Abandonware: pirateria o salvaguardia?

di Giovanni Cappellini

Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo”
Prof. G. Greco - Esame di “Internet” - Facoltà di Sociologia

La questione dei copyright sul software viene affrontata da F. Carlini nella sua opera “Divergenze Digitali”, descrivendola in termini informali come “beffa” e “danno”. Beffa perché i tempi del copyright sono esageratamente lunghi, danno perché il ritiro dal commercio di un software rende inutili i file scritti nel formato proprietario.

L'autore prosegue con l'esempio di Dan Bricklin, che per riottenere una copia del suo sistema primordiale di fogli di calcolo ha fatto ricorso alla copia abusiva di un amico. La conclusione è che attualmente non c'è bilanciamento tra gli interessi delle aziende private e quello del pubblico; le prime vengono tutelate efficacemente da un'applicazione erronea di brevetti e copyright, il pubblico in teoria deve adeguarsi.

Dan Bricklin è stato fortunato, ma non è andata così bene a Mark Pelczarski, il quale decise nel '96 di rendere disponibili liberamente i giochi di avventura della Polarware / Penguin Software, la sua ex-azienda. Tuttavia Pelczarski non possedeva più tutti i titoli, risalenti agli anni '80, ed ancora oggi nel suo sito ci sono dei “buchi”, ed il timore che pervade i visitatori sta assumendo sempre più i contorni dell'amara certezza di aver perso qualcosa per sempre. Come è possibile quindi pretendere che fra 95 anni, alla scadenza del copyright, ci sarà ancora qualcuno in possesso del software di oggi?

Inoltre, come osserva Walt Crawford, può avvenire quello che è successo col primo cartone animato di Topolino, che aveva un copyright di 75 anni e che sarebbe diventato di pubblico dominio nel 2004, ma che grazie alla Sonny Bono Copyright Term Extension Act (CTEA, firmato nel '98), ha ricevuto altri 20 anni di protezione.

Per arginare il problema e dare la possibilità agli utenti di tornare in possesso di un software ormai non più commercializzato è nato un movimento e una filosofia allo steso tempo: l'abandonware. Scopo è la preservazione e la diffusione del software obsoleto.

La storia

Abandonware tradisce immediatamente il suo etimo: abandoned software. Il termine è stato coniato da Peter Ringering e da Ben, in Israele, nel 1997. Dopo essersi resi conto dell'impossibilità di reperire software per computer di fascia bassa, Ringering e Ben crearono due diversi siti ove rendere disponibili vecchi programmi e giochi, Oldie Computer Site e Classic Gaming Archive. All'iniziativa si aggiunsero altri due siti, in seguito il tutto confluì nell'Abandonware Ring Central (oggi solo Abandonware Ring, mantenuto da "Swizzle"). Davanti alle prime perplessità dei navigatori riguardo alla legalità dell'iniziativa, venne steso il manifesto del movimento sotto forma di FAQ.

In Italia il principale portabandiera è il "sitosenzanome", il cui webmaster, "Martin", ha dato vita anche al manifesto nella lingua di Dante, al circuito di siti italiani e al gruppo free.it.comp.software.abandonware, con una particolare attenzione ai prodotti della creatività dei programmatori della nostra penisola.

La definizione

Secondo le FAQ, un software è da considerarsi "abandonware" in base a due condizioni:

1. quattro (già cinque) anni di vita
2. cessazione della vendita e dell'assistenza

L'abandonware deve essere distinto dal Warez, diffusione illegale di software recente ed in commercio e dall'OldWarez o Abandonwarez (sic), termini che stanno ad indicare la diffusione di software che ha più di cinque anni di vita ma che viene ancora supportato, o che comunque è stato dichiarato come non-abandonware da chi ne possiede i diritti (ovvero chi tace acconsente).

In base alle leggi, l'abandonware è illegale, tuttavia in base al suddetto distinguo tra abandonware e pirateria occorrebbe smettere di ragionare per estremismi e collocare il fenomeno in una sorta di semilegalità, in attesa di una legislazione meno bieca sui copyright per il software.

