

SOFTWARE LIBERO E PROMOZIONE DEI DIRITTI UMANI

GianMarco Schiesaro

*Congresso Internazionale
Software Libero e Democratizzazione della Conoscenza*

Quito, 23 ottobre 2008

Abstract

Negli ultimi tempi è sorta una rinnovata attenzione al problema della libertà in rete e dei collegati diritti del software. Il movimento Software Libero ha giocato fin dal principio un ruolo di primo piano per la promozione di tali diritti, tuttavia soffre di due grandi limitazioni: la connotazione soggettiva che caratterizza la rivendicazione delle libertà del software e la propria matrice culturale occidentale.

I diritti collegati al software non sono soltanto quelli tradizionalmente individuati (diritto alla privacy, diritto alla sicurezza, diritto all'accesso) ma anche diritti di portata più vasta: il diritto allo sviluppo, il diritto alla comunicazione, il diritto all'educazione. Essi possiedono una dimensione superindividuale e pongono in primo piano i contesti politici e culturali in cui il software viene creato o trasferito e le necessità delle popolazioni più povere.

1. Introduzione

I diritti umani scaldano il cuore. Nel nome dei diritti le persone possono mobilitarsi, dare un senso alla propria esistenza. La tecnologia invece no: evoca scenari quieti, rifugge da qualsiasi allarmismo.

Lavoro nel campo della cooperazione allo sviluppo e la prospettiva in cui mi colloco è quella del Sud del mondo. Il sottofondo della mia attività è dato dall'incalzare della globalizzazione, un fenomeno che vede come protagoniste tanto l'economia quanto la tecnologia (da una parte l'internazionalizzazione dei mercati e dall'altra la diffusione delle reti informatiche). Mi accorgo con stupore, però, che solo l'economia viene condannata da parte degli avversari della globalizzazione (i cosiddetti *no global*) mentre, singolarmente, le ICTs rimangono al riparo da ogni critica, in una sorta di presunta «neutralità». Anche il linguaggio è rivelatore: l'aggettivo «nuove», da sempre portatore di valori semantici carichi di euforia e di speranza, viene riservato soltanto alle tecnologie informatiche, mentre le altre, per esempio le biotecnologie, sono sprezzantemente additate come «tecnologie deviate».

Una seria riflessione sul rapporto tra tecnologia e diritti, e in particolare tra software libero e diritti umani, soffre di questa distorsione di fondo, tipica degli anni recenti. C'è stato un tempo in cui la tecnologia suscitava dibattiti internazionali, basti pensare alle accese discussioni degli anni Sessanta e Settanta sulle *tecnologie appropriate* o sugli *strumenti conviviali*. Oggi, invece, prevale un'ottimistica indifferenza, una sorta di fiducia cieca nelle virtù della tecnologia. Nel 2003 abbiamo assistito al paradosso di un Summit delle Nazioni Unite sulla società dell'informazione completamente trascurato dai mezzi d'informazione.

Per contro, esiste una nicchia agguerrita di appassionati, in generale la comunità FLOSS, che rifiuta il determinismo tecnologico imperante e intravede in ogni scelta tecnologica un'opzione strategica densa

di relazioni sociali e politiche. La loro attenzione si rivolge in particolare al software, il prodotto forse più raffinato dell'ingegno umano, per sottolinearne le grandi potenzialità ma anche gli inevitabili rischi. I computer, il cui sistema nervoso è dato dal software, stanno cominciando a esercitare un controllo sul modo in cui le persone interagiscono, sui processi democratici e su quelli economici. Non c'è relazione o transazione all'interno del cyberspazio che non sia scandita dalle linee di codice del software. Il software si aggiunge ormai al diritto e alle leggi come regolatore del mondo reale e non si limita più a rappresentare, all'interno del cyberspazio, l'equivalente funzionale della legge.

Tuttavia, mentre l'uso del software nella nostra vita quotidiana è da sempre oggetto di indagine, per le potenzialità partecipative che esso offre e per il suo ruolo nella creazione di identità e comunità, molto meno indagate sono le politiche ideate e implementate con riferimento a questioni quali l'accesso alle tecnologie e i diritti che vi sono implicati.

