

# FUTURI

€ 12,00  
N. 16 ANNO VIII OTTOBRE 2021

RIVISTA ITALIANA DI FUTURES STUDIES

## Democratizzare i futuri

A cura di  
Vincenza Pellegrino  
Alberto Robiati  
Rocco Scolozzi

FUTURIMAGAZINE, PER GUARDARE PIÙ LONTANO

III  
ITALIAN  
INSTITUTE  
FOR THE  
FUTURE

# FUTURI

TUTTI I NUMERI DI FUTURI E TANTI ALTRI ARTICOLI ESCLUSIVI A SOLI 25 EURO L'ANNO

ABBONATI ORA

[www.futurimagazine.it](http://www.futurimagazine.it)

# SOMMARIO

## Editoriali

- ROBERTO PAURA, ROCCO SCOLOZZI  
Democratizzare i futuri 3
- VINCENZA PELLEGRINO, ALBERTO ROBIATI  
Chi partecipa al reframing del futuro? Democratizzare lo spazio  
pubblico, allargare la sfera cognitiva sul futuro 7
- Bollettino IIF 11

## OSSERVATORIO

- DARIO PISANTI  
La leggerezza dello Spazio: le sperimentazioni della microgra-  
vità con i voli parabolici 15
- ROBERTO PAURA  
Dieci domande sul futuro della scuola 19

## DEMOCRATIZZARE I FUTURI

- CRISTINA BERTAZZONI, DOMENICO MORREALE, ROBY PARISSI  
Futuri (im)perfetti. Il domani desiderato di chi non ha voce 25
- MARIA CHIARA CATTANEO, ELENA ENRICA GIUNTA, ROCCO SCOLOZZI  
Montagna 4.0: visioni al 2040 per co-progettare futuri deside-  
rabili e strategie di sviluppo robuste per la montagna 37
- CHIARA CRISTINI  
La città del futuro avrà una prospettiva di genere? 51
- LUCA FILOSI, MARCO ODORIZZI, ILARIA RINALDI, ROCCO SCOLOZZI  
Scenari di comunità per cittadini lungimiranti: una sperimen-  
tazione nella scuola primaria 65

GABRIELE GIACOMINI, TEO PETRUZ	
I videogiochi nella comunicazione e nella partecipazione politica. Esperienze recenti e prospettive future	79
MONICA LOCATELLI	
I futuri dell'azione volontaria. Un percorso di ricerca per costruire oggi il terzo settore di domani	91
GIULIA MASSOLINO, RICCARDO LATERZA, BARBARA CHIARELLI	
TS4 trieste secolo quarto: un caso studio nell'organizzazione comunitaria in progetti guidati dalla cittadinanza	107
FRANCESCA PAINI	
Il progetto Ri-Costituente: la Costituzione del 2050 e alcune lezioni sul futuro	117
ROCCO SCOLOZZI, CLAUDIO MARCIANO, ALBERTO ROBIATI, SARA BOLLER	
Felicità Civica per Torino 2040: visioning partecipativo per l'innovazione sociale in tempi di lockdown e oltre	129
MARTINA TODARO	
Tragedy of the future commons: il tramonto dell'Occidente è un cambiamento in atto	145

## SCENARI

ANDREA CERRONI	
Tecnologia, la fabbrica del mondo. Per un umanesimo tecnologico del secondo ordine	159
MICHELE PICCOLINO	
Il processo automatico: l'intelligenza artificiale nel giudizio penale	173
MASSIMO PICA CIAMARRA (a cura di)	
Appello per la conversione ecologica dei territori	181

## NARRAZIONI

ROBERTA SPAGNOLI	
Underworld	185
<b>Autore</b>	191

## EDITORIALE

### Democratizzare i futuri

di Roberto Paura e Rocco Scolozzi

Ogni nostra azione è ispirata da immagini di futuro che influenzano e sono influenzate dalle aspettative, dalle aspirazioni o dai timori. Persino la stessa percezione del presente, che sia personale o quella collettiva di una comunità o di un'organizzazione, è strettamente connessa a queste immagini.