Il fine giustifica i mezzi

Concetto fondamentale è che il software deve essere considerato una "techné", una forma d'arte da salvare per i posteri anche commettendo una pirateria a tutti gli effetti. Se un'azienda non ha più cura dei propri interessi e non esercita più i suoi diritti, l'abandonware diventa quasi un dovere morale, altro che pirateria.

Secondo Richard Carlson infatti "preservare i vecchi giochi non è una questione di sentimentalismo, antiquariato o collezionismo. E' una questione di storia dell'arte, della narrativa, della musica,

dell'animazione, della programmazione, del disegno e di tutte le discipline coinvolte nella realizzazione dei videogames".

Bisogna tenere conto anche che mentre i bit sono eterni, i supporti che li memorizzano non lo sono. I floppy da 5,25" e da 3,5" si smagnetizzano. I software ludici della sala giochi sono memorizzati su chip, transistor e circuiti, sottoposti a deterioramento. Occorre quindi affrettarsi a trasformare il contenuto dei supporti in files e condividere il risultato, in fondo da vari anni ci preoccupiamo della salvaguardia della carta stampata (progetto Gutenberg) e degli altri media (digitalizzazione dell'audio, cattura del video analogico, scannerizzazione delle immagini). Già che ci siamo, possiamo dire che addirittura è già iniziata la salvaguardia dei contenuti del web, attraverso il WebArchive. Ma nessun ente ufficiale si occupa di salvare il software.

Uno sguardo più approfondito

Citando dalla versione italiana del manifesto, l'abandonware "non è né uno spaccio indiscriminato di vecchio Software tantomeno una filosofia per avere la coscienza pulita. Centinaia di Siti dedicati al fenomeno hanno ampiamente dimostrato di non offrire solo Software illegale ma anche di supportare sia l'utente finale che la Software House."

Il supporto avviene tramite recensioni, consigli e configurazioni per un ottimo funzionamento sulle macchine e sui sistemi operativi più moderni, versioni digitalizzate dei manuali, musiche in formato MIDI o similari, nonché espansioni, patch, updates... una cura che si pone di essere paragonabile a quella che la ditta non può o non vuole offrire. Il supporto nei confronti della Software House consiste nella pubblicità e nei link ai negozi on-line. Tutti questi servizi vengono forniti in una forma totalmente gratuita, anche se le spese di hosting per certi siti sono notevoli. Ecco perché sentirsi affiliati a criminali non può che dispiacere ai webmasters, la cui speranza è che il loro movimento ed i loro scopi vengano accettati e regolarizzati.

La più comune forma di abandonware consiste in vecchi videogames. Molte persone, i cosiddetti "old school gamers", ritengono infatti che se da un canto i videogiochi hanno progredito nella grafica, dall'altro c'è venuta a mancare l'attenzione per la giocabilità e l'originalità, e quindi certi vecchi titoli sono ancora molto attraenti, più di vario materiale che si trova oggi in commercio.

Alcuni pseudo-appigli legali

Per legalizzare l'abandonware, alcuni webmaster si sono appellati al concetto dell'abbandono della proprietà: se una persona cessa di esercitare i propri diritti su di una proprietà, chiunque ha il diritto

di prenderne possesso. Questo concetto legale fallisce nel caso dell'abandonware perché il ritiro di software e la cessazione dell'assistenza alla clientela non significa abbandono della proprietà del software, ma solamente abbandono dei clienti.

Un secondo appiglio consiste in un passaggio della National Information Infrastructure Copyright Act (NIICIA), che dichiara il software non in commercio e più vecchio di due anni come software obsoleto e quindi di libera distribuzione. Tuttavia, come si vedrà in seguito, quello che viene attestato da chi produce software è la *proprietà intellettuale*, che copre il gioco e ciò che gli sta intorno: musiche, grafica, persino il titolo stesso.