Tra le cause c'è senz'altro il fatto che le decisioni rilevanti vengano spesso prese in sedi lontane dai cittadini e spesso opache nei loro meccanismi di funzionamento. Vi è senz'altro la scarsa comprensibilità del linguaggio adottato dai policy makers, troppo gergale e burocratico: i documenti prodotti sono interpretabili solo da ingegneri e giuristi. L'esperienza degli ultimi anni dimostra quanto sia pericoloso delegare agli specialisti le questioni tecniche: si finisce per delegare loro anche la protezione dei nostri diritti.

Quali siano questi diritti e in quale modo siano collegati al software, sarà oggetto delle riflessioni che seguono.

2. I Diritti Digitali

Il Patto Internazionale sui Diritti Economici, Sociali e Culturali ha un articolo che sancisce il diritto “*a godere dei benefici del progresso scientifico e delle sue applicazioni*” e invita gli Stati a prendere misure per “*il mantenimento, lo sviluppo e la diffusione della scienza e della cultura*”, rispettando la “*libertà indispensabile per la ricerca scientifica e l'attività creativa*” (art. 15). Questa garanzia, è evidente, si attaglia perfettamente al software che, prima ancora che una tecnologia, rappresenta conoscenza allo stato puro, il prodotto dell'attività creativa dell'ingegno umano. Promuovere questo specifico diritto umano, pertanto, implica anche “liberare” il software.

Eppure molti, non soddisfatti di una tale formulazione, stanno cercando di configurare, per il software, diritti umani sui generis. È sempre più frequente il riferimento ai “*diritti digitali*”, generalmente inquadrati nei cosiddetti “diritti umani di terza generazione”, quelli rivendicati in epoca successiva rispetto ai tradizionali diritti umani. La dizione “diritti digitali” non è univocamente accettata, e generalmente fa riferimento a diritti resi necessari dal progresso tecnologico e informatico: questo ha comportato la richiesta di nuove libertà contro vecchi poteri, per esempio:

- il *diritto alla protezione della privacy* contro le intrusioni informatiche;
- il *diritto alla sicurezza* delle proprie transazioni;
- il *diritto all'accesso* alle risorse informatiche.

Il dibattito sui primi due diritti (privacy e sicurezza) ha di fatto monopolizzato la discussione pubblica, e non è difficile comprenderne il motivo. Si tratta infatti di due diritti strettamente legati alla sfera individuale, quella cui l'opinione pubblica è tradizionalmente più sensibile. Si tratta, inoltre, di diritti tipici dei Paesi più avanzati, che dispongono di una diffusione capillare delle risorse informatiche e del software necessario per utilizzarle.

Più complesso è il dibattito sul diritto all'accesso alle risorse informatiche che, quasi del tutto assente nel Nord del mondo, è stato adottato negli ultimi anni dalle Nazioni Unite a beneficio dei Paesi del Sud. Vastissima è la pubblicistica sul tema del Divario Digitale: sulla necessità di colmarlo al più presto sembra che la comunità internazionale abbia raggiunto ormai un profondo consenso.

Lo slogan più popolare sembra essere proprio quello dell'”accesso”. Si ritiene che il compito più urgente per i paesi più poveri debba essere quello di “accedere” alla società dell'informazione e quasi sempre la soluzione indicata è la fornitura di infrastrutture tecnologiche. Le organizzazioni internazionali si servono abitualmente del termine “*e-readiness*” (prontezza digitale) per alludere alla dotazione infrastrutturale di un paese, intendendo implicitamente che, una volta recuperati i ritardi infrastrutturali, un paese possa dirsi “pronto” a fare il suo ingresso nel mondo digitale.

Sono evidenti le valenze ideologiche di questo slogan, un prodotto della colonizzazione linguistica operata dal discorso neo-liberista. Questo considera l'informazione come una merce, cui attribuire un valore monetario, da vendere e scambiare in quanto tale. Di conseguenza, l'accesso all'informazione viene trattato alla stregua dell'accesso a una qualunque merce. L'informazione cessa di essere il frutto di un processo o di un'interazione e diviene il prodotto mercificato di uno scambio commerciale. È qualcosa cui si può avere accesso o meno, a seconda che qualcuno lo consenta. Perché stupirsi se, in nome della proprietà intellettuale, anche l'informazione incorporata in un software viene mantenuta artificialmente scarsa?

