

B) Demo

Le demo (abbreviazione di “*demonstration*”) sono programmi con un funzionamento parziale che hanno lo scopo di dimostrare al pubblico le caratteristiche precipue del programma completo. Spesso si tratta di un tutorial automatico dove l'interazione dell'utente è quasi nulla. Le demo ebbero uno strepitoso successo nei primi anni '90 in ambito videoludico tanto che ogni rivista specializzata del settore allegava cd-rom e floppy disk contenenti, appunto, decine di demo di videogiochi. Ciascuna demo includeva pochi livelli ma più che sufficienti per mostrare ai giocatori le caratteristiche essenziali e i meccanismi del gioco. In questo caso è più appropriato parlare di *playable demo* (demo giocabile). La figura 7 è uno screenshot dell'installazione della demo di *DOOM*, uno dei più famosi giochi di tutti i tempi che deve il suo successo anche alle sue demo, scaricate decine di milioni di volte in tutto il mondo. Si noti la scritta “*PLEASE DISTRIBUTE!!!*” che rispecchia pienamente la filosofia delle demo e dello shareware in generale.

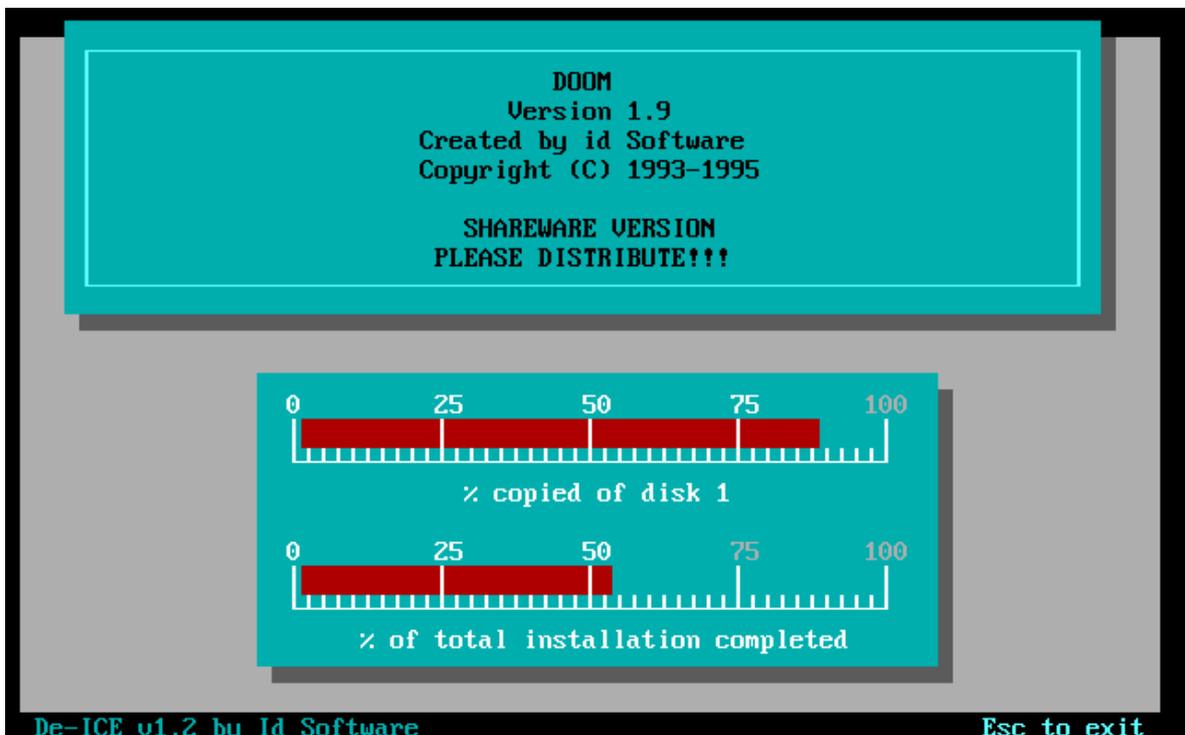


Figura 7

1.5. Casi di studio

Per comprendere meglio l'importanza del fenomeno dell'open source sembra opportuno ricorrere all'analisi di casi pratici.

