

IL RAPPORTO TRA E SOCIAL NETWORKING PROPRIETARIO: IL CASO DI MYSPACE

Camilla Rossi, Maurizio Teli, Stefano De Paoli, Silvia Toccoli, Vincenzo D'Andrea

Rossi, Camilla, Università di Trento, P.zza Venezia 41, 38100 Trento, IT,
camilla.rossi@soc.unitn.it

Teli, Maurizio, Università di Trento, P.zza Venezia 41, 38100 Trento, IT,
maurizio.teli@soc.unitn.it

De Paoli, Stefano, Università di Trento, P.zza Venezia 41, 38100 Trento, IT,
stefano.depaoli@soc.unitn.it

Toccoli, Silvia, Università di Trento, P.zza Venezia 41, 38100 Trento, IT,
silvia.toccoli@soc.unitn.it

D'Andrea, Vincenzo, Università di Trento, P.zza Venezia 41, 38100 Trento, IT,
vincenzo.dandrea@soc.unitn.it

Abstract

MySpace è una delle più famose piattaforme software dedicate al social networking, ed è quindi utilizzata principalmente per intessere e mantenere contatti on line, tramite la creazione di profili personali. L'intera infrastruttura tecnologica del progetto MySpace è di tipo proprietario. Lo scopo di questo paper è di indagare il rapporto tra Myspace, quale esempio di social networking, e progetti di sviluppo di Software Libero. Entrambi i fenomeni contribuiscono ad uno dei principali correlati della diffusione delle tecnologie automatizzate dell'informazione: la messa in rete della conoscenza (knowledge networking, Hakken, 2003).

In questo paper la nostra attenzione è rivolta all'iniziativa Myspace Open Source Hack Initiative (MOSHI)¹, che rappresenta un caso di sviluppo e utilizzo di strumenti liberi all'interno del sistema proprietario MySpace.

MySpace (e servizi esterni di tipo proprietario) propone ai suoi utenti di inserire informazioni personali in form e template predefiniti, che verranno visualizzati come homepage con layout grafici generati automaticamente. Se questo da un lato permette all'utente finale di non dover mobilitare nessuna competenza informatica particolare, dall'altro vincola il margine d'azione dello stesso. Per contrastare (anche) questo fenomeno, è nato il progetto MOSHI.

L'iniziativa MOSHI si propone come obiettivo la "civiltà" di MySpace, promuovendo un design grafico elegante basato su fogli di stile standard (CSS, Cascade Style Sheets) che enfatizzi semplicità, sensibilità estetica e sia conforme a web standards, questo ampliando al contempo le opportunità di personalizzazione da parte degli utenti attraverso l'adozione di una licenza libera. Da questo punto di vista, è plausibile che la messa in rete di conoscenza coinvolgerà dimensioni estetiche, etiche e tecniche, dimensioni che orientano i nostri quesiti di ricerca e il nostro approccio al problema.

Il progetto MOSHI risulta interessante per indagare il tipo di argomentazioni che comprendono e assemblano le caratteristiche etiche e legali di MOSHI con quelle estetiche.

In questo lavoro si presenteranno i risultati preliminari di una ricerca svolta tramite la somministrazione di interviste via e-mail al fondatore e ad utenti del progetto, nel duplice tentativo di rispondere ai quesiti di cui sopra, e di contribuire in maniera attiva al dibattito sulle intersezioni che coinvolgono il panorama del software libero.

Utilizzando l'approccio della teoria Actor-Network (Latour, 2005) ed un'analisi ispirata alla Grounded Theory (Glaser e Strauss, 1967), descriveremo come si configurano le complesse relazioni reticolari esistenti tra

¹<http://myspacehacks.blogspot.com/2006/10/myspace-open-source-hacking-initiative.html>

categorie estetiche (eleganza, semplicità, sensibilità), problematiche tecniche (web standard), e aspetti etico-legali (licenza software).

