

Popolarismo e Cittadinanza digitale



Demotopia.

Un progetto per l'attivazione della partecipazione democratica e dell'impegno civico

DEMOTOPIA: la domanda delle domande

Ci stiamo domandando ormai da molto tempo, quale sia il senso ed il valore percepito della partecipazione alla politica oggi: il malcontento verso i sistemi democratici sembra essere ormai un sentimento diffuso in molti degli Stati occidentali, aggravato a tal punto da sollevare dubbi sul futuro della democrazia tout court.

Di fatto da molto tempo il consenso non è più costruito attraverso il confronto sulle idee.

In primis i **corpi intermedi** che hanno esercitato la funzione di rappresentanza e mediato le dinamiche ed i conflitti sociali stanno perdendo il loro radicamento e la loro reputazione a fronte del progressivo cambiamento della società.

Inoltre la disintermediazione operata dalla diffusione delle culture digitali ha di fatto eroso il significato ed il riconoscimento dell'autorevolezza e delle gerarchie, provocando il dissolvimento dell'ordine nel liquido (apparentemente) fluire delle Reti.

Ora questo non vuol dire che sia inutile e troppo tardi per agire. I concetti di comunità e partecipazione, libertà e condivisione non possono essere ridotti alla sola difesa dei diritti civili ma debbono tornare nuovamente ad essere e vettori di un nuovo umanesimo, un pensiero che tenda ad un altro possibile, ad aprire il perimetro delle attuali liturgie politiche, delle ristrette cerchie autoreferenziali, delle bolle digitali.

Demotopia si propone come un work in progress, una strategia ed una metodologia che non indica una soluzione: il suo obiettivo non è dare una risposta bensì trovarla.

Essa trae origine da un'esperienza laboratoriale svolta dal 2009 in poi, in particolare sul territorio regionale, con la realizzazione di molteplici esperienze di 'management della moderazione'. Queste hanno avuto come attuazione pratica sia processi di partecipazione della cittadinanza nella governance territoriale di Regione ed Enti locali, sia attività di auditing e collaborazione al problem-solving tra istituzioni e cittadini non solo a livello locale, attraverso l'accesso alla Rete con l'adozione di ogni buona pratica possibile consentita dalle innovazioni tecnologiche e digitali.

La visione strategica e le proposte operative contenute nella progettualità di Demotopia hanno avuto come momento di sintesi e di divulgazione il Convegno promosso dal [Consiglio Regionale del Veneto](#) su "*Cittadinanza digitale: postdemocrazia?*" nel dicembre del 2009. Da allora il processo e le contraddizioni della partecipazione democratica sono diventati sempre più un rebus irrisolto e la crisi della Politica sempre più acuta.

DEMOTOPIA: il laboratorio che misura la fitness della partecipazione democratica.

Demotopia ha come modello di riferimento operativo il concetto di *Gamification*.

La gamification è un insieme di regole mutate dal mondo dei videogiochi, che applica meccaniche ludiche ad attività non direttamente legate al gioco.

L'obiettivo è influenzare e modificare il comportamento delle persone, favorendo l'interesse attivo (*engagement*) verso il messaggio comunicato. In pratica, la gamification trasforma attività serie in giochi, utilizzando elementi mutuati dai giochi e tecniche di *game design* che ha ampia applicazione sia nella formazione che nelle dinamiche aziendali.

Demotopia prende dunque come riferimento il metodo della Gamification per la "modellizzazione rapida" di attività e comportamenti sociali derivati dall'ascolto e raccolta delle istanze del territorio, a cui segue una elaborazione e confronto fra portatori di interessi il cui obiettivo unico è l'accordo, e infine la sua ricaduta sul territorio, sia come comunicazione sia come proposta programmatica concreta e attuabile.



DEMOTOPIA: le tecnologie culturally reflective

Ora siamo giunti nel momento in cui si può ragionare sull'innovazione e sul futuro dell'umanità senza subire la fascinazione distopica della tecnologia.

