighen, 13/11/2018, Bologna, Circolo Anarchico Berneri
Jops, 12/04/2024, Bologna, Bida
KZ, 10/01/2025, intervista online
Leo, 10/06/2024, intervista online
Lifeinhell, 10/06/2024, intervista online
Limerick, 12/10/2018, Firenze, La Polveriera Occupata
Morloi, 10/01/2025, intervista online
Mosquito Ippolita, 08/01/2025, intervista online
Nabla, 11/01/2025, intervista online
NCTLI, 08/09/2023, Reggio Calabria, Hackmeeting 2023 Centro Sociale Angelina Cartella
Netico, 26/04/2019, Milano
Nial, 08/09/2023, Reggio Calabria, Hackmeeting 2023 Centro Sociale Angelina Cartella
Nullpointer, 05/01/2025, intervista online
Oloturia, 30/07/2014, intervista online
Pinke, 15/06/2024, Brescia, Hackmeeting 2024 Centro Sociale Magazzino 47

PussyBrain, 11/07/2024, Bologna
Rolery, 06/05/2024, intervista online
Samba, 15/06/2024, Brescia, Hackmeeting 2024 Centro Sociale Magazzino 47
Scurippio, 15/06/2024, Brescia, Hackmeeting 2024 Centro Sociale Magazzino 47
Stakanov, 10/10/2024, Bologna
Stefano Sansavini, 04/09/2024, Firenze
Tommaso Tozzi, 04/09/2024, Firenze
Viktor, 23/07/2024, intervista online
Void, 25/05/2024, Bologna
Zeppe, 06/05/2024, intervista online
Zombi_J, 25/05/2024, Bologna

Democrazie e conflitti

- 1 Marta Vignola, *La Fabbrica. Memoria e narrazioni nella Taranto (post)industriale*, presentazione di Paolo Jedlowski
- 2 Niccolò Bertuzzi, *I movimenti animalisti in Italia. Strategie, politiche e pratiche di attivismo*, prefazione di Donatella Della Porta
- 3 Luca Antonazzo, *Vincere la crisi. L'auto-recupero industriale in Italia, tra resilienza sociale, resistenza e workplace democracy*
- 4 Francesco Campolongo, Loris Caruso, *Podemos e il populismo di sinistra. Dalla protesta al governo*
- 5 Raffaella Fittipaldi, *Podemos. Un profilo organizzativo*
- 6 Federica Frazzetta, *L'onda nera frastagliata. L'estrema destra nell'Italia del nuovo millennio*
- 7 Francesco Maria Scanni, *Populisti al governo in Italia. Un'analisi delle politiche e dei discorsi istituzionali del governo Conte I*
- 8 Pietro Saitta, *Populismo urbano. Autoritarismo e conflitto in una città meridionale*
- 9 Paola Imperatore, *Territori in lotta. Capitalismo globale e giustizia ambientale nell'era della crisi climatica*
- 10 Robin Piazza, *Il labour di Corbyn. Democrazia e partecipazione*
- 11 Maristella Cacciapaglia, *Con il Reddito di Cittadinanza. Un'etnografia critica*
- 12 Marco Damiani (a cura di), *Spello, la Rossa. Viaggio all'interno di una subcultura politica*
- 13 Andrew Arato, Jean L. Cohen, *Populismo e società civile. La sfida alla democrazia costituzionale*, a cura di Chiara De Santis
- 14 Antonio Ciniero, *Le politiche dell'esclusione. Centri di accoglienza, ghetti agricoli e campi rom in Italia*
- 15 Rosalba Belmonte, *Senza Stato. Il fallimento del progetto nazionale palestinese*
- 16 Anna Stanziano, *Corruzione all'italiana. La misurazione del fenomeno tra realtà e percezione*
- 17 Fabio de Nardis, Angelo Galiano, *Conflitti meridiani. Proteste territoriali e soggettivazione politica nel Finis Terrae*