

e-pensiero  
13

Jon Katz

# Geeks

Storia di due ragazzi perduti in fuga dall'Idaho  
sull'onda di Internet

traduzione di Renato Spaventa

I edizione: settembre 2001

© 2000 Jon Katz

© 2001 Fazi Editore srl

Via Isonzo 42, Roma

Tutti i diritti riservati

Titolo originale: *Geeks. How Two Lost Boys Rode the Internet out of Idaho*

Traduzione dall'americano di Renato Spaventa

Grafica di Maurizio Ceccato

Copertina di Fabio Rizzo

ISBN: 88-8112-184-0

[www.fazieditore.it](http://www.fazieditore.it)

[www.businessinternational.it](http://www.businessinternational.it)

[www.biweb.it](http://www.biweb.it)

[www.libuk.com](http://www.libuk.com)



Fazi Editore

us n ss  
Int r n t n l

*A Rob (CmdrTaco) Malda  
e Jeff (Hemos) Bates*

## I N D I C E

Ringraziamenti	15
Introduzione	17
1. Primo incontro	44
2. La casa dei geeks	57
3. Il club dei geeks	66
4. Andarsene, e alla svelta	77
5. Il viaggio	94
6. Il giorno del Ringraziamento	110
7. Quanto possono cambiare le cose	118
8. Fuga da Richton Park	134
9. Il preside	156
10. La bocca dell'inferno	176
11. Non aspettatevi miracoli	209
La lettera	212
Finito	214
Epilogo	216

**Geek (nome)** [probabile origine dal termine dialettale inglese: 'geek', 'geek fool'; dal basso-medio germanico 'geck'; prima comparsa nella lingua scritta: 1914]: 1. persona intellettualmente capace ma spesso oggetto di disapprovazione sociale; 2. qualcuno che si esibisce in occasione del carnevale e di altre feste, e che a causa delle sue esibizioni, tra cui staccare a morsi teste di polli o serpenti, è spesso considerato alla stregua di un "selvaggio".

*Merriam-Webster Dictionary*

**Computer Geek** n. 1. Qualcuno che mangia le "cimici" dei computer per guadagnarsi da vivere. Qualcuno che soddista tutti gli stereotipi negativi sugli hacker: un monomaniaco asociale, maleodorante, con la faccia butterata e la personalità di un *cheese grater*. Il termine, se usato da chi non fa parte della tribù, è un insulto a tutti gli hacker (per analogia, considera il diverso significato del termine 'nigger' nel dialogo tra persone di colore o tra "bianchi" e "neri"). Il computer geek può essere sia un individuo privo di ogni pregio sia un proto-hacker allo stadio larvale. In quest'ultimo caso può essere chiamato anche 'turbo nerd' o 'turbo geek'. Vedere anche: *propeller head*; *clustergeeking*; *geek out*; *wannabee*; *terminal junkie*; *spod* e *weenie*. 2. Alcuni

individui che si autoproclamano geek usano l'appellativo attribuendogli una connotazione positiva o di protesta (sembra che quest'uso del termine geek sia successivo al 1990).

ERIC S. RAYMOND,  
*The New Hacker's Dictionary, terza edizione*

**Geek:** termine utilizzato per indicare una persona che, per una ragione o l'altra, è considerata socialmente indesiderabile. Il computer geek è persona socialmente inetta ma, al contempo, esperta nell'uso dei computer. Man mano che i computer divengono strumenti indispensabili per la vita di tutti, il termine geek è considerato più come un complimento che come un insulto.

MIKE MCCONNELL  
*High-Tech Dictionary*

**Geek:** abbreviazione per 'computer geek' – un individuo la cui passione per i computer sopravanza le normali passioni umane. In base al contesto, il termine 'geek' può essere utilizzato per significare disprezzo o simpatia. Essenzialmente i termini 'geek' e 'nerd' sono sinonimi.

*Webopedia*

**Geek:** la Encarta Encyclopedia non dà alcuna definizione del termine 'geek'.

*Microsoft Encarta Encyclopedia,  
edizione 1998*

**Geek:** un membro della nuova élite culturale caratterizzata da individui socialmente scontenti amanti della cultura pop e delle nuove tecnologie. La maggior parte dei geeks sono cresciuti in un sistema educativo soffocante e privo di qualsiasi stimolo creativo, circondati da persone ostili e valori

sociali antiquati. In questo contesto hanno sviluppato una delle culture più libere e inventive del pianeta: Internet e il World Wide Web. Ora i geeks gestiscono i sistemi che controllano il mondo.

I geeks mostrano una tendenza a un'intelligenza esclusiva, ad essere individualisti senza compromessi. Per questo sono spesso oggetto di un risentimento che porta all'esclusione e all'isolamento.

I geeks sono facilmente identificabili poiché nutrono una profonda passione per le cose che fanno, sia per lavoro che per gioco. Inoltre, possiedono un senso dell'umorismo peculiare: amaro, selvaggio, da outsider.

I geeks diffidano dell'autorità, di qualsiasi autorità. Negli ultimi tempi i geeks hanno occupato una posizione di rilievo nella società, ragion per cui il termine 'geek' ha oggi significato positivo. I geeks sono, ormai, oggetto d'invidia per il loro status: il termine 'geek' ha perso il suo significato originario, che stava a indicare chi, durante feste e carnevali, staccava a morsi teste di pollo.

JON KATZ  
*Jackson Township, New York  
giugno, 1999*

## R I N G R A Z I A M E N T I

Molte persone mi hanno sostenuto nello scrivere questo libro.

Ringrazio Cate Corcon, redattore di Hotwired, al quale molti anni fa presentai le mie prime teorie sui geeks; lui ha incoraggiato, pubblicato e curato i miei primi scritti sull'argomento; e Mike Kuniavsky, un pioniere geek; e, in particolare modo, Luois Rossetto.

Sono grato ad Ann Godoff di Random House per avere accettato questo libro, nonostante non avesse la minima idea di cosa parlassi. Ringrazio anche Brian McLendon e Bruce Tracy, e Diana Frost di Villard e Random House; e Brian De Fiore.

Sono riconoscente a Beverly Kees, Ken Paulson, Paul McMasters, Adam Powell e Brian Buchanan del Freedom Forum per avermi offerto il loro sostegno in un momento cruciale.

Ringrazio Jann Wenner, Bob Love e Will Dana di «Rolling Stone» per avere apprezzato l'idea fin dal primo momento e per avermi incaricato di scrivere una storia su Jesse Dailey ed Eric Twilegar, rendendo così possibili i miei viaggi nell'Idaho e a Chicago. Meritano inoltre tutta la mia gratitudine il saggio David Malley, che mi ha aiutato a mettere in ordine mucchi di e-mail, nastri e appunti, e Deb Goldstein, così come Daryl Lindsey.

Sono particolarmente grato a Rob Malda e Jeff Bates di Slashdot per avermi ospitato sul Web e per aver pubblicato «La bocca dell'inferno» e tutta la relativa corrispondenza. Ricchi di talento e di buoni principi, rappresentano le migliori qualità dell'essere geek.

Kathy Anderson e Theodore O'Neill, dell'Università di Chicago, hanno creduto in una nobile impresa che sembrava impossibile. Mike Brown, del dipartimento di Inglese alla Middleton High School nell'Idaho, mi ricorda che l'insegnamento può essere la più nobile delle professioni.

Grazie a Flip Brophy, Ruth Coughlin, mia moglie, Paula Span e al mio amico Jeff Goodell; a John Heilemann, a George e Janet Scurria che mi sono stati di grande aiuto; e a Mary Robertson.

Devo molto alle migliaia di geeks che in questi anni, attraverso i loro e-mail, mi hanno raccontato le loro storie, hanno condiviso con me le loro teorie, messo alla prova le mie convinzioni, offerto il loro incoraggiamento. Loro stanno costruendo la sottocultura più eccitante del mondo.

Soprattutto, sarò sempre riconoscente a Jesse Dailey, che mi è venuto incontro attraverso il "miracolo" di Internet, ed Eric Twilegar. Hanno aperto la porta della loro vita a uno straniero. Hanno trascorso con me innumerevoli ore, faccia a faccia, al telefono, via e-mail o attraverso altri sistemi di comunicazione. Gentili, coraggiosi, sinceri, hanno sempre risposto alle mie continue domande di carattere personale. Inoltre, hanno reso possibile la mia prima "uccisione" virtuale, giocando a Doom. Sono dei geeks terrificanti, destinati alla gloria.

## I N T R O D U Z I O N E

A volte avete provato una sensazione di estraneità, o meglio: la sensazione di essere l'Estraneo. Come ogni sensazione, come ogni cosa, c'è stata una prima volta, una prima consapevolezza. Forse durante l'infanzia, quando, soli nella vostra stanza, stavate curando i vostri pesci tropicali, componendo poesie, chattando online o giocando solitari al computer. Forse durante la prima giovinezza, quando, a scuola, pregavate che finisse l'ora di ginnastica, che la ferocia dei vostri compagni avesse fine. Forse durante il liceo, mentre passavate il tempo alla finestra, o quando nei corridoi eravate oggetto di scherno. Forse quando passavate i fine settimana a guardare la tv, invece di andare alle feste del sabato sera.

L'estraneità, come ogni sensazione, può ripetersi nel tempo, evolvendo in una condizione dello spirito. Si accumulano insicurezza, dolore, consapevolezza della propria condizione. Arriva un punto in cui non si hanno più molti amici. I coetanei vi fuggono: non siete portati per lo sport, non siete interessati allo shopping, gli insegnanti vi ignorano. Poche sono le attività scolastiche cui, potendo, vorreste prendere parte. Vi piace fare cose che agli altri non piacciono.

Provate un senso di alienazione, a volte lieve, a volte incontrollabile. Questo sentimento può durare pochi anni o una vita intera. Dipende da dove vivete, dai vostri genitori,

dagli insegnanti, dagli amici, da quanto siete bravi a celare la vostra intelligenza.

Anno dopo anno, vi accorgete di avere un'unica ancora di salvezza: la tecnologia. I computer sono la vostra passione. I computer vi danno potere. Avete capacità peculiari: installare nuovi sistemi operativi, confidare le gioie e i dolori a vostri simili sparsi nel mondo, vendicarvi via cavo sui vostri aguzzini (cosa che a scuola, nel mondo reale, non potete fare).

Finalmente potete esprimere le vostre capacità e competenze. Finalmente avete una fonte di distrazione e di fuga. Finalmente siete in grado di dare una direzione alla vostra vita. Finalmente potete esprimere la profondità e la grandezza del vostro essere.

