

ETICA «HACKER» E VISIONE CRISTIANA

ANTONIO SPADARO S.I.

Il termine *hacker* è ormai entrato nel vocabolario comune grazie al fatto che giornali e televisioni, ma anche film e romanzi, lo hanno diffuso ampiamente riferendolo a un'ampia serie di fenomeni quale violazione di segreti, di codici e *password*, di sistemi informatici protetti e così via. Nel caso di *Wikileaks* si è addirittura parlato di «hacker all'attacco del mondo», identificando in Julian Paul Assange, il suo fondatore, l'«hacker incendiario del web». In generale, dunque, si è imposto il luogo comune per cui il termine *hacker* viene associato a persone molto esperte nel riuscire a entrare in siti protetti e a sabotarli o, addirittura, a veri e propri criminali informatici. Parlare di etica *hacker* può allora suonare persino ironico. Perché allora ce ne occupiamo?

Chi sono gli hacker?

Sebbene ormai i media abbiamo imposto questa immagine degli *hacker*, in realtà i cosiddetti «pirati informatici» hanno un altro nome: *cracker*. Il termine *hacker* invece di per sé individua una figura molto più complessa e costruttiva: «Gli hackers costruiscono le cose, i crackers le rompono (*hackers build things, crackers break them*)»¹. A scriverlo è l'attuale manutentore del *Jargon File*, una sorta di «dizionario degli hacker» e ideatore del simbolo rappresentativo della comunità *hacker*. È vero che *to hack* in inglese significa «fare a pezzi», «colpire violentemente», ma c'è un uso informale del termine che significa «riuscire a fare», «cavarsela» o anche «farcela», «resistere». *Hacker* dunque

¹ E. S. RAYMOND, *How to become a Hacker* in <http://catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>
In italiano: <http://www.autistici.org/hackarena/etica/jargon.htm>

è colui che si impegna ad affrontare sfide intellettuali per aggirare o superare creativamente le limitazioni che gli vengono imposte nei propri ambiti d'interesse. Per lo più il termine si riferisce a esperti di informatica, ma di per sé può essere esteso a persone che vivono in maniera creativa molti altri aspetti della loro vita. Quella *hacker* è, insomma, una sorta di «filosofia» di vita, di atteggiamento esistenziale, giocoso e impegnato, che spinge alla creatività e alla condivisione, opponendosi ai modelli di controllo, competizione e proprietà privata. Intuiamo dunque come parlando in modo proprio degli *hacker* siamo di fronte non a problemi di ordine penale, ma a una visione del lavoro umano, della conoscenza e della vita. Essa pone interrogativi e sfide quanto mai attuali.

Nel 1984 il tecnologo Stephen Levy riteneva, nel suo volume *Hackers*, quelli che lui giudicava essere i «sette comandamenti della rivoluzione dei personal computer»². Da allora essi sono alla base della cosiddetta etica *hacker*: 1) L'accesso ai computer deve essere illimitato e totale. 2) Dare sempre priorità all'*handson* (metterci su le mani, verificare di persona...). 3) Tutte le informazioni dovrebbero essere libere. 4) Sfiduciare l'autorità: promuovere il decentramento. 5) Gli *hacker* devono essere giudicati dal loro *hacking*. 6) È possibile creare arte e bellezza su un computer. 7) I computer possono cambiare la tua vita in meglio. Troviamo in questo elenco una sintesi chiara, che parla della libertà di azione, dell'importanza della sperimentazione e della verifica, della sfiducia nei confronti di ogni autorità e di un fondamentale ottimismo circa le capacità umane.

Levy elenca sostanzialmente una serie di atteggiamenti maturati molti anni prima, alla fine degli anni Sessanta e negli anni Settanta, quando emerse una generazione di giovani appassionati di computer che viveva nella *Bay Area* di San Francisco, uniti dall'interesse a diffondere l'uso di quelle macchine anche al di fuori del ristretto ambito degli studiosi, con la convinzione che questo avrebbe potuto portare un miglioramento qualitativo nella vita delle persone. Il primo progetto di diffusione e uso sociale dell'informatica si realizzò nel 1969, anno di fondazione della *Community Memory* di Berkeley. Questa organizzazione di informati-

² Cfr S. LÉVY, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake, 2002. Si può leggere in lingua originale in <http://mitya.pp.ru/chamberlen/hackers/cover.html>

ci aveva lo scopo di compilare una «banca dati» legata alla città in modo che, attraverso terminali posti in luoghi come lavanderie, biblioteche e negozi, fosse possibile uno scambio di informazioni e di opinioni tra gli abitanti.