La questione è oggetto di una varietà di studi in diversi ambiti disciplinari e da diverse prospettive, dalla biologia dei “sistemi anticipanti”, alle scienze cognitive, alla psicologia sociale, alle scienze politiche fino agli studi di futuro. I “sistemi anticipanti” sono caratterizzati dall’aver “modelli predittivi interni” e dal fatto che le loro “previsioni” di stati futuri condizionano lo stato presente. Si può riconoscere un sistema anticipante in ogni essere vivente nel suo svilupparsi (Rosen, 1991), o nell’intera antroposfera nel tentativo di orientare i cambiamenti climatici (Scolozzi e Geneletti, 2017); nel primo esempio i “modelli predittivi” sono incorporati in meccanismi biomolecolari, nel secondo entrano in gioco un mix di modelli matematici e mentali, non sempre espliciti.

Da ciò emerge che il futuro è tutt’altro che uno “spazio vuoto”, ma piuttosto un ambito che può essere riempito di proiezioni o aspettative, più o meno consapevolmente, in modo condiviso o meno. Ad esempio, il futuro può essere usato come una “discarica”: si pensi alle politiche che promuovono spese pubbliche a debito, che saranno ripagate con altro debito. In questi casi si può dire che si scaricano nel futuro le conseguenze delle decisioni di oggi. Tale debito può essere ecologico, non necessariamente solo finanziario: l’Earth Overshoot Day segna la data in cui i consumi globali di risorse naturali in un dato anno superano ciò che la Terra può rigenerare in quell’anno, in pratica il giorno a partire dal quale la società “consuma a debito”. Analogamente, il futuro può essere un “terreno di conquista” di “colonizzatori”, quali forze economiche o politiche, che diffondono oggi particolari immagini di futuro per indirizzare preferenze, consumi o interi settori produttivi verso particolari scenari, magari favorevoli per alcuni specifici soggetti.

Si può parlare di “consumo” di futuri quando la varietà dei futuri possibili si chiude o viene convogliata verso una variabilità limitata di scenari possibili, e, all’opposto, di una “apertura” di futuri, quando le possibilità di sviluppo rimangono molteplici o addirittura si arricchiscono. Il primo scenario tende a dare “sicurezze”, minore instabilità o incertezza percepita; il secondo richiede la corresponsabilità di una moltitudine di soggetti e la fatica di accettare mol-

teplici futuri possibili e di convivere con l'incertezza che ne consegue. Ovviamente tale incertezza dovrebbe rimanere entro livelli tali da promuovere l'evoluzione delle comunità, ad esempio attraverso processi di adattamento, anziché la loro disgregazione. Così, esiste un livello di incertezza "salutare", come in psicologia si distinguono eu-stress (livello di stress costruttivo, che aumenta le risorse personali) e di-stress (degenerativo, che mina le capacità di agire).

L'attivazione di una attitudine proattiva nelle comunità è indispensabile per mantenere aperti i futuri e le possibilità del bene pubblico. Si tratta di democratizzare i futuri, non solo il presente, orientando le azioni, le decisioni e le politiche di oggi all'interno di prospettive di lungo periodo. I processi sociali, i valori o le preferenze di oggi sono sì il risultato del passato ma anche, forse in modo meno visibile, influenzati dalle immagini di futuro promosse e diffuse.

In un mondo di crescente incertezza, causata dall'accelerazione dei cambiamenti tecnologici, sociali, ambientali (cfr. Rosa, 2010), il rischio di una colonizzazione dei futuri da parte di un ristretto gruppo di soggetti è sempre più alto a causa del "fascino della sicurezza" associata a certi scenari predefiniti. L'obiettivo di progettare e forgiare il futuro risiede all'origine del sogno della previsione "scientifica" che è stato perseguito con accanimento a partire dal secondo dopoguerra e ritornato in auge nell'epoca degli algoritmi e dei big data. Le autorità sentono il bisogno di imbrigliare il mutamento in una direzione definita e prevedibile, affinché non rappresenti una minaccia all'ordine egemonico del presente. Da qui la convinzione che sia necessario superare le sacche passatiste e presentiste della politica per approdare a un più lungimirante progetto tecnocratico di pianificazione dell'avvenire, che tuttavia non può che limitarsi ad applicare sempre le stesse ricette di politica sociale ed economia politica, basate su una pretesa neutralità e oggettività ma destinate a fare del futuro un "presente esteso" (Nowotny, 1996).