Arriva sempre il momento in cui i geeks diventano consapevoli di essere geeks. Un momento in cui, come gli omosessuali e le lesbiche, prendete coscienza della vostra condizione. Sapete chi siete. Sapete chi non sarete mai.

«Un giorno, durante il mio secondo anno di liceo, ero seduto alla caffetteria della scuola e guardavo i miei compagni di studi: ridevano, si divertivano. Io, invece, cercavo solo il modo di tornare a casa al più presto: volevo giocare a Quake. D'improvviso capii: non sarei mai stato come loro. Loro non mi avrebbero mai permesso di far parte del gruppo. Diventai un geek... non posso dire che da allora la mia sia stata una vita da sogno. Ma, da quel giorno, me la cavo». Così mi scriveva Jason, un ragazzo, via e-mail.

Alcuni geeks dicono che, dopo aver preso coscienza della loro condizione, si sono sentiti a loro agio. Altri dicono che non ci sono mai riusciti. Comunque sia, arriva un momento in cui si supera il senso di estraneità al mondo, ci si riconosce per chi si è. È un rito di passaggio comune a tutti i geeks.

La consapevolezza di essere geek non si acquisisce senza conseguenze. Rimangono cicatrici interiori. Cicatrici che a

volte si rimarginano: allora la vita si fa soddisfacente. Cicatrici che a volte continuano a far male: allora si danneggia se stessi o, qualche volta, si danneggiano gli altri.

Chi è fortunato supera l'iniziazione alla condizione di geek. Magari perché frequenta un'università dove c'è una comunità di geeks, gente che ti accetta per quello che sei, che ti fa sentire importante, vitale. Chi è fortunato troverà una nuova, meravigliosa nazione, dove connettersi istantaneamente con i propri simili. Un luogo dove la sua capacità e la sua intelligenza, finalmente, contano davvero.

I geeks possono essere programmatori, Web designer, artisti, impiegati, tecnici, registi o scrittori. In ogni caso, da qualche tempo è iniziata l'Ascesa dei geeks. Se siete geeks, allora sappiate che le persone hanno bisogno di voi. Vi pagheranno. Non potranno più trattarvi con sufficienza. La vita non sarà forse un sogno, ma sarà comunque diversa dal momento in cui avrete acquistato potenzialità e consapevolezza della vostra condizione di geek. Benvenuti: siete stati invitati a entrare in quella che, al momento, è la festa più grande e più esclusiva al mondo. Il party di Internet. Il party del World Wide Web.

## L'ASCESA DEI GEEKS

La prima volta che ho visto con i miei occhi l'Ascesa dei geeks stavo finendo il tour di presentazione del mio primo libro di saggistica. Era una fredda mattina del 1996 e mi trovavo a Chicago dentro uno squallido studio di una TV via cavo. Il mio libro, *Virtuous Reality*, era una raccolta di saggi che parlavano di giovani, cultura, violenza e moralità. Era una difesa a 360 gradi della cosiddetta "cultura del video" (Rete, Web, TV, film) contro la retorica di quei politici, giornalisti e accademici che tuonavano annunciando il crollo

della nostra civiltà. Una presa di posizione, la mia, che aveva scatenato una reazione piuttosto vivace: per settimane avevo affrontato in dibattiti mediatici i cosiddetti intellettuali e i rappresentanti di associazioni che contenevano tutte la parola «decenza» nella loro denominazione. Io facevo la parte del degenerato, dell'Anticristo. Ero un campione di perversità, l'araldo della pornografia.

Lo show mattutino di cui ero ospite era, per fortuna, una delle ultime tappe del tour. Era molto presto. A parte il presentatore, i cameraman, i tecnici, il produttore, la mia promotrice editoriale e il sottoscritto, non c'era anima viva. Il vento soffiava forte all'esterno. Avevo le dita intrizzite dal freddo, nonostante la tazza calda di caffè che stringevo nelle mani.

Il produttore, frenetico per condizione professionale, mi guidava attraverso il trucco, mi indottrinava – 90 secondi d'orologio – e mi spingeva nello studio. Nei monitor della stanza verde Brian, il presentatore, propinava al pubblico la solita manfrina (ormai mi ero abituato) per catturare almeno un po' di attenzione.

«Ecco un punto di vista interessante», diceva amabilmente mentre mi preparavo a salire sul set, «un ex produttore televisivo, padre per di più, dice che Internet non è un pericolo per i vostri figli!».

Non ce la facevo più. Dopo settimane di dibattiti, ero stanco, nauseato da me stesso, dal bla-bla che usciva dalla mia bocca e da quelle dei miei intervistatori, schifato dalle persone con le quali dovevo discutere, come la rappresentante di Parents for Democracy che avrebbe parlato via telefono da Washington DC. Sembra che tutti i rappresentanti dei “movimenti per la decenza” abitino a Washington.

«Solo la scorsa settimana», annunciava con tono allarmistico (quanta professionalità!), «una bimba di nove anni è stata portata in un parco e violentata. Aveva conosciuto il

mostro online. Mr Katz, lei sta forse dicendo che dovremmo far finta di niente?».

Brian fece una faccia compresa. «Che cosa orribile!», disse con un tono molto meno amichevole di prima. «Cosa risponde, Mr Katz?».

«Brian», feci, «è ridicolo». «Sono qui, in uno studio televisivo. Ogni giorno trasmettete tonnellate di schifezze: soap opera, ad esempio, o sparatorie. E devo spiegare che Internet non è un posto pericoloso! È più probabile che un aereo cada sulla testa dei nostri figli piuttosto che si facciano del male navigando in Rete».

Allora successe qualcosa di sorprendente (per me e Brian). Era o non era il suono di un applauso quello che proveniva dalla penombra dello studio? Brian arrossì, esitò e si riprese. Incuriosito, mi guardai intorno. Ad applaudire erano stati due cameraman, in piedi nello studio. Anche i tecnici nella camera di registrazione si erano uniti a loro. Scuotevano la testa in cenno di assenso, sorridevano, salutavano, facevano OK con il pollice verso l'alto, gridavano «Sii!», «Giusto!».

Un tempo ero stato produttore esecutivo di CBS Morning News. Sapevo bene come avrebbe reagito il management di CBS – e anch'io, se per questo – a una manifestazione simile. Qualcuno ci avrebbe rimesso le penne. Alla prima pausa pubblicitaria, Brian era livido dalla collera: «Bastardi. Non ci posso credere».

«Incredibile!», esclamai, sorpreso e contento. E aggiunsi: «Come hanno potuto! Saranno licenziati!».

«Sei matto?», ruggì Brian, «abbiamo appena messo in piedi una nuova camera di controllo digitale e un sistema di ripresa automatizzato. E stiamo cercando di risolvere tutti i problemi. Come potremmo licenziarli? Nessuno sarebbe in grado di gestire il cazzo di sistema!».

Prima di uscire, mi fermai alla camera di controllo. Tre ragazzi sedevano di fronte alla console tutta luci e suoni

intermittenti, come in un'astronave. Mi guardavano sorridendo e nel frattempo si davano il cinque. Avevano capelli abbastanza lunghi e arruffati. Indossavano T-shirt – una ispirata a *Star Trek*, un'altra con scritto GLI HACKER VOGLIONO IL SESSO!, l'ultima – che mi colpì più di tutte – con le parole ORGOGLIO GEEK.

Si presentarono stringendomi la mano, augurandomi ogni bene e dandomi sonore pacche sulle spalle, quasi fossi stato un rappresentante del popolo. Non mi era mai capitato nulla di simile durante le presentazioni dei miei libri. Mi piaceva. «Grazie», dissi. «Non finirete nei guai, spero!».

Tutti e tre risero. «Ehi, non ti preoccupare, siamo al sicuro qua dentro! Possono trovare centinaia di presentatori. Centinaia di belle facce. Cambiano manager ogni mese. Noi siamo qui da due anni. Abbiamo costruito *noi* questa camera di controllo. Le telecamere, la grafica, le scritte commerciali, è tutto computerizzato, è tutto in digitale. Siamo qua, siamo unici, siamo insostituibili. Benvenuto nel regno dei geeks».

Durante il tour di presentazione del mio libro, spedivo regolarmente aggiornamenti a Hotwired, il sito Web per cui scrivevo. Un argomento che appassionava: c'era chi seguiva i miei viaggi, chi criticava le mie interviste, chi veniva di persona quando firmavo i libri, chi interveniva ai talk show. Scrisi un pezzo intitolato *L'Avvento dei geeks*, in cui descrivevo il mio incontro con i ragazzi dello studio di registrazione. Il giorno successivo alla pubblicazione, ricevetti centinaia di e-mail provenienti da tutta la nazione. Tutti, senza distinzione, annunciavano l'orgoglio di essere geek.

Fu come vedere un nuovo mondo. La parola «geek» non indicava più uno che stacca teste di polli a morsi. I nuovi autoproclamatisi geeks mi invitavano a visitare uffici, case, studi. «Noi gestiamo i sistemi che gestiscono il mondo», diceva un e-mail da New York. «Poco tempo fa, le porte

degli amministratori delegati sarebbero rimaste chiuse. Oggi, sediamo al loro fianco. Siamo i soli a sapere come funziona il sistema, come recuperare i file, come gestire il sistema nervoso dell'impresa. Siamo indispensabili».

D'improvviso, ero stato introdotto in una società che per me era stata, fino ad allora, segreta. Dovunque andassi – Wisconsin Public Radio, CNN, radio di San Francisco e Los Angeles – comparivano tipi in T-shirt, in maggioranza giovani maschi. Sembravano più sicuri di sé e sorridenti degli altri. Mi davano pacche sulle spalle, offrivano di pagarmi una pizza, mi mettevano in guardia dall'incontro con presentatori ostili, dall'intervistare chi non capiva. Tutti sembravano pubblicità di *Guerre Stellari*, o di qualche Internet service provider, o di *Beavis and Butt Head*, o di siti Web e videogiochi di ogni tipo.

Man mano che mi inoltravo nel territorio dei geeks, scrivevo articoli per Hotwired. E-mail di risposta mi giunsero a quintali per mesi. Le ricevo ancora oggi.

