

# **Codice Etico Associazione Culturale LIFOS - Laboratorio Informatico Free Open Source**

*Versione 1.0 del 13/06/2007.*

Il Codice Etico dell'Associazione Culturale LIFOS viene sottoscritto da ogni socio, che si impegna a rispettarlo all'atto dell'iscrizione. Prende spunto dai principi fondamentali dell'*etica hacker* che ispirano l'orientamento dell'Associazione e l'agire del socio.

## **1. Favorire l'esperienza diretta**

La conoscenza tramite esperienza diretta è preferibile ad ogni altra forma di conoscenza proveniente da racconti di esperienze, teorie, tradizione e senso comune.

Preferiamo privilegiare l'esperienza diretta, basata su un atteggiamento estremamente attivo nei confronti della tecnologia, contrapposta al modello che tende a ridurre le persone a un uso passivo e prevedibile delle tecnologie.

## **2. Tutta l'informazione deve essere libera**

Lo scambio libero e senza alcun ostacolo dell'informazione e l'esercizio della comunicazione orizzontale e interattiva realizzati con tutti gli strumenti che le nuove tecnologie mettono a disposizione sono elementi essenziali e libertà fondamentali: devono essere sostenuti in ogni circostanza.

Gli standard di comunicazione in rete devono essere il frutto di una decisione globale e diffusa, non di una politica economica imposta da un gruppo di potere ristretto.

Le tecnologie e la loro conoscenza non devono sottostare a controlli e a politiche economiche che ne frenino la distribuzione o la produzione globale.

## **3. Decentramento ed autorevolezza, non autoritarismo**

Ci impegniamo ad evitare che l'autorità possa essere limitante dell'iniziativa, dell'intelligenza e della creatività dell'individuo.

Ci impegniamo a favorire la ricerca collettiva, lo scambio e l'autoregolazione promuovendo l'iniziativa dei singoli, incoraggiandoli a contribuire al patrimonio culturale collettivo.

Ritenendo che l'autorevolezza derivi dal riconoscimento alla persona per l'apporto innovativo alla conoscenza e al patrimonio culturale, ci impegnamo a prescindere da: etnia, razza, sesso, età, religione, condizioni economiche e

sociali, credo e gusti.

#### **4. Con la tecnologia si può creare arte**

Riconosciamo che cercare di realizzare qualcosa di concreto, sfruttando al massimo le potenzialità della tecnologia, arrivando anche a concepire soluzioni brillanti e non ortodosse, permetta di liberare la mente e realizzare qualcosa che può essere paragonato ad un prodotto artistico.

#### **5. La tecnologia può cambiare la vita in meglio**

Ritenendo che la tecnologia possa cambiare la vita in meglio, ma non è garantito che lo faccia, ci impegnamo a contrastare il *digital divide*, gli accentramenti del potere e l'uso improprio della tecnologia.