Per migliorare le tecnologie così che fosse davvero possibile diffonderle fra la popolazione, nacque l'*Homebrew Computer Club*, un'associazione di ingegneri, ricercatori e tecnici accomunati dal sogno di rendere l'informatica un'abitudine popolare e di costruire un nuovo e rivoluzionario prototipo di computer. Nel 1976 Steve Wozniak, un membro venticinquenne del *Club*, costruì il primo personal computer accessibile anche a persone comuni, cioè l'*Apple I*.

Lo sforzo giocoso della creazione

Un altro membro del *Club* fu Tom Pittman, uno dei primi «filosofi» *hacker*. Nel suo manifesto *Deus ex machina, or the true computerist* egli ha provato a rendere l'idea della sensazione che può accompagnare il vero *hacker* in questo processo creativo: «Io che sono cristiano sentivo di potermi avvicinare a quel tipo di soddisfazione che poteva aver sentito Dio quando creò il mondo»³. L'*hacker* ha in effetti una precisa percezione dell'importanza di dare un contributo personale e originale alla conoscenza. Pittman, che si presenta come *a Christian and a technologist*⁴, interpreta questa azione come una partecipazione emotiva al lavoro creativo di Dio, un lavoro che sviluppa interesse, passione, curiosità, che mette in moto le capacità di chi lo compie non avvilendolo. L'*hacker* è sostanzialmente un creativo sempre in ricerca. Come cristiano egli vive e interpreta il suo gesto creativo come una forma di partecipazione al «lavoro» di Dio nella creazione.

È proprio questo uno dei punti salienti dello spirito *hacker*: la creatività applicata. Scrive Raymond: «Il mondo è pieno di affascinanti problemi che aspettano di essere risolti». L'*hacker* è colui che si impegna con spirito lieto e forte motivazione a esercitare la propria intelligenza nel risolvere problemi. In questo senso c'è il rifiuto del lavoro «ripetitivo, faticoso e stupido»⁵. L'*hacker* è ca-

³ *I as a Christian thought I could feel something of the satisfaction that God must have felt when He created the world*, citato ivi.

⁴ Cfr <http://www.ittybittycomputers.com/Truth/GodOfTruth.htm>

⁵ E. S. RAYMOND, *How to become a Hacker...*, cit.

pace di grande sforzo, ma perché è mosso da una forte motivazione. Non esclude affatto l'impegno e anzi aborrisce l'ozio, ma sente la sua fatica allietata da una motivazione creativa.

Pekka Himanen, docente all'università di Helsinki e di Berkeley, nel suo fondamentale *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, a partire da questi presupposti sviluppa una riflessione che ha a che fare direttamente anche con la teologia. Egli articola, in particolare, una profonda critica all'approccio etico protestante, inteso nel senso «capitalistico» di Max Weber⁶, che impone quella che egli definisce «la venerdizzazione della domenica». Il suo affondo si indirizza contro un certo modo di intendere l'esistenza tutto sbilanciato sul lavoro ottimizzato, legato all'orologio e alla *performance*, all'efficienza. Propone in alternativa una visione del lavoro umano più ludico e creativo, una «sabatizzazione del venerdì»⁷. Himanen mette in guardia circa lo schema fordista della «catena di montaggio», che plasma la nostra vita ordinaria a favore di una nuova «etica» del lavoro caratterizzata da passione e creatività non limitata da turni e tempi rigidi e senza risparmio di capacità. Sotto accusa sono il controllo, la competizione, la proprietà. È una visione che, più che idealizzata, è invece di chiara origine teologica. La sua questione di fondo, infatti, è «Lo scopo della vita», come recita un paragrafo importante del volume: «Si potrebbe dire che la risposta originaria della cristianità alla domanda “Qual è lo scopo della vita?” sia: lo scopo della vita è la domenica»⁸.