La terza giustificazione è basata sul concetto di licenza: i siti abandonware sottolineano che il download è permesso solo da chi possiede la licenza sul software che intende scaricare, compreso chi non ha più il supporto magnetico-ottico e la custodia originali. Tuttavia, anche il servizio di distribuire legittime copie di backup è illegale.

Totalmente infondata invece "la legge delle 24 ore", che permetterebbe a tutti i download ma che ordinava a chi non possedeva gli originali la cancellazione del programma nell'arco della giornata.

I paradossi

Se casualmente vi interessa un vecchio software e scoprite che è ancora in vendita, acquistarlo senza aspettare l'opportunità di scaricarlo gratuitamente è una dimostrazione di aver pienamente compreso lo spirito abandonware. Tuttavia un'azione del genere incoraggia i negozi a tenere più a lungo in listino i titoli, quindi indebolisce il fenomeno dell'abandonware. La conclusione a cui l'autore è giunto dopo un mini-flame su free.it.comp.software.abandonware è un paradosso: l'essenza dello spirito abandonware è far sì che non ci sia più bisogno di fare siti abandonware, ovvero l'abandonware desidera tanto uccidersi. Infatti uno degli scopi del movimento è convincere chi di competenza a pubblicare vecchio software sotto forma di collane economiche o di cambiare la licenza in freeware.

Non è affatto remota la possibilità di un aumento di valore economico per vecchi software. Anzi, quello che sta accadendo sotto i nostri occhi è l'acquisto da parte dei fabbricanti di telefoni cellulari delle licenze sui videogiochi degli anni '80, giochi che vengono riprogrammati in Java e che hanno un'elevata diffusione. Molti titoli della consolle Game Boy Advance sono remakes di giochi per Amiga usciti tra l'85 ed il '95. Nintendo ed Activison hanno distribuito le loro vecchie opere su piattaforme moderne come Gamecube e Playstation. Vero è che i webmaster di siti abandonware sono pronti a inibire il download di un software una volta scoperto che qualcuno ha ricominciato a

venderlo, ma nel frattempo chi lo ha scaricato non lo acquisterà. Quindi in questo senso viene a cadere uno dei capisaldi della filosofia: non rubare soldi alle software house.

L'emulazione

Un software scritto per un Apple II non può funzionare su di un Pentium 4, perché si tratta di diverse "architetture": ogni famiglia di processori (Pentium, PowerPC) mette a disposizione dei programmatori un set di istruzioni diverso. La soluzione al problema è il "porting" (ma bisogna avere a disposizione i sorgenti) oppure usare un *emulatore*, un particolare software che "interpreta" le istruzioni dettate dal programma in qualcosa che il nostro processore può capire.

La crescente disponibilità di emulatori per PC, che ormai copre i computer e le consolle più disparate, permette all'abandonware di rompere delle barriere ed offrire sempre più possibilità di ritorno al passato, anche quando non si è più in possesso dell'hardware originale.

Dato che i nostri PC non sono logicamente dotati di lettori per floppy Amiga o per cartucce Sega, si rende necessaria un'operazione di "dump", che converte il contenuto delle memorie in un unico file, che prende generalmente il nome di "rom".

Mentre gli emulatori sono software legali e distribuiti legalmente, sulle "rom" vige il copyright. Da notare che esistono emulatori anche per consolle recenti.

La reazione dei navigatori

Inutile dire che la disponibilità di download gratuiti ha fatto ben presto girare vorticosamente i contatori dei siti di abandonware, facendo la felicità dei già citati old-school gamers, che hanno potuto rigiocare alle passioni della loro infanzia e scoprire altri capolavori del loro genere preferito ma caduto in decadenza, come le "avventure".

Le persone che hanno avuto la sfortuna di smarrire il proprio software hanno potuto riappropriarsi in maniera più o meno illegittima di ciò che gli apparteneva.