Da quanto emerso in fase di analisi dei dati il progetto MOSHI risulta fallimentare per un mancato allineamento dei programmi di azione degli utenti del software libero in questione, e l'interesse degli utilizzatori della piattaforma proprietaria Myspace.com. In particolare, questi ultimi si sono rivelati interessati agli aspetti estetico-tecnici, non attivando quei meccanismi di cooperazione e condivisione della conoscenza che caratterizzano il mondo FLOSS. Oltre a ciò, non è stato possibile rilevare la presenza di processi di knowledge networking tra gli attori coinvolti.

Questo lavoro rappresenta un'introduzione allo studio del rapporto tra software libero e piattaforme proprietarie legate al social networking, ed i dati raccolti sono un punto di partenza per aprire un dibattito di più ampio respiro sui processi di traslazione che hanno luogo in questi due ambiti.

Parole chiave: Social Networking - Myspace - Software Libero – Moshi

1 INTRODUZIONE

La relazione tra software libero e software proprietario è da sempre una delle questioni che più caratterizzano l'esistenza del software libero e open source (Free Libre and Open Source Software - FLOSS) come movimento sociale e metodologia di sviluppo. La Free Software Foundation e la Open Source Initiative nascono con l'obiettivo di ampliare gli spazi sociali per l'adozione, l'uso e lo sviluppo del FLOSS, in opposizione a tratti considerati caratteristici del software proprietario: nel caso della Free Software Foundation il programma di diffusione del software libero si caratterizza per contrasto etico alle pratiche di utilizzo del diritto d'autore proprie di coloro che sono impegnati nello sviluppo di software proprietario; nel caso della Open Source Initiative il contrasto assume dimensioni organizzative, tecniche ed economiche. Nonostante ciò, negli ultimi anni sono sempre di più i casi di ibridazione tra il software libero e il software proprietario, sia attraverso la partecipazione di attori storicamente coinvolti nello sviluppo di software proprietario a progetti di software libero (IBM e Sun, ad esempio), sia attraverso il proliferare di soluzioni libere che operino su piattaforme proprietarie (come il browser Mozilla Firefox e la suite OpenOffice.org per Windows o Mac OSX, ad esempio).

In questo paper ci poniamo come obiettivo principale l'indagine di questa seconda relazione in un campo specifico di piattaforme proprietarie, quello dei siti di social networking o social software, come ad esempio Myspace.com o Facebook.com. In particolare, ci concentreremo su Myspace.com e sul progetto libero MOSHI, Myspace Open Source Hacking Initiative. Come mostreremo, questo progetto di ibridazione ha caratteristiche specifiche che dipendono dalla infrastruttura informativa di Myspace.com e che allo stesso tempo ne hanno sancito l'insuccesso, nei termini di una non sostenibilità di medio – lungo periodo, in quanto le pratiche degli utenti di Myspace.com e quelle dello sviluppatore di MOSHI non hanno raggiunto un grado sufficiente di allineamento.

2 IBRIDAZIONE E KNOWLEDGE NETWORKING

Il software libero nasce in opposizione al software proprietario seguendo quella che Richard M. Stallman (1985) definì “la regola d'oro”, ovvero che “se a me piace un programma, io devo dividerlo con altre persone a cui piace. I venditori di software usano il criterio "divide et impera" con gli utenti, facendo sì che non condividano il software con altri. Io mi rifiuto di spezzare così la solidarietà con gli altri utenti.”. Siamo di fronte ad un programma d'azione (D'Andrea e De Paoli, 2008) con una caratterizzazione etica rilevante, caratterizzazione che pone al centro la costruzione di un rapporto di solidarietà tra utilizzatori del software, a discapito della relazione commerciale tra “i venditori di software” e gli individui. Tredici anni dopo *The GNU Manifesto*, Eric S. Raymond (1998) ha proposto una nuova denominazione per il software tutelato da licenze che ponessero al centro l'utente, quella di Open Source, con lo scopo dichiarato di attrarre le imprese impegnate nell'informatica, “adesso abbiamo un interesse pragmatico nel convertirli [...] adesso abbiamo un'opportunità di compiere significativi avanzamenti nel mondo del business senza compromettere i nostri ideali e l'impegno verso l'eccellenza tecnica”. Da allora, la coesistenza tra software libero e imprese commerciali si è dipanata attraverso diversi percorsi: da una parte il coinvolgimento di imprese in progetti di sviluppo esistenti (IBM e Apache, per esempio), dall'altra l'emergere di progetti liberi su codice precedentemente proprietario (Netscape/Mozilla), infine lo sviluppo di soluzioni libere per piattaforme proprietarie. Nonostante ciò, il programma politico sia dei promotori del software libero che dei promotori del software open source è rimasto un programma in opposizione a quello del software proprietario, non più in opposizione agli attori, ma alle pratiche di utilizzo di licenze non-libere, non-aperte, come mostra lo stesso Raymond nel momento in cui paragona le possibilità di successo economico di progetti tutelati dalle diverse licenze (Raymond, 1999). Al centro di questo conflitto vi è la possibilità di condividere la conoscenza: da una parte per ragioni etiche, dall'altra per una superiorità tecnica, economica e organizzativa, del modello di sviluppo distribuito.