I suoi riferimenti sono la *Divina Commedia* di Dante, «apoteosi della visione del mondo preprotestante»⁹, Agostino e la *Navigatio Sancti Brendani*, un'opera anonima in prosa latina, tramandata da numerosi manoscritti a partire dal X secolo. Riflettendo su Agostino che scrive sulla Genesi contro i manichei, Himanen nota che per il santo d'Ipbona «vivere nell'Eden “era più onorevole che faticoso”». Per i peccatori dell'inferno dantesco, invece, «la domenica è sempre qualcosa di allettante, ma non arriva mai. Essi sono condannati a un eterno venerdì»¹⁰. La Riforma dunque, a suo giudi-

⁶ Cfr M. WEBER, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*, Milano, Rizzoli, 1991.

⁷ P. HIMANEN, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Milano, Feltrinelli, 2001, 30-39.

⁸ Ivi, 21.

⁹ Ivi, 23.

¹⁰ Ivi, 22 s.

zio, ha spostato il centro di gravità della vita dalla domenica al venerdì. A questo punto diventa difficile immaginare il Paradiso come un luogo di semplice svago. Mentre nelle rappresentazioni visionarie medievali i peccatori sono puniti con martelli e strumenti di lavoro, il pastore riformato del XVIII secolo Johann Kasper Lavater poteva scrivere che «noi non possiamo essere beati senza avere occupazioni»¹¹. È questa visione della beatitudine fatta di lavoro a costituire la base ideologica di un romanzo come *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe (1719).

L'etica *hacker* dunque vuol capovolgere l'«etica protestante», affermando che «lo scopo della vita è più vicino alla domenica che al venerdì»¹². Non è difficile riconoscere l'intuizione di una «vita beata» nel codice genetico della visione *hacker* della vita, l'intuizione che l'essere umano è chiamato a un'«altra» vita, a una realizzazione piena e compiuta della propria umanità. Ovviamente l'*hacker* non è l'uomo dell'ozio e del dolce far niente. Al contrario è molto attivo, persegue le proprie passioni e vive di uno sforzo creativo e di una conoscenza che non ha mai fine. Tuttavia sa che la sua umanità non si realizza in un tempo organizzato rigidamente, ma nel ritmo flessibile di una creatività che deve diventare la misura di un lavoro veramente umano, quello che meglio corrisponde alla natura dell'uomo.

Il «surplus cognitivo» e la questione dell'autorità

Dopo aver notato la tensione «domenicale» nell'etica *hacker*, dobbiamo metterne in evidenza un altro elemento che con esso si coniuga strettamente: la sfiducia (*mistrust*) nei confronti del principio di autorità. Uno dei punti chiave della visione *hacker* dell'agire umano consiste nel non fare riferimento a un'autorità a cui si deve obbedienza. Come si è notato a proposito del decalogo di S. Levy, essa si fonda sul decentramento ludico e creativo, e su un'autorevolezza che viene da una conoscenza condivisa e decentralizzata. Con la diffusione dei *social network* questa visione sta oggi diventando mentalità. Bisogna dunque fare i conti con essa. Si va diffondendo cioè l'idea che la condivisione ad ampio raggio sia una via importante per la produzione e diffusione di idee e co-

¹¹ Ivi, 23.

¹² Ivi, 24.

noscenza. Il successo delle moderne tecnologie disponibili sulla rete composto dall'«ecosistema» del *web 2.0* sta mutando il nostro panorama produttivo e sociale.

In particolare notiamo che la Rete comporta la connessione di risorse, tempo, idee da condividere «generosamente». L'esempio classico è quello di *Wikipedia*, che quest'anno compie il suo decimo anniversario. Per realizzare la maggiore enciclopedia collaborativa della Rete si stima che ci siano volute, finora, circa 100 milioni di ore di lavoro intellettuale, che equivalgono al tempo che i soli cittadini degli Stati Uniti passano a guardare pubblicità in televisione in un *weekend*. Comunque la si giudichi, *Wikipedia* è il frutto della convergenza gratuita di competenze, idee, tempo libero e capacità critica di tante persone connesse tra loro nel pianeta. Essa risponde bene ai criteri dell'etica *hacker* che abbiamo illustrato fin qui: un «lavoro» flessibile e creativo che si fonda sulla condivisione di passioni e interessi. Da qui il senso di «utopia» che ha sempre guidato l'evoluzione di questa enciclopedia. L'utopia, ovviamente, ha sempre dovuto fare i conti con un «peccato originale», cioè l'imprecisione e l'errore, alla ricerca di una «redenzione» che il sistema non può dare a se stesso.