L'abandonware può offrire ai clienti quello che lo SH non possono: il supporto e l'assistenza. Quando i consumatori di games sanno che, seppur pagando, una SH mette a disposizione solo l'acquisto e non i servizi suddetti, allora ecco che scatta il dilemma: perché pagare?

Quando il download non è disponibile sul web, ci sono delle alternative più scomode ma parecchio fruttuose: i canali di chat IRC, i newsgroup, il Peer2Peer.

La reazione delle software house (SH)

Varie SH hanno affidato la tutela delle loro opere ad un ente, l'IDSA (International Digital Software Association), che ha le idee ben chiare sull'argomento: qualsiasi distribuzione di materiale coperto da diritti d'autore è un reato a norma di legge. Viene a cadere quindi la distinzione tra la pirateria di bassa lega e la nobile opera dell'abandonware. Volendo fare una metafora ittica, l'IDSA non fa differenze tra dare la caccia agli squali nell'oceano o fiocinare i pesciolini di un acquario, che lasciano in bella vista il loro indirizzo email e rispondono prontamente.

Non contano anni di vita o presenza del prodotto nei negozi: chi si appropria di un software tramite un sito abandonware commette un reato. I webmaster hanno reagito in una maniera molto saggia: continuano ad elencare il software i cui copyright appartengono ad un membro dell'IDSA, ma alla voce download si legge appunto che lo scaricamento non è più possibile proprio per colpa dell'IDSA. In questo modo gli utenti sono invogliati a tartassare la SH per poter avere una copia legittima dell'oggetto del desiderio.

L'IDSA si basa sul concetto di “proprietà intellettuale”: il destino di ciò che l'azienda produce deve rimanere nelle mani dell'azienda. Caso estremo: l'azienda può decidere di lasciar “morire” le sue creazioni, è un suo diritto. Se non si da' un prova di forza, si rischia di vedersi calpestare i propri diritti.

In ogni modo, catturare gli squali ha una certa precedenza; anche la Microsoft, attraverso Piquette, ha ammesso che ci sono diversi livelli di persone perseguibili. E quando si ha a che fare con dei pesciolini indifesi, un po' di umana compassione non può fare a meno di intenerire anche i duri dell'IDSA.

E' anche vero che in alcuni casi il fenomeno ha convinto le SH ed i programmatori a rendere di pubblico dominio addirittura i sorgenti di pietre miliari come “Betrayal at Krondor”, “B-17: Flying Fortress” e “One Must Fall”. Ma per quello che riguarda la ri-distribuzione, i margini di guadagno sono pressoché nulli, quindi le SH non si cimentano. Stephen Granade ha ipotizzato una regolarizzazione che vede i siti già esistenti come distributori in partnership con le SH, e download legittimi grazie a micropagamenti, tuttavia l'iniziativa non si è realizzata, perché le SH non hanno voluto mettersi in gioco. Aggiungiamo: i micropagamenti si sono dimostrati difficili da gestire, e parecchi visitatori avrebbero cercato da qualche altra parte; è nota la voglia di gratuito degli internauti.

Interpellate sull'argomento, aziende famose come la Sierra, l'Activision e l'Interplay hanno rifutato qualsiasi forma di commento, mentre la Electronic Arts, la Infogrames Entertainment e la Bethesda Softworks non hanno fatto altro che ripetere in coro di non vedere notevoli differenze tra l'abandonware e la pirateria, senza dare però indicazioni sul reperimento del materiale, a parte negozi on-line specializzati o ebay. La EA comunque ha pubblicato sul suo sito Madden NFL 95 e SimCity Classic, ma ha anche fatto perseguire chi distribuiva la loro proprietà intellettuale senza autorizzazione. L'Infogrames, attraverso Jason Bell, ha sottolineato che non mancherebbe l'intenzione di offrire i "grandi classici" agli interessati, ma che la domanda non giustifica un nuovo marketing per vecchi giochi. Bell ha anche ammesso che il fenomeno del Warez è molto più preoccupante.