A) Il caso Doom

Verso la fine del 1997, quattro anni dopo la pubblicazione come software proprietario, il codice sorgente del videogioco *Doom* fu rilasciato dalla *id* (sic) *Software*, la società che lo sviluppò, con una peculiare licenza, definita *Doom Source License* (abbreviata DSL)³³¹. Alla fine del 1999, a seguito di pressioni della comunità, il sorgente fu rilasciato di nuovo ma con la licenza GNU GPL, ricevendo addirittura gli elogi di Raymond³³². Si tenga presente che questa operazione ebbe come oggetto solo il motore grafico (c.d. *id Tech 1*) e non tutti i dati del videogioco, che è ancora in vendita e protetto da copyright. Il sorgente, inoltre, può essere compilato ed eseguito

331. Raymond E. S., op. cit., pag. 13: “*La storia del best seller fra i giochi della famiglia Id Software illustra alcuni modi in cui la pressione del mercato e l'evoluzione del prodotto possano modificare radicalmente l'entità dei vantaggi del software commerciale nei confronti dell'open source. [...] Tutte queste tendenze accrebbero i vantaggi della disponibilità del codice sorgente. A un certo punto, le curve dei guadagni si incontrarono e, per Id, divenne economicamente razionale portare Doom a open source, per poi spostarsi, per fare profitti, su mercati secondari, come quello delle antologie di schemi di gioco. E qualche tempo dopo, tutto questo è successo veramente. Il codice sorgente completo di Doom fu diffuso alla fine del 1997*”.

332. Raymond E. S., op. cit., pag. 14: “*Doom rappresenta un interessante caso di studio, in quanto non è né un sistema operativo, né un software di comunicazioni in rete. Pertanto, è assai lontano dagli esempi ovvi e canonici di successo nel settore open source. Anzi, il ciclo vitale di Doom, compreso il cambiamento di categoria, potrebbe assurgere a esempio del ciclo vitale delle applicazioni software nell'odierna ecologia del codice: un ambiente in cui le comunicazioni e il calcolo distribuito creano seri problemi di resistenza, affidabilità e misurabilità affrontabili soltanto con la revisione reciproca, ma anche frequenti passaggi di categoria sia tra vari ambienti tecnici, sia tra attori in concorrenza (con tutte le relative questioni di fiducia e simmetria). Doom si è evoluto da gioco individuale a deathmatch. L'effetto rete si identifica sempre più con l'elaborazione*”.

solo sotto un ambiente Linux a causa della libreria audio, usata nella versione per DOS, che è protetta da copyright e che quindi non può essere distribuita insieme al sorgente.

Poiché la prima licenza, la DSL, non poteva essere revocata, si può dire che il sorgente di Doom ha una doppia licenza. La DSL è una licenza molto più restrittiva della GNU GPL: ad esempio, è permessa la distribuzione di porzioni del codice (non la duplicazione) per sviluppare software che abbia esclusivamente “scopi didattici”³³³ mentre qualsiasi forma di uso commerciale è proibita e la distribuzione di copie del sorgente è sottoposta a pesanti limitazioni³³⁴. Per questi motivi la DSL non rispetta assolutamente i canoni della OSI e della FSF. Nonostante queste restrizioni, alcuni

333. La clausola in questione recita: *“Permitted Uses. For educational purposes only, you, the end-user, may use portions of the Source Code, such as particular routines, to develop your own software, but may not duplicate the Source Code, except as noted in paragraph 4. The limited right referenced in the preceding sentence is hereinafter referred to as “Educational Use”. By so exercising the Educational Use right you shall not obtain any ownership, copyright, proprietary or other interest in or to the Source Code, or any portion of the Source Code. You may dispose of your own software in your sole discretion. With the exception of the Educational Use right, you may not otherwise use the Software, or any portion of the Software, which includes the Source Code, for commercial gain”*.

334. La clausola in questione recita: *“Prohibited Uses: Under no circumstances shall you, the end-user, be permitted, allowed or authorized to commercially exploit the Software. Neither you nor anyone at your direction shall do any of the following acts with regard to the Software, or any portion thereof:*

- *Rent;*
- *Sell;*
- *Lease;*
- *Offer on a pay-per-play basis;*
- *Distribute for money or any other consideration; or*
- *In any other manner and through any medium whatsoever commercially exploit or use for any commercial purpose.*

Notwithstanding the foregoing prohibitions, you may commercially exploit the software you develop by exercising the Educational Use right, referenced in paragraph 2. hereinabove”.

sviluppatori di *source ports*³³⁵ preferiscono la DSL alla GPL perché la DSL, a differenza della GPL, non include il copyleft che obbliga gli autori alla pubblicazione del sorgente di tutte le versioni derivate (c.d. “*clausola virale*”, *cf.* prossimo paragrafo). Pertanto il sorgente può essere mantenuto segreto e, anche se viene pubblicato, queste *source ports* non possono essere considerate né OSS né software libero³³⁶. In passato, un'altra ragione per preferire la DSL alla GPL è che quest'ultima è incompatibile con la licenza del codice sorgente della Raven mentre la DSL è pienamente compatibile; ma ciò non è più un problema perché anche la Raven ha rilasciato il suo sorgente anche sotto la GPL (*cf. infra*).