La centralità delle pratiche di condivisione della conoscenza è uno dei tratti che permette di vedere nel software libero uno degli elementi propri di ciò che Hakken ha definito *knowledge networking* (2003), ovvero la messa in rete di conoscenza capace di costruire e suscitare meta-discorsi sugli stessi processi di formazione della conoscenza e sua condivisione. Questa condivisione è parzialmente indipendente dalla forma legale di tutela del copyright, ma si instanzia in forme e pratiche di scambio di informazioni e loro rielaborazione che sono invece collegabili alla diffusione delle tecnologie automatizzate dell'informazione nella società contemporanea, in un processo di costruzione di una potenziale nuova formazione sociale che potremmo definire cyberspazio. In questo contesto, i siti di social networking, che poggiano prevalentemente su piattaforme proprietarie (ad eccezione di pochi casi, quali ad esempio "Around Me" o "Mugshot") si propongono come una delle tecnologie che possono potenzialmente portare ad una crescita del *knowledge networking*, nel momento in cui la condivisione di conoscenza ed i discorsi che tramite essi si sviluppano non si limitino a contenuti disgiunti dal processo di costruzione della stessa conoscenza, ovvero se i discorsi che in esso hanno luogo si concentrino in qualche modo sulla infrastruttura che li sostiene e sui processi che li caratterizzano. Da questo punto di vista, un'analisi della mescolanza tra software libero e social networking permette di valutare se e come il processo di *knowledge networking* che caratterizza il software libero si propaghi anche agli utenti di siti di social networking, costituendo una prima, parziale risposta, alle domande sulla effettiva partecipazione dei siti di social networking al *knowledge networking*.

Finora, la letteratura sul software libero e open source è riuscita ad esplorare le relazioni tra software libero e piattaforme proprietarie nei termini di una "innovazione ibrida" (Lin, 2006), innovazione che ha luogo grazie alla presenza di pratiche proprie del software libero, pratiche di messa in rete sia della conoscenza che dell'attività di sviluppo, che hanno una capacità di traslazione degli interessi delle società di sviluppo software (per il concetto di traslazione si veda Callon, 1986). Le pratiche del software libero divengono quindi un oggetto liminale (Star, Greseimer, 1989) tra gli sviluppatori di software libero e le aziende. Il nostro interesse non è però rivolto a questa relazione, ma alla relazione "originaria" del software libero, quella tra diversi utilizzatori di software, e quindi la nostra analisi è mirata ad indagare l'emergere e lo svilupparsi delle relazioni reticolari che si costruiscono tra gli sviluppatori di una tecnologia libera (MOSHI, Myspace Open Source Hacking Initiative²) e gli utilizzatori della piattaforma proprietaria per la quale questa soluzione tecnologica è stata sviluppata (Myspace.com), delle caratteristiche discorsive di queste relazioni, nonché del loro eventuale successo di medio – lungo periodo.