Tali opinioni da parte di aziende grandi e leader nel settore sono ragionevoli, ma si tratta di opinioni che vengono condivise anche da Pete Hines della Bethesda, il quale si avventura in un paragone piuttosto infelice: «Se la Disney smette di vendere Biancaneve, significa che rinuncia a far valere i suoi diritti? No, la Disney ha pagato per realizzare il prodotto, e può scegliere come venderlo.» Il buon Hines non considera un elemento caratterizzante del software: la rapida obsolescenza. MS-DOS ha smesso da un pezzo di mostrare il suo prompt, e siamo sicuri che non lo vedremo più.

La Nintendo, sul suo sito, non fa distinzioni, affermando che la pirateria delle ROM causa cali nelle vendite dei suoi sistemi attuali. Per quel che riguarda la distribuzione illegale delle ROM del Nintendo 64, si può essere d'accordo, ma certo non si può imputare lo scarso successo del GameCube, rispetto alla Playstation della Sony, alle persone che scaricano le ROM degli anni '80.

Obiezioni delle SH alla ricommercializzazione

Quando le aziende fanno presente che il denaro speso per il marketing sarebbe a fondo perduto, gli utenti rispondono che pochi annunci nei principali siti e mailing list farebbero rapidamente il giro del globo grazie al passaparola tra gli interessati.

Diverso è il problema dell'evoluzione di hardware e software. Le aziende sanno che non tutti sono disposti ad acquistare un 386 solo per far girare le vecchie applicazioni, e che il supporto diventa molto difficile; tuttavia anche in questo caso ci sono dei rimedi. In particolare, per ovviare alla velocità eccessiva dei nuovi processori che fa impazzire i giochi per i PC/XT, esistono programmi di rallentamento, come Moslo'. Per quello che riguarda l'incompatibilità di Windows XP con i giochi scritti per DOS, si segnala gli "emulatori" VDMSound e DOSBox.

I centinaia di siti abandonware presenti testimoniano che ci sono migliaia di persone interessate ai

vecchi giochi; le aziende non devono aver paura di non avere un ritorno economico. Chiaro che non si tratterà dei milioni di dollari che procura il mercato odierno, ma il gioco sembra valere la candela. Inoltre, una tale iniziativa può solo procurare un sano ritorno d'immagine.

La reazione dei programmatori

«Ogni cosa che fa sì che aumenta la diffusione della mia musica è grande». Ecco come si conclude la citazione del pensiero di Courtney Love fatta dal Carlini. La Love vedeva di buon occhio che la gente si procurasse grazie a Napster i suoi brani, a dispetto delle odiate case discografiche. Nel nostro ambito, i cantanti diventano i programmatori; le case discografiche diventano le SH; la RIAA diventa la IDSA; i siti di abandonware fanno le veci di Napster, inoltre i programmi di Peer2Peer moderni supportano sia il trasferimento di musica che di software.

Richard Garriott afferma che l'abandonware è da considerarsi alla stregua di un'infrazione delle leggi del copyright... solo se le SH hanno cura del loro prodotto. Se bisogna scegliere tra perdere un gioco per sempre o vederlo disponibile illegalmente in un sito, allora è meglio l'illegalità, che almeno procura un'immortalità.

Nelle parole di un altro veterano, Tim Schafer, sembra di leggere l'influsso di Courtney Love: «La maggior parte dei programmatori non stanno vivendo più del guadagno delle vendite di questi vecchi giochi. La maggior parte dei creativi che stanno dietro ad essi hanno abbandonato la SH che li ha pubblicati, quindi non esiste la possibilità che le royalties vadano a chi se lo merita. Proseguite, rubate! Diffondete l'amore!" "Preferisco che la gente rubi e usufruisca delle mie creazioni, piuttosto che esse vengano dimenticate".

Più moderato Al Lowe, che tiene a precisare che l'abandonware è accettabile, ma solo quando il software è stato totalmente abbandonato. Will Wright della Maxis si riserva dei timori: è possibile avvalersi delle proprietà intellettuali su di un gioco, magari per farci un fumetto, dopo che esso è stato liberamente distribuito come abandonware?