Coloro che vengono esclusi da questo scambio commerciale non vengono percepiti come vittime di violazioni di diritti umani. Vengono definiti piuttosto “*info-pover*”, una nuova categoria da beneficiare con nuovi trasferimenti tecnologici.

Negli studi sui diritti umani ha avuto luogo uno spostamento di attenzione dal concetto di individuo concepito come oggetto di beneficenza, assistenza o trasferimenti, al concetto più maturo di individuo quale portatore di istanze e diritti da promuovere attivamente. È evidente che gli infopoveri devono essere interpretati in un orizzonte più vasto, alla luce del contesto politico, economico e sociale. Il diritto all'accesso all'informazione si deve necessariamente tradurre nella capacità di promuovere, scambiare, valorizzare l'informazione per l'individuo e per la comunità in cui è inserito.

3. Il Software e il Diritto allo Sviluppo

Tra tutti i diritti umani, quello più pertinente al software libero è il cosiddetto “Diritto allo Sviluppo”. Si tratta di un diritto umano di terza generazione, relativamente recente. Appartiene alla categoria dei cosiddetti “*diritti di solidarietà*” (insieme al diritto all'ambiente, alla pace, al patrimonio artistico), che implicano una dimensione sociale e collettiva per il godimento di un bene comune. Il tradizionale schema dualistico individuo – Stato, proprio dei classici diritti soggettivi della persona, risulta per essi inadeguato: essi possono essere soddisfatti a beneficio del singolo solo in quanto vengano simultaneamente realizzati a favore della comunità cui lo stesso individuo appartiene.

Il quadro di riferimento in cui si colloca è quello dello sviluppo umano, così come espresso dalle Nazioni Unite:

“lo «sviluppo umano» è quel processo che determina un ampliamento delle opportunità a disposizione della gente e un potenziamento delle capacità umane”

La riflessione dalla quale è scaturita l'idea di sviluppo umano si è prodotta, lungo un percorso storico tutt'altro che breve, a partire dalla constatazione del fallimento della teoria della crescita economica e

dalla necessità di attribuire importanza ad altre dimensioni del processo di sviluppo. Il padre ispiratore di questa teoria, l'economista indiano Amartya Sen, afferma che i concetti di sviluppo e di benessere debbano andare al di là del semplice possesso di beni o della disponibilità di servizi: essi sono certamente un mezzo per ottenere benessere ma non sono, di per sé, un indice di benessere. Occorre guardare altrove: che cosa le persone sono in grado di fare e di essere utilizzando i mezzi e le capacità a loro disposizione? Quale ventaglio di realizzazioni e di traguardi importanti della vita umana è alla loro portata?

I sostenitori del software libero sostengono che la loro creatura è un formidabile motore di sviluppo umano. Tuttavia, nell'esaltarne l'importanza strategica per i paesi del Sud, ne pongono in evidenza quasi unicamente i vantaggi economici.

In primo luogo, essi sostengono che il software non richieda grosse infrastrutture di produzione: non è necessario impiantare grandi fabbriche e non ci sono vincoli di natura ecologica. I margini di guadagno sono superiori all'85%, una cifra di gran lunga più alta di quella di qualunque industria tradizionale. Non pochi commentatori sono convinti che i paesi del Sud abbiano l'opportunità di schivare interamente la costruzione di grandi impianti industriali, una fase che, invece, ha caratterizzato lo sviluppo di tutti i paesi occidentali.

In secondo luogo, il software costituisce un settore di importanza strategica, in quanto la sua produzione è legata non tanto al capitale fisico, ma agli investimenti in risorse umane. Un elemento che non è mai carente nei paesi in via di sviluppo è proprio la disponibilità di risorse umane le quali, una volta adeguatamente istruite e formate, fornirebbero un impulso decisivo all'inserimento dei rispettivi paesi nell'economia mondiale. Si può aggiungere che lo sviluppo del software può essere insegnato in maniera relativamente semplice: nelle società occidentali è tutt'altro che infrequente trovare adolescenti in grado di programmare a un buon livello.