L'impero dei geeks è nato per caso. Quasi nessuno fu in grado di predire l'importanza, anche in termini di diffusione, che Internet avrebbe avuto. Si legge in un documento del dipartimento del Commercio datato 1998: «L'adesione a Internet non ha precedenti nella storia delle tecnologie. Ci vollero 30 anni prima che 50 milioni di persone usassero la radio e 13 anni per la TV. Dall'uscita del primo PC passarono 16 anni prima che 50 milioni di individui adoperassero quotidianamente i computer. Internet ha raggiunto il traguardo in 4 anni».

Una generazione fa, il termine «Internet» era ignoto a gran parte degli americani. Il Computer Industry Almanac afferma che quest'anno gli Stati Uniti avranno più di 150 milioni di utenti in Rete.

Gli storici affermano, e a ragione, che l'umanità ha visto

altri periodi di innovazione tecnologica: il Rinascimento, la Rivoluzione industriale. Ma è difficile trovare una simile convergenza tra sottocultura e boom economico. Le imprese tecnologiche stanno crescendo a un ritmo tale che qualsiasi cosa si pubblichi è subito obsoleta. L'American Electronics Association ha calcolato che l'industria high-tech impiegava 4.300.000 persone. Un dato già in difetto al momento della scrittura di questo libro, e che sarà ancora più inattuale mentre leggete queste pagine.

I geeks hanno un futuro privo di ostacoli, come dimostrano le statistiche del mercato del lavoro. All'inizio del 1998, il dipartimento del Commercio degli Stati Uniti prevedeva che, da un momento all'altro, si sarebbero creati circa 190.000 posti di lavoro nell'IT. Il Bureau of Labor Statistics affermava che le prime tre figure professionali di maggior successo negli anni a venire sarebbero state: esperti in scienze informatiche (che possono trovare lavoro come teorici, ricercatori o inventori), ingegneri elettronici (esperti nella programmazione, configurazione e sviluppo hardware e software, inclusa la gestione di reti) e analisti di sistema in grado di risolvere problemi locali o di adattare i sistemi informatici alle necessità sia del singolo sia dell'azienda.

In sintesi, i geeks sono gli artefici della nuova economia globale. Mantengono e allargano continuamente i confini di Internet e del World Wide Web. Sono ben pagati: secondo la National Association of Colleges and Employers, al primo impiego i salari si aggirano tra i 35.000 e i 40.000 dollari. La domanda di lavoro è così forte che molti, geeks e non, frequentano o abbandonano l'università. Incubatori "d'élite" come Caltech, Stanford e il MIT si lamentano che i migliori studenti abbandonano i corsi per andare a occupare posizioni ben remunerate nel settore tecnologico. I migliori, oltre a un buon salario, ricevono anche le stock options. Tutto prima di aver raggiunto i trent'anni.

La società ha disperatamente bisogno dei geeks. Ma non per questo fa mostra di amarli. Accade, infatti, che i geeks, sia dal punto di vista personale sia dal punto di vista professionale, siano guardati con circospezione se non con diffidenza. Langdon Winner, esprimendo un parere condiviso da altri storici, ha scritto che nel corso della storia c'è sempre stato un diffuso disagio nei confronti sia della scienza sia della tecnologia, disagio che ha spesso assunto un carattere quasi religioso.

Guardate quanta indignazione morale è espressa nelle parole dei media e dei politici quando parlano di tecnologia. Indignazione per l'overdose di TV, per la commercializzazione di videogame violenti, per la presenza di siti porno su Internet. Allarme per la presenza di ladri, pervertiti, vandali e mercanti di odio online. Media e politici chiedono a gran voce l'adozione di v-chips, di software che filtrino l'accesso a siti Internet "pericolosi". Per ulteriore assicurazione, pretendono anche d'inviare a tutte le scuole i Dieci Comandamenti.

Se ci sentiamo spaventati o scandalizzati dalla diffusione delle nuove tecnologie e della cultura ad esse sottesa, cosa dobbiamo pensare dell'élite tecnologica che lavora alacremente perché tutto ciò accada? La settimana dopo la carneficina al liceo di Columbine ho ricevuto un e-mail da un individuo che si firmava Rocket Roger: «Perché ho la sensazione che tutti loro – politici, insegnanti, datori di lavoro – ci odino più che mai?».

Non deve sorprendere se i geeks sono, a loro modo, xenofobi. I geeks spesso vedono il mondo, soprattutto il mondo del lavoro, come diviso in due: i vincitori e i perdenti. I perdenti sono spesso descritti come "cretini in giacca e cravatta". Sono ostacoli irritanti all'efficienza e al progresso tecnologico.

Un geek ha descritto il conflitto con i "normali" usando queste parole: «Noi creiamo i sistemi che i "cretini in giacca e cravatta" si divertono a incasinare».

I “cretini in giacca e cravatta”, i colletti bianchi, considerano i geeks asociali, inaffidabili e difficili da gestire. Ma non ne possono fare a meno. È necessario sopportarli. I “normali” sono particolarmente irritati: i geeks hanno un potere contrattuale tale che possono permettersi il lusso di non dover “normalizzarsi”, di non dover “crescere”, diventare “responsabili” e “adulti”. Non hanno l’obbligo di conformarsi, come devono fare gli altri una volta entrati nel mondo del lavoro.

I geeks affermano: «E perché non dovremmo mantenere la nostra autonomia e il nostro potere?». I geeks possono essere insopportabilmente arroganti. Il fatto è che i geeks hanno conoscenze che la maggior parte delle persone ignorano, possono fare cose che la maggior parte della gente non è in grado di fare.

Fino a ora, nerd e geeks sono stati considerati assolutamente privi di fascino e utilità. I geeks non avevano mai goduto di un’elevata considerazione sociale. Né avevano mai potuto esercitare un’influenza nella società. Poi venne l’era di Internet, la moda di Internet. D’improvviso, gli “estranei” avevano le leve del comando. I geeks erano i migliori – spesso i soli – a operare con i sistemi più sofisticati e vitali della Rete. La domanda di lavoro eccedeva spesso l’offerta. Per la prima volta nella storia, era arrivato il momento dei geeks.

## CHI SONO I GEEKS?

Chi sono, veramente, i geeks?

Ho passato anni a farmi questa domanda. Non penso che esista una risposta univoca.

Ho incontrato e ho intrattenuto corrispondenza con molti geeks. Un’esperienza che ha modificato il mio modo di vedere le cose: non si possono ridurre i geeks a individui solitari ossessionati dalla tecnologia.

È difficile essere geeks se non si comunica con altri geeks. Il mondo online è una gigantesca comunità che collega centinaia di migliaia di comunità più piccole. Tutte comunità d’individui connessi tra loro. I siti più frequentati dai geeks – siti che propagandano il freeware e la fruibilità dei codici sorgente – sono estremamente affollati. Alveari dove geeks-operai si radunano per sviluppare e distribuire gratuitamente nuovi software. Non sono posti da “solitari”. Un “solitario” non dedicherebbe tanta parte del suo tempo a una comunità.

Col tempo, il termine «geek» si è ampliato tanto da diventare indefinibile. Ho incontrato geeks pelle e ossa e geeks grassi, geeks aggraziati e geeks goffi. Se c’era un tratto che li accomunava era l’intelligenza. Non ho mai incontrato un geek stupido.

Una definizione semplificata di geek potrebbe essere: un individuo ossessionato dai computer, una persona che impiega il suo tempo nel costruire le infrastrutture della Rete, sviluppando programmi e sistemi operativi. In senso figurato, i geeks sono coloro che abitano al centro della Rete. Ma, estensivamente, possono essere considerati geeks tutti gli outsider che si dedicano con intelligenza maniacale ad attività creative, dai rave party all’animazione giapponese. I geeks, complessivamente, sono persone che trovano la normalità soffocante. Sono persone che trovano gioia e passione in quello che fanno.

La verità è che i geeks non sono come gli altri. Sono individui cresciuti in un ambiente mediatico dove vige una libertà che non trova uguali nella storia. I geeks sono abituati a parlare liberamente di sesso e politica. Discutono appassionatamente del futuro delle tecnologie. Si divertono a sbeffeggiare leader socialmente rispettati. Mettono in dubbio l’esistenza di Dio. Hanno una concezione del mondo visceralmente libertaria.

I geeks sfidano i governi, il mondo degli affari o altre istituzioni a porre limiti alla loro semianarchia. Sanno bene che è difficile mettere limiti alla loro libertà. Sulla Rete non esiste proprietà intellettuale. I geeks sono abituati a scaricare software, film e musica gratuitamente. Non pagano per il diritto all'informazione.

I geeks abitano un mondo digitale. Hanno volontariamente abbandonato un mondo che li rifiutava e ne hanno trovato uno più avvincente. Hanno conquistato un territorio dove vivere in libertà, una libertà inimmaginabile per i "normali". Un mondo dove non conta l'aspetto, non conta la razza, non conta la laurea né il dialetto o l'accento. Idee e personalità si mostrano nude per quello che sono: è una nuova dimensione di realtà.

I geeks sanno bene, forse meglio di chiunque altro, che i computer non possono sostituire il contatto umano, l'affetto di parenti e amici. Continua a esistere una realtà di vicinato. I computer non sono né ristoranti, né teatri o caffè. Ma attraverso i computer si costruisce il cyberspazio che, per quanto virtuale, è sempre un mondo. Il contatto e la comunità con altre persone avviene secondo modalità differenti rispetto al mondo reale, ma non per questo sono esperienze meno vere.

L'etimologia di una parola è sempre importante. All'inizio del secolo scorso «geek» aveva un significato molto particolare. I geeks erano nomadi indigenti che, nei circhi, staccavano a morsi le teste di ratti o polli in cambio di cibo o di un posto dove dormire.

Per quasi settant'anni «geek» è stato un termine usato per offendere e deridere. Col termine «geek» si etichettavano i freak, gli stravaganti, chiunque fosse nonconformista o "strano".

Tuttavia, durante gli anni Ottanta gruppi "perseguitati" o esclusi dalla società americana – neri, gay, donne, nerd –

cominciarono a imporre un'inversione di significato dei termini dispregiativi usati contro di loro. In pratica, rivendicarono con orgoglio la loro diversità, l'essere nerd, gay e così via. I rapper iniziarono a usare il termine «nigga» ('negro') e gli attivisti gay si fecero chiamare «checche». Un gruppo di motocicliste apriva le giornate del *gay pride* facendosi chiamare «*dykes on bikes*» ('lesbiche in moto'). Le giovani donne invocavano il "*grrrl power*". I termini dispregiativi sono diventati di moda: una contromossa culturale per ribaltare un significato fino ad allora ingiurioso. Lo scrittore-hacker Eric Raymond ritiene che il termine «geek» abbia seguito la stessa sorte: negli anni Novanta ha perso il suo significato intrinsecamente negativo per denotare qualità positive dell'individuo.