Questa fascinazione è evidente nell'ampia proliferazione di enti di previsione strategica chiamati ad affiancare i governi nel loro sforzo di pianificazione. Iniziative che, se da un lato hanno l'indubbia utilità di introdurre, nel tradizionale processo di *decision-making*, strumenti maggiormente in grado di cogliere le tendenze emergenti e sviluppare più robusti scenari di lungo termine dai quali partire per elaborare strategie anticipanti, dall'altro spesso rappresentano – soprattutto quando impiegati all'interno di sistemi politici scarsamente o per nulla democratici – un ulteriore elemento di controllo del futuro e conseguentemente di conservazione del futuro.

Tra i tanti casi basterà menzionare i più importanti: il Centre for Strategic Futures di Singapore, dal 2015 parte di un gruppo strategico all'interno dell'Ufficio del Primo Ministro per lo sviluppo di scenari di lungo termine e sperimentazione di metodologie anticipanti nel processo politico; la Dubai Future Foundation, voluta nel 2015 dal governo degli Emirati Arabi Uniti per immaginare scenari e trasformarli in strategie esecutive; le unità di previsione strategiche del Government Office for Science del Regno Unito, nate con l'o-

biiettivo di fornire consigli al governo per le politiche scientifiche e tecnologiche ma successivamente estese a più ampie finalità di analisi di problemi di lungo termine (invecchiamento della popolazione, formazione, nuovi lavori e *lifelong learning*, ecc.); la Scientific Foresight Unit del Parlamento europeo, a cui si affianca dal 2018 il Competence Centre on Foresight della Commissione europea a supporto del processo decisionale; la Strategic Foresight Unit dell'OCSE, che opera in affiancamento a governi e organizzazioni per affrontare le principali sfide strategiche.

Ovunque in Italia iniziano a spuntare assessorati al futuro. Per esempio ad Andria, dove l'assessorato è associato alle politiche giovanili, o a Gallipoli, dove esistono anche gli assessorati alla crescita, alla concretezza e all'armonia (Finizio, 2021). Un termine che può incorporare aspetti molto diversi tra loro, come evidenzia la proposta di istituire un assessorato al futuro in Liguria che si occupi di natalità, famiglia, start-up e smart working. Il tutto mentre la Commissione europea sta promuovendo l'istituzione in tutti i paesi della UE di "ministri del futuro", le cui competenze risultano estremamente fumose e le cui deleghe al momento sono affidate ai ministri delle politiche europee.

È evidente, da questa panoramica, l'esigenza di ripensare in ottica democratica il concetto dei "futuri", come propone da tempo la disciplina dei *futues studies*: ritornare alla vecchia idea di Alvin Toffler, che aveva proposto di organizzare a tutti i livelli della società "un ininterrotto plebiscito sul futuro" (Toffler, 1970). Recentemente Toby Ord, ricercatore del Future of Humanity Institute dell'Università di Oxford, ha proposto che l'umanità si imbarchi in una *Long Reflection*, una lunga riflessione il cui fine ultimo dovrebbe essere quello di individuare "la risposta finale alla domanda su quale sia il miglior tipo di futuro per l'umanità" (Ord, 2020). Anche il Millennium Project da tempo perora idee simili, suggerendo che siano le Nazioni Unite a farsi carico di questa riflessione.