A questi vantaggi, tipici del software in generale, si possono aggiungere i vantaggi più specifici offerti dal software libero. I paesi del Sud, per la maggior parte, dispongono di buone risorse intellettuali ma di poco capitale e, possedendo un certo numero di calcolatori obsoleti, non possono permettersi sistemi operativi proprietari. Inoltre, grazie alla natura aperta e cooperativa della maggior parte della programmazione FLOSS, è più facile coinvolgere i programmatori locali nell'adattamento e nello sviluppo del software: è superfluo dire che questo contribuisce enormemente alla promozione del settore locale delle ICTs. Il software libero, inoltre, soddisfa i requisiti della sostenibilità, in quanto la tipica formulazione di una licenza aperta garantisce che i benefici si produrranno anche nel futuro.

A piccoli passi, ma in maniera decisa, le applicazioni fondate su standard aperti si stanno facendo largo in tutto il mondo. Molti paesi si stanno rivolgendo al software libero per sviluppare una propria industria software locale; altri per ragioni di orgoglio nazionale; altri ancora per ragioni di sicurezza. Qualunque sia la ragione per la quale un paese si volga verso il software libero, è indubbio che il risultato è in linea con la teoria dello sviluppo umano: un aumento delle opportunità disponibili, non delle opportunità offerte dal mercato ma di quelle determinate dall'espansione delle capacità e delle funzioni umane.

4. Il Software e il Diritto alla Comunicazione

Il Diritto alla Comunicazione è uno dei temi più dibattuti in materia di libertà civili nel mondo digitale. I suoi sostenitori fanno spesso riferimento all'articolo 19 del Patto Internazionale sui Diritti Civili e Politici, secondo il quale: *“ogni individuo ha il diritto alla libertà di espressione; (...) di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee di ogni genere, senza riguardo a frontiere (...) attraverso qualsiasi mezzo di sua scelta”*.

La rivendicazione del Diritto alla Comunicazione è generalmente accompagnata da discussioni relative a temi quali: il diritto alla riservatezza, la proprietà intellettuale, la libertà d'espressione. Per quanto concerne il software libero, non vi è alcun dubbio che tuteli al meglio il diritto alla riservatezza, liberi dal fardello della proprietà intellettuale, offra spazi più vasti alla creatività espressiva. Si tratta di temi già ampiamente esplorati dalla comunità FLOSS, e tuttavia quasi sempre in chiave individuale. Il grande assente è il contesto comunitario in cui tali libertà si esercitano, nonché l'aspetto culturale. Il mondo virtuale non è, come spesso si crede, un indistinto coacervo di contenuti immessi caoticamente, cui occorre avere accesso. Rassomiglia piuttosto a una rete di persone che comunicano e si scambiano informazioni: il mezzo che queste utilizzano è sempre quello linguistico.

Pochi sanno che la rapida diffusione del software libero nel mondo deve molto a un fraintendimento di natura linguistica. Nel 1992 Microsoft introdusse in Cina programmi software con codifica in lingua cinese. Essi, però, piuttosto maldestramente, erano stati impostati con un insieme di caratteri utilizzato nella Cina pre-rivoluzionaria, oggi non più in vigore se non a Taiwan. I rappresentanti della Cina Popolare, che nel 1949 aveva adottato un nuovo sistema di scrittura, si ritennero offesi dal fatto che una decisione così importante fosse stata presa negli Stati Uniti, senza il coinvolgimento di agenti locali. I rapporti tra l'azienda informatica e le autorità cinesi, divenuti pertanto problematici, si deteriorarono rapidamente negli anni successivi. Forse anche in conseguenza di tali accadimenti la Cina decise di orientarsi all'utilizzo di sistemi operativi di tipo open source, escludendo di fatto l'azienda leader mondiale dal più grande mercato potenziale del mondo. Questo esempio dimostra come un'apparentemente banale decisione tecnica abbia potuto assumere un significato politico e culturale che non si era saputo prevedere e che ha condotto in seguito a ripercussioni di carattere economico.

