

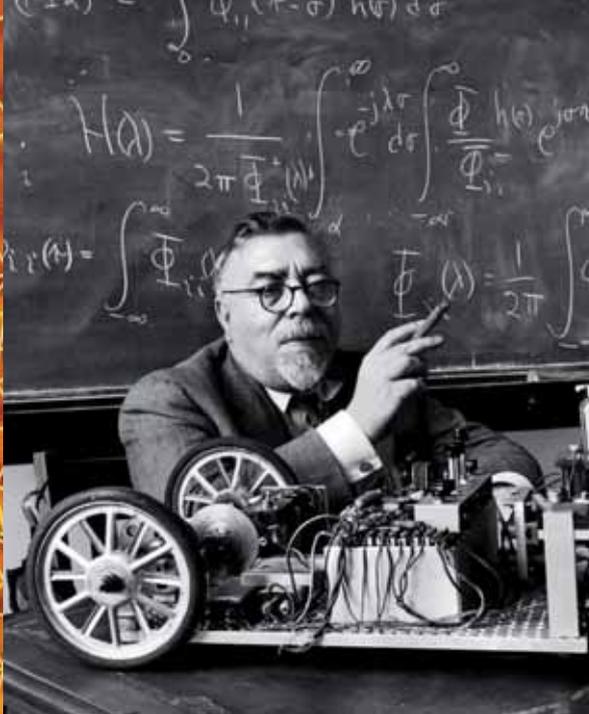
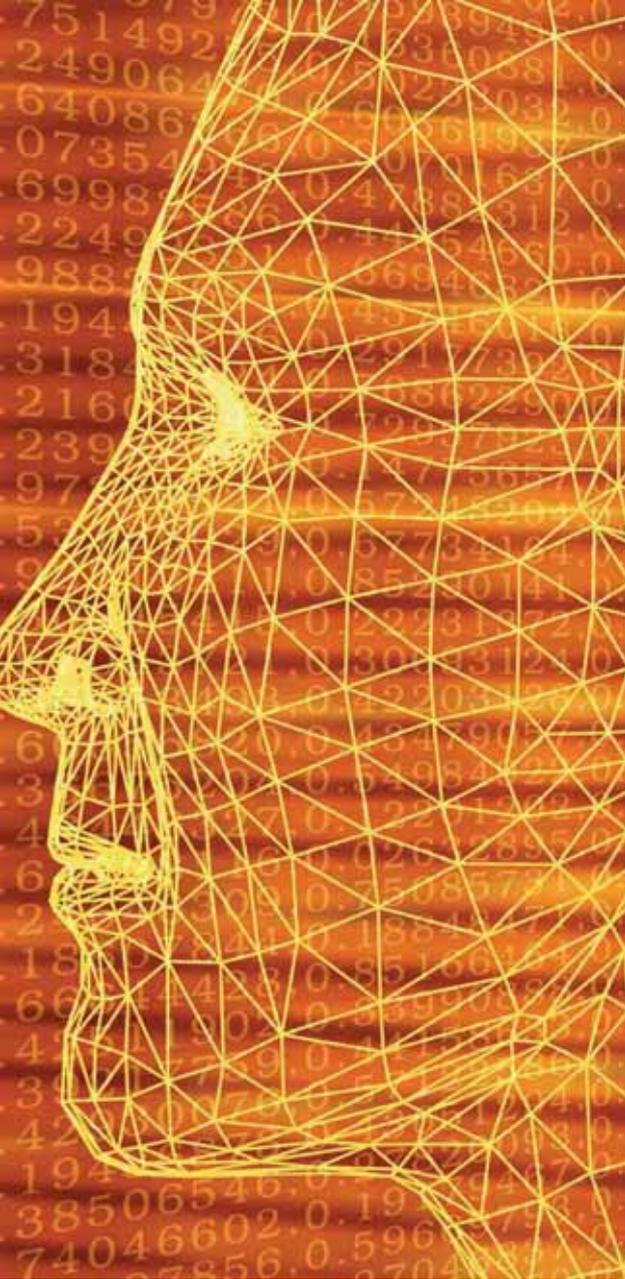
L'IMPATTO SOCIALE DELL'INFORMATION TECHNOLOGY

di Felice Pescatore

Parlare di etica nel contesto del terzo settore dell'ingegneria è tutt'altro che un esercizio semplice. Si tratta infatti di un ecosistema variopinto che trova il proprio minimo comun denominatore nell'utilizzo di tecnologie innovative, impiegate al fine di migliorare i processi connessi allo specifico dominio. Per approcciare alle questioni etiche relative, partiamo da quella che comunemente viene indicata come prima legge di Kranzberg: "Technology is neither good, nor bad, nor neutral" [la tecnologia non è né buona, né cattiva, né neutrale] legge che, da sola, è in grado di condensare molti dubbi e molte preoccupazioni legate alla rivoluzione tecnologica. Entriamo così in contatto con la "Computer Ethics",

ovvero la branca dell'etica applicata che studia ed analizza l'impatto sociale ed etico dell'ICT, la cui nascita risale agli anni '40 dello scorso secolo grazie ad uno dei pionieri dell'era digitale, Norbert Wiener. Il "papà della cibernetica" invitava a riflettere su quelle che potevano essere le conseguenze sociali derivate dall'uso delle nuove tecnologie (cibernetica in particolare), e in un suo trattato del 1948 afferma: "...mi resi subito conto che eravamo in presenza di una tecnologia che, nel bene o nel male, avrebbe potuto avere potenzialità inaudite da un punto di vista sociale".