Tuttavia, per quanto maggioritaria – se non unanime – sia la condivisione di una necessità di ridefinire la capacità umana di progettare sul lungo termine, la questione irrisolta sta tutta nelle modalità. Per realizzare davvero questi utopici obiettivi, abbiamo bisogno di strumenti in grado di restituire voce a coloro che non ce l'hanno, di includere fattivamente le loro visioni nei nostri progetti sul futuro, di elaborare immagini e utopie che siano realmente di rottura rispetto al presente. Finché, infatti, a partecipare a questa "lunga riflessione" sarà sempre e solo l'1% più ricco, istruito e rappresentato, inesorabilmente il futuro rifletterà esclusivamente le aspirazioni e le ambizioni di una ristretta élite, mentre il 99% del mondo non farà altro che subire scelte altrui, acuitizzando lo "choc del futuro" su cui Toffler ci metteva in guardia. Questa idea ha ispirato il numero 16 di *Futuri*, che raccoglie una selezione di esperienze, casi di studio, riflessioni nate in risposta all'ardua sfida di democratizzare i futuri.

**Bibliografia**

Michela Finizio, *Dal «Futuro» alla «Gentilezza», in città la fantasia va al potere. Boom di assessorati alla transizione ecologica*, «Il Sole 24 Ore», 2 marzo 2021.

Helga Nowotny, *Time: The Modern and Postmodern Experience*, Polity Press, Cambridge, 1996.

Toby Ord, *The Precipice: Existential Risk and the Future of Humanity*, Bloomsbury, Londra, 2020.

Hartmut Rosa, *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, 2010; ed. it. Einaudi, Torino, 2015.

Robert Rosen, *Life Itself: A Comprehensive Inquiry into the Nature, Origin, and Fabrication of Life*, Columbia University Press, New York, 1991.

Rocco Scolozzi, Davide Geneletti, *The anthroposphere as an anticipatory system: Open questions on steering the climate*, «Science of the Total Environment», vol. 579, febbraio 2017.

Alvin Toffler, *Lo choc del futuro*, 1970; ed. it. Sperling & Kupfer, Milano, 1988.

## EDITORIALE

### Chi partecipa al *reframing* del futuro? Democratizzare lo spazio pubblico, allargare la sfera cognitiva sul futuro

di Vincenza Pellegrino e Alberto Robiati

Questi nostri tempi accelerati, turbolenti e incerti hanno attirato intorno al concetto di futuro le manie delle mode, per lo più comunicative, veicolandone derive retoriche e occupando spazi nell'immaginario collettivo. Così, da una parte proliferano conferenze, convegni, eventi, pubblicità, programmi tv, webserie, podcast in cui campeggiano le "parole del futuro", dall'altra a questa spinta terminologica che ci fa viaggiare nei mondi di domani non corrispondono una altrettanto diffusa elaborazione di saperi e una distribuita pratica di specifiche competenze di "futurizzazione" (immaginare, progettare e generare futuri).

Smaltita la sbornia degli ultimi vent'anni, in cui l'estetica dell'attivazione civica e dei processi più o meno "apparecchiati" di progettazione partecipata hanno ottenuto felice riscontro in quasi ogni programma amministrativo o bando pubblico, possiamo finalmente chiederci: tutte queste attività di riflessione collettiva davvero sono connesse a dinamiche sociali complesse, conflittuali, che animano i territori? Non si rischia di favorire processi di *reframing* collettivo del futuro rapidi, appiattiti su un uso poco attento delle metodologie, caratterizzati da una certa "depoliticizzazione" della riflessività? O meglio, se non ci interroghiamo su 'chi' si esprime sul futuro e "a quali condizioni", non rischiamo di depoliticizzare l'idea stessa di futuro? A partire da queste perplessità, vogliamo interrogarci in questo numero della rivista sulla possibilità che esista un altro modo di "costruire il domani" che vada oltre attività volte a preconfezionare e istituzionalizzare il futuro in maniera accelerata. Quali gruppi sociali allora sono fuori dalle arene in cui si pensa (e quindi in parte si fa) il futuro? Chi è ammesso ai tavoli della riflessione sul futuro? Come intendiamo il linguaggio e il processo cognitivo con cui imparare non solo a esprimere ma anche a svelare e rafforzare le aspirazioni che cercano un discorso più performativo? Quali discorsi e quali linguaggi sono ritenuti "indegni" di pensiero circa al futuro collettivo e ulteriormente depredati della speranza? Quali occasioni e quali condizioni devono sussistere perché la ricerca-intervento sia uno strumento di allargamento delle arene cognitive in cui si pensa e si pronuncia ad alta voce il futuro auspicabile?