La comunità open source, in questi anni, ha saputo produrre molto software in lingua locale, offrendo anche a popolazioni poco numerose, e dunque poco appetibili per il mercato mondiale, la possibilità di disporre di software nella lingua di appartenenza. In molti casi, purtroppo, la localizzazione si è limitata alla traduzione e, per il resto, si sono riprodotte anche nei software localizzati funzioni e impostazioni già presenti nei più famosi software proprietari, magari con il nobile proposito di accelerarne l'adozione e la diffusione.

La *localizzazione*, in realtà, è un processo di adattamento assai più delicato di una traduzione. Richiede una profonda capacità, da parte dei programmatori, di adattare le proprie creazioni alla cultura dell'utilizzatore, di cui la lingua non è che una delle espressioni. Pensiamo, per fare qualche esempio, a quanta attenzione debba essere prestata alla scelta delle icone grafiche, ormai componente irrinunciabile dei moderni sistemi operativi. Oppure si pensi al linguaggio dei colori: mentre il rosso indica "stop" o "pericolo" nei paesi occidentali, esso può significare "vita" o "speranza" in altre culture. Un altro esempio è dato dalla tipologia di scrittura di una lingua: i caratteri utilizzati dall'alfabeto, la particolare modalità di scorrimento del testo, il modo in cui vengono scritte le date e il calendario utilizzato, le modalità di ricerca utilizzate dai dizionari incorporati nei programmi di videoscrittura. Sono problemi soltanto apparentemente tecnici, che possono invece inficiare la possibilità di un'autentica comunicazione.

Un altro problema strettamente legato alla localizzazione è quello della *standardizzazione linguistica*. La comunità FLOSS vive generalmente un rapporto ambiguo e non di rado conflittuale con la comunità che si occupa dei problemi della standardizzazione, a causa dei risvolti commerciali che ogni standardizzazione comporta. Eppure la mancata attenzione a questo aspetto può causare effetti disastrosi. In India, per esempio, sia il governo indiano sia le aziende informatiche hanno fallito nel tentativo di creare standard universalmente condivisi per le lingue indiane e di costruire un software localizzato che se ne serva. La mancanza di uno standard di codifica univoco ha reso impossibile ricercare nell'internet dati in lingua hindi utilizzando un comune motore di ricerca come Google. È sorprendente che si possano effettuare ricerche in una lingua come l'estone, parlata da non più di un milione e mezzo di individui, ma non nella lingua hindi, che conta quasi mezzo miliardo di parlanti.

5. Il Software e il Diritto all'Educazione

La tipica valenza educativa del software libero ha fatto sì che fin dal principio il suo utilizzo venisse collegato al Diritto all'Educazione. Da molti anni gli organismi delle Nazioni Unite, l'UNESCO in particolare, producono rapporti che vantano le potenzialità delle nuove tecnologie didattiche, e dell'e-learning in particolare, allo scopo di innalzare il grado di sviluppo umano. Un maggiore accesso all'educazione e un miglioramento della qualità e della flessibilità dei servizi educativi sono tra le caratteristiche più spesso citate nei numerosi congressi internazionali.

Uno degli argomenti più frequentemente usati è quello secondo il quale le tecnologie didattiche svincolano lo studente dal luogo dell'apprendimento, rendendo possibile a tutti, in potenza, realizzare processi di apprendimento efficaci anche in mancanza di scuole o di strutture formali. In realtà, uno dei miti più difficili da abbattere è quello secondo il quale il cyberspazio sia un mondo "deterritorializzato". Anche se l'incontro tra docente e studente avviene in uno spazio virtuale e immateriale, il processo di apprendimento è sempre collocato in una dimensione territoriale precisa e ha come sfondo il background culturale dello studente.

Un programma informatico non si presenta mai come uno strumento culturalmente neutro, grazie al quale risolvere problemi di carattere universale: ci sono sempre, a volte più evidenti ma molto più spesso celati, alcuni connotati culturali tipici dell'ambiente sociale di origine che, presso un'altra cultura, possono apparire estranei o diversi. Essi si manifestano nella forma di ipotesi, formulate dai progettisti informatici, riguardanti le capacità e le aspettative degli utilizzatori. Un simile sbilanciamento culturale è meno evidente nel caso dei programmi di tipo matematico o statistico, ma prende prepotentemente il sopravvento nel caso dei programmi didattici, che si prestano maggiormente ad ambiguità culturali.