Quando Internet iniziò a diffondersi al di là della ristretta cerchia degli hacker, a Santa Cruz, Austin, San Francisco e Ann Arbor, si formarono comuni denominate "case dei geeks". Tecno-comunità che trovavano la loro ragion d'essere nel fatto che le connessioni alla Rete erano rare e costose, che la condivisione di hardware, software e accesso a Internet (spesso fraudolento) era una necessità. Gli studenti e i giovani che affollavano queste comunità non lo facevano per isolarsi, come propagandato dai media, ma per avere più facile accesso alle nuove tecnologie informatiche.

Le "case dei geeks" sono state un fenomeno di breve durata. La maggiore disponibilità di nuove e migliori tecnologie a basso costo (ISDN, linee T-1 eccetera) ha reso possibile l'accesso a Internet da case e università. Le tecno-comunità sono diventate obsolete. Un destino che non ha colpito, però, il termine «geek». L'appellativo «geek» ha continuato a diffondersi. È stato usato per identificare tutti coloro che si dedicavano ossessivamente allo sviluppo di Internet e del World Wide Web – programmatori, giocatori online, Web designer eccetera – ed è stato esteso a tutti quelli che partecipavano con entusiasmo alla nuova rivoluzione tecnologica.

Gli occhiali “stile geek” (rigorosa montatura nera) sono diventati di moda.

I geeks sono diventati potenti: basti pensare a Bill Gates. Deridere i geeks era un lusso che non era più consentito.

Man mano che l'uso della Rete si diffondeva a macchia d'olio, il significato di «geek» si “diluiva”. I geeks non erano più giovani asociali col viso perennemente pallido. È divertente osservare come, oggi, il termine «geek» appaia nei contesti più strani: nelle pubblicità, sulle T-shirt, sui cappelli da baseball e nei programmi televisivi (il fatto che un network dedichi ai geeks la prima serata – *Freaks and Geeks* – è un segno dei tempi: i geeks sono “arrivati”). Ormai tutti vogliono essere chiamati geeks, anche chi prima li guardava con sdegno e sufficienza.

Prima e durante la stesura di questo libro, molti mi hanno scritto e-mail per chiedermi se erano geeks.

Chiunque, se lo desidera, ha il diritto di definirsi geek, se sente di esserlo. Ma i geeks hanno determinate caratteristiche. Passano online tutto il tempo che possono. Sono appassionati delle tecnologie informatiche, e li interessano più le applicazioni e il futuro delle tecnologie che non la parte puramente meccanica. Sono fan dei *Simpson* e di *Matrix*. Hanno visto *La minaccia fantasma* appena uscito, nonostante la montatura giornalistica e nonostante Jar Jar. Sono ossessionati dalla cultura pop: è il loro primo argomento di conversazione il lunedì, quando cominciano a lavorare. Non vogliono che gli si dica cosa fare. In linea di principio, diffidano delle istituzioni perché non sono dalla loro parte. Si sentono come se avessero iniziato a vivere appena finito il liceo. La scuola è stata un'esperienza incredibilmente dolorosa (se sono stati fortunati, c'è stato qualcuno che gli ha dato una mano, forse i genitori, forse un insegnante o un compagno). Non hanno partecipato ai balli studenteschi, o, anche se l'hanno fatto, si sono sentiti fuori posto.

Ma ora, finalmente, si divertono, c'è lavoro per loro. Risolvono problemi ed enigmi. Amano creare solo per il fatto di farlo. Tuttavia, anche se sono indispensabili per l'azienda che li ha assunti, è quasi impossibile immaginarli nel ruolo di imprenditori. Hanno acquisito potere, hanno soldi e una famiglia, ma sentono ancora di non riuscire a entrare del tutto dentro gli schemi esistenti.

Per molti versi, essere geek è uno stato della mente, un modo di porsi in relazione con il mondo difficile da descrivere a parole.

### L'UR-GEEK E LA SUA TRIBÙ

La mia ricerca sul significato di «geek», nel tentativo di capire l'essenza di questo modo di essere, mi portò, l'anno scorso a Berkeley, per fare quattro chiacchiere con chi sapevo in grado di darmi qualche risposta: Louis Rossetto, fondatore di «Wired».

Se c'era un geek al mondo, con tutte le contraddizioni del geek, era Louis. Viveva e lavorava fuori dal mondo “normale” e “ufficiale”. Detestava vestirsi in giacca e cravatta. Detestava i colletti bianchi. Era impaziente. Aveva scarsa attitudine alle relazioni sociali. La sua più grande passione era capire e prevedere come la rivoluzione informatica avrebbe ridisegnato il mondo.

Per cinque anni felici avevo scritto per lui. Poi Louis aveva perso il controllo della sua creatura durante un'accanita disputa finanziaria. «Wired» fu comprato dal gruppo editoriale Condé Nast.

Avevo conosciuto Louis durante i primi anni Novanta. Allora ero un critico dei media per «Rolling Stone». Un giorno ricevetti un messaggio inaspettato: Louis stava venendo a New York per affari e mi invitava a cena. Il suo

e-mail non conteneva alcuna formula di cortesia, alcun preambolo. Mi proponeva di scrivere per la sua rivista – più che un invito una chiamata alle armi – lanciandosi in una brillante dissertazione su come Internet avrebbe fatto piazza pulita dei media attuali, della loro corruzione. Avrebbe creato una nuova cultura. Nulla sarebbe più stato come prima: parole, immagini, affari e istituzioni.

Louis era spuntato dal nulla qualche anno prima. Era arrivato da Amsterdam per promuovere la sua idea: la creazione di una rivista americana dedicata alla cultura dei computer. Louis si era fatto le ossa in Europa, dirigendo «Language Technology» (che sarebbe diventata «Electric World»), una pubblicazione pionieristica nel suo genere. Pensava che gli Stati Uniti fossero ormai maturi per un'esperienza editoriale simile. Nessuno gli diede credito, finché «Wired» colpì il mondo dei media come un'atomica.

Louis propose di vederci in un coffee shop situato sull'Ottava Strada. Ne fui sorpreso: normalmente i guru dei media preferivano un locale chiamato Orso, o, se ansiosi di segnalare la loro importanza, organizzavano in ufficio un pasto a base di sandwich.

Scrissi a un mio conoscente che lavorava a «Wired» chiedendo che tipo fosse Louis. Il mio amico rispose: «Beh, c'è appena stato il nostro Election Day annuale. Louis ci ha convocato chiedendo di non andare a votare. Dice che non dovremmo dare il nostro sostegno a un sistema bipolare inutile e antiquato».

Fu un colpo di fulmine.

Comprai alcune copie della rivista. Ne rimasi affascinato. La copertina era di un arancione luminoso. L'indice era coperto di strane macchie viola. Un'incomprensibile citazione sul futuro si allungava lungo un costoso quartino a quattro colori in prima di copertina.

Tutti coloro che conoscevo a New York, tra cui i diretto-

ri di «Rolling Stone», «New Yorker» e «GQ», deridevano «Wired». Era brutto. Era stupido. Era geek, destinato al fallimento. Un magazine di computer avrebbe interessato solo un ristretto numero di nerd. La middle class, target per cui sbavano i pubblicitari, non sarebbe mai stata interessata ai computer. Non c'era modo di fare quattrini con una rivista dedicata alla cultura delle tecnologie informatiche. Forse neanche i ragazzi l'avrebbero comprata. O, forse, solo loro. «Wired» era una rivista piena di articoli di nessun valore commerciale. Era l'espressione autoreferenziale di una cultura minoritaria. La Rete era un medium marginale, un giocattolo, una moda passeggera.

In realtà, «Wired» era la spina nel fianco del mondo dei media di New York. Un mondo autocostruito, narcisistico, dove nulla poteva essere più importante o interessante delle persone che vi apparivano.

«Wired» conteneva articoli dal testo lungo, pesante, sorprendente. Alcuni raccontavano delle incredibili conseguenze di un mondo interamente cablato, altri celebravano l'era di Internet, quando l'intera civiltà umana sarebbe stata rivoluzionata.

«Wired» violava ogni regola editoriale. Fu un successo. Divenne la bibbia di una controcultura in ascesa. Una controcultura guardata con crescente risentimento dalla generazione precedente, cresciuta a ritmo di rock and roll. Una controcultura di successo, costruita e abitata da individui chiamati geeks.

Arrivò il giorno del mio primo incontro con Louis. Seduto in un coffee shop greco, scrutavo impaziente e curioso l'ingresso del locale. Da un momento all'altro avrebbe fatto la sua apparizione un uomo che si era descritto come pallido, magro e coi capelli arruffati. Dopo circa mezz'ora comparve un tipo che corrispondeva alla descrizione. Indossava una felpa con scritto a chiare lettere «Wired».

L'uomo scrutò i tavoli. Indossava una specie di cappello che lo faceva sembrare l'Unabomber. Assomigliava alla figura incappucciata ritratta nella fotografia messa in giro dall'FBI.

Louis mi raggiunse, si sedette e ordinò del tè. Non aveva fame, disse.

Parlava come un trozkista: fiero idealismo, raffiche di discorsi a carattere storico e politico. Ma voleva anche fare un mucchio di soldi. Immaginava «Wired» come un impero che avrebbe annunciato e descritto la rivoluzione tecnologica che avrebbe cambiato il mondo. Mi parlava come se fossi un potenziale cospiratore che non aveva ancora ben capito la portata di ciò che stava avvenendo.

Insultava continuamente le vecchie cariatidi dei media. Ma, al tempo stesso, voleva che lo adulassero e lo corteggiassero (si mostrava continuamente sorpreso se ciò non avveniva). Odiava Wall Street. Ma voleva che Wall Street finanziasse la sua impresa. Aveva continue visioni del futuro: alcune profonde, altre più superficiali. Di ciò che disse, parte si avverò.

Era un radicale, in qualche modo un rivoluzionario. Non era difficile immaginarlo intento a lanciare mattoni contro la Bastiglia, o a correre furiosamente con i cosacchi all'inseguimento della vecchia aristocrazia lungo le strade di Mosca.

Louis aveva un carattere impetuoso. Ma sapeva anche ascoltare, a patto che trovasse l'interlocutore degno di qualche interesse. Altrimenti, non perdeva tempo.