3 CENNI METODOLOGICI

La raccolta dei dati è stata effettuata attraverso interviste via e-mail (Kivits, 2005; Meho, 2006) sia tramite la tradizionale posta elettronica, che attraverso lo scambio di messaggi privati sul sito Myspace.com. A tal proposito è stato utilizzato il profilo personale di una delle autrici di questo lavoro³, dove si dichiara lo scopo di questa indagine in un post del blog afferente al suddetto profilo. Sono stati selezionati per le interviste gli utenti di Myspace che fanno uso di MOSHI, individuati tramite una ricerca per parole chiave "MOSHI stylesheet" nel motore di ricerca interno di Myspace. Tra le persone contattate, due hanno accettato di essere intervistati. Oltre a questi è stato intervistato via e-mail il fondatore stesso dell'iniziativa, di cui è stato possibile reperire l'indirizzo e-mail nel blog a sua cura. Questa raccolta dei dati è stata ispirata dall'indicazione metodologica di stampo etnometodologico (Garfinkel, 1967) che consiste nel "*seguire gli attori e le loro azioni*" descrivendo come questi danno un senso al mondo sociale. In questo articolo le indicazioni etnometodologiche sono inoltre state ispirate dalla prospettiva conosciuta come Actor-Network (Latour, 2005), la quale considera come attori, partecipanti all'azione, non solo gli attori sociali, ma anche gli attori naturali

²<http://myspacehacks.blogspot.com/2006/10/myspace-open-source-hacking-initiative.html>, <http://code.google.com/p/moshi/>

³www.myspace.com/myspacesociology

(Callon, 1986) e le tecnologie (Callon, 1987). Per poter dar conto degli aspetti performativi dei corsi d'azione, l'analisi delle interviste è stata condotta seguendo l'ispirazione della Grounded Theory (Glaser e Strauss, 1967), che propone di partire dai dati senza ipotesi teoriche prestabilite, facendosi guidare dai dati stessi nella comprensione del fenomeno osservato.

4 MOSHI E MYSPACE

Il progetto MOSHI è stato lanciato nel 2006 all'interno del programma Google Summer Of Code⁴ e sospeso a dicembre 2007, mostrando quindi una scarsa capacità di stabilizzazione. Da questo punto di vista, la ricerca si sposta sulla comprensione di come le pratiche proprie dallo sviluppatore principale di MOSHI non si siano allineate a quelle di altri utenti dello stesso progetto e di Myspace.com. MOSHI nasce con lo scopo dichiarato di “civilizzare”⁵ Myspace.com attraverso la costruzione di un Cascade Style Sheets, rilasciato sotto una licenza libera (Mozilla Public License 1.1) che permetta a chiunque lo utilizzi la personalizzazione del proprio profilo utente sul sito Myspace.com, in modo che l'aspetto grafico del profilo stesso sia più “semplice, sensibile, e conforme a web standard” (<http://code.google.com/p/moshi/>). Il progetto nasce quindi problematizzando caratteristiche estetiche e tecniche proprie della costruzione dei profili Myspace.com e riducendo l'importanza del piano etico-legale-organizzativo della condivisione della conoscenza sedimentatasi nel software, che abbiamo indicato come uno degli elementi di conflitto tra lo sviluppo di software libero e software proprietario. Ciò nonostante, da una analisi più approfondita emergerà che questi ultimi aspetti risultano estremamente rilevanti nel processo di inserimento di questo strumento FLOSS all'interno della piattaforma proprietaria in questione, in particolare nel partecipare al fallimento di questo tentativo nel medio-lungo periodo.

Per quanto concerne gli aspetti estetici e tecnici, questi sono fortemente tematizzati dagli intervistati, che sembrano considerarli collegati in maniera quasi indissolubile.

Ad esempio uno degli intervistati (che a differenza degli altri due non si dichiara direttamente coinvolto nel panorama del FLOSS), descrive il CSS MOSHI come un “theme/background” display che si è allineato con la sua richiesta di avere una struttura grafica “graziosa, professionale, semplice e pratica”. In questo caso si distingue la dimensione estetica, in forte associazione con aspetti tecnici legati all'usabilità (Nielsen, 1993). Ciò è evidente anche in un'altra intervista, dove si critica la mancanza di conformità di Myspace a standard W3C, dichiarando che “Myspace has horribly non W3C compliant HTML and CSS”. Questa mancata conformazione ai web standards (parametri tecnici), è qui indicata con l'uso dell'avverbio “horribly”⁶(di connotazione prettamente estetica).