Tuttavia, nonostante tutti i suoi limiti, *Wikipedia* ha segnato un cambiamento netto: mentre i media tradizionali (inclusi libri, enciclopedie ecc.) permettevano sostanzialmente il «consumo» di ciò che veniva «prodotto», il cablaggio delle reti ci permette di poter immaginare, ad esempio, il tempo libero come una risorsa globale condivisa, e di immaginarci nuovi tipi di partecipazione. Clay Shirky, docente alla *New York University*, in proposito, sta riflettendo su questa sorta di *Surplus cognitivo*, come recita il titolo di un suo celebre volume¹³. A suo avviso, questo *surplus* si sta caratterizzando come una forza emergente e vitale, in grado di raccogliere un sapere delocalizzato e frammentato, e di aggregarlo in qualcosa di nuovo. Questa condivisione non risponde ad alcun «centro» e ad alcuna «autorità». È una sorta di processo biologico di accrescimento ed estensione.

L'organizzazione intellettualmente collaborativa che emerge nella Rete, con il grandioso *surplus* cognitivo che consente, può

¹³ Cfr C. SHIRKY, *Surplus cognitivo. Creatività e generosità nell'era digitale*, Torino, Codice, 2010 e ID., *Uno per uno, tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzare*, ivi, 2009.

dunque mutare l'idea stessa di produzione culturale. È questo un chiaro esito della filosofia *hacker*, una sorta di effetto su scala planetaria e popolare dei suoi presupposti. Ovviamente si tratta di una visione ottimistica, che vede in questo processo evolutivistico solamente un bene. Occorrerebbe interrogarsi meglio sui problemi che la gestione di tale «plusvalore» crea, magari ricordando sempre che il «peccato originale», cioè l'errore e l'imprecisione, di *Wikipedia* sono tutt'uno con la sua qualità intrinseca e innovativa. Ha ragione Pierre Lévy a mettere in guardia dalle debolezze e dai problemi delle reti digitali interattive, dove si vedono sorgere anche nuove forme di isolamento e superlavoro cognitivo, di dipendenza, di prevaricazione e di controllo, di sfruttamento e anche di stupidità collettiva¹⁴. Le domande che emergono sono in realtà tante: che cosa farà la società di tutto questo plusvalore? Come farà sorgere una nuova idea di qualità? Abbiamo le giuste motivazioni, oltre che l'opportunità, per farne qualcosa? Certo sono chiare anche le possibili distorsioni: le tradizionali forme organizzative vengono insidiate, diminuendo il potere delle istituzioni e togliendo, in ultimo, alla società il potere di contrastare, ad esempio, comportamenti devianti di gruppo. In particolare ciò che il sapere collaborativo e *hacker* sembra oscurare è il principio di autorità, come del resto afferma il quarto «comandamento» di Stephen Lévy. Ciò crea una mentalità, un modo di affrontare l'esperienza, di vivere le relazioni e di conoscere la realtà.

La cattedrale e il bazar

Come valutare questa mentalità? Se risulta interessante affrontare l'argomento è perché il modello di conoscenza come frutto della condivisione orizzontale e non gerarchica è ormai un dato di fatto nella vita di molte persone. Abbiamo già detto di *Wikipedia*, ma ormai essa è diventata una sorta di icona classica di un movimento più ampio, di una *forma mentis* che tocca molti mondi, tra i quali quello del giornalismo, della formazione, ma anche della ricerca.

Innanzitutto è importante non «canonizzare» le esigenze *hacker*, cioè non considerarle come se non avessero una storia, uno sviluppo e anche un significato legato a un periodo storico. L'ori-

¹⁴ Cfr P. LÉVY, *Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Milano, Feltrinelli, 1999, 32 s.

gine della cultura *hacker* è da collocare all'interno di una stagione, quella della fine degli anni Sessanta negli Stati Uniti, caratterizzata dall'anarchia del movimento *hippy* e dalla contestazione, della critica radicale del «sistema» e dei valori all'epoca dominanti. Quindi l'etica *hacker* rischia di esprimere esigenze che nascono da una insofferenza verso qualunque forma di gerarchia, perché intesa come necessariamente opposta alla ricerca e al confronto. C'è un rifiuto del «padre» a favore di rapporti orizzontali, collaborativi, paritetici. Questo elemento di ordine sociologico va considerato nella valutazione generale di tale cultura che, per certi aspetti, risulta dunque datata.