I problemi possono scaturire da una interpretazione non corretta delle metafore utilizzate o dalle implicazioni etiche legate agli obiettivi di fondo di un programma. Un esempio è lo stile orientato al gioco di molti programmi software statunitensi, non apprezzato in paesi quali l'India e la Cina, dove le scuole sono molto più orientate ai contenuti e all'esame finale. Un altro esempio è la rigida suddivisione delle funzionalità di alcuni software europei, che riservano esclusivamente ai docenti alcune funzionalità creative. Una limitazione di questo tipo appare socialmente accettabile in paesi dove l'autorità del docente normalmente non deve essere messa in discussione, per esempio l'Europa del Sud, ma non lo è altrettanto in paesi come quelli della Scandinavia, dove potrebbe apparire come un freno posto alle potenzialità creative dell'allievo. In generale, è sempre più frequente che i software didattici utilizzati siano una copia di quelli del paese in cui sono stati prodotti o che vengano tradotti con ben pochi adattamenti alla cultura locale.

A questi problemi non sfugge, naturalmente, neppure l'e-learning, cui viene rivolta la critica di essere espressione culturale dei paesi del Nord, inadatta ai paesi in via di sviluppo. In gioco, in questo caso, sono le strutture di valore sottese alla progettazione didattica, che tende a esaltare i caratteri individualistici. Essa presuppone che lo studente a distanza di maggior successo sia quello più autonomo, più capace di compiere responsabilmente il cammino formativo che egli stesso contribuisce a identificare. Ci preme soltanto mettere in risalto l'inadeguatezza di questo modello nel caso di altri paesi e tradizioni, quelle in cui non è incoraggiato il pensiero autonomo, né il decisionismo, ed è normale pensare alle giovani generazioni come sottomesse agli anziani. Tali culture sembrano marciare in direzione contraria rispetto ai requisiti e alle aspettative che vengono richieste agli studenti a distanza.

Forse è necessario prendere maggiormente sul serio il paradosso per cui il Software Libero, nato come fenomeno di tipo comunitario e collaborativo, non ha ancora potuto sganciarsi completamente dalla matrice individualistica propria della sua origine occidentale.

6. Quale libertà

Non vi è alcun dubbio che l'etica dominante del movimento del Software Libero sia un'etica di libertà. In quanto tale, essa guarda con sospetto alle norme e alle regolamentazioni, concependole come indebite limitazioni. La stessa licenza GNU è stata pensata in funzione anti-licenza, come il minimo di regolamentazione necessario per garantire il perpetuarsi delle libertà che essa promuove. Ma la libertà declinata nella quadruplica forma (libertà di esecuzione di un programma, libertà di analisi, libertà di redistribuzione, libertà di adattamento) è davvero sufficiente a garantire, per il futuro, un accesso libero e incondizionato alle risorse informatiche?

Un esempio può essere utile per illustrare meglio questo dubbio. Consideriamo il più noto dei prodotti sviluppati con standard aperto, l'internet. Essa è indicata come l'esempio dell'eccellenza cui si può giungere condividendo liberamente risorse e informazioni. L'internet è emersa dall'interazione socio-cognitiva di milioni di persone, di macchine e di programmi, attraverso un processo ininterrotto di auto-organizzazione, reso possibile dalla condivisione di un protocollo trasparente di trasferimento delle informazioni.

L'internet è certamente nata libera. Ma abbiamo la garanzia che continuerà ad esserlo? Già oggi ci sono segnali di allarme. Siamo troppo abituati a pensare alla "grande rete" come al simbolo stesso della libertà e della democrazia per accorgerci che molti governi, lontani dai riflettori dell'opinione pubblica, hanno ormai rivolto lo sguardo verso la rete, cercando di frenarne il crescente protagonismo. Sono all'ordine del giorno gli episodi di censura da parte di moltissimi governi autoritari del Sud del mondo, così come le velate ingerenze di molte democrazie occidentali.