Un'associazione analoga, che coniuga quindi elementi estetici e tecnici in maniera quasi indissociabile, emerge anche in più punti dell'intervista al fondatore del progetto. Infatti, la problematica che l'ideatore di MOSHI individua in Myspace.com -il “twisted” e “convoluted” markup language utilizzato (ad esempio con nomi di classe per i “div” poco intuitivi e quindi una scarsa usabilità⁷)- lo porta a considerare Myspace.com “crappy” e “amateurish”⁸. Per risolvere questo problema, con MOSHI egli utilizza una terminologia più esplicita ed immediata, che rende più semplice il riconoscimento delle classi utilizzate non solo ad utenti esperti, ma anche a semplici lettori del CSS⁹.

⁴http://en.wikipedia.org/wiki/Google_Summer_of_Code

⁵<http://myspacecivilized.blogspot.com/>

⁶ Utilizzando una terminologia Latouriana (2005) , si può dire che i portavoce (*spokespersons*) degli utenti di MOSHI utilizzano i termini “nice, professional, simple, practical” per indicare il proprio *gruppo* di appartenenza, che è quello degli utenti e sviluppatori di FLOSS; mentre indicano con “crappy(ier)”, “convoluted”, “twisted”, “amateurish”, “horribly non standards” l'*anti-gruppo* che satellita intorno alla piattaforma proprietaria Myspace.com.

⁷ L'usabilità è declinata in questo caso in intuitività del linguaggio di programmazione, e quindi accessibilità.

⁸ In merito a Myspace aggiunge anche: “ I do give them (i fondatori di Myspace, n.d.a.) credit, however, for giving users the ability to customize their profiles, however weird and convoluted the means were for doing so”

⁹ “[...] there are countless sites out there that can more or less customize their profile for them with much less effort. So given the broad and largely non-technical user base, I don't think myspace was a good candidate for an open source kind of

Stando a quanto fin qui considerato, le dimensioni estetica e tecnica sembrano essere le più rilevanti. Tuttavia, saranno gli elementi etico-organizzativi a risultare fondamentali nel decretare l'insuccesso di un'iniziativa come MOSHI. Infatti, nell'intervista che più tematizza il movimento OS si hanno solo riferimenti episodici e non particolarmente approfonditi, inducendo l'interpretazione iniziale che gli aspetti etico-organizzativi di MOSHI e del software libero fossero relegati ad elementi di contesto. Inoltre, un intervistato direttamente coinvolto nel panorama del FLOSS si limita a dichiararsi utente di software libero¹⁰, senza sottolinearne l'eticità. A rafforzare questa impressione sono anche gli aspetti lessicali: non si parla mai di "etica", "valori", "comunità" FLOSS, ma piuttosto di "open source fashion" e "open source concept". Gli attori, che in questo nostro lavoro si pongono come portavoce (Latour, 2005) per il gruppo di utenti e sviluppatori di FLOSS, non evidenziano quindi gli aspetti etico/valoriali di questo gruppo. Nonostante questi ultimi aspetti fossero apparentemente marginali nei discorsi degli utenti, una analisi più approfondita ci ha permesso di metterne in luce l'effettiva rilevanza nel processo di crescita e fallimento del programma di civilizzazione che è l'obiettivo di MOSHI.

La dimensione cooperativa che rimanda ad aspetti etico/legali del FLOSS viene arruolata nella definizione che l'ideatore di MOSHI associa¹¹ ad un buon programmatore, il quale:

1. Solves the problem at hand;
2. Solves the problem in a way that others can understand and appreciate;
3. Solves the problem in a way that is maintainable going forward.

L'intervistato precisa che le ultime due caratteristiche da lui indicate sono quelle promosse dalla filosofia Open Source. Egli non solo menziona la filosofia Open Source in quanto promotrice di reputazione (tra chi "capisce e apprezza") e sostenibilità, ma fa anche riferimento all'idea che utenti di un progetto OS lo usino ed aiutino il programmatore a svilupparlo attraverso feedback, indicando questo processo ipotetico come la "classic open source fashion".