D'altra parte però è vero che emerge un preciso modello di ricerca, che va al di là del momento storico in cui è nato. In un suo celebre saggio dal titolo *The Cathedral and the Bazaar*, E. S. Raymond contrappone due modelli di ricerca: il *bazaar* contrapposto alla «cattedrale»¹⁵. Ancora una volta emerge una metafora religiosa, e il ragionamento ha un richiamo teologico. Occorre adesso chiarire in che senso e come si configurano i due modelli. L'intento primario di Raymond è quello di descrivere un nuovo modello di sviluppo del *software*. In effetti è generalmente considerato il «manifesto» del movimento *open source*. Questo genere di *software* è considerato «aperto», perché i suoi sviluppatori ne favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti. Il suo «codice sorgente» (*source*) è aperto alla collaborazione libera e spontanea. L'*open source* dunque descrive un modello di lavoro libero, aperto alle collaborazioni, non ristretto da proprietà privata. *Linux* è un sistema operativo che applica tale modello di sviluppo associativo.

Il saggio di Raymond, schierato in favore dell'*open source*, distingue così due modelli di ricerca. Il primo è quello a «cattedrale», nel quale il programma viene realizzato da un numero limitato di esperti sulla base di una suddivisione gerarchica. Il secondo è quello a *bazaar*, nel quale invece il codice sorgente del programma in sviluppo è disponibile liberamente. Lo sviluppo è quindi decentralizzato e non esiste una rigida suddivisione dei compiti. Si tratta di un processo di condivisione nel quale i partecipanti

¹⁵ Si può leggere in <http://www.apogeeonline.com/openpress/cathedral> o anche E. S. RAYMOND, «La cattedrale e il bazaar», in S. DI GUARDO - P. MAGGIOLINI - N. PATRIGNANI (eds), *Etica e responsabilità sociale delle tecnologie dell'informazione*, vol. 1: *Valori e deontologia professionale*, Milano, FrancoAngeli, 2010, 131-155.

contribuiscono al miglioramento del programma che procede per piccoli passi verso sempre nuove e migliori versioni. La cattedrale diventa dunque metafora di un sistema con ruoli chiari, definiti e gerarchici. Il *bazar* è invece metafora del sistema aperto.

Pekka Himanen, in maniera più classica se vogliamo, riprende questa distinzione ma usando altre metafore, cioè quella dell'«accademia» e quella del «monastero»¹⁶. Ancora una volta è presente un chiaro riferimento religioso, dunque. Il modello accademico è quello di origine platonica e si fonda su un processo di ricerca collettivo, basato sullo scambio e sull'autoregolazione. Nell'accademia platonica, infatti, l'avvicinamento alla verità era ricercato attraverso il dialogo critico e la libera circolazione dei risultati: «Gli studenti venivano considerati non obiettivi per la trasmissione di conoscenza ma compagni di apprendimento (*syntheis*). Nella concezione accademica, il compito principale dell'insegnamento era quello di rafforzare l'abilità dei discepoli nel porre problemi, nello sviluppare linee di pensiero e avanzare critiche»¹⁷. Il modello monastico sarebbe invece un modello chiuso e gerarchizzato, nel quale sono coinvolti solamente un ristretto gruppo di persone, e in cui l'obiettivo viene stabilito una volta per tutte. Va da sé che nella cattedrale e nel monastero si individuano i luoghi dai quali fuggire a favore del *bazar* e dell'accademia.

Himanen cristallizza e irrigidisce l'immagine del monastero per piegarla a icona negativa. È questo il suo limite principale. Sappiamo bene che una lettura parziale della vita monastica medievale, ritenendola segnata dall'appiattimento sociologico, ne uccide il significato. Non solo: sarebbe molto riduttivo considerare semplicisticamente il modello «cattedrale» o «monastico» nel senso in cui li intendono Raymond e Himanen come se fossero modelli ecclesiologici.