La rivoluzione tecnologica portava con sé una grande novità. Ma, annunciò, non era un nuovo modo di far soldi. Era un nuovo modo di manipolare, riprodurre, conservare, rappresentare, combinare e connettere le idee. I computer e la Rete avrebbero trasformato ogni cosa. Nessuno sarebbe rimasto indenne al cambiamento: né gli scienziati, né gli accademici, né gli artisti, né i politici, né i giornalisti, né i dottori, né gli avvocati. Neanche i bambini. L'informatica e i

computer non erano più territorio esclusivo di nerd e ingegneri. Erano il nuovo territorio dei creativi: poeti, pittori, scrittori, critici eccetera. Questi, disse, erano i geeks. Fu probabilmente la prima volta che udii la parola usata con un'accezione positiva, e il fatto sul momento mi sorprese. Ma fu solo un accenno, una parola, un pensiero passeggero.

Louis continuò affermando che, normalmente, il termine «informatica» era utilizzato in senso scientifico. Ma era una visione miope. La Rete era un medium, una nazione, addirittura un mondo. Era insieme un nuovo oggetto, un nuovo metodo, un nuovo processo. Mi chiese d'immaginare parole e immagini in forma fluida, mutabile, non lineare. Un flusso di dati, bit e atomi che correva liberamente per il pianeta. Chiunque disponesse della giusta attrezzatura poteva entrare nel flusso.

Tirò fuori vari articoli, ristampe di pezzi sulla Rete e alcuni dei primi testi comparsi su «Wired», e me li fece vedere. Mi bombardò di domande, m'incatenò in lunghe discussioni. Non avevo mai conosciuto un direttore editoriale che esprimesse tanto entusiasmo. Di solito non facevano altro che discutere di marketing e statistiche demografiche.

Parlammo a lungo della Rete e dell'idea che Louis aveva della società civile. Parlammo di Elvis e Thomas Paine. Mentre prendeva il conto (avevo ancora l'ultimo boccone in gola) mi disse che potevo star sicuro di un fatto: i media per cui avevo lavorato erano ormai reliquie del passato. I giornali erano noiosi, bolsi e polverosi. L'era dei network televisivi era passata. Le riviste alla moda, in copertina sempre le stesse celebrità, erano come dinosauri in via di estinzione. Non c'era nessuno che sapesse parlare ai giovani, nessuno che sapesse parlare al futuro.

Concluse, quasi a brutto muso: «Partiamo?».

Dove? Colto alla sprovvista, pensai per un momento che volesse portarmi con sé a San Francisco.

«Con il lavoro», disse.

«Certo», risposi.

Avevo preso una saggia decisione, perché, a suo parere, come critico “tradizionale” dei media presto non avrei avuto futuro.

Si mise lo zainetto sulle spalle e si alzò. Era spiacente, disse, ma doveva andare, doveva svegliarsi presto la mattina dopo. Era atteso ai Laboratori Bell, in New Jersey. Là stavano sviluppando il futuro.

Negli anni seguenti, scrivendo prima per «Wired» e poi anche per Hotwired, il sito Web del gruppo, mi divertii come non mai.

In contrasto al modello “verticale” dei media tradizionali, dove editore e direttore decidono ciò che bisogna scrivere, Louis lasciava libertà ai suoi collaboratori, fedele al suo genio editoriale libertario e indisciplinato. A volte il suo modo di fare era offensivo ed esagerato. Ma era riuscito a catturare il clima di un'epoca, il vento rivoluzionario della nuova cultura tecnologica.

La storia di «Wired» è ben nota, un perfetto esempio del darwinismo capitalista che caratterizza l'America contemporanea. Louis, colto da fervore rivoluzionario, passava da un progetto all'altro senza soluzione di continuità. Dopo essere riuscito a posizionare «Wired» sul mercato, assunse centinaia di giovani e brillanti geeks per sviluppare un sito Web costoso e ambizioso: Hotwired. Pubblicò la versione inglese e giapponese della sua creatura cartacea. Costituì la divisione editoriale di «Wired». Tentò, fallendo, di lanciare uno show televisivo.

Nel luglio del 1996 Louis tentò di sbarcare a Wall Street. L'IPO non riuscì ad attrarre abbastanza investitori e fu ritirata. L'azienda che aveva contribuito con tanto successo a portare alla ribalta la cultura delle nuove tecnologie fu respinta dall'ordine costituito. L'uomo che tanto aveva fatto per

diffondere il nuovo spirito rivoluzionario fu costretto a tornare da dove era venuto, seguendo il suo destino di geek. Louis perse il controllo della sua creatura e si ritirò a Berkeley Hills con sua moglie Jane Metcalfe, redattrice di «Wired». Dedicò i due anni che seguirono a mettere al mondo due creature, Zoe e Orson.

Continuai a tenermi in contatto con Louis via e-mail. Non discutemmo mai dei dettagli legali e finanziari che lo avevano costretto al ritiro. Ma era evidente che perdere «Wired» era stato per lui un brutto colpo. Era diventato depresso, cosa che prima non era mai stato. Non sapeva decidersi su cosa fare della sua vita.

Condé Nast, il gruppo editoriale che pubblicava riviste patinate come «Glamour» e «Details», rapidamente purgò «Wired» delle idee e degli argomenti propagandati da Louis e dalla sua strana banda di cyberfilosofi. Il nuovo «Wired» aveva contenuti intelligenti, professionali. Ma, complessivamente, il tono era insipido: si parlava solo di celebrità, business e tecnologia. Diventò l'esempio di ciò che Louis aveva sempre detestato. Poco tempo dopo anche Hotwired passò di mano: fu venduto a Lycos.

Prima che i nuovi editori mi dessero il benvenuto – cosa che avevano tutte le intenzioni di fare – lasciai «Wired» e tornai a lavorare per «Rolling Stone». Louis mi espresse il suo rammarico per quello che era successo.

Louis era scomparso dalla scena mediatica, non rilasciava più interviste. Si diceva che fosse impelagato a risolvere le questioni legali e finanziarie connesse alla vendita di «Wired».

Ora che mi accingevo a raccontare la storie dei geeks, sentivo che mi sarebbe stato impossibile iniziare a scrivere senza aver prima ricevuto i suoi consigli e la sua benedizione. Accettò di incontrarmi, di rompere il suo isolamento.

L'eremo di Louis era accessibile solo a piedi. Mentre mi avvicinavo vidi suo figlio Orson che correva con la bambi-

naia. Alcuni operai stavano lavorando rumorosamente alla casa, che si affacciava sulla baia di San Francisco.

Louis preparò il tè e si sedette sul divano. Sembrava in forma, ma i suoi occhi erano tristi. Mi diede un caldo benvenuto. Quando gli parlai del libro e gli chiesi quale fosse la sua definizione di geek, si rianimò. Iniziò a gesticolare, come faceva ogni volta che era catturato da un'idea.

Per me, dissi, geek era sinonimo di alienazione, ed era l'alienazione la caratteristica che più mi affascinava, non la loro capacità di utilizzare le nuove tecnologie. I geeks erano individui che, per una ragione o per l'altra, vivevano ai margini della cultura "normale". Soffrivano di questa condizione, provando risentimento per le istituzioni e la cultura dominante. Il Regno dei geeks, che tanto si stava espandendo, era costruito sull'alienazione.

Louis non amava perdere tempo ad analizzare emozioni e sentimenti. Per lui, e per le persone come lui, l'alienazione era parte della vita, era il biglietto d'ingresso che bisognava pagare per entrare nel grande circo del mondo. Era talmente abituato all'alienazione che la considerava una caratteristica normale della vita. Non era un argomento di cui fosse interessante discutere.

Un tempo, disse, l'appartenenza a una classe sociale era determinata da fattori come razza, sesso, rango. Ora non più. «Non esistono vincoli che limitino l'appartenenza alla nuova classe», mi disse. «Ci sono geeks che suonano e geeks che ballano. Il Regno dei geeks è in continua evoluzione. Chiunque sia ossessionato a tal punto da diventare una sola cosa con l'oggetto della sua passione – computer, musica o arte – è un geek. Certo, i geeks sono animali tecnologici, ma la verità è che essere geek significa avere cervello ed essere invidiati e messi nell'angolo per la propria intelligenza».

Mi raccontò di quando aveva incontrato Bill Atkinson per la prima volta: «Era una delle persone che avevano lavo-

rato con Steve Jobs ai tempi dei primi Mac. Contribui a sviluppare le prime interfacce. Lo conobbi ad Amsterdam, durante un tour promozionale di un nuovo prodotto Apple, Hypercard. Dopo l'intervista, ci recammo in un caffè al centro per vedere la variopinta fauna umana di Amsterdam. Bill non era mai stato ad Amsterdam.

Era venuto insieme a un suo collega, un altro nerd. D'improvviso iniziarono a discutere se non fosse il caso di chiamare a casa per avere notizie di *Star Trek*. Quella sera sarebbe andato in onda il primo episodio della seconda serie. Il loro modo di fare mi colpì: non era gente che sviluppava tecnologia solo per denaro. Facevano quel mestiere perché gli piaceva. Amavano le nuove tecnologie informatiche, ed erano entusiasti e curiosi dei cambiamenti sociali che avrebbero provocato.

Tutti i geeks condividono questa sensibilità, dall'ultimo su su fino a Gates», continuò, scaldandosi mentre parlava. «Jobs dice "grande, follemente grande" e Gates "incredibilmente geniale", e quello che vogliono dire è che a loro piacciono caratteristiche come l'ingenuità, la bravura, la capacità, l'intelligenza, insomma la lucidità necessaria per partecipare alla rivoluzione tecnologica».

Poi Louis continuò utilizzando il gergo degli anni Sessanta che aveva accompagnato la sua giovinezza: «I geeks sono tipi che stanno segnando i nuovi territori, i nuovi confini. E non c'è nulla di più splendente e di più innovativo delle intuizioni scientifiche che stanno cambiando la natura dell'universo».

Gran parte degli editori e dei direttori editoriali che conoscevo mai sarebbero stati disponibili ad affrontare l'argomento geeks. Louis ne avrebbe parlato per ore. «Per il fatto stesso che amano continuamente ridefinire ciò che è possibile, sono una tribù intrinsecamente rivoluzionaria», continuò eccitato. «Vogliono creare nuove visioni, scoprire

la prossima rivoluzione tecnologica, dimostrare quanto sia sbagliato lo status quo. Per troppo tempo sono stati relegati ai margini, nessuno prestava loro attenzione né dava loro considerazione. Erano servitori alla mercé di burocrati e politici, non importa in quale istituzione o organizzazione si trovassero a lavorare. Ma ora che il tesoro più prezioso è la mente umana, ora che la mente è il cuore pulsante del sistema nervoso planetario, la meritocrazia non solo è possibile e desiderabile, è necessaria, non si può fare altrimenti».