Siamo convinti che la strada risolutiva da percorrere non è la realizzazione di una piattaforma tecnologica né un progetto di digitalizzazione, bensì di una iniziativa che si ponga l'obiettivo di tutelare ed alimentare la cultura popolare vissuta nei territori, sulla quale cui innestare in seguito le tecnologie necessarie alla sua valorizzazione ed al suo rinnovamento.

I valori del territorio sono attualmente messi in discussione e progressivamente depauperati da un percorso di innovazione orientata alla tecnologia e non alla cultura che irrimediabilmente svuota di senso i saperi delle culture radicate nei territori e delle tradizioni, ridotte a folklore.

Da una innovazione *technical driven*, quella che ci è stata proposta da vent'anni a questa parte a una *culturally driven*.

Da una cultura orientata alla tecnologia, a una tecnologia orientata alla cultura, L'inversione dei fattori di innovazione da tecnologici a culturali, questo ci sembra il tema del futuro che merita di essere affrontato.

Dove? all'interno di una serie di appuntamenti incontri, coinvolgimenti dei cittadini, delle realtà culturali, sociali e politiche locali, perché emergano dal lavoro di intercettazione e ascolto del territorio quei valori che meritano di essere conservati, sviluppati e consegnati alle generazioni future.

Demotopia è dunque un progetto di valorizzazione territoriale che utilizza sia le moderne tecnologie che l'oralità, l'incontro, il cammino, i sensi per ricostruire una ritualità, il legame fra il territorio e i suoi abitanti.

Esso declina gli interessi delle amministrazioni, degli imprenditori, degli enti del territorio (dalle scuole alle associazioni) ai cittadini.

La restituzione del lavoro di ricerca e degli incontri è quello di una nuova visione del territorio, che possa dare energia e senso per attivare buone e nuove pratiche, nuova impresa, nuova cultura politica. Il suo successo si misurerà sulla nascita di iniziative, proposte ed eventi generati sul territorio dalle sue realtà sociali e culturali.

E' tempo per un nuovo approccio alla tecnologia attuando una 'Culturally reflective technology', Tecnologia Culturalmente Riflettente, ovvero far rispecchiare il primato della cultura (l'umanesimo, l'etica, l'ecologia, ecc) nella tecnologia e non viceversa, come è accaduto sino ad oggi al tempo dalla "grande adozione" dei social.

Per questo siamo per un approccio laico alle tecnologie, non ne facciamo una questione etica e di principio, non vogliamo operare nel ristretto margine della scelta fra tecnologie libere e tecnologie proprietarie. E neppure siamo abbagliati dall'hype tecnologico, da cui ci difendono non solo le nostre idee, ma anche i tanti anni di lavoro che ci hanno immunizzati dai facili entusiasmi.

Una preziosa mappa delle radici valoriali e culturali smarrite utile per riprendere un percorso politico-identitario – in Veneto - ed indicare le guideline per il piano realizzativo di Demotopia è contenuta nei testi di due densi libri, il primo di **Silvio Scanagatta**, *Venezia siamo noi* e di **Marco Zabotti**, *Le cose nuove. Rinascere più forti sulle orme del Toniolo*.



DEMOTOPIA: il laboratorio della decisioni

Il metodo di Demotopia si attua in **due fasi** e verso due soggetti distinti.

La prima ha come soggetto la cittadinanza, ed è composta da tre fasi successive.

Ascolta

Dove rilevare i segnali dei territori, attraverso la raccolta di informazioni provenienti sia da fonti certificate e autorevoli (i media locali e nazionali, il dibattito politico e culturale, le voci dell'impresa e dei lavoratori, quelle dell'associazionismo e della società civile e religiosa). Attraverso una serie di filtri sia redazionali che tecnologici vanno incrociati e sintetizzati i concetti dominanti per formulare temi concreti da sottoporre alla fase successiva.

Decidi

L'obiettivo è decidere azioni sul territorio derivate dal suo ascolto, localmente e in rete attraverso tavoli di discussione di gruppo semplici, rispettosi, e basate sui fatti. L'obiettivo è

giungere ad una decisione in cui "vince" chi mette tutti d'accordo.

Le tecnologie sociali hanno qui lo scopo di attivare non solo adesione (following) e semplici parole d'ordine come nei modelli tecnologici dei social convenzionali che attivano atteggiamenti antagonisti, bensì partecipazione "fra pari".