Prospettive per il futuro

Seppur illegalmente, possiamo essere certi che grazie all'abandonware è stata salvata una buona parte del patrimonio software dell'umanità. Si spera che davanti alla pressione degli utenti, le SH riconoscano l'opera dei webmaster, rendendo disponibili qualche gioco in codice sorgente, ma soprattutto creando delle compilation economiche, magari in DVD. L'IDSA sembra avere pensieri ben più grandi, e rincorrere tutte le relativamente piccole infrazioni dei siti abandonware sembra

essere assurdo. Lo straordinario successo dei giochi Java per cellulare dimostra tutto il valore di giochi con più di dieci anni di vita, e probabilmente i programmatori di oggi cercheranno di ispirarsi di più ai vecchi capolavori, realizzando remake e sequel, proprio come è avvenuto con l'industria cinematografica: una nuova versione di Frogger dopo 18 anni ha conquistato la top-ten delle vendite del 1999. L'abandonware contribuisce a costruire una nuova nicchia di mercato e procurerà maggiori guadagni a chi spende per fare software di qualità.

La tesina prosegue analizzando brevemente alcuni esempi di organizzazioni no-profit che si distinguono nella preservazione del software.

THOU - The Home of Underdogs

"Underdogs" è un tipico termine yankee posto ad indicare qualcosa che è stato sottovalutato, che non è stato apprezzato e che non ha avuto una chance per farsi valere. Pertanto The Home of The Underdogs ospita giochi e programmi per PC ritirati prematuramente dal mercato, e che non sempre sono anche abandonware (manca il requisito dei 5 anni di vita). Una linea di pensiero diversa, quindi, che punta anche alla rivalutazione di giochi freeware.

L'idea del sito è venuta ad una donna sulla trentina di Hong Kong, Sarinee Achavanuntakul, che lavora come banchiere; oggi THOU è uno dei siti più famosi, più belli e più ricchi dell'intera scena (quasi 3000 download, alcuni piuttosto voluminosi).

Questo sito ha subito attacchi da parte dell'IDSA, e la Achavanuntakul ha subito obbedito agli ordini di rimozione di certi download. Tuttavia la Achavanuntakul tiene anche a precisare che alle sue esigenze di chiarimenti e di intermediazione con le SH la IDSA non ha dato nemmeno una risposta.

Consapevoli dei rischi legali, ma anche delle esigenze di preservazione, THOU spera che le SH sappiano superare visioni ristrette, e di trovare una collaborazione.

CAPS – Classic Amiga Preservation Society

Per poter giocare ai vecchi capolavori dell'Amiga, non è sufficiente avere un buon emulatore e inserire il nostro vecchio floppy nel lettore del nostro PC. Il dischetto viene riconosciuto come non formattato. Occorre prima ricavare sull'Amiga un file che rappresenti il contenuto del floppy. Tali file sono messi in circolo su Internet in formato .adf, Amiga Disk File, riconosciuti dagli emulatori. Tuttavia è possibile ricavare un adf solo da floppy sprovvisti delle varie protezione anticopia provviste ai tempi per la pirateria. I giochi in adf sono quindi nella maggior parte dei casi software

craccato, spesso mal funzionante. CAPS ha messo a punto un metodo per ottenere dei file immagini da dischetti Amiga originali, e periodicamente rilascia i nuovi file sui newsgroup appositi. La ricerca di nuovi collaboratori e di dischetti originali è sempre attiva.

Links delle fonti

http://www.abandonwarering.com

http://www.sitosenzanome.it

CanadaComputes.com "Thieves or saviours? Abandonware roosts in legal battleground"

Gamespot "Flashbacks for free: The skinny on Abandonware"

MobyGames "Abandonware in a nutshell - why nobody wins"

Washington Post "Abandoned games kept alive illegally"

Wired "Abandonware: Dead Games Live On"

http://www.the-hunderdogs.org

http://www.caps-project.org