In aggiunta a ciò, si prenda in considerazione quello che il creatore di MOSHI indica come ragione del mancato successo del suo progetto:

"By taking off, I think I mean the idea of others taking what I was using and spreading it through their networks and getting back to me with ideas for making it better, in classic open source fashion. That never happened. Instead, I think most people who found it just wanted something sort of quick and dirty that worked for what they needed to do, which I empathize with. But then there are countless sites out there that can more or less customize their profile for them with much less effort. So given the broad and largely non-technical user base, I don't think myspace was a good candidate for an open source kind of project. Not to say, it couldn't work and would not be a good platform for introducing more casual internet users to the open source concept, but it would just take a lot more work than I wanted to put in."

Benché manchi un riferimento esplicito alla comunità di utenti e sviluppatori di FLOSS, da questo stralcio di intervista è possibile notare l'importanza della cooperazione, associata ai membri di questo gruppo, che è venuta mancare nel caso di MOSHI, causandone il fallimento. Sempre lo stesso

project."

¹⁰ Egli si dichiara advocate e soprattutto utente di FLOSS, utilizzando i termini "pragmatist" ed "idealist", legati in particolare alla definizione di "Open Source Software" (Raymond, 1998). È possibile intuire una attenzione privilegiata agli aspetti organizzativi del panorama FLOSS, e un interesse dedicato in maniera meno diretta agli elementi etici di questo movimento. L'intervistato esplicita un giudizio di valore negativo nei confronti del software proprietario, giustificandosi per doverlo utilizzare a lavoro, e identificandosi immediatamente in quanto utente Linux nel tempo libero.

¹¹ Nella stessa intervista emerge nuovamente l'usabilità, precedentemente vista in termini di accessibilità, e ora considerata come un mezzo per la sostenibilità nel tempo del progetto e acquisire reputazione tra gli altri programmatori. L'uso di una terminologia intuitiva permette infatti anche a programmatori "estranei" di mettere facilmente mano al progetto, e di acquisire reputazione tra i pari (Nichols, Twidale, 2003).

fondatore del progetto evidenzia anche che gli utenti non avevano un ruolo attivo, limitandosi spesso a fare domande su come utilizzare il CSS. Questo tipo di interazione non sembra essere stato di particolare interesse per il programmatore, (tanto che egli ha delegato ad una lista di FAQs la funzione di rispondere a questi quesiti), il quale avrebbe preferito innescare quelle pratiche cooperative da lui stesso indicate come intrinseche al concetto di Open Source.

È pertanto possibile suggerire che i processi di traslazione degli utenti di Myspace, interessati ad avere a disposizione un profilo esteticamente accattivante, e quello del fondatore, che con l'introduzione di un progetto FLOSS in questa piattaforma proprietaria sperava di innescare dinamiche tipiche della "open source fashion", non si sono allineate.

In conclusione, benché gli aspetti tecnici ed estetici di questo progetto, e del suo processo di adozione ed uso, siano state le dimensioni più discusse durante le interviste, sono gli elementi legati alla dimensione etico/organizzativa a risultare determinanti nel successo o meno del programma d'azione di un progetto FLOSS come MOSHI su una piattaforma proprietaria. Come evidenzia lo stesso ideatore di MOSHI, un'impresa di questo tipo non è da considerarsi fallimentare in partenza, a causa di vincoli strutturali, ma il raggiungimento di tale obiettivo può richiedere uno sforzo particolare in quanto non risulta avvenire in maniera automatica e naturale.

5 CONCLUSIONI

Nella prima parte di questo paper abbiamo discusso della relazione tra software libero e software proprietario, declinandola secondo tre possibili percorsi: la partecipazione di aziende che sviluppano software proprietario a progetti FLOSS esistenti; l'avvio di progetti liberi da parte delle stesse aziende; lo sviluppo di software libero per piattaforme proprietarie.