Agisci

Pubblicazione e diffusione dei risultati delle decisioni sono fondamentali per attivare il processo di partecipazione, ma non basta aderire, bisogna anche agire per la condivisione del consenso sociale.

Qui c'è forse il modello, ancora tutto da definire di una società che ancora non è ancora consapevole di come sfuggire o se invece totalmente affidarsi, alle algocrazie.

Fatta questa premessa, il valore dell'impegno nella condivisione del consenso va riconosciuto, nell'ambito della progettualità di Demotopia, a chi dimostra il suo impegno, a chi partecipa e agisce a tutti i livelli dell'organizzazione politica, dal militante al segretario

Ma quanto vale l'attivismo? Che valore dare alla "militanza"?

Tokenizzare l'attivismo (ovvero creare un valore di scambio, una moneta spendibile in termini di riconoscimento del valore del ruolo attivo) rende tangibile e valutabile non solo la militanza ma il merito e dunque l'attivazione di un percorso meritocratico utile a migliorare la qualità della politica?

DEMOTOPIA: produrre futuro. Per una classe di decisori e per gli attivisti.

a questo punto si attiva la **seconda fase** rivolta ai soggetti della politica e delle Istituzioni.

Tutto il lavoro di rilevazione, sintesi e proposta del laboratorio è inutile se non c'è un gruppo dirigente capace di coglierne l'opportunità e di elaborare strategie di cambiamento.

Dunque è necessario costruire la base d'ascolto necessaria nelle istituzioni e nella politica, capai ci creare Futuro.

Demotopia propone oltre la 'laboratorio cognitivo', la formazione su come applicare le modalità che ci offrono oggi le tecnologie a livello sia strategico che tattico, per aiutare il decisore politico a prendere la "decisione giusta" guardando oltre *spin doctor* e sondaggi.

Gli argomenti della formazione:

Intelligenze per la Predizione.

Intelligenza artificiale generativa per la predizione politica, cogliere tendenze, desideri e richieste esplicite e implicite dalla società e dare risposte plausibili verificate da personalità.

La soluzione predittiva delle intelligenze artificiali però non risolve il problema della decisione, che può e deve essere di consiglio ed orientamento, ma la responsabilità della decisione deve essere sempre affidata/affiancata all'intelligenza di un decisore umano, capace di comprendere e collaborare, includere l'intelligenza artificiale nei propri metodi e non usarla come strumento sostitutivo della propria responsabilità.

Fidarsi dei social?

Manipolazione, fact checking o gestione del consenso? Marketing politico? Tutte strade già

esplorate. Cosa c'è di nuovo nell'uso dei social?

Andiamo oltre e avanti il tempo che ha generato "la bestia". Oggi è tempo di ripensare ai social media per intercettare e filtrare ciò che viene nel profondo pensiero della gente per generare valore e consenso.

Simulazione. A teatro di democrazia

La "gamificazione" non è solo un metodo per il coinvolgimento, è anche un modello predittivo sociale, utile sia nella risoluzione degli stati di crisi che nella elaborazione di dinamiche virtuose. Un metodo per la creazione di consapevolezza e coscienza critica per il problem solving e le decisioni.

DEMOTOPIA: una conclusione (?)

Iniziato quattordici anni fa, DEMOTOPIA ha iniziato a indagare la mediazione tecnologica fra cittadinanza e istituzioni, cercando in entrambi i campi le soft skill necessarie per affrontare il governo della democrazia nelle società postmoderne e complesse come quella nella quale stiamo vivendo, cercando di dare risposte alla grande contraddizione della necessità di riformare l'intermediazione mediandola con la decentralizzazione delle istituzioni e dei poteri che caratterizza la nostra cultura e fondamento dei processi della digitalizzazione delle nostre società democratiche. Più che una conclusione, crediamo che DEMOTOPIA possa essere un inizio

Per una illustrazione sintetica della visione e delle esperienze del Progetto Demotopia:

<https://www.dinobertocco.it/wp-content/uploads/Progetto-Demotopia-rev.pdf>

