

## **Open content, Open access e repositories: verso sistemi aperti di condivisione della conoscenza**

**Anna Maria Tammaro**  
**Università di Parma**  
**[Annamaria.tammaro@unipr.it](mailto:Annamaria.tammaro@unipr.it)**

Key words: Open source; Open access; Open Content; Assetti per il Knowledge Management; Knowledge creation

### **1. Introduzione**

Nella Società della Conoscenza, in cui l'apprendimento individuale viene considerato nell'arco intero della vita e il continuo miglioramento della conoscenza è un bene individuale e della collettività insieme, il concetto di conoscenza è molto attuale e dibattuto. Esistono due diversi modelli di conoscenza. Uno è quello tradizionale, in cui la conoscenza è pre-esistente e viene trasmessa da pochi ai più, che sono passivi ricevitori del messaggio; un secondo modello più innovativo è quello in cui la conoscenza è un processo collettivo, basato sulla condivisione e sul progresso collaborativo. La prima concezione di conoscenza ha avuto ed ha un forte impatto nella trasmissione della conoscenza scientifica, basata su una catena di intermediari tra l'autore ed il lettore ed imperniata su regole socio-economiche ben delineate, come il diritto di autore ed il pagamento per abbonamento; il secondo modello di conoscenza ha trovato un ambito di nuovo sviluppo nell'applicazione delle tecnologie e nel modello "open" che si basa su queste, ma si può dire che è nella sua prima infanzia e quindi non ha ancora processi ben costituiti.

La nuova conoscenza è attualmente perseguita da alcune comunità che si riconoscono nel modello "open", intendendo esattamente con il termine "aperto" l'applicazione a volte rivoluzionaria di una organizzazione basata sulla condivisione della conoscenza. Le comunità a cui qui facciamo riferimento sono:

- la comunità "open source", sicuramente la più antica e che si basa sulla condivisione libera dei sorgenti dei programmi informatici;
- la comunità "open access", attualmente assai battagliera, che si propone come modello alternativo di editoria e di comunicazione scientifica;
- ed infine la comunità "open content", nata recentemente per la condivisione di materiale didattico soprattutto in ambiente e-learning.

Queste comunità sono ben distinte ed hanno diversa anzianità di esistenza: la comunità "open source" è certamente quella più organizzata e di successo mondiale; la comunità "open access" è soprattutto concentrata nell'editoria scientifica, con degli importanti sponsor e finanziatori anche a livello politico; la comunità "open content" è collegata al materiale didattico ed allo sviluppo di ambienti collaborativi di apprendimento. L'incontro tra le comunità "open" ed il concetto di conoscenza come condivisione ha dato luogo a quello che è stato definito "Open Knowledge", cioè "Conoscenza aperta" o anche Open Culture, come realizzazione del concetto di conoscenza collaborativa attraverso l'applicazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ed attraverso complesse infrastrutture di supporto alle attività di creazione di conoscenza da parte di comunità che condividono un nuovo atteggiamento culturale. Come cercheremo di dimostrare, il concetto di Open Culture, per la prima volta indicato da Lessig (Lessig 2004) come una nuova etica, rappresenta molto di più che la somma delle caratteristiche delle singole comunità sopra definite. Richiede la sinergia e la base comune delle tre comunità, realizzata attraverso infrastrutture condivise e soprattutto un cambiamento culturale nel modello prevalente di conoscenza.

Erroneamente i termini "open source", "open access" ed "open content" vengono a volte usati come sinonimi o semplicemente confusi: l'identità e le differenze tra i vari movimenti "open" sono precise. Open significa accesso software gratuito per la comunità "open source"; significa soprattutto interoperabile per la comunità "open access", che ha iniziato con gli archivi aperti di preprint e si batte ora per un nuovo modello di editoria scientifica; infine open significa facilitare il ri-uso per migliorare sia l'apprendimento che la creazione di nuova conoscenza per la comunità "open content". In questo articolo, piuttosto che descrivere le caratteristiche delle singole comunità "open", cercheremo di analizzare l'attuale configurazione e le problematiche del modello "Open Culture", che viene presentato come la fusione sinergica delle tre comunità, come indicato da Mezey (Mezey 2004). Il concetto di Open Culture è stato recentemente descritto da Hemphil (Hemphil 2005)<sup>1</sup> come segue:

*Open Culture is like a cross disciplinary brainstorming. Sharing information and knowledge stimulates cross disciplinary interactions and gives additional significance to individual knowledge. Before Internet, there was the practice of brainstorming, now Internet and communication methodologies offer a new level of integration. Sharing and exchanging knowledge is good not only for me, as an individual but for the entire society, however there is a cultural resistance. Sharing knowledge throughout Internet should have the same integrity as in interpersonal communication.*

A partire dal modello tecnologico basato su software "open source", che tuttavia da solo non è assolutamente sufficiente per realizzare una conoscenza condivisa, ci soffermeremo sulle infrastrutture e gli assetti organizzativi di supporto che sono necessari alla realizzazione di una comunità che condivide la conoscenza, fino ad individuare le prospettive e i più importanti approcci disciplinari al knowledge management, insieme a problematiche, quali quelle del diritto di autore e del controllo di qualità, in cui i modelli di riferimento sono ancora quelli tradizionali, del modello di conoscenza statico e trasmesso in modo passivo, mentre nuovi modelli di riferimento creati dalla comunità "open" ancora tardano ad avere una consapevole applicazione.

## 2. Interoperabilità e modello tecnologico

Dal punto di vista tecnico, "Open" significa interoperabile. Il modello tecnologico emergente della conoscenza condivisa è quello di un insieme di depositi distribuiti in Internet che corrispondono a dei requisiti e standard particolari, tali da consentire un insieme definito di funzionalità quali:

- 1) ricerca in rete,
- 2) identificazione della risorsa digitale,
- 3) accesso alla risorsa,
- 4) uso (o meglio riuso) della risorsa.

Il modello tecnico è quello dell'*information retrieval* in un'architettura distribuita di rete ed è stato definito in modo estremamente semplice ed efficace dall'*Open Archives Initiative* che, nella sua prima riunione a Santa Fe nel 1999, ha individuato due ruoli essenziali: i *content provider* ed i *service provider*. I content provider sono gli attori che assicurano la creazione delle risorse digitali insieme ai metadata che servono ad organizzare ed identificare le risorse stesse. I service provider sono gli agenti ed i servizi che aggiungono valore alle risorse con dei servizi generici e

---

<sup>1</sup> L'autore ha presentato la sua comunicazione al Convegno Open Culture. Accessing and sharing knowledge, tenutosi a Milano dal 27 al 29 giugno 2005, ed in cui per la prima volta le diverse comunità si sono incontrate: <http://openculture.org/milan-2005>; Ulteriori informazioni sul Comitato permanente Open Culture possono essere trovate a: <http://eexplor.org>.

personalizzati per specifiche comunità con interessi simili. Il punto di collegamento tra i due ruoli funzionali è rappresentato dal protocollo OAI-PMH (Open Archives Initiative. Protocol for Metadata Harvesting). Il protocollo è basato sul concetto di *harvesting* (cioè la raccolta dei metadata da parte dei motori di ricerca per una ricerca distribuita) e sull'applicazione dello schema attualmente più diffuso per l'organizzazione delle risorse digitali chiamato Dublin Core. Nella sua più recente versione, il set di metadata essenziale (questo è il significato di "core") che compongono il protocollo OAI PMH assicura la descrizione e l'identificazione della risorsa digitale, la gestione e l'accesso alla risorsa, incluso il controllo dei diritti di proprietà e la sua preservazione.

Nella sua estrema semplicità, l'OAI rappresenta il minimo comune denominatore per un accesso aperto a depositi distribuiti di risorse digitali. E' naturale prevedere l'esistenza di una molteplicità di depositi di risorse digitali, costruite dagli sviluppatori per scopi precisi, anche ben lontani da quelli perseguiti dai potenziali ricercatori ed utenti remoti della risorsa digitale. Eppure, in un ambiente che condivide la filosofia "open" di accesso alla conoscenza, il protocollo OAI rende possibile una prima semplice ricerca federata (così viene chiamata la ricerca in Internet di un insieme di depositi di conoscenza).

