

Unità 14 Cittadini digitali

Una città digitale p. 174

Immagina un nuovo modo di informare e informarti attraverso un sistema di video-comunicazione innovativo ed unico nel suo genere, un network di vetrine interattive dislocate nei punti di maggiore passaggio delle principali città italiane. Gli info-point Città Digitale consentono infatti agli utenti di ricercare ed ottenere informazioni in città, sulle città, attraverso sistemi touch posizionati nelle vetrine di attività commerciali et simili, localizzate nei punti di maggior traffico pedonale delle stesse.

Con Città Digitale, nasce un nuovo modo di comunicare in città:

1. Per gli inserzionisti un nuovo modo di pubblicizzare la propria attività direttamente nei luoghi più frequentati della zona in cui si opera e/o in distretti territoriali differenti e/o in ambito nazionale.
2. Per gli utenti un nuovo modo di informarsi nelle principali città italiane e nei luoghi di maggior interesse culturale e turistico.

Le informazioni, in modalità multilingue, sono sia di carattere istituzionale sia di carattere commerciale e direttamente aggiornabili dagli inserzionisti attraverso una piattaforma in rete, in modo da poter comunicare tempestivamente proposte e promozioni. [...]

I contenuti sono disponibili, oltre che sulle vetrine, anche in rete, già ottimizzati per smartphone e tablet.

Da ogni vetrina si può accedere alle info di qualsiasi città del circuito, inviare mail di richiesta o prenotazione, con la possibilità di dialogare via chat con un operatore.

Tratto da: cittadigitale.info

Social innovation, le app della solidarietà digitale p. 175

Tra i progetti realizzati si sono aggiudicati il riconoscimento “Romaltruista”, che permette a chiunque di fare volontariato, anche saltuariamente, incrociando on line domanda ed offerta: “Le associazioni no profit – spiega l’ideatore, Mauro Cipparone – hanno bisogno di volontari. In Italia solo il 2% della popolazione fa volontariato in modo continuativo. Romaltruista permette di pescare volontari nel restante 98%”. MappiNa invece è la Mappa alternativa di Napoli, una piattaforma di collaborative mapping per realizzare una diversa immagine culturale di Napoli attraverso il contributo critico ed operativo dei suoi abitanti. “Con foto, video, audio, testi – sottolinea Ilaria Vitellio, che l’ha ideata – i cittadini realizzeranno una mappatura condivisa delle risorse materiali ed immateriali della città.”

A. S., “A cinque progetti il premio per l’innovazione sociale: dalla piattaforma che incrocia online domanda e offerta di volontariato allo sharing condominiale”, © “Corriere Comunicazioni”, 14/11/2014

I media civici p. 176

I cosiddetti “media civici¹”, tra le ultime creature digitali nate nella rete che, se ben utilizzate, potrebbero aiutare la democrazia rappresentativa e le istituzioni a recuperare forza e credibilità in un momento di crisi profonda della politica in Italia. Un esempio? Il sito internet partecipa.gov con cui Palazzo Chigi ha avviato un’ampia fase di consultazione online per raccogliere il contributo dei cittadini alle riforme costituzionali [...]. Ma la sperimentazione dei media civici nelle istituzioni pubbliche in Italia è ancora agli inizi. Occorre quindi prestare grande attenzione alla tipologia e ai modi d’uso di questi strumenti, per evitare errori non limitandosi ad inseguire le mode. [...] Secondo Giulio De Petra, responsabile dei rapporti con la pubblica amministrazione della fondazione Ahref, [...] vi sono media civici utili per stimolare la mobilitazione e il consenso dei cittadini, altri per raccogliere opinioni, altri ancora per aiutare i cittadini a scegliere. Si tratta di individuare la piattaforma più utile al proprio scopo. Un’assemblea elettiva come il Consiglio provinciale potrebbe ad esempio utilizzare i media civici in vista delle elezioni, per fornire ai candidati e ai cittadini un “servizio di partecipazione che garantisca sicurezza, trasparenza e riduca i costi della politica”. I media civici potrebbero inoltre “potenziare la capacità di consultazione degli esperti e dei cittadini già prevista dagli organi consiliari che svolgono audizioni: un’apposita piattaforma digitale permetterebbe di allargare la platea dei soggetti ascoltati. Ancora: con i media civici si potrebbero potenziare gli strumenti di democrazia diretta già esistenti, come le leggi di iniziativa popolare che l’assemblea elettiva è chiamata ad esaminare: “il Consiglio diventerebbe così il luogo in cui è garantita la partecipazione dei cittadini alle istituzioni”.

Antonio Girardi, “Media civici, un aiuto importante per la politica e la democrazia”, © Consiglio della Provincia Autonoma di Trento, consiglio.provincia.tn.it, 12/07/2013

1. media usati per promuovere e amplificare l’impegno civico

Il movimento delle sardine p. 177

“Le piazze delle sardine¹ si sono fin da subito dichiarate antifasciste e intendono rimanerle.” [...] “Nessuna bandiera, ma spazio per tutti coloro che vorranno stringersi in un grande abbraccio.”

Chi si è presentato al primo raduno delle sardine il 14 novembre in piazza Maggiore aveva potuto leggere sull’invito Facebook: “Nessuna bandiera, nessun partito. Crea la tua sardina e partecipa alla prima rivoluzione ittica della storia.” Da Bologna a Palermo passando per Firenze, il “branco delle sardine” si è fatto riconoscere soltanto per i suoi cartelli colorati: niente simboli di partito è il mantra che ricorre in molti dei post che organizzano gli incontri. [...]