È sufficiente la condivisione?

A questo punto ci chiediamo: non sarà l'etica *hacker* in rotta di collisione con una *mens* cattolica e la sua visione dell'autorità e della tradizione? Sarà possibile ricomprendere l'autorità nel senso in cui la teologia cattolica la intende in un contesto che spinge al decentramento e alla de-gerarchizzazione della conoscenza? Agire collaborativo e principio di autorità sono in radicale intrin-

¹⁶ Cfr P. HIMANEN, *L'etica hacker...*, cit., 56-67.

¹⁷ Cfr *ivi*, 64.

seca opposizione, come sembra essere dato per scontato? Certo, il panorama descritto fino a questo punto ci fa confrontare con una *forma mentis* con la quale la fede cattolica dovrà relazionarsi sempre di più. Essa richiede una nuova forma di «apologetica» che non potrà non partire dalle mutate categorie di comprensione del mondo e di accesso alla conoscenza.

Uno dei punti critici delle visioni *hacker* e *open source* è quello del limite intrinseco in ogni condivisione: l'insufficienza. La Rete, come dicevamo, forma una mentalità di condivisione che è sostanzialmente scambio. È vero che la cultura *hacker* è una *gift culture*, ma qui il «dono» assume la forma del *gratis*. Non spinge a dare e ricevere, ma a prendere e lasciare che gli altri prendano. È il concetto stesso di «dono» che oggi sta mutando. E, di conseguenza, questo non potrà non avere qualche riflesso nel campo della comprensione ulteriore e della formulazione migliore, anche a livello pastorale, della Rivelazione. Più che di «dono», oggi parliamo di «scambio» libero, il quale è reso possibile e significativo grazie a forme di reciprocità che risultano «proficue» per coloro che entrano in questa logica di scambio. Comunque c'è un'idea «economica» che ha in mente il concetto di «mercato», e persino un modello di *business*¹⁸. L'incontro invece vive di una logica diversa, più complessa, che precede lo scambio, appunto.

La Rivelazione cristiana, «per mezzo della quale Dio si rivolge e si dona all'uomo»¹⁹ è invece un dono indeducibile da uno scambio collaborativo di tipo orizzontale. Così la gratuità della grazia teologicamente intesa non risponde a una logica di profitto. Certo, essa si comunica attraverso mediazioni incarnate e si diffonde capillarmente, ma non è riducibile a una logica di connessioni, la quale può essere benissimo anonima, su base individuale, e impersonale. Il rischio dunque di una *forma mentis* di tipo *hacker* è di indurre a intendere la comunione come connessione e il dono come gratuità. L'ordine di conoscenza della Rivelazione è peculiare: ad esso «l'uomo non può affatto arrivare con le proprie forze». È invece «per una decisione del tutto libera» che «Dio si rivela e si dona all'uomo svelando il suo Mistero»²⁰.

¹⁸ Cfr «Faith & Wikinomics. Will Mass Collaboration Change Church?», in <http://thedigitalsanctuary.org/2007/03/14/faith-wikinomics-will-mass-collaboration-change-church/>

¹⁹ *Catechismo della Chiesa Cattolica*, n. 14.

²⁰ *Ivi*, n. 50.

L'ecclesiologia, a sua volta, non è riducibile a sociologia dei rapporti ecclesiali: «La Chiesa è nella storia, ma nello stesso tempo la trascende. È unicamente «con gli occhi della fede» che si può scorgere nella sua realtà visibile una realtà contemporaneamente spirituale, portatrice di vita divina»²¹. La Chiesa dunque è fondata non su un processo collaborativo, ma sul «fondamento degli Apostoli» (Ef 2,20), testimoni scelti e mandati in missione da Cristo stesso. Essa «custodisce e trasmette, con l'aiuto dello Spirito che vi abita, l'insegnamento, il buon deposito, le sane parole udite dagli Apostoli»²². Il problema, dunque, in sintesi è quello della trascendenza, l'indebolimento della capacità di rinvio a una realtà e ad un'alterità che ci supera a favore dell'appiattimento sull'immediatezza e dell'autoreferenzialità. Il punto di riferimento delle dinamiche simboliche accese nello spazio digitale sembra non essere più un'alterità trascendente. Il *surplus* cognitivo, per quanto sia sotto gli occhi di tutti e sia senza dubbio virtuoso, conserva al suo interno un carattere economico e immanente chiuso in se stesso, che rischierebbe di risolversi nell'anonimato del pensiero collettivo, neutrale e omologante.