Sulla base del protocollo, possono essere costruiti altri servizi più complessi di quello di base sopra descritto, come ad esempio portali ed altri servizi di aggregazione, ontologie e sistemi di ricerca esperti (anche chiamati agenti), sistemi che gestiscono i processi interni (*workflow*) di interazione e di comunicazione tra gli attori coinvolti. Pur senza addentrarsi in specifiche tecniche, che non rappresentano lo scopo di questo lavoro, occorre chiarire che il modello della condivisione di conoscenza va al di là del modello tecnologico attualmente più diffuso, cioè quello dell'*information retrieval*. L'OAI semplifica il modello dell'*information retrieval in rete* (o *networking*) ma sostanzialmente non lo rinnova. Si basa ancora su dei depositi che memorizzano e conservano risorse in cui è contenuta informazione (content provider) che i motori di ricerca ed altri agenti composti da software (service provider) vanno a recuperare al momento della richiesta.

Il modello nascente di Open Culture richiede di più che un semplice recupero ed accesso all'informazione, includendo nel modello di base dell'*information retrieval* anche le fasi precedenti e seguenti la memorizzazione ed il recupero dell'informazione. Vanno quindi incluse nel modello tecnologico di base le fasi di creazione della risorsa, che coincide con il prodotto della conoscenza condivisa, come anche le fasi di riuso della stessa e della sua diffusione a tutta la comunità interessata, inclusa ma non limitata a quella degli sviluppatori. In altre parole, c'è un'evidente tendenza dell'Open Culture verso sistemi di *knowledge management*, che presuppongono delle funzionalità basate sull'*information retrieval*, ma hanno funzioni più complesse del recupero dell'informazione. Questi sistemi vengono definiti come *e-science*, o *cyberinfrastructure*.

Un esempio di questa tendenza può essere identificato nel progetto inglese CRISs (Current Research Information Systems). Il progetto combina l'architettura Open Access con depositi distribuiti di risorse relative alla comunicazione scientifica di università ed istituti di ricerca inglesi insieme ad una banca dati contenente l'anagrafe della ricerca dei ricercatori (Jeffery 2005), utilizzando anche la nuova infrastruttura del GRID. La combinazione e l'uso sinergico dei dati e delle pubblicazioni, viene usato per diverse finalità, come ad esempio la valutazione della ricerca o la decisione per richieste di finanziamenti. Il progetto inglese dimostra che la comunicazione in ambito scientifico può essere considerato come un *workflow*, cioè un continuum con la registrazione di diversi output o prodotti della ricerca in diverse fasi di questo processo, dalla prima idea iniziale del progetto, alla proposta del progetto di ricerca, la sua validazione e finanziamento, i rapporti intermedi e finale, la pubblicazione finale, il suo successivo ri-uso e la sua citazione in altri lavori di ricerca affini. Un altro particolare che interessa evidenziare in questo progetto è che questo include

sia documenti pubblicati in modo tradizionale, attraverso editori commerciali, sia documenti e risorse come dati e statistiche con accesso solo attraverso depositi Open Access. Il sistema con cui si deve infatti convivere in questa fase di sviluppo della Società della Conoscenza è certamente un sistema duale, in cui coesistono come sistemi paralleli e non in contrasto tra loro, il sistema che dovrebbe essere propriamente chiamato dell'editoria scientifica con il sistema più ampio della comunicazione scientifica.

Attualmente il movimento "open access" persegue il modello editoriale dell'apertura delle pubblicazioni e tende ad evidenziare il contrasto tra il sistema tradizionale dell'editoria scientifica ed il sistema innovativo dell'OAI, ma la competizione è più apparente che reale. Usando un codice colore per una migliore comprensione, l'Open Culture include quello che potremmo chiamare "white literature" o l'editoria tradizionale, soprattutto periodici scientifici e volumi monografici; include inoltre quello che prima era chiamato "grey literature", cioè letteratura grigia, quei documenti non distribuiti attraverso canali commerciali e soprattutto relativi a rapporti di ricerca ed a pubblicazioni a circolazione limitata per particolari comunità di utenti. Nell'attuale movimento "open", nuovi canali comunicativi sono stati sviluppati, di cui i depositi istituzionali sono certamente l'espressione più innovativa e rivoluzionaria. I depositi istituzionali vengono chiamati "green" quando vengono sviluppati da istituzioni pubbliche a supporto della didattica e della ricerca istituzionale; vengono chiamati "gold" quando vengono resi disponibili da particolari servizi commerciali che offrono questo servizio dietro corresponsione di una tassa ai singoli autori o ad istituzioni. Mentre le pubblicazioni scientifiche restano uno dei prodotti principali dell'attività di ricerca, i depositi di conoscenza di cui il movimento Open Culture si interessa comprendono molto di più delle pubblicazioni scientifiche, come ad esempio le banche dati che sono il risultato di attività di ricerca, la gestione del workflow tra i diversi attori con i loro diversi ruoli e coinvolti nello stesso progetto, il software stesso con cui i risultati sono stati prodotti e vengono resi accessibili alla comunità degli sviluppatori ed agli utenti esterni al progetto.