Anche a proposito dell'internet la nozione di decentramento è stata spesso utilizzata come surrogato simbolico di democrazia. Per molto tempo ci è stato presentato il modello di una rete decentrata, un insieme di nodi privi di un centro e di una periferia. Ma l'idea di un'internet egalitaria nella struttura, capace di sfuggire a controlli e pressioni esterne, non è che un mito. In realtà, l'internet è gestita in modo tutt'altro che anarchico e si sta rivelando sempre di più il terreno di scontro di grossi interessi di potere.

L'articolazione mondiale dell'internet non è un territorio in balia di se stesso e privo di controllo: vi sono diversi organismi che, ciascuno con compiti distinti, ne controllano il funzionamento. Il campo più delicato è la gestione dei domini sul web. Chi gestisce la struttura di indirizzamento dell'internet detiene infatti un formidabile potere sull'economia e sulle risorse strategiche mondiali. Alcuni domini permettono di sviluppare attività economiche e di fungere da riferimento per attività sociali; altri assumono addirittura significati politici (si pensi all'attribuzione del suffisso .ps ai siti della Palestina, che ha assegnato ai territori occupati un'indipendenza nel cyberspazio che ancora non avevano ottenuto nel mondo fisico).

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) è l'istituzione che presiede alla registrazione dei domini: essa può essere paragonata a una torre di controllo virtuale, in grado di indirizzare i computer. Se smettesse di funzionare, si precipiterebbe in una situazione simile a quella di un aeroporto la cui torre di controllo avesse spento i radar. Essa detiene, insomma, potere di vita o di morte sull'intera rete: non è poco per un ente nato da pochi anni e di cui molti ignorano perfino l'esistenza.

ICANN, che nacque con la pretesa di essere pienamente rappresentativa di tutti i centri di interesse e degli utenti dell'internet, allo stato attuale non offre garanzie di democraticità. Con sede nella California, formalmente operante per contratto con il governo americano, sottoposta a

un'amministrazione burocratica e composta da membri fortemente condizionati da poche grandi aziende, non ha finora garantito alcuna trasparenza sulle sue decisioni, assunte quasi esclusivamente a porte chiuse.

Oggi, dopo una lunga stasi, la comunità internazionale è tornata a discutere del futuro di ICANN, nel nome della *governance* dell'internet. Il governo americano si è posto in posizione di attacco e ha affermato che ICANN è parte integrante degli interessi nazionali americani. Per contro, un gruppo di paesi influenti, tra cui Brasile, Sud Africa, India e Cina stanno premendo per assegnare le delicate competenze di ICANN a un organismo super partes, ad esempio le Nazioni Unite.

Questa soluzione, tuttavia, non convince molti, soprattutto in Europa. Da una parte ci sono dubbi fondati circa il fatto che un'istituzione dell'ONU possa essere più snella e meno burocratica dell'attuale ICANN. Dall'altra vi è il timore che i governi nazionali possano prendere il sopravvento nella gestione di una risorsa che, finora, avevano potuto controllare soltanto parzialmente. A tutti appare più che evidente il tentativo, da parte della Cina, di impadronirsi della stanza dei bottoni, che le consentirebbe una censura ancor più rigida e capillare della propria rete internet.

Qualunque scelta venga operata in termini di regolamentazione segnerà pesantemente l'evoluzione dell'internet e il mantenimento o meno di quella libertà che l'ha finora caratterizzata. È un autentico peccato che, in questo dibattito, sia clamorosamente assente la voce della comunità FLOSS.

7. Conclusioni

Negli ultimi tempi si moltiplicano le richieste di stilare una "Carta dei Diritti Digitali", sostenendone l'urgenza. I fautori del software libero sono spesso in prima linea nel sostenere questa richiesta. I più pessimisti si spingono ad affermare che corriamo il pericolo di vedere enunciati e approvati i "diritti umani digitali" solo in risposta a un disastro tecnologico nella rete. L'analogia, evidentemente, è con la nascita della Dichiarazione dei Diritti Umani, scaturita dagli orrori della Seconda Guerra Mondiale.

A mio avviso, una nuova carta dei diritti sarebbe utile soltanto se fosse capace di suscitare una rinnovata attenzione al problema della libertà in rete e dei collegati diritti del software. La rivendicazione di tali diritti avrebbe necessariamente una dimensione superindividuale (si tratta di "*rights of persons in community*") e dovrebbe porre in primo piano i contesti politici e culturali in cui il software viene creato o trasferito e le necessità delle popolazioni più povere. È nel Sud del mondo che si manifestano le violazioni più gravi della libertà e del diritto a fruire dell'informazione creata nel cyberspazio.