Il «surplus» dello Spirito e la creatività

Insomma, nella sfida che la mentalità *hacker* comincia a porre alla teologia e alla fede, va preservata l'apertura umana alla trascendenza, a un dono indeducibile, a una grazia che «buca» il sistema delle relazioni e che non è mai solamente il frutto di una connessione o di una condivisione, per quanto ampia e generosa. Va preservato un principio di *auctoritas* sano, che valorizzi il fondamento, esterno all'uomo e alle sue possibilità, della Rivelazione e della grazia. In una parola: occorre ricordare all'uomo d'oggi che la vita e il suo significato non sono esauribili in una rete orizzontale, ma che l'uomo è sempre orientato alla trascendenza. Il problema dell'autorità è, di fatto, in ultima analisi, una forma del problema più generale della possibilità di una trascendenza. In tale contesto risulta quanto mai importante la distinzione tra conoscenza e sapienza, tra il livello cognitivo dell'informazione e quello sapienziale, tra nozioni e valori. E la Chiesa non è e non sarà mai semplicemente una

²¹ Ivi, n. 770.

²² Ivi, n. 857.

«società cognitiva», e la logica della grazia è differente da quella dell'informazione. Sono queste le riflessioni che la visione cattolica dell'autorità pone in maniera critica alla cultura *hacker*.

Con l'annullamento di ogni gerarchia si perderebbero l'importanza delle mediazioni e la dimensione pedagogica di accesso al sapere. In questa logica non ci sarebbe passato o sapienza da consegnare (*tradere*) da padre in figlio, perché vigerebbe il principio di identità, della perfetta simmetria. Posto ciò, occorre tuttavia verificare che la comunità *hacker* non sia monolitica, e il suo essere antiautoritaria non la conduca a negare ogni genere di autorità. Lo stesso Raymond scrive, infatti, che l'antiautoritarismo «non significa combattere tutte le autorità. I bambini hanno bisogno di essere guidati e i criminali corretti. Un hacker potrebbe essere d'accordo nell'accettare un qualche tipo di autorità»²³. La *governance* di ispirazione *hacker* dunque può aiutare a comprendere meglio i presupposti e gli effetti di una forma di «autorità distribuita»²⁴.

Confrontarsi in maniera critica, seria e non compiacente, con lo spirito *hacker* può aiutare oggi a comprendere che il fondamento trascendente della fede mette in moto un processo aperto, creativo, collaborativo, collegiale. Raymond ricorda che la base della condivisione dello spirito *hacker* si fonda su un *moral duty*, un «dovere morale»²⁵, quello di far sì che col lavoro comune i problemi vengano risolti più facilmente e rapidamente. Questa solidarietà vive di un rapporto di comunanza tra persone pronte ad assistersi e a collaborare. L'appello alla creatività inoltre può aiutare a comprendere come «lo Spirito edifica, anima e santifica la Chiesa»²⁶, abitando nel suo corpo vivo, animandolo dall'interno. In un contesto ecclesiale si realizza quello che Shirky chiama il *surplus*. Tuttavia esso non è soltanto immanente, frutto dello sforzo dei credenti, ma è un *surplus* santificante che viene dall'azione dello Spirito, che vitalizza le membra del corpo mistico. Cristo infatti «ci ha partecipato il suo Spirito che, unico e identico nel capo e nelle membra, vivifica, unifica e dinamizza il corpo intero»²⁷. L'elemento dinamico della Chiesa, che la rende molto più che la semplice somma delle sue parti, è proprio lo Spirito Santo.

²³ E. S. RAYMOND, *How to become a Hacker...*, cit.

²⁴ Cfr, ad esempio, <http://www.mozilla.org/about/governance.html>

²⁵ E. S. RAYMOND, *How to become a Hacker...*, cit.

²⁶ *Compendio del Catechismo della Chiesa Cattolica*, n. 145.

²⁷ *Lumen gentium*, n. 7.