In sintesi, l'interoperabilità è la prima esigenza di un nuovo sistema per la condivisione della conoscenza, possiamo dire sicuramente che rappresenta un prerequisito per costruire un sistema di conoscenza condivisa. Come minimo, il modello tecnologico richiede la possibilità di *harvesting* dei metadata, nel sistema essenziale definito dal protocollo aperto OAI-PMH. Tuttavia, per sistemi efficaci di Open Culture la tendenza è verso l'adozione di infrastrutture più complesse di quelle necessarie per un sistema di *information retrieval*, come quelle per la gestione del *knowledge management* o KM, che descriviamo nel paragrafo successivo.

### **3. Infrastruttura ed ambienti (assets) per la condivisione della conoscenza**

Il modello Open Culture ha bisogno di un'infrastruttura che faciliti la condivisione e la creazione di conoscenza, basata sul *knowledge management*. Da un'analisi della letteratura, sembra evidente che il primo obiettivo dei sistemi di KM sia quello di identificare ed estrarre la conoscenza collettiva di una comunità per lo scopo comune di consentire la sopravvivenza e la competitività della comunità stessa (Choo 1996). Il punto di partenza di un sistema di KM è quindi organizzativo ed ha lo scopo di migliorare l'organizzazione con lo scopo di codificare la conoscenza che è rilevante, anche convertendo quella tacita in esplicita. La fase successiva comporta la necessità di raccogliere la collezione contenente la conoscenza codificata in un deposito e quindi di organizzarla in modo sistematico per facilitare l'accesso e l'uso. La tecnologia gioca un ruolo essenziale nelle procedure di gestione di KM, tuttavia prevale un atteggiamento che, come vedremo nel paragrafo successivo, viene considerato piuttosto positivistic. Alcuni autori tendono a puntualizzare nel KM l'aspetto organizzativo ed umano come più importante dell'aspetto tecnologico.

Invece che focalizzare il singolo utente del sistema informativo che interagisce con i contenuti e la conoscenza, come nel modello dell'*information retrieval*, il modello del *knowledge management*

considera il gruppo, l'organizzazione, le attività comuni e si concentra sulle funzionalità che sono a supporto dei comportamenti di accesso degli utenti. Per realizzare questa funzionalità, il modello del KM ha bisogno di un assetto, inteso come un ambiente organizzativo e tecnologico insieme, per facilitare l'apprendimento e la creazione di conoscenza, basato su un'infrastruttura, dei contenuti e dei servizi. In questo paragrafo si intende evidenziare alcuni modelli di assetti digitali del tipo "open" per esemplificare successivamente le linee teoriche dell'Open Culture.

Diaz V. e McGee P (Diaz and McGee 2005) elencano un'evoluzione nei modelli di *knowledge management* per l'apprendimento e la condivisione di conoscenza. Secondo le autrici da un modello "Pre-digital", basato su materiale didattico tradizionale come libri ed articoli e con una didattica basata sul docente, si è passati ad un modello "Intellectual Capital", caratterizzato dalla mercificazione della formazione universitaria e dalla diversificazione della comunità degli studenti (che includono anche adulti e studenti non convenzionali) e dove la gestione dei diritti di proprietà intellettuale governa il sistema, attraverso il modello "Sharing/Reciprocal" in cui l'organizzazione prevalente è quella dei consorzi che controllano la gestione dei diritti con licenze tipo Creative Commons e basati su registri in rete di Learning Object e depositi istituzionali del tipo di DSpace, ed il modello "Contribution/Pedagogy" basato sul presupposto che la conoscenza è quella di una comunità che apprende ed un deciso ribaltamento dalla trasmissione di conoscenza alla costruzione cooperativa di questa, con strumenti come Wiki, OSCAR, ecc., per arrivare al modello finale chiamato dalle autrici "Open Knowledge", sulla base dell'Open Knowledge Initiative – OKI lanciato dal MIT con il progetto OpenCourseware, in cui la conoscenza comune si intende non statica e aperta al possibile ri-uso e gli strumenti utilizzati sono del tipo "open source", come ad esempio Moodle.

