



SOFTWARE, CONCORRENZA E INNOVAZIONE, COM'E' MEGLIO?

Quale strada percorrere per garantire contemporaneamente concorrenza e innovazione nell'industria del software, un argomento chiave di LinuxWorldExpo 2005

Milano, 6 maggio 2005. Sarà Jon "maddog" Hall, il barbuto executive director di Linux International a tenere il keynote speech dell'edizione 2005 di **LinuxWorldExpo Italia**, versione nazionale dell'evento di settore più importante a livello mondiale, organizzato da **Wireless in collaborazione con IDG World Expo**, che si svolgerà dal **24 al 26 maggio presso il Centro Congressi Crowne Plaza Milan-Linate** di San Donato Milanese.

Maddog farà una panoramica su quanto è oggi disponibile di più avanzato tecnologicamente nel campo del software open source a livello mondiale. L'offerta di software a sorgenti aperti è infatti oggi in molti settori alla pari con le migliori realizzazioni tradizionali, in alcuni casi, come per le applicazioni web-based è all'avanguardia, mentre in altre, tradizionalmente ritardatarie, come la grafica e il gestionale, l'open source sta procedendo a gradi passi. Insomma, è passato il tempo in cui applicazioni open source significava funzionalità ridotte all'essenziale, interfacce utente primitive, quasi si trattasse di caratteristiche di secondo piano rispetto al fatto di essere "libero".

Da un punto di vista economico (altra cosa sono gli ideali, o più agnosticamente, le impostazioni ideologiche), infatti, il software a sorgenti aperti, o meglio il meccanismo di sviluppo e licensing dello stesso, ha un senso se riesce a garantire che l'industria del software produca il maggior valore possibile per gli utilizzatori del software, garantendo concorrenza tra prodotti e un livello di innovazione almeno paragonabile a quello avutosi finora tra aziende e con sistemi tradizionali.

Il modo migliore per garantire concorrenza e innovazione nell'industria e quindi valore agli utilizzatori è uno dei temi chiave di LinuxWorldExpo di quest'anno. Oltre al keynote speech, infatti, buona parte della seconda mattinata della manifestazione è dedicata a questo dilemma. Tra i relatori ma anche nella realtà più ampia, le posizioni principali sono tre.

La prima, quella che potremmo definire del ciclo virtuoso innovazione-concorrenza, afferma che in un settore in evoluzione continua come il software la concorrenza è un concetto dinamico, che si sposta con il crearsi di nuove aree funzionali e applicative, mentre nei settori maturi il fatto che ce ne sia meno non è necessariamente un male, se la standardizzazione che ne consegue produce una base solida su cui innestare l'innovazione concorrenziale. Il rischio che uno o più aziende "blocchino" l'innovazione per estrarre il massimo profitto dai settori maturi dove dominano viene sventata in questa visione dall'adozione di standard a tutti i livelli (hardware sottostante, protocolli, linguaggi, interfacce) che di fatto impedisce il "lock-in" degli utenti su una determinata piattaforma. Gli standard garantiscono l'apertura e la loro adozione non dipenderebbe solo dalla spinta degli utilizzatori ma sarebbe nei migliori interessi anche dei produttori, che evitano di reinventare l'acqua calda e ottengono l'apertura anche dei prodotti dei concorrenti, per cui, vinca il migliore. Non è difficile riconoscere in questa posizione echi redmondiani, ma non dimentichiamo che tutte le aziende di software tradizionale sostengono questa posizione nel settore "core" del loro business....

La seconda posizione è quella "regolatoria", propugnata da buona parte degli Stati europei e dalla UE, e con sfumature diverse anche dal governo USA. Secondo i regolatori, è vero che il software evolve e con esso i campi di battaglia della concorrenza, ma siccome le aziende tendono a minimizzare i rischi e massimizzare i profitti, esiste il rischio che chi ha una posizione dominante in un settore maturo, dove la concorrenza non c'è più o è ridotta da tempo ai minimi termini, usi la forza, economica, finanziaria, di mercato, che gli deriva da questo per avvantaggiarsi anche in settori nuovi, senza che il proprio prodotto sia di per sé il migliore, togliendo in buona sostanza la possibilità all'utilizzatore di fare una scelta. Da questa impostazione è derivata la sentenza UE contro Microsoft riguardante il Media Player, che forzando l'azienda a fare "unbundling" del software da Windows intende stimolare la concorrenza nel settore. Ce la farà? Ai posteri l'ardua sentenza. Osserviamo solo che mentre negli USA il criterio di intervento a favore della concorrenza deriva di solito dalla constatazione che vi sia un danno misurabile subito dagli utilizzatori paganti, l'antitrust UE a volte sembra più tesa a garantire un "diritto di concorrenza" alle imprese in primo luogo, da cui deriverebbero vantaggi per gli utilizzatori paganti.

La terza risposta alla necessità di coniugare concorrenza e innovazione è quella dell'open source, che potremmo definire decentrata. Delle sue caratteristiche si è scritto troppo per ritornare sull'argomento. Qui è sufficiente fare due osservazioni: è una risposta dal basso, radicata nelle azioni della comunità degli sviluppatori, vista come distinta e solo in parte sovrapposta (per ragioni di sopravvivenza economica dei singoli...) come quella delle imprese di software, in questo molto americano-comunitario-individualista (cheché ne pensi chi favoleggi di un Linux "culturalmente europeo"); si tratta in secondo luogo di una risposta indiretta che semplicemente separa concorrenza economica da innovazione del software. Quest'ultima viene data per scontata come una derivata dalla volontà creativa degli sviluppatori, aiutata dalla competizione tra diversi gruppi attivi su progetti simili, comunque temperata dalla pubblicità dei sorgenti. La concorrenza economica viene invece traslata su un altro piano, quello dei servizi costruiti sulla base del software aperto. Basta tutto questo a garantire un flusso di innovazioni che migliorino il valore per l'utilizzatore. Per ora e in base a quello che dirà "maddog" e tanti altri relatori di LinuxWorldExpo sembra di sì. Tanto poi il lavoro duro di sentenziare tocca sempre ai posteri.

Maggiori informazioni sull'agenda di LinuxWorldExpo sono disponibili sul sito dell'evento all'indirizzo www.linuxworldexpo.it/go.php?partnerid=comc, dove è anche possibile registrarsi gratuitamente e iscriversi alle sessioni formative e ai seminari a pagamento.

IDG World Expo è la principale società di gestione di eventi tecnologici a livello mondiale e capitalizzando sulla propria esperienza e sulle proprie competenze nel settore mette a disposizione dei fornitori di tecnologia occasioni per catturare l'attenzione e l'interesse dei potenziali acquirenti dotati di maggiore influenza. IDG World Expo è una business unit di IDG, la maggiore azienda mondiale di media, ricerche di mercato ed eventi nel settore della tecnologia.

WIRELESS è il punto di riferimento italiano per capire la "mobile economy", di cui racconta i protagonisti sul fronte della domanda e dell'offerta e le strategie in campo. Wireless anticipa scenari e soluzioni e descrive esperienze e prodotti concreti sia attraverso la rivista (www.gowireless.it) sia offrendo occasioni di dibattito e confronto con eventi, conferenze, convegni e seminari formativi.

**Per maggiori informazioni: Marco Comelli, tel 347-8365191,
e-mail: mcomelli@gowireless.it**