

Cos'è il DRM?

DRM limita ciò che puoi fare con gli apparecchi elettronici o i supporti multimediali che acquisti. E' il tentativo che hanno messo in atto produttori di hardware, software e di supporti digitali come la Apple di controllare tramite la tecnologia ciò che puoi o non puoi fare in casa tua con i dispositivi digitali e i supporti audiovideo (DVD, CDROM, file multimediali, etc.) che hai regolarmente acquistato.

Le multinazionali dell'hardware, del software, della musica e dei film, le cosiddette "Big Media", la chiamano "Gestione dei DIRITTI Digitali", sperando che tu non ti renda conto delle restrizioni che vengono messe in atto ma dal momento che l'unico "diritto" che viene gestito in questo modo è il loro "diritto" di limitare la tua libertà sarebbe più corretto chiamarla "Gestione delle RESTRIZIONI digitali".

Le limitazioni imposte tramite il DRM non sono limitate alla musica o ai film: controllano cosa puoi fare con il software o i tuoi dati. Pensa a quanto tempo passi al computer o usando apparecchi elettronici o di trasmissione dati: il DRM può trasferire alle Big Media il controllo di questa parte della tua vita. In pratica, il DRM può monitorare e riportare il tuo comportamento ad altri!

Cosa c'è che non va con la Apple e iTunes

Le Big Media puntano sulla tecnologia per cercare di ridurre, nel loro esclusivo interesse, comportamenti perfettamente leciti come ad esempio effettuare copie di salvataggio di musica o per ascoltarla nell'autoradio o nel lettore portatile, ridefinendo di fatto questi atti come se fossero un nuovo uso del bene e quindi chiedendo un pagamento aggiuntivo -- tramite la tecnologia inserita in chip o software appositi, indipendentemente dalla legislazione applicabile nei vari Paesi.

In questo momento la Apple è in testa in questa rincorsa alla limitazione dei diritti degli utenti: ogni canzone o filmato che compri dagli store iTunes è *infetto*. All'inizio, il DRM limitava le copie possibili ad un numero di 10. Dopo breve tempo il limite è sceso a 7. Di fatto nulla può impedire alla Apple di diminuire ulteriormente questo limite. Immagina di dover pagare un euro per ogni canzone che inserisci in un CDROM, o di non poter nemmeno scrivere il CDROM...

Ecco a cosa serve il DRM, a sottrarti il controllo su ciò che puoi fare e a passarlo alle Big Media come la Apple. L'hardware e il software che vendono serve a rafforzare la loro capacità di controllo rendendo sempre più frustrante e costoso fare ciò che vuoi con le cose che acquisti.

Riprenditi la tua tecnologia! Tieni lontano il DRM dal tuo computer, da casa tua e dalle tue tasche. Smettiamo di foraggiare chi vuole limitare la nostra libertà!



Trusted Computing? *No, grazie!*

Il **Trusted Computing** è una tecnologia sviluppata dal Trusted Computing Group (avviato da AMD, HP, IBM, Infineon, Intel, Lenovo, Microsoft, Sun Microsystems) e il termine "trusted" -- *affidabile* -- non va inteso tanto dal punto di vista dell'utente finale bensì da quello dei progettisti dell'hardware e del software che dovrà funzionarci, nel senso che si vuole impedire a monte il funzionamento di software non voluto o non previsto dal progettista.

A sentire i promotori di questa tecnologia il senso dovrebbe essere quello di impedire a programmi "non certificati" -- come i virus ed altri programmi aggressivi -- di funzionare nel computer "trusted", ottenendo così sistemi più sicuri per gli utenti. In realtà, analogamente a quanto avviene con il DRM, questa tecnologia mette ancora una volta il controllo delle nostre azioni nelle mani dei produttori di hardware e software: con la scusa di difenderci dai virus possono introdurre forzatamente tecnologia non richiesta dall'utente e al contempo *impedirgli* di utilizzare il software che preferisce, come ad esempio di installarci il sistema operativo GNU/Linux!

Paradossalmente, potrei arrivare a dover pagare una certificazione per essere autorizzato ad *utilizzare nel mio PC programmi scritti da me!*

Cosa posso fare?

Informati sempre sulle caratteristiche di hardware, software e supporti digitali che stai per acquistare, prima di procedere all'acquisto;

parla di questi problemi con i tuoi amici e non accettare un regalo se non sei certo che esso non contenga questi *difetti programmati!*

Alcuni esempi di dispositivi o programmi con DRM:

- **Windows Media Player** (usa un'intestazione DRM nel formato WMV che contiene un url da cui prelevare una chiave necessaria per suonare la parte cifrata di un file audio)
- la **Xbox** e la **Xbox 360**
- i nuovi **lettori DVD**
- la **PlayStation 2**
- la **PlayStation Portable (PSP)**
- l'**iPod** di Apple
- gli apparecchi con il marchio **Microsoft PlaysForSure**
- i dischi **Blu Ray (BD)**
- i sistemi operativi **Symbian OS, Windows Mobile** e gli **smartphone con Java MIDP**

Diversi elenchi di hardware contenente un chip dedicato al Trusted Computing sono recuperabili in rete, ad esempio su http://www.no1984.org/Hardware_TC-compliant

Per scrivere questo volantino sono state consultate queste fonti:

- **DefectiveByDesign.org**, una campagna della Free Software Foundation sostenuta da CivicActions.com.
- **Wikipedia**, wikipedia.org, l'enciclopedia libera on-line.
- Documenti della **Free Software Foundation**, <http://www.fsf.org>.
- **no1984.org**

Copyright © 2006 Andrea Brugiolo <nick@linux.it>

Puoi distribuire copie letterali di questo documento a condizione che le note di copyright e questa nota siano riprodotte.

Gli esempi di tecnologia DRM riportati in questa pagina sono stati tratti da testi © 2006 GNU FDL di Wikipedia:
http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Rights_Management
http://en.wikipedia.org/wiki/Blu-Ray_Disc