Per concludere, è d'obbligo segnalare il progetto *Freedoom* (gioco di parole tra “*freedom*” e “*free Doom*”)³³⁷: si tratta di un videogioco indipendente (significa che non necessita di Doom originale per essere eseguito) interamente open source basato sul sorgente di Doom e totalmente compatibile con esso e i suoi seguiti, rilasciato sotto una licenza di tipo BSD (*cf.* prossimo paragrafo) che permette il riuso delle risorse in progetti commerciali. Tuttora si trova ancora in fase di sviluppo ma comunque sono disponibili versioni parziali senza problemi di stabilità³³⁸. Curiosamente, il boss finale contiene al suo interno (in un'area raggiungibile solo dopo la digitazione di un *cheat* apposito) la testa di Stallman come parodia di *Doom 2*, dove vi era la testa di uno dei

335. Con l'espressione “*source ports*” (letteralmente “*porting del sorgente*” ossia conversione di un software per l'utilizzo su una diversa piattaforma mediante adattamento del sorgente), si intendono tutte quelle applicazioni basate sul medesimo codice sorgente, che offrono migliorie sia in fatto di correzione di bugs sia in fatto di introduzione di nuove caratteristiche grafiche o funzionali o di compatibilità.

336. La scelta di mantenere chiuso il sorgente è dovuta al timore (non sempre fondato) che le partite multiplayer possono essere falsate da comportamenti sleali dei giocatori (cc.dd. “*cheaters*”) che hanno osservato il sorgente e ne sfruttano le eventuali vulnerabilità.

337. Sito ufficiale: <https://freedom.github.io/>.

338. Pagina su GitHub: <https://github.com/freedom/freedom>.

programmatori.

B) Il caso Raven

La *Raven Software* è la società che sviluppò *Heretic* e *Hexen*, due videogiochi basati sullo stesso motore grafico di *Doom*, anche se ampiamente modificato per l'occasione, in virtù di un accordo commerciale con la id Software. Nel gennaio del 1999, la Raven rilasciò il codice sorgente di *Heretic* e *Hexen* sotto una licenza altamente restrittiva e completamente incompatibile con la GNU GPL. Come già detto, il sorgente di *Doom* fu rilasciato sotto la GPL alla fine del 1999, però la Raven non fece altrettanto con il sorgente di *Heretic* e *Hexen*; anzi, pubblicò quello di *Hexen 2* (il seguito di *Hexen*) causando stupore nelle community di appassionati e problemi nello sviluppo delle source ports. Per questi motivi, non era possibile sviluppare una source port per *Heretic* e *Hexen* che rispettasse i principi dell'OSI e della FSF. La licenza originale della Raven conteneva clausole illogiche e totalmente prive di ragionevolezza: per esempio si vietava agli utenti qualsiasi possibilità di distribuire il sorgente o di creare opere derivate o addirittura di eseguirlo contemporaneamente su più computer³³⁹; in sintesi: era consentito solo visionare il codice. Solo

339. La clausola in questione recita: “*LICENSE CONDITIONS. You shall not:*

- *Exploit this Program or any of its parts commercially.*
- *Use this Program, or permit use of this Program, on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time.*
- *Make copies of this Program or any part thereof, or make copies of the materials accompanying this Program.*
- *Use the program, or permit use of this Program, in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including any online use, except as otherwise explicitly provided by this Program.*
- *Sell, rent, lease or license any copies of this Program, without the express prior written consent*

dopo anni di trattative, lettere aperte, petizioni con l'interessamento della FSF e di ex membri della società, la Raven ammise l'errore e pubblicò il sorgente di Heretic e Hexen sotto la GPL in un'apposita sezione di SourceForge³⁴⁰, nel settembre del 2008.

of Activision.

- *Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program”.*

340. Per visionare il sorgente si veda: <http://sourceforge.net/projects/heretic/>.