Qualche anno addietro, il discorso di Louis sarebbe stato messo in evidenza, contornato da una grafica appariscente, su diverse pagine di «Wired». Ma quella mattina, io ero il solo pubblico di cui disponesse.

Le vicende di Louis avevano sempre avuto un che di biblico. Ora gli toccava la parte del profeta in disgrazia condannato a vagabondare da solo nel deserto. Forse lui non avrebbe mai visto la terra promessa, ma i giovani di cui si era fatto portavoce sì.

Questi giovani, suoi discepoli, sembravano davvero aver scoperto la terra promessa.

Le risposte ai miei pezzi sui geeks continuavano ad arrivare copiose. Appresi che un reverendo texano aveva un sito Web per dar modo ai fedeli di esprimere la loro opinione sui suoi sermoni. Lessi di un Inuit dell'Alaska che curava i sistemi informatici della sua tribù. Programmatori, giocatori online, Web designers e operatori di sistema mi raccontavano storie di rivincita sui "normali", descrivevano scenari di un nuovo ordine. «Stiamo costruendo le piramidi del futuro», mi scrisse JamesB2, «non è incredibile?».

Erano tutti euforici: i colletti bianchi, ora, dipendevano da loro. I censori e i guardiani della morale gracchiavano allarmati che la civiltà stava per affondare. Che lo facessero! I geeks, pieni di passione ed entusiasmo, amavano il nuovo mondo che stava nascendo.

I geeks erano euforici: per la prima volta nella storia potevano ritrovarsi insieme. Finalmente potevano soddisfare l'antico bisogno di avere un loro luogo, una loro comunità. «Un tempo avevo fuggito il termine "geek", con le sue implicazioni sociali ed emotive», mi scrisse uno sviluppatore di nome Doug Riordan. «Ora finalmente ho imparato ad abbracciare la mia essenza. Io sono, per me stesso, un geek».

Tra i vari e-mail, ne arrivò uno il cui contenuto spiccava tra quello degli altri. Era notte, avevo fatto tardi: stavo scaricando i messaggi di sedicenti geeks. Arrivò un e-mail proveniente da una piccola città nel sud dell'Idaho. Il messaggio aveva una sua composizione "chimica" che lo rendeva peculiare. Leggendo, fui colpito. Provai la sensazione che provano gli scrittori quando inciampano per caso nell'oggetto delle loro ricerche.

Mi scriveva un ragazzo che aveva appena finito il liceo. Il suo nome era Jesse Dailey. Il contenuto del suo messaggio esprimeva sorpresa: non aveva mai immaginato che essere geek fosse condizione tanto comune. Né si sarebbe mai immaginato che qualcuno riuscisse a descrivere le sue sconfitte e le sue vittorie.

Raccontava di un club di geeks, fondato da un amichevole insegnante per andare incontro alle esigenze sue e di alcuni compagni. Il Geek Club, così si chiamava, era rapidamente diventato un'istituzione nella loro scuola.

Già l'idea che potesse esistere un Geek Club a Middleton, Idaho, mi sorprese. Ma ancora di più mi colpì il tono del ragazzo, una straordinaria combinazione di vulnerabilità, orgoglio e sfida.

Gli risposi: volevo capire meglio chi fosse.

Era un geek della working class, che aveva fatto con i computer ogni cosa umanamente possibile. Aveva finito il liceo un anno prima. Lavorava diligentemente, ma senza entusiasmo, in un piccolo negozio di computer situato in una

sperduta cittadina di nome Caldwell. Divideva un appartamento con un suo ex socio del Geek Club: Eric Twilegar. Eric svolgeva, come lui, un lavoro senza futuro: vendeva computer a Office Max, nella vicina cittadina di Nampa. Jesse ed Eric passavano gran parte della loro vita online, giocando e scaricando musica e software.

Il Geek Club aveva cambiato la vita di Jesse. Per la prima volta aveva avuto un luogo di appartenenza, un nome con cui identificarsi. Caldwell non era un posto stimolante per vivere. Non offriva un futuro. Ma non era poi così importante. Dopotutto viveva nella Rete. Era là che conduceva la sua vita.

Avevo avuto in animo di viaggiare da una parte all'altra del paese per incontrare un buon numero di geeks che mi avevano contattato. Cambiai immediatamente idea. Finalmente avevo una storia. Di lì a poco, ero su un aereo diretto nell'Idaho.

#### VOCI DI GEEKS

Luglio 1999

Sono il "Capo geek" della mia scuola. Lavoro per il boss dell'amministrazione tecnica. Il mio campo è l'IT e coordino gli altri nerd.

Come puoi immaginare, noi geeks non siamo popolari: passiamo troppo tempo davanti ai computer, sia a scuola che a casa. Sopportiamo l'ostilità dei nostri compagni cullandoci nel pensiero che, se non ci fossimo noi a far girare i computer, la scuola non potrebbe funzionare: un'affermazione non lontana dal vero.

Così riflettevo stanotte mentre guardavo *Dune* (a proposito: il film è molto più interessante se si è già letto il libro). Pensavo che se ciò era vero per la scuola, lo era anche per molte altre organizzazioni, dalle piccole imprese al governo federale. I geeks hanno lo stesso potere dei Freeman. In *Dune*, i Freeman gettano nel caos le attività dell'universo interrompendo l'esportazione della Spezia. Se noi geeks smettessimo improvvisamente di lavorare, sarebbe il collasso: per il nostro paese, per il mondo intero.

Ma riusciremo mai a organizzarci? Avremo mai un sindacato – non alla Jimmy Hoffa, mi auguro – che si prenda cura di noi?

Mi sembra che tu sia la persona giusta alla quale scrivere queste cose. Mi sembra che tu capisca il nostro modo di pensare.

– Aaron

# PRIMO INCONTRO

Da: Jesse Dailey

A: Jon Katz

...Non ha senso provare, o anche solo desiderare, di indossare panni che non sono i nostri... Non funziona, e anche se uno ci riuscisse, non si sentirebbe mai a suo agio... Non sarebbe altro che un'illusione. Il trucco è rendere insignificante una situazione altrimenti dolorosa. Non bisogna fare altro che passare oltre, fregarsene, al punto da non subirne le conseguenze. Il mio consiglio ai geeks? Se non vi piace come vanno le cose, andatevene, andatevene subito, non state lì a pensarci. Venite a patti con voi stessi.

**D**istributori automatici di patatine – fritte, alla francese – riempiono in gran numero gli spazi dell'aeroporto di Boise. Ricordano a turisti e visitatori che siamo nel Regno della Patata, orgoglio e vanto di quella terra. Caldwell si trova 50 chilometri a ovest, nel centro di un territorio pianeggiante chiamato Treasure Valley, la 'Valle del tesoro' (nome che poteva avere un senso un tempo lontano). A nord di Caldwell si stagliano montagne all'apparenza maestose. Ma è un'illusione: le vette nevose dell'Idaho, luogo di raduno di sciatori e gente che gioca alla guerra e fa corsi di sopravvivenza, sono lontane. In realtà, quest'angolo sperduto dell'Idaho è irrimediabilmente povero e privo di attrattive. Strade vuote si allungano all'orizzonte attraver-

sando brulle distese di terreno coltivato o ampi agglomerati di fast food in franchising e rivendite d'auto.

Mentre guidavo verso la città, non riuscivo a scorgere alcun segno di ricchezza, come se Caldwell non avesse mai vissuto il suo momento di gloria. La bruttezza, la povertà architettonica, l'omogeneo appiattimento di una cultura interamente soggiogata dai mormoni, tutto colpiva come un pugno in un occhio. La Chiesa dei santi dell'ultimo giorno (Church of the Latter-Day Saints, comunemente detta LDS dai locali) è il centro politico, sociale e culturale di Caldwell. La sua presenza si avvertiva dappertutto, nelle radio come nei giornali, nel mondo della scuola come in quello degli affari. Si rifletteva nell'onnipresenza delle costruzioni religiose. Si rifletteva nelle conversazioni di ogni giorno. Mi ero fermato a un piccolo ristorante vicino al centro della città per prendere un caffè quando mi capitò di sentire: «Shhh! Qua non si parla di certe cose!». Era una cameriera che zittiva un cliente impegnato a discutere il caso Lewinsky con un suo amico.

Mentre attraversavo le strade deserte di Caldwell, non potevo fare a meno di pensare che, da quelle parti, in mezzo a tutta quella normalità, doveva essere davvero dura vivere una vita da "diversi". Chi era ambizioso, chi era un po' strano, chi non sapeva trovar pace in quel posto, non poteva far altro che andarsene, e in fretta, verso la vicina e progressista città di Nampa o verso la vitale città di Boise. Insomma, non mi riusciva d'immaginare un posto meno ospitale per un ragazzo diciannovenne e non conformista.

In quel deserto, il sole di settembre rendeva l'aria torrida e secca. Un sottile strato di polvere copriva uniformemente macchine e strade. Immerso in quell'ambiente, chiamai Jesse alla Emco Computers, dove lavorava. «Ciao», rispose, secco (né un «benvenuto» né un «com'è andato il viaggio?»), niente formule di cortesia).

«Ti va di mangiare insieme?».

«Certo, passa di qua. Non ho la macchina. Al lavoro vado in bici», concluse con mia sorpresa. In quegli spazi sterminati, dove la distanza dal posto di lavoro alla casa di un amico poteva arrivare fino a 30 chilometri, la macchina sembrava tutto fuorché un bene di lusso.

Mi spiegò come arrivare e venti minuti più tardi mi fermai in un parcheggio situato lungo la strada principale. Davanti al parcheggio si affacciava la vetrina di un negozio. Dentro c'era un monitor verde e un cartello scritto a mano: riparazione e installazione di software.

I piccoli negozi al dettaglio come Emco sono i tipici rifugi di geeks, nerd e tecnomaniaci, specialmente quelli che abitano troppo lontano dai megastore di computer e non hanno la possibilità di mettere piede nei laboratori del MIT o del Caltech.