Nelle esperienze italiane del *social foresight* – quelle in cui l'obiettivo non è tanto fare predizioni (parlare di ciò che avverrà), quanto piuttosto coltivare la capacità di aspirare rispetto a scenari plurali, ai "possibili" che spesso sono

presentanti come “improbabili” (cioè parlare di ciò che “potrebbe avvenire se”) – abbiamo fatto notevoli passi avanti. In termini quantitativi, poiché il numero di progetti in cui utilizziamo “metodi di futuro” è decisamente in crescita. E in termini qualitativi, dal momento che possiamo contare su una rete di attori su tutto il territorio nazionale che si stanno equipaggiando con una dotazione grammaticale e metodologica più complessa per lavorare con il futuro. Siamo oggi forse nella condizione di poter incrementare le opportunità di applicazione degli studi di futuro e della previsione strategica, operata in senso più ampio e collettivo, fuori dalle cerchie ristrette dell’*expertise* tecnica. Abbiamo sperimentato molti metodi, seguendo metodologie già consolidate e considerate accademicamente più rigorose, oppure ibridando framework teorici e tecniche provenienti da altri ambiti (*design thinking*, *lean innovation*, *coaching*, *gaming*, produzione artistica, *speculative fiction* e così via). Ciò non toglie – al di là della creatività metodologica che preme per dare profondità al pensiero sul futuro e consentire uno “scavo” serio dell’immaginario – che i rischi di “esclusione” e “depoliticizzazione” persistano.

Spesso lavoriamo con interlocutori – imprese, pubblica amministrazione, organizzazioni datoriali, università, media – che già hanno il ruolo ‘politico’ di pensare e decidere (per) il futuro ma lo fanno con gruppi sociali ristretti, rivolgendosi al più alla società civile già impegnata. Resta per noi centrale la questione del coinvolgimento di un numero più ampio di attori sociali, e resta centrale la domanda del come fare per legittimare il conflitto che essi vogliono esercitare e pronunciare. Non crediamo in tal senso che si debba parlare di futuro per mettere pace tra istituzioni e attori sociali, ma per dare forma discorsiva a aspirazioni oggi depotenziate, per istruire il conflitto dentro lo spazio pubblico semmai, quindi, e ripoliticizzare lo spazio pubblico. In questa fase, crediamo occorra dare competenza politica a chi quello spazio non lo attraversa. Pertanto “democratizzare” vuol dire a nostro avviso allargare i processi in modo che gruppi sociali e condizioni diverse di precarietà e deprivazione di futuro acquisiscano competenze di visionarietà e di proposta.

Le nostre esperienze di ricerca, infine, ci fanno dire che il futuro (tanto come pratica di pensiero sui desiderata quanto come possibilità di cammino effettivo verso i desiderata) è di fatto ancora un privilegio di pochi. Molti autori ci hanno indicato questo differenziale sociale sulla capacità di aspirare (tra i moltissimi, ricordiamo Arjun Appadurai, 2004, 2013) e le nostre ricerche oggi ce ne rendono più consapevoli. Il nostro compito è dunque quello di fare affiorare bisogni, innescare interessi, attivare consapevolezze intese innanzi tutto come capacità di aspirare, cioè di rintracciare nel presente i margini di manovra che conducano a futuri desiderati, anche se improbabili. Ma come coltivare queste capacità? La strada non è soltanto quella delle opportunità di formazione mainstream al futuro, istituzionalmente disseminata, che divengono dei business (chi può accedere a workshop di alfabetizzazione ai futuri proposti da organizzazioni internazionali al prezzo di qualche migliaio di euro?). Piuttosto sta a un certo tipo di ricercatore-attore sociale interrogarsi su come istruire pro-