L'analisi viene ripresa 30anni dopo da Walter Maner e Deborah Johnson che si interrogano sia sui nuovi problemi derivati dall'avvento dei computer, sia alla trasformazione subita dai problemi tradizionali. Agli inizi degli anni '80 oltre alla letteratura scientifica e fantascientifica anche il mondo cinematografico comincia ad occuparsi di Computer Ethics, attraverso film come "War Games" (1983) in cui si evidenziano i rischi di affidare ai computer decisioni critiche (difesa) e si enfatizza il ruolo degli Hacker. Durante lo stesso periodo a Palo Alto (simbolo



nella foto a destra:
Norbert Wiener

dell'Informatica mondiale] nasce la Computer Professionals for Social Responsibility - CPSR, ovvero la prima organizzazione internazionale dedicata alla Computer Ethics. Formata da docenti universitari, ricercatori e professionisti del settore, CPSR trova la propria mission nel portare all'attenzione pubblica i rischi connessi all'utilizzo spregiudicato delle tecnologie informatiche, sfatando il mito dell'infalibilità e incoraggiando ad un loro uso "responsabile".

È doveroso precisare che l'associazione nasce anche come elemento di protesta politica contro il progetto SDI (alias "Star Wars") del presidente Reagan in cui si ipotizzava di delegare decisioni critiche, come la difesa missilistica, a enormi "cervelloni elettronici". Nel 1985 è James Moor, nel trattato "What Is Computer Ethics?", a dare una risposta del perché le tecnologie legate ai computer sollevano così tante questioni etiche rispetto ad altre: -La "malleabilità logica" di questa tecnologia consente di fare un certo numero di cose che non erano possibili prima e per cui quindi c'è una sorta di "vuoto politico" che può generare "confusione concettuale" -

Alcuni anni dopo, agli inizi degli anni '90, anche le due principali organizzazioni internazionali afferenti al mondo dell'ICT, ACM (Association for Computing Machinery) e l'IEEE Computer Society (Institute of Electrical and Electronics Engineers), cominciano ad occuparsi della questione, affrontandola in modo

**LA "COMPUTER ETHICS",
OVVERO LA BRANCA DELL'ETICA
APPLICATA CHE STUDIA ED
ANALIZZA L'IMPATTO SOCIALE
ED ETICO DELL'ICT, NASCE
NEGLI ANNI '40 DELLO SCORSO
SECOLO GRAZIE AD UNO DEI
PIONIERI DELL'ERA DIGITALE,
NORBERT WIENER, IL "PAPÀ
DELLA CIBERNETICA"**

strutturato e legandola a quelli che sono i comportamenti attesi dai professionisti del settore.



“LE TRE LEGGI DELLA ROBOTICA DI ASIMOV CI PORTANO AD UN INTERROGATIVO ALQUANTO INQUIETANTE: DOBBIAMO PENSARE AD UN'ETICA PER LE MACCHINE O PER CHI USA LE MACCHINE?”



Nel frattempo in Europa nasce il Centre for Computing and Social Responsibility (CCSR), che diventa ben presto il punto di riferimento per le problematiche etiche annesse al mondo dei calcolatori grazie, soprattutto, alla conferenza itinerante ETHICOMP (la prossima si terrà a settembre presso la Sheffield Hallam University in Inghilterra).

Nell'ultimo decennio il focus di questa disciplina si è spostato su quella che il prof. Partigiani, uno dei massimi esponenti italiani ed internazionali del settore, definisce: Global Information Ethics, a sottolineare lo stretto legame con gli strumenti di comunicazioni, Internet in primis. Per la prima volta nella storia, infatti, gli sforzi per sviluppare standard di condotta reciprocamente accettati vanno inquadrati in un contesto realmente globale.

Ma cerchiamo di capire le aree afferenti la Computer Ethics, utilizzando un grafico esplicativo:

In esso si identificano le aree interessate (anche in modo marginale) dalle attività connesse al mondo dell'ICT: il Pianeta (il nostro pianeta), la Biosfera (ovvero l'intero ecosistema biologico), le Persone (noi), l'Infosfera (l'ecosistema costituito dalle tecnologie dell'informazione), il Ciberspazio (dove la sottile linea che separa la realtà dal virtuale si assottiglia sempre più: social network & co.) e le Idee (la massima espressione del genio umano).

Ognuna di queste aree è interessata da uno o più elementi afferenti l'uso delle tecnologie digitali che, inoltre, ricorrono spesso anche nella letteratura non tecnica: si pensi al tema dell'Accessibilità, posto al centro di tante questioni inerenti la semplificazione amministrativa, ai Virus e alla difesa della Proprietà Intellettuale, argomento conteso tra chi sostiene che la proprietà del software non dovrebbe essere consentita e chi sostiene che le aziende non investirebbero tempo e denaro nello sviluppo del software se non ne avessero del guadagno.

Un'ulteriore questione aperta si può ricondurre alle tre leggi della robotica di Asimov, che ci portano ad un interrogativo alquanto inquietante: dobbiamo pensare ad un'etica per le macchine o per chi usa le macchine?

Come sempre l'approccio alla questione, indipendentemente dal campo relativo, può essere ingegnerizzato: analisi dello Scenario, individuazione degli Stakeholders, circoscrizione delle aree di attenzione coinvolte - Ethical Issue(s), individuazione delle conseguenze delle scelte e dell'esistenza di possibili Scenari Alternativi - Alternative scenario(s). Una volta individuate le criticità è possibile affidarsi a delle best-practice e/o raccomandazioni per affrontarle in modo empirico, perché, come spesso accade nell'ICT, non esiste (ancora) una verità assoluta per esse.