I computer hanno sostituito le automobili nel cuore di una parte della nuova working class americana. È una tribù che adora giocare con le “nuove macchine”, sempre alla ricerca di accessori e componenti, nuovi o usati. In un certo senso, non c'era da stupirsi se Jesse possedeva un computer e non un'auto. Al pari di molti suoi coetanei, l'oggetto del suo desiderio non era più la vecchia due posti.

Una volta i ragazzi si divertivano a sfrecciare per la città sulle loro Mustang nuove di zecca. Oggi fanno mostra dell'ultimo modello di turbo-hard disk. Ma ci sono differenze tra le macchine di oggi e le macchine di ieri. I computer sono meno costosi. Non macchiano di grasso. E sono in continua evoluzione. Evolvono con tale rapidità che è davvero molto difficile, anche per un geek, stare al passo con i tempi. Nel mondo dei computer non esiste una macchina come la vecchia Chevy del '56, che rimaneva là negli anni, oggetto di cure assidue e continua manutenzione. I computer cambiano di ora in ora, una generazione dopo l'altra.

C'è sempre un miglior accesso alla Rete, un miglior software, un miglior hard disk. È un flusso costante di update, un universo in continua espansione di gadget, programmi, soluzioni grafiche e sistemi operativi.

In questo scenario, i piccoli negozi come Emco – attività spesso iniziate da tecnomaniaci cui la sola idea di lavorare per le multinazionali dava letteralmente i brividi – attirano i giovani geeks come calamite. Ma, in un mondo dominato dalla grande distribuzione, sono attività senza futuro, destinate, al pari di altri piccoli negozi, all'estinzione. L'unica possibilità è sopravvivere in un mercato di nicchia, offrendo servizi “periferici”, come le riparazioni e lo sviluppo di sistemi informatici per piccole imprese.

Nonostante il futuro non certo roseo di queste attività, il fatto che Jesse Dailey avesse deciso di gravitare intorno a una di esse non destava sorpresa. In fondo, lavorare ad Emco gli dava la possibilità di sfruttare le doti che aveva affinato a scuola: la capacità di smontare e rimontare computer. Un anno prima, al termine dell'ultimo anno di high school, uno dei figli del proprietario di Emco, suo compagno di studi, lo aveva avvicinato proponendogli, seppure in modo vago, una possibilità di lavoro. Jesse, che non aveva altre prospettive, afferrò l'occasione al volo. D'altronde, quale modo migliore di navigare in Rete – da sempre sua passione e vera occupazione – se non quello di utilizzare la linea telefonica di qualcun altro?

Ernie, il proprietario del negozio, non sembrò sorpreso dalla mia visita: gesticolando mi indicò la via per il retrobottega, dove si eseguivano le riparazioni. Il “reparto tecnologico” di Emco non era più grande di una bella stanza da bagno. Di fronte a tre o quattro scrivanie si trovavano Jesse, il caporeparto e un altro paio di ragazzi impegnati a cambiare hard disk, aggiungere chip di memoria, assemblare PC e risuscitare modem.

Ernie sembrava sorpreso che Jesse avesse detto il vero, vale a dire che c'era un tipo, uno scrittore conosciuto in Rete, che sarebbe venuto fin da New York per vederlo di persona. In effetti, avevo immaginato che la mia visita avrebbe creato sconcerto e sospetti nel datore di lavoro, nei colleghi, nei familiari: dopotutto, Jesse aveva finito l'high school da appena un anno.

Per la prima volta, e non sarebbe stata l'ultima, mi trovai a fare i conti con il concetto di educazione familiare che informa la middle class americana. La realtà – nel caso di Jesse – era quella di un ragazzo quasi completamente abbandonato al suo destino.

Personalmente avevo cresciuto mia figlia in un'epoca caratterizzata da grande attenzione. Tutti erano molto protettivi, costantemente sull'attenti per i pericoli del mondo esterno: il piombo nelle vernici, il cibo geneticamente modificato, guidare senza casco, l'alcol, il fumo, il sesso, la difficoltà di apprendimento. Ovviamente, eravamo ossessionati soprattutto dal pericolo rappresentato dagli estranei. E io, almeno così pensavo basandomi sulla mia esperienza, dovevo rappresentare per la comunità dove viveva Jesse un tipico esempio di estraneo, per di più (fobia delle fobie) conosciuto navigando in Internet. Ero venuto da lontano per conoscere un ragazzo di diciannove anni che non poteva sapere se ero davvero chi dicevo di essere e se facevo sul serio le cose che raccontavo.

In realtà, il mondo in cui viveva Jesse era cambiato. Jesse chiedeva il parere o accettava la supervisione degli adulti riguardo a pochi, anzi pochissimi aspetti della sua vita. E questo non per una forma di estraniamento dal mondo dei grandi, poiché Jesse era piuttosto legato alla sua pur disgregata famiglia. Il fatto era che Jesse viveva in un mondo dove vigeva un sistema di valori diverso da quello al quale ero stato abituato io. Nell'Idaho, una volta che si era in grado di badare a

se stessi, lo si faceva e basta. La separazione della famiglia non avveniva gradualmente, come era tradizione una volta, quando i ragazzi di ceto medio-alto si allontanavano dalla famiglia a piccoli (e costosi) passi. Nell'Idaho la separazione era improvvisa, completa e, generalmente, definitiva. Non che si ignorassero i pericoli della vita. Semplicemente, bisognava cavarsela da soli.

Sorprendentemente, Emco aveva una sola linea telefonica. La stava utilizzando il figlio di Ernie, il proprietario. Ernie si rivolse al figlio ricordandogli che quella linea serviva per lavoro. Nel complesso, Emco dava l'impressione di un posto tranquillo.

Nel retrobottega mi aspettava, senza l'ombra di un sorriso, un ragazzo tutto pelle e ossa. Mi fece un cenno guardandomi solo di sfuggita. La sua faccia era una maschera priva d'espressione. Una maschera che imparai ben presto a conoscere e che difficilmente sarei riuscito a far cadere. Jesse stava smontando un computer. Mi disse che, tempo un minuto, sarebbe stato da me.

Aveva un colorito pallido che contrastava con la montatura nera degli occhiali. Aveva le spalle leggermente incurvate, come se la spina dorsale gli si fosse congelata a forza di star chino sulla tastiera. Indossava una polo rossa con la scritta «Emco Computers», pantaloni marroni e Nike Airwalk nere. Dopo un paio di minuti, risistemò ciò che aveva smontato e disse a Ernie che sarebbe stato di ritorno entro un'ora.

Durante il viaggio, mentre percorrevamo il centro sbiadito di Caldwell – ai lati della strada solo case di modesta fattura – parlammo poco. Di tanto in tanto Jesse indicava luoghi dove aveva violato la legge, o comunque aveva avuto a che fare con essa. Mi mostrò dove era stato fermato e perquisito dalla polizia mentre andava in bicicletta, o dove era stato arrestato per guida in stato di ubriachezza, o dove era solito passare il tempo quando faceva parte di una banda giovanile

locale. Così facendo, Jesse palesò per la prima volta indizi di quello che, come scoprii più avanti, era lo scheletro del suo credo ideologico: una quasi totale sfiducia nelle autorità e negli apparati burocratici. Le istituzioni – il governo, la religione, l'amministrazione scolastica, l'industria musicale, Microsoft – esistevano per ostacolare la sua libertà, per tormentarlo, per invadere la sua privacy, per impedire la sua capacità di movimento nella Rete. Jesse sapeva di far parte di un gruppo emergente e sempre più numeroso, un gruppo che sapeva come aggirare queste barriere.

Il centro di Caldwell, battuto dal sole, sembrava uscito da un film western: lungo la strada principale, la metà delle botteghe erano banchi di pegni o agenzie per la riscossione di assegni, l'altra metà aveva le saracinesche abbassate.

Per il pasto, Jesse aveva scelto l'unico ristorante cinese della città, che – diceva – era gestito da mormoni di pelle bianca. Una volta dentro, aspettammo finché comparve una donna in là con gli anni, bianca e con il viso severo, che prese le nostre ordinazioni. Mangiammo malissimo. Del resto, sarebbe stato strano il contrario. Jesse mi disse che c'era un posto dove cucinavano messicano e si mangiava meglio. Ma il cinese era un posto più tranquillo per fare due chiacchiere, ed era anche più lontano da dove lavorava.

Jesse e io eravamo diversi, tanto diversi quanto lo possono essere due maschi americani. Io ero un uomo di mezz'età, calvo, di trent'anni più anziano, e per di più avevo sempre vissuto sulla Costa Est. Jesse mi conosceva come un tipo che scriveva per «Rolling Stone», «Wired» e Hotwired, l'ex sito Web dell'impero di «Wired». Per lui, queste informazioni erano sufficienti, non voleva sapere altro. Non conosceva nulla della mia vita privata, ignorava il fatto che ero sposato e avevo una figlia. Della mia esperienza come reporter, redattore, produttore televisivo e del fatto che prima di essere diventato critico e scrittore ero stato professore non gli

importava nulla. Per lui aveva importanza una sola cosa: il contesto in cui ci eravamo incontrati, Internet.

Jesse aveva diciannove anni e aveva appena finito di frequentare il liceo di Middleton High, in una cittadina ancora più piccola e deserta di Caldwell a pochi chilometri di distanza. Durante la sua esistenza non aveva fatto altro che cambiare città (tutte inospitali e sperdute nel nulla) seguendo le tappe sentimentali dei suoi genitori. Per necessità, aveva imparato a confrontarsi con una serie di patrigni e matrigne. Per lo più, aveva vissuto nel Montana. Poi, un giorno, sua madre aveva deciso di andare all'università per diventare assistente sociale e lo aveva spedito dal padre e dalla sua matrigna per fargli frequentare l'high school.

Quando decideva di parlare (il che richiedeva generalmente un po' di tempo) Jesse aveva molto da dire. Dopo un'ora e mezzo, avevamo discusso di: «Wired», responsabilità sociale, Charles Dickens, il futuro della Rete e il suo impatto sul grande business, la definizione di geek, la trilogia di *Guerre Stellari*, il potere di Bill Gates, la qualità di vari sistemi operativi, i problemi legati al possesso di armi, il significato della proprietà intellettuale, le caratteristiche dell'educazione americana e il futuro del network computing.

Mentre mangiavamo, per scherzo cominciammo a discutere se Jesse fosse o meno un tipo "intenso" (una parola che veniva subito in mente quando avevi a che fare con lui). «No», disse giocando con le parole, «non direi intenso, direi piuttosto che ho "chiarezza d'intenti"».