“Non va scordato che l’origine del movimento è in Emilia Romagna, dove secondo molti osservatori si sta giocando, con le elezioni regionali, una battaglia campale” per il futuro prossimo della politica italiana. [...]

Nel discorso che ha inaugurato la serie di manifestazioni letto a Bologna, si afferma anche: “Non lasciate soli i nostri politici. Perché hanno bisogno di noi”.

Elena Kaniadakis, “Cinque post per raccontare il movimento delle sardine”,

© Euronews, 16/12/2019

1. Il nome “sardine” nasce dall’idea di stare tutti stretti stretti come le sardine

Quale rivoluzione? pp. 181-182

Col graduale perfezionarsi dei computer e il loro lento avvicinarsi a un consumo individuale, abbiamo deciso di passare al digitale: in pratica ci siamo messi a spezzettare la realtà [...]. L'abbiamo digitalizzata, cioè trasformata in numeri. In questo modo abbiamo reso il mondo modificabile, stoccabile, riproducibile e trasferibile dalle macchine che abbiamo inventato [...]. Nessuno se n'è accorto, ma c'è stato un giorno in cui qualcuno ha stoccato digitalmente un frammento di mondo e quello era il frammento che faceva pendere per sempre la bilancia verso il digitale. Non chiedetemi come, ma sappiamo che anno era: il 2002. Usiamo quella data come il punto preciso, nel tempo, in cui abbiamo scollinato e ci siamo trovati davanti il futuro.

2002.

La discesa è stata molto veloce; l'avvento del Web e l'applicazione, talvolta geniale, del formato digitale a una serie abbastanza impressionante di tecnologie ha generato con spettacolare evidenza quella che adesso noi possiamo legittimamente chiamare rivoluzione digitale. Ha una quarantina d'anni, e da una decina ha ufficialmente rovesciato il potere precedente. È quella che, apparentemente, ha istupidito vostro figlio.

Abbastanza semplice, no? Il difficile viene adesso.

Rivoluzione è un termine piuttosto generico, che usiamo con una certa spensieratezza. Possiamo invocarlo per definire rivolgimenti storici che hanno causato montagne di morti (rivoluzione francese, rivoluzione russa), come sprecarlo per cosette tipo il passaggio alla difesa a tre della nostra squadra del cuore (rivoluzione tattica). [...]

In ogni caso vuol dire che qualcuno, invece di inventarsi una buona mossa, ha modificato la scacchiera. [...]

In linea di massa, sembrerebbe proprio il nostro caso, il caso della rivoluzione digitale. [...] Semplificando un po', potremmo dire che molte sono le rivoluzioni che cambiano il mondo, e spesso sono tecnologiche; ma

poche sono quelle che cambiano gli uomini e lo fanno radicalmente: sarebbe forse il caso di chiamarle rivoluzioni mentali. La cosa curiosa è che, istintivamente, noi collochiamo la nostra rivoluzione, la rivoluzione digitale, nel secondo gruppo, tra le rivoluzioni mentali. Benché ci appaia evidentemente come una rivoluzione tecnologica, le attribuiamo una portata che di solito le rivoluzioni tecnologiche non hanno; le riconosciamo la capacità di generare una nuova idea di umanità. È su questo punto che reagiamo, e che scattano le nostre paure. [...] Pensiamo che il mondo digitale sia la causa di tutto e dovremmo, al contrario, leggerlo per quello che probabilmente è, cioè un effetto: la conseguenza di una qualche rivoluzione mentale. Guardiamo la mappa alla rovescia, giuro.

Bisogna invertire quella dannata sequenza: prima la rivoluzione mentale, poi quella tecnologica. Pensiamo che i computer abbiano generato una nuova forma di intelligenza (o stupidità, chiamatela come volete): invertite la sequenza, subito: un nuovo tipo di intelligenza ha generato i computer. Che vuol dire: una certa mutazione mentale si è procurata gli strumenti adatti al suo modo di stare al mondo e lo ha fatto molto velocemente: quel che ha fatto lo chiamiamo rivoluzione digitale. Continuate a invertire la sequenza e non fermatevi. Non chiedetevi che tipo di mente può generare l'uso di Google, chiedetevi che tipo di mente ha generato uno strumento come Google. Smettetela di cercare di capire se l'uso dello smartphone ci disconnette dalla realtà e dedicate lo stesso tempo a cercare di capire quale tipo di connessione alla realtà cercavamo quando il telefono fisso ci è sembrato definitivamente inadatto. Il multitasking vi sembra generare una sostanziale incapacità di prestare la dovuta attenzione alle cose: invertite la sequenza; da quale angolo stavamo cercando di venir fuori quando ci siamo costruiti degli strumenti che ci consentivano finalmente di giocare su più tavoli simultaneamente? Se la rivoluzione digitale vi spaventa, invertite la sequenza e chiedetevi da cosa stavamo scappando quando abbiamo infilato la porta di una simile rivoluzione.

Cercate l'intelligenza che ha generato la rivoluzione digitale; è assai più importante che studiare quella che ne è stata generata: ne è la matrice originaria. Perché l'uomo nuovo non è quello prodotto dallo smartphone: è

quello che lo ha inventato, che ne aveva bisogno, che se l'è disegnato a suo uso e consumo, che lo ha costruito per fuggire da una prigione, o rispondere a una domanda, o zittire una paura.

Alessandro Baricco, "The Game", © Ed. Einaudi, 2018