Un particolare assetto, attualmente considerato strategicamente importante, è rappresentato dalle biblioteche digitali, intese come laboratorio per la conoscenza. Per Nancy van House (Van House 2003) le biblioteche digitali sono uno strumento di supporto al lavoro cognitivo, facilitando sia l'apprendimento sia il lavoro di creazione di nuova conoscenza. Per far questo, nel disegno e nella realizzazione di biblioteche digitali bisogna considerare tre elementi del lavoro cognitivo come: 1) il contesto culturale di riferimento; 2) che il lavoro cognitivo è distribuito in un ambito di rete; 3) che il lavoro cognitivo è un lavoro sociale che richiede comunicazione ed interazione. In questo approccio, la biblioteca digitale è piuttosto un laboratorio, cioè un assetto per la condivisione e la creazione di conoscenza.

Mason (Mason 2005) propone un quadro concettuale di riferimento per il KM attraverso la funzionalità di biblioteche digitali, che possono essere a supporto di diverse comunità, anche con culture diverse. L'autore evidenzia come le biblioteche digitali, come assetto per la conoscenza, offrono funzionalità importanti, come la facilitazione di attività di scambio interdisciplinare e con questo favoriscono l'abbattimento di precedenti divisioni tra culture e discipline. Inoltre le biblioteche digitali sono fondamentali per l'attività di organizzazione della conoscenza, che il modello di conoscenza aperta richiede. Gli approcci all'organizzazione della conoscenza nella biblioteca digitale, secondo l'autore, sono a tre livelli: 1) sintattico (incluso un vocabolario comune), 2) semantico (a livello bibliografico e di metadata) e 3) procedurale (attraverso il dialogo e la comunicazione di rete e la partecipazione a conferenze virtuali). Le basi culturali per la creazione e l'apprendimento della conoscenza, comportano secondo Mason che i sistemi di KM, in particolare quelli che le biblioteche digitali favoriscono ed a cui danno supporto, devono essere realizzati tenendo in giusta considerazione nel disegno e nell'applicazione le problematiche culturali ed interculturali, se vogliono realizzare il loro potenziale di fornire accesso alla maggior quantità possibile di conoscenza. Il quadro concettuale di riferimento proposto dall'autore (Mason 2003) si basa sul concetto di "boundary spanning", che si rifà alla necessità di abbattere alcuni confini disciplinari per consentire la comunicazione tra diversi domini di esperienza e conoscenza.

Il concetto della stretta dipendenza tra cultura ed apprendimento, comporta anche dei possibili rischi per le biblioteche digitali che, se realizzate come sistemi di KM in una determinata cultura, possono anche non essere adatte per culture diverse a cui queste si propongono come servizio.

La tendenza verso sistemi di *knowledge management* si può evidenziare nei numerosi depositi istituzionali attualmente distribuiti in Internet, primo tra tutti DSpace, distribuito come prodotto "open source" dal MIT. I depositi DSpace gestiscono il workflow dei diversi attori che usano il deposito per diverse attività<sup>2</sup> connesse ai diversi ruoli. Il sistema DSpace gestisce anche delle zone di transito, dove diversi attori possono interagire e condividere documenti da costruire in collaborazione. Una particolare applicazione di una biblioteca digitale contenente *open content* come materiale didattico è MERLOT che, con copertura internazionale offre risorse per l'apprendimento validate da un Comitato di esperti. Il maggiore impatto che alcuni autori riconoscono alle biblioteche digitali (Robinson and Bawden 2001) è soprattutto nei campi di ricerca interdisciplinari, dove la mancanza di familiarità in un campo di alcuni esperti provenienti in un altro campo può portare ad una cattiva comunicazione, rallentando il progresso.

La descrizione dei possibili assetti ha messo in evidenza come la conoscenza è derivata culturalmente dal contesto della comunità, come gli assetti che facilitano la creazione di nuova conoscenza devono tener conto di approcci teorici e concettuali della conoscenza e come anche, in modo contraddittorio, devono favorire l'abbattimento di alcuni confini tra culture che non hanno più ragione di esistere.