Mentre mi accingevo a pagare il conto, non potevo fare a meno di chiedermi come mai Jesse non fosse all'università. La questione mi sembrava cruciale, se non altro per il fatto che, all'epoca, mia figlia era tutta indaffarata a sbrigare le pratiche per l'ammissione al college e aveva già visitato una mezza dozzina di campus. Così domandai a Jesse, quasi a bruciapelo: «Perché diavolo non vai all'università?». Jesse

scrollò le spalle: «Nessuno se lo aspetta da me», disse, «non mi sono mai dovuto veramente porre il problema». Gli chiesi se aveva molti amici. Rispose sorridendo di no. Viaggiava molto? Mai. Quanto tempo passava all'aperto? Poco, solo quando andava in bici. Odiava la scuola? Sì, odiava tutto della scuola, tranne i membri del Geek Club e uno o due insegnanti, specialmente Mr Brown, il professore d'inglese che aveva fondato il club, scegliendone anche il nome. Andava d'accordo con i mormoni, che sembravano dominare quella fetta del pianeta? Poco. Spesso a scuola si era preso gioco di loro, affermando che era una follia credere nell'esistenza di Dio, e per di più costruire intorno a questa credenza una religione organizzata. D'altronde, non erano solo i mormoni ad essergli antipatici. Non aveva avuto simpatie neanche per gli altri, fossero *preppies*, *jocks*\* o amministratori della scuola. Durante una cerimonia d'apertura dell'anno scolastico, aveva indossato toga e cappello color oro. Gli era stato intimato d'indossare l'uniforme ufficiale, a meno che non volesse essere espulso.

Sapeva cosa voleva fare nella vita? Sicuro: lavorare con i computer.

Parlammo ancora un po' e gli chiesi se era davvero solo come sembrava. Fu sorpreso dalla domanda: «Ho Internet», spiegò, «la Rete è la mia sicurezza. La mia comunità. La Rete non è un'alternativa alla vita, per me. La Rete è la vita». Decidemmo di incontrarci, anche insieme a Eric, la sera stessa dopo il lavoro. Prima avevano un affare da sbrigare.

Le ore del pomeriggio passavano e l'odore tipico di quel posto, un misto di scarichi diesel, concime e cucina di ristoranti, diventava sempre più familiare e riconoscibile. Un forte vento riempiva l'aria di polvere. Rumori opprimenti di

\*I *jocks* sono gli studenti dell'high school più ricchi e più in vista, spesso membri di confraternite e squadre sportive

camion coprivano parzialmente il lugubre muggito del bestiame che, a pochi metri di distanza, attendeva rassegnato il suo destino.

Al tramonto, dal vicino parcheggio di camion i riflettori diffondevano per chilometri le loro luci alogene, aprendo davanti ai miei occhi un nuovo e diverso scenario americano. Nel crepuscolo, due mountain bike di marca Diamonback Sorrento lampeggiarono veloci in prossimità dell'uscita dell'autostrada 20-26 per Caldwell, per poi sfrecciare lasciandosi alle spalle prima un trasandato cowboy-bar, poi una pizzeria e un negozio di armi. Le bici oltrepassarono un'insegna – voluta da Ralph Smedd, un politico locale – che torreggiava sui dintorni dando il benvenuto ai visitatori. Quella notte, le lettere nere annunciavano, in modo piuttosto criptico: I PROFESSORI UNIVERSITARI SONO PIÙ INTELLIGENTI DEI CAPITALISTI – I PROFESSORI NON DANNO SOLDI A CHI LI ODI. Nessuno dei due ciclisti sembrò far caso più di tanto a quelle parole.

I ciclisti pedalavano lungo un lato del parcheggio, oltrepassarono le macchine posteggiate, si persero nell'ombra e riapparvero fermandosi bruscamente in prossimità di un fuoristrada rosso dall'aria sgangherata. Uno di loro porse al conducente una specie di carta d'identità laminata. Il conducente, in cambio, gli passò qualcosa che all'apparenza poteva essere un rotolo di banconote, poi fece un cenno di saluto e se ne andò. Fu il mio secondo incontro con Jesse (ancora la polo «Emco Computers») e il primo con Eric.

Eric sembrava più un contadino dell'Idaho che un classico geek. Muscoloso e tarchiato, era di statura bassa, con barba nera e occhi brillanti. A differenza di Jesse, non amava lanciarsi in ardite speculazioni sulla Rete e il World Wide Web. Parlava solo se interrogato, e anche allora diceva il meno possibile. A meno che – in questo era simile a Jesse – non si discutesse di programmazione o delle possibili applicazioni tecniche e sociali della Rete.

Jesse ed Eric avevano pedalato a lungo, eppure non erano particolarmente sudati, abituati come erano a percorrere ogni settimana più di 150 chilometri in bicicletta (vuoi per incontrare amici, vuoi per far visita alle famiglie, vuoi per prendere la cena al fast food o per andare al lavoro, Jesse da Emco ed Eric all'Office Max a Nampa). C'era un motivo se viaggiavano solo in bici: qualche settimana prima l'altro mezzo di trasporto, la vecchia Sedan dell'82 di Eric, aveva preso fuoco sulla strada verso Nampa. Era già la quinta o sesta volta che succedeva, ma non c'erano estintori nelle vicinanze. Visto che le fiamme si erano propagate fino alla capote, Jesse ed Eric avevano deciso di abbandonare la carcassa al suo destino. Non si erano neanche scomodati a chiamare i vigili del fuoco.

Qualche tempo dopo, i due avevano portato il vecchio catorcio a un vicino sfasciacarrozze, che aveva respinto l'offerta dopo aver letto la cifra «297.000» sul contachilometri. Alla fine avevano dovuto pagare per farla portare via. La rinuncia all'auto non significava solo la perdita della capacità di movimento, ma anche l'impossibilità per Eric di continuare il lavoro (temporaneo) che aveva alla Boise State University. Eric stava tentando di studiare e lavorare insieme. Ora non poteva più farlo.

In ogni caso, Eric e Jesse insistevano che andare in bici era meglio. La bici era un mezzo di trasporto semplice da usare e poco costoso. Non c'erano scartoffie di mezzo, e poi era "diversa", una specie di elemento di distinzione. In fondo – ripetevano – per loro la bici era più che sufficiente.

L'episodio della macchina incendiata aveva dato origine a una delle discussioni più lunghe della loro vita. Parlarono per ore, interrompendosi di tanto in tanto per ingaggiare furiose battaglie a Quake II sui loro computer collegati in Rete. «Abbiamo considerato la perdita della macchina come un'opportunità», avrebbe poi ricordato Eric. «Abbiamo

pensato, ehi, non abbiamo una macchina, non abbiamo un lavoro fisso, tutto ciò che abbiamo è la nostra abilità, la nostra capacità tecnica. Conoscevamo il mondo dei computer, e pensavamo che fosse giunto il momento di andarcene via. Ora che non avevamo più la macchina, non c'era più nulla a trattenerci».

Scoprii in seguito che, a mia insaputa, avevo avuto un ruolo in tutto questo. Durante uno dei colloqui telefonici che avevano preceduto la mia visita, Jesse si era lamentato della qualità della vita a Caldwell. Io allora gli chiesi per quale motivo fosse ancora là. La mia domanda lo colse di sorpresa: «Che vuoi dire?», mi chiese. «Beh, praticamente non ci sono disoccupati tra i geeks», risposi casualmente, «i geeks possono trovare lavoro praticamente ovunque. C'è sempre richiesta di persone che sappiano gestire e riparare computer, o che conoscano i sistemi informatici. È un bisogno universale, non ti pare?».

Dal tono della conversazione Jesse mi era sembrato scettico; in realtà aveva reagito come era abituato a fare davanti alle novità, ma questo lo scoprii più tardi. Jesse si collegò a Internet e, utilizzando un motore di ricerca, iniziò a navigare. Ora dopo ora, giorno dopo giorno, Jesse fece un giro virtuale dell'America, saltando da un'offerta di lavoro all'altra. Infine, disse a Eric: «Ehi, Katz ha ragione. Possiamo andare dove ci pare. Battiamocela da questo posto».

## LA CASA DEI GEEKS

# 2

### VOCI DI GEEKS

Luglio 1997

Qualche anno fa, i geeks non sarebbero mai stati tollerati in un'azienda. O giocavi secondo le regole della burocrazia o non giocavi affatto. Da allora, però, molte cose hanno lavorato per rendere i geeks più appetibili. La burocrazia è meno ingessata e l'ambiente di lavoro è diventato più eterogeneo.

La vita in azienda non è più un affare esclusivo dei maschi WASP in camicia bianca e cravatta scura. Quando si lavora gomito a gomito con donne, neri, omosessuali e gente di tutti i paesi, i geeks non spiccano poi tanto. Oggi le regole sono cambiate. E poi, il ritmo della tecnologia ha reso quasi impossibile stare al passo senza essere almeno un po' geek. Se oggi si vuole essere competitivi, bisogna avere dei geeks nello staff.

- Mark

Da: Jesse Dailey

A: Jon Katz

Leggendo il «Tribune» ho contato 433 offerte di lavoro sotto la voce «Computer/Sistemi informatici». La media di offerte sotto le altre voci era compresa tra 15 e 20... In pratica, nel 40% dei casi si cercavano esperti di computer. Il problema non è, quindi, trovare un posto per lavorare, perché, come dici tu... sono dappertutto. Il problema è trovare chi abbia bisogno di uno come me. Da qualsiasi dipartimento Risorse umane sarei considerato un diciannovenne con un solo anno di esperienza... E invece sono un geek senza età, un'intelligenza fiera e aggressiva combinata con lo spirito e la furbizia di chi si è formato sul miglior materiale disponibile in Rete. Aarrgghh!! Come è stressante essere un geek in ascesa. :)

Jesse ed Eric vivevano in un appartamento di due stanze in un umido complesso di stucco e mattoni nei sobborghi di Caldwell; poco più in là polli e galline razzolavano sulla strada. Due computer troneggiavano come templi gemelli di fronte all'ingresso. Il resto (pile di panni sporchi, confezioni aperte di Doritos, lattine vuote di Coca Cola, due vecchie sedie consunte e una poltrona ammuffita) era solo roba senza alcun valore, oggetti casuali, semplici appendici.

Il computer di Jesse era un Pentium II 300 con scheda madre Asus P2B (processore Intel BX); una Matrix Millennium II AGP; 160 MB di SDRAM con 15,5 GB di memoria sul disco