Se MOSHI, il caso empirico che abbiamo affrontato, si colloca all'interno della terza possibile relazione, si propone allo stesso tempo come un caso interessante per valutare come siano possibili percorsi di messa in rete della conoscenza tra utenti del software. Abbiamo cercato di indagare la possibile riappropriazione di pratiche di cooperazione e condivisione della conoscenza tra gli utenti Myspace, pratiche provenienti dall'associazione che MOSHI ha costituito tra questi e il FLOSS. Da questo punto di vista, per avvicinarci al knowledge networking del FLOSS ci saremmo dovuti aspettare dei meta-discorsi su Myspace stesso e sui processi ad esso sottostanti da parte degli utilizzatori di MOSHI.

L'analisi condotta ha però mostrato un diverso dipanarsi, dipanarsi che ha costituito il fallimento dell'attività del progetto MOSHI dal punto di vista del suo iniziatore, che ne ha interrotto lo sviluppo al termine del 2007. MOSHI è nato con lo scopo di civilizzare Myspace da un punto di vista tecnico - estetico (aderenza agli standard, semplicità e sensibilità estetica) ed in questo ha raggiunto un discreto successo, al punto che le argomentazioni e le domande degli utilizzatori si sono rivolte specificatamente agli aspetti estetici. Nonostante ciò, la scelta dello sviluppatore iniziale di rilasciare MOSHI sotto una licenza libera ha portato con sé un programma d'azione che prevedeva un arruolamento degli utilizzatori come co-sviluppatori, in accordo con i processi di condivisione della conoscenza propri del FLOSS. Tutto ciò non è però avvenuto, in quanto i corsi di azione degli utilizzatori di MOSHI hanno avuto come interesse dichiarato proprio gli aspetti estetici sottolineati, con scarsa attenzione alle dinamiche organizzative, e ciò ha portato al fallimento del programma d'azione dello sviluppatore iniziale.

Da questo punto di vista, la produzione e adozione di un software usabile e gradevole, come MOSHI, non si è rivelata sufficiente per permettere la riappropriazione delle pratiche di condivisione della conoscenza da parte di altri gruppi sociali, introducendo quindi la necessità di altri oggetti che siano in grado di connettere con successo il FLOSS alle piattaforme proprietarie di social networking.

Bibliografia

- Callon, M. (1986), "Some elements of a sociology of translation", in *Power, Action and Belief*, a cura di Law J., London, Boston and Henley, Routledge and Kegan Paul, pp. 196-233.
- Callon, M. (1987), "Society in the Making", in *The Social Construction of Technological Systems*, a cura di Bijker W., Pinch T. e Huges T.P., MIT Press, Cambridge, Mass.
- D'Andrea, V. e De Paoli, S. (2007), "Geografia del potere e licenze del Software", in *Le tecnologie tra lavoro e apprendimento*, a cura di Gherardi S., Il Mulino, Bologna.
- Garfinkel H. (1967) *Studies in Ethnomethodology*, Prentice Hall: Englewood Cliffs
- Glaser, B., Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine De Gruyt: Chicago.
- Hakken, D. (2003) *The Knowledge Landscape of Cyberspace*, New York: Routledge.
- Kivits, J. (2005) "Online interviewing and the research relationship" in *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*, a cura di Hine, C., Oxford: Berg .
- Latour, B. (2005) *Reassembling the social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford: Oxford University Press.
- Lin, Y. (2006) "Hybrid innovation: How does the collaboration between the floss community and corporations happen?", *Knowledge, Technology and Policy*, 18(4): 86-100.
- Meho, L. I. (2006) "E-Mail Interviewing in Qualitative Research: A Methodological Discussion", *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 57(10): 1284-1295.
- Nichols, D.M., Twidale, M.B. (2003), "The Usability of Open Source Software", *First Monday* 8(1), disponibile on line al sito <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1018/939>
- Raymond, E.S. (1998) "Goodbye, 'Free Software', Hello, 'Open Source'". <http://www.catb.org/~esr/open-source.html>
- Raymond, E.S. (1999). *The cathedral and the bazaar: Musings on Linux and open source by an accidental revolutionary*. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates
- Stallman, R. M. (1985) "The GNU Manifesto" <http://www.fsf.org/gnu/manifesto.html>
- Star, S.L., Griesemer, J.R. (1989). "Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39". *Social Studies of Science* 19 (4): 387-420.