#### 4. Fondamenti e problematiche dell'Open Culture

Il focus dell'Open Culture si basa su alcuni concetti e principi metodologici messi a punto da diversi autori. Si prende qui a base della definizione di comunità l'opera di Wenger (Wenger 1998) e la sua definizione di comunità di pratica e comunità di interesse, concentrate entrambe in un certo lavoro legato alla conoscenza ed in un particolare contesto. I singoli che sono coinvolti in comunità di pratica (Communities of practice - CoPs) condividono esperienze simili, hanno una lingua simile, hanno modi simili di apprendere e valori simili. Il concetto di CoP può essere esteso anche a comunità virtuali di individui collegati solo attraverso le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, chiamate anche comunità di pratica in rete o '*networks of practice*' o NoPs (Brown 2001). Un altro concetto che interessa l'Open Culture riguarda le organizzazioni che apprendono. Pedler (Pedler 1991) considera le organizzazioni che apprendono o "*Learning Organization*" come la visione di quello che potrebbe essere possibile, a patto che esistano determinate condizioni:

*"(...) It's not brought about simply by training individuals; it can only happen as a result of learning at whole organization level. A Learning Organization is an organization that facilitates the learning of all its members and continuously transforms itself".*

Viceversa, questa visione può essere contrapposta ad un'altra più democratica e con un approccio dal basso come quella di Senge (Senge 1990). Secondo l'autore, il pilastro di un'organizzazione che apprende è il lavoro di gruppo: un'organizzazione può crescere solo se c'è condivisione di idee, scambio di opinioni e capacità tra lo staff:

---

<sup>2</sup> Le funzionalità previste da DSpace consentono ai diversi attori rispettivamente di depositare i propri documenti, di realizzare la recensione e la successiva validazione dei documenti organizzati in collezioni digitali, di inserire i metadata e le liberatorie del copyright ed infine di consentire per l'utente la ricerca e l'accesso.

*“Learning Organizations are characterized by total employee involvement in a process of a collaboratively conducted, collectively accountable, change directed towards shared values or principles ”.*

Infine il concetto di “*Boundary spanning*” inteso come abbattimento di confini tra culture diverse è stato riconosciuto come un elemento necessario in processi di KM, che richiedono coordinamento e traduzione tra diversi gruppi da Star (Star and Greisemer 1989), come anche tra diversi gruppi funzionali o scuole di pensiero (Dougherty 1992).

Infine, vogliamo citare il lavoro di Kakabadse et al. (Kakabadse, Kakabadse, and Kouzmin 2003) che forniscono una classificazione degli studi sul KM molto utile ai fini di una migliore comprensione dell’Open Culture. Gli autori dichiarano che esistono molti modelli di KM, almeno tanti quanti sono i ricercatori ed i teorici che se ne occupano. Per semplificare, gli autori distinguono e descrivono i modelli principali che abbiamo già brevemente accennato nel testo. Questi modelli di KM sono:

1. il modello filosofico,
2. il modello cognitivo,
3. il modello di network,
4. il modello di comunità di pratica.

Il modello filosofico riguarda l’epistemologia della conoscenza, cioè quello che costituisce l’essenza della conoscenza. Il modello filosofico si basa sulla definizione di Socrate della conoscenza ed è alla ricerca della maggiore conoscenza possibile o della saggezza; questo modello implica che i bisogni del KM non devono essere eccessivamente concentrati nella tecnologia ma invece devono focalizzare le persone, cioè essere “*actor intensive and actor centred*”.

Il modello cognitivo è profondamente imbevuto di pensiero positivistico, e per questo modello la conoscenza richiede un assetto. Il focus sull’organizzazione dell’assetto, in cui il modello cognitivo si caratterizza, vuole assicurare la migliore utilizzazione della tecnologia, che si può raggiungere solo rendendo ben esplicite le regole, le procedure ed i processi che circondano e stanno alla base delle applicazioni tecnologiche.

La prospettiva del networking nel KM emerge parallelamente alle teorie dell’organizzazione dell’attore in rete (Actor networks theory - ANT) (Borgman 2000) e si concentra sull’acquisizione, la condivisione ed il trasferimento di conoscenza usando Internet. Questa prospettiva riconosce che gli individui hanno motivazioni sociali, così come anche motivazioni economiche, e che le loro azioni sono influenzate dalle reti di relazioni in cui sono immersi.