Quest'ultimo non è uno spazio autonomo, separato dalla società, ma riflette i valori e le prerogative della realtà concreta, con gli stessi rischi di vedersi affermare modelli di sviluppo insostenibile. Possiamo tracciare un parallelismo tra l'emergere del cyberspazio nel dibattito sullo sviluppo e nella sfera dei diritti da una parte e la nascita del concetto di sviluppo sostenibile dall'altra. Lo sviluppo sostenibile, nato nell'ambito delle scienze naturali, ha rivalutato l'idea di sostenibilità della gestione di una risorsa naturale e l'ha estesa all'intero processo economico e sociale.

È esattamente nello stesso modo che occorre guardare al cyberspazio: esso presuppone l'estensione al mondo dell'informatica di quei principi che presidono allo sviluppo umano e sostenibile. In questo caso la risorsa che è necessario gestire è l'informazione che, come l'ambiente, è una risorsa rinnovabile, capace di riprodursi. È anche una risorsa che deve essere protetta, rispettata, conservata e valorizzata per essere messa a disposizione di tutti.

L'"informatica sostenibile", così possiamo chiamare questo nuovo filone dello sviluppo, è portatrice di

un'etica dell'informazione capace di risolvere le sfide che nascono dal nuovo ambiente, evitando ogni forma di distruzione, di corruzione, di inquinamento o di ingiustificata chiusura del cyberspazio. Esso deve rimanere uno spazio pubblico, accessibile a tutti, in cui la collaborazione possa fiorire, coerentemente con l'applicazione dei diritti civili, dei requisiti legali e delle libertà fondamentali che la società dell'informazione richiede.

Così come il capitale naturale è intervenuto nella riflessione sullo sviluppo, diventando uno dei fattori di limitazione della crescita economica, così il capitale informativo deve guidare in senso etico la crescita tecnologica. Così come il fattore ambientale ha restituito universalità e slancio alla teoria dello sviluppo umano, così il fattore "informazione", inteso come bene pubblico mondiale, può determinare il sorgere di una più equa società dell'informazione.

Bibliografia

CARAZZONE C., RAIMONDI A. - *La globalizzazione dal volto umano* (Diritti umani: la nuova sfida della cooperazione allo sviluppo), SEI, Torino, 2003

FOX J. - *Digital Virtues*, cf. www.lulu.com id:1021109, 2007

GOLDSMITH J., WU T. - *Who Controls the Internet? (Illusions of a Borderless World)*, Oxford University Press, 2006

HIMANEN P. - *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House Inc., New York, 2001

KENISTON K., KUMAR H. - *IT Experience in India: Bridging the Digital Divide*, Sage, New Delhi, 2004

SCHIESARO G. - *La sindrome del computer arrugginito* (Nuove tecnologie nel sud del mondo tra sviluppo umano e globalizzazione), SEI, Torino, 2003

SEN A. - *Development as Freedom*, Oxford University Press 1999

UNDP - *Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano* (Informe sobre Desarrollo Humano), 2001

UNESCO / Sean McBride - *Un sólo mundo, voces múltiples* (Comunicación e. información en nuestro tiempo), 1980

Autore

GianMarco Schiesaro (Italia, 1969) si è laureato in Ingegneria Elettronica e si è successivamente specializzato nei temi della Cooperazione allo Sviluppo e della Computer Mediated Communication.

Lavora da alcuni anni nel mondo della cooperazione internazionale, occupandosi presso il VIS (Volontariato Internazionale per lo Sviluppo) di progetti di e-learning in paesi in via di sviluppo. È inoltre direttore del Training Center for Human Development di Roma e docente presso il Master in Educazione alla Pace dell'Università di Roma Tre.

Ha scritto: *La sindrome del computer arrugginito* (Nuove tecnologie nel Sud del mondo tra sviluppo umano e globalizzazione, SEI, Torino, 2003) e *Tecnologie per la didattica* (a cura di Davide Parmigiani, Franco Angeli Editore, Milano, 2004).