cessi che coinvolgono disillusi, precari, esclusi dalle arene del *reframing* di futuro, la cui percentuale in rapporto alla popolazione cresce in armonia con l'aumento inarrestabile delle disuguaglianze (di reddito, sociali, di riconoscimento). Dunque emerge un altro compito specifico per noi ricercatori e *practitioner*: generare occasioni di sostenibilità sociale, culturale ed economica affinché metodi di *futures studies*, *futures literacy*, *social foresight*, *futures design*, sociologie del futuro vengano utilizzati per vivere il conflitto tra futuri – per esempio, fronteggiare quei futuri trainati da fenomeni mediatici, politiche securitarie, che oggi producono paure distopiche che a loro volta generano paralisi, e sviluppare competenze sull'analisi delle possibilità. Il futuro diventa allora dispositivo conflittuale da un lato (pronunciarsi contro il futuro egemone non è facile) ma anche coesivo, che aggrega aspirazioni individuali intorno a immagini e idee di scenari auspicabili. Questo è stato il punto dei nostri ultimi lavori di ricerca (Pellegrino 2019, 2020) e crediamo lo sia anche per gli autori degli articoli che seguono.

Vorremmo fare un'ultima considerazione relativa a questo sguardo sul “noi mancante” in questa epoca post ideologica, dove i futuri trainanti sono quelli prospettati da chi governa in qualche modo spazi istituzionali “chiusi” e spazi mediatici “superficializzanti”, dove si coltiva una paura del futuro molto performativa (cioè che agisce sui comportamenti e chiude le persone nelle case). Quando l'impegno (la chiamata alla co-riflessività, quello che noi chiamiamo “partecipazione” in senso ampio) è profondo, continuativo, centrato sulla analisi del contesto e dei gruppi sociali che vi abitano, preceduto e seguito da un lavoro territoriale di tipo sociale e culturale, le aspirazioni prendono forma e forza dentro processi che consentono “l'esperienza del possibile”. Vedere che molti altri oggi aspirano a un mondo meno diseguale e lo fanno in modi simili ai nostri, perché vivono le stesse forme di violenza strutturale, simbolica e materiale, svolge di per sé un ruolo sul futuro, perché dà forza, legittima il desiderio di cambiamento.

Abilitare luoghi e spazi in questo modo è una strategia di valorizzazione del presente attraverso il pensiero sul futuro, può costituire la dimensione in cui le persone interagiscono in modi che hanno conseguenze dirimenti per la qualità democratica della società. Obiettivi privati e progetti comuni sono portati a sinergia nello spazio pubblico, in una dinamica di “attrito creativo”, come lo definisce Linda Hill (Hill *et al.*, 2013), ricercatrice americana esperta di innovazione. Si tratta di un processo conflittuale e cooperativo insieme, che produce idee di vita buona e nutre abilità umane (competenze del sé, connessione interpersonale, “we-thinking” – dall'io al noi). Allenare l'attitudine mentale e operativa a considerare le “possibilità possibili” – grazie alle quali diventano sopportabili anche la diversità e la contrapposizione nel reale – nutre quella prospettiva dialettica generativa che oggi pare indebolita. “Mantenere aperto l'orizzonte delle attese” oggi – un incredibile crogiolo di paure e desideri spesso muti (Jedlowski 2013, 2017) – è un lavoro cognitivo, intellettuale, di ricerca e di azione che crediamo indispensabile e che in questo numero della rivista *Futuri* è al centro dei pensieri e dei desideri.

**Bibliografia**

- Arjun Appadurai, *The Future as Cultural Fact: Essays on the Global Condition*, Verso, Londra, 2013.
- Arjun Appadurai, *The Capacity to Aspire: Culture and the Terms of Recognition*, in V. Rao, M. Walton (a cura di), *Culture and Public Action*, Stanford University Press, Stanford, 2004.
- Filippo Barbera e Tania Parisi, *