Il modello della comunità di pratica, teorizzato da Wenger, infine può essere sperimentato da ciascuno, a casa, sul luogo di lavoro o in rete.

L’articolo di Kakabadse sintetizza con efficacia i diversi punti di vista in cui il KM è stato trattato e rappresenta la migliore sintesi per gli approcci disponibili per l’Open Culture. Vorremmo solo aggiungere una precisazione ulteriore, che riguarda la teoria prevalente della comunicazione.

Come sopra esposto, uno dei componenti essenziali della prospettiva pratica dell’Open Culture è quella di avere a disposizione un’infrastruttura per la gestione di KM, dando la possibilità a una o più comunità di avere un deposito centrale di conoscenza da condividere ed incrementare. Da questo punto di vista la condivisione di conoscenza non richiede solo il semplice trasferimento di una data registrazione o messaggio tra due persone, come di solito semplificano le teorie della comunicazione. La prospettiva dell’Open Culture richiede che la condivisione di conoscenza

avvenga tra due o più persone, tutte attivamente coinvolte sia ad apprendere che a contribuire alla conoscenza collettiva. La prospettiva di dare e la prospettiva di prendere, in questo modello aperto, richiedono un'intensa quantità di interazioni sociali e di comunicazioni, come è stato dimostrato da alcuni studi sperimentali (Hislop 2005). Tra queste interazioni e le regole sottostanti che le rendono possibili, due sono le problematiche ancora non risolte nel modello emergente di Open Culture: la valutazione di qualità e la gestione dei diritti.

#### 4.1 Il problema qualità

Per capire il problema qualità, dobbiamo distinguere l'approccio positivista, in cui la conoscenza è un oggetto che esiste in una quantità di forme e localizzazioni, ed invece un approccio basato sulle comunità di pratica, in cui si considera che la conoscenza non esiste indipendentemente ed al di fuori dell'umana esperienza e della pratica sociale della comunità (Hislop 2005). L'aumentare dei depositi di conoscenza condivisa, tuttavia, di per sé non significa che aumenti la qualità della conoscenza, anzi può essere vero il contrario. L'effetto maggiore dello sviluppo dell'Open Culture è la nascita di una nuova cultura, che incorpora oltre al bisogno di apertura, anche il requisito dell'autorevolezza della conoscenza che si prende e che si dà, insieme ad una nuova etica che garantisce integrità ed onestà tra i membri della comunità. L'apertura dei contenuti può portare grandi vantaggi, mentre la nuova etica salvaguarda dal cattivo uso degli strumenti così generosamente offerti.

La qualità è un concetto quantomeno "scivoloso", molto spesso dipende dalle fasi del ciclo di vita dei contenuti aperti ed è diversa nelle diverse fasi di sviluppo della risorsa. Ad esempio al momento della creazione la qualità di una risorsa "open content" può essere riconosciuta da fattori pedagogici, semantici, tecnici; al momento della memorizzazione nel deposito la qualità della risorsa può essere individuata dagli standard dei metadati e dei protocolli usati; quando viene recuperata la qualità della risorsa può essere valutata secondo il gradimento degli utenti, degli esperti o dei pari che la recensiscono; ed infine quando è usata in un contesto di apprendimento può essere valutata dal suo impatto nel migliorare l'apprendimento.

Si può dire quindi che la qualità è un concetto soggettivo e, in un certo senso, deve essere negoziata tra tutti gli stakeholders o interessati ad ogni fase del ciclo di vita della risorsa digitale. Per questo motivo la validazione di qualità delle risorse digitali "open" è quanto mai difficile da stabilire in modo obiettivo.

Ad esempio accertare la qualità di contenuti per la didattica nel web può essere difficile, in quanto molto materiale aperto si basa su culture diverse, e come detto sopra, potrebbe essere stato realizzato per soddisfare alcuni criteri di qualità connessi a qualche curriculum di valenza nazionale, e potrebbe quindi aver bisogno di essere nuovamente validato e forse corretto in un contesto culturale diverso. In questo senso, la validazione di qualità deve essere fatta all'interno di ogni comunità di utenti, sia professionisti, che esperti o pari, per valutare il contenuto facendo ricorso anche al feedback degli utenti, interni ed esterni, selezionati tra le persone che hanno usato i contenuti aperti resi disponibili in rete nel loro insegnamento. Questo è ad esempio la procedura di valutazione che usa il deposito MERLOT, sopra nominato.

Aggiungendo a questa difficoltà la bassa diffusione attuale delle idee dell'Open Culture, si capisce come sia difficile, nella fase attuale, determinare una procedura di accreditamento e certificazione di qualità di contenuti "open" e soprattutto come questa possa essere garantita e mantenuta, ed a quali condizioni.



#### **4.2 Diritti di proprietà intellettuale (o IPR)**

Non si può non nominare anche l'altro problema del diritto di autore e dei diritti di proprietà intellettuale (*Intellectual Property Rights* (IPR), collegati a contenuti "open". La protezione del diritto di autore risale a vari secoli or sono, molto tempo prima dell'esistenza dei computer e soprattutto dei contenuti digitali "open". Si intende con IPR i diritti garantiti agli autori di proteggere la loro produzione intellettuale da usi non consentiti dell'opera, incluso il diritto di copia e riproduzione ed ogni altra comunicazione pubblica di questa. Per questa ragione il problema degli IPR riveste un'importanza fondamentale per l'Open Culture che, invece intende basare la comunità sull'uso ed il ri-uso della conoscenza, in una infrastruttura di KM sia tecnologica che organizzativa.

Il problema non è di facile soluzione, perchè coinvolge un chiarimento concettuale sul concetto stesso di conoscenza oltre che una nuova etica per le organizzazioni e le comunità coinvolte. Le prime esperienze fin qui realizzate utilizzano sistemi come forme di riconoscimento degli utenti e diversi privilegi insieme a Digital Right Management (DRM) che evitano usi non autorizzati. Inoltre, sulla base del lavoro di Lessig (Lessig 2004) la migliore realizzazione e la più innovativa ed integrata nel concetto di Open Culture è stata la realizzazione di 11 licenze Creative Commons che lasciano agli autori la responsabilità della scelta del tipo di licenza d'uso più opportuno per i suoi scopi.

E' evidente che, mentre le licenze Creative Commons che, per ogni singolo oggetto consentono di stabilire la proprietà e gli usi consentiti, si integrano bene con la filosofia dell'Open Culture, non si può dire lo stesso per i meccanismi DRM, che sono evidentemente in conflitto con l'assetto organizzativo dell'Open Culture, così come sopra brevemente delineato. Nella comunità "Open source", che sul problema ha elaborato una migliore organizzazione delle altre due comunità, il concetto condiviso di proprietà intellettuale è una caratteristica distintiva, definita dalla frase, citata da Weber (Weber 2004): "*the right to distribute, not the right to exclude.*"

Nell'Unione Europea, nel 2001 la Directive on Copyright in the Information Society ha tentato di fornire una lista di eccezioni, tra cui sono rilevanti alla condivisione di conoscenza ed all'apprendimento le eccezioni che riguardano i privilegi che le biblioteche mantengono per i loro utenti e le eccezioni per lo studio e la ricerca. Quest'ultima possibilità protegge l'uso di materiale protetto da diritto di autore per scopi didattici e non commerciali, tuttavia la sua applicazione può dar luogo ad ambiguità in alcuni paesi, ad esempio in contesti di e-learning.

#### **5. Conclusioni**

In questo articolo, la scelta che è stata fatta è stata quella di andare a ritroso. Dopo aver descritto alcune delle tecnologie attualmente a disposizione e gli assetti organizzativi e tecnologici che si stanno realizzando per la gestione del KM, ci si è soffermati sui più importanti modelli teorici e criteri di riferimento per la costruzione e lo sviluppo del modello Open Culture, tracciando infine le problematiche attuali della qualità e dell'integrità e della gestione dei diritti di proprietà intellettuale. La conclusione che si può proporre è che la ricerca interdisciplinare, gli assetti per il KM, l'abbattimento di tradizioni culturali che ostacolano la creazione di nuova conoscenza, incluso i confini disciplinari non più utili, sono elementi essenziali per la realizzazione dell'Open Culture. Il cambiamento culturale è appena iniziato, ma i benefici che si possono prevedere saranno davvero essenziali per la Società della conoscenza.

A. M. Tammaro "Open content, Open access e repositories"