C'è nella teoria *hacker* almeno un luogo specifico in cui la dimensione trascendente può esprimersi con agio. Ed è l'appello radicale al fatto che lo *shabbat*, il sabato (la domenica, in termini cristiani) è la vera «patria» dell'uomo, la sua vera dimensione esistenziale. Il sabato ebraico o la domenica cristiana ovviamente non si riducono al riposo. Tuttavia la domenica *hacker* non è neppure una semplice «vacanza»: in essa vive, almeno implicitamente, un riferimento a Dio in quanto origine creativa del mondo. La creazione è in grado di dare alla visione *hacker* del mondo e dell'uomo quel «punto di fuga» trascendente senza il quale essa rischia di finire in un vicolo variopinto ma cieco. Himanen, che dell'etica *hacker* si è fatto divulgatore, ricorda che «in una delle sue due Apologie a favore della cristianità del Secondo secolo, uno dei Padri della Chiesa, Giustino martire, elogia la domenica». E cita la sua fonte: «Ci raccogliamo tutti insieme nel giorno del Sole, poiché questo è il primo giorno nel quale Dio, trasformate le tenebre e la materia, creò il mondo: sempre in questo giorno Gesù Cristo, il nostro salvatore, risuscitò dai morti»²⁸.

Himanen a questo punto si pone una domanda che scopre in sant'Agostino: «Perché Dio aveva creato il mondo?». E prosegue: «Possiamo dire che la risposta degli hacker alla domanda di Agostino è che Dio, in quanto essere perfetto, non *aveva bisogno* di fare assolutamente nulla, ma *voleva creare*»²⁹. Nel racconto dell'azione creatrice libera e indeducibile di Dio l'*hacker* trova l'immagine della propria esistenza: «La Genesi può essere vista come un racconto sulle modalità dell'attività creativa. In essa i talenti vengono usati in modo immaginativo. Essa riflette la gioia che si prova quando si giunge a sorprendere se stessi, fino a superarsi. Non passa giorno che Dio non si presenti con un'idea ancora più straordinaria: come realizzare delle creature bipedi senza peli. E si entusiasma tanto per aver creato un mondo fatto per gli altri che è perfino pronto a rimanere sveglio per sei notti di fila, riposandosi un po' soltanto il settimo giorno»³⁰. Se questo modello biblico non viene privato del suo profondo valore teologico allora è capace di mantenere la memoria di un inizio che è frutto di un atto creativo di Dio.

²⁸ P. HIMANEN, *L'etica hacker...*, cit., 114.

²⁹ E. S. RAYMOND, *How to become a Hacker*, cit.

³⁰ Ivi, 115 s.

* * *

Tom Pittman più volte si è espresso sull'illogicità dell'ateismo e si è professato cristiano, ma anche altre esperienze dimostrano che tra fede ed etica *hacker* si possono creare sintonie. Ad esempio, il linguaggio di programmazione *Perl*, creato nel 1987 dall'*hacker* Larry Wall, cristiano evangelico, è sì l'acronimo di *Practical Extraction and Report Language* ma in origine si chiamava *Pearl* e deve il suo nome alla «perla di gran valore» (Mt 13,46) trovata la quale un mercante vende tutto pur di comprarla. Egli, oltre a dare nomi quali *bless* (benedire) *apocalypse* ed *exege-sis* a funzioni del suo linguaggio, spesso, parlando in conferenze e congressi fa riferimento alla sua fede cristiana. In particolare Wall, come Pittman e altri, collega strettamente la sua azione creativa alla propria fede: «Perl è ovviamente il mio tentativo di aiutare gli altri ad essere creativi. Umilmente, sto aiutando la gente a capire un po' di più quali sono le persone che piacciono a Dio», che è il modello assoluto, l'«artista cosmico»³¹. All'interno di questa visione l'etica *hacker* può acquistare persino risonanze profetiche per il mondo d'oggi votato alla logica del profitto, per ricordare che il «cuore umano anela a un mondo in cui regni l'amore, dove i doni siano condivisi»³².

³¹ <http://interviews.slashdot.org/story/02/09/06/1343222/Larry-Wall-On-Perl-Religion-and>
e <http://www.cyberteologia.it/2011/01/divine-invention-larry-wall-about-god-hackers-2>

³² BENEDETTO XVI, *Messaggio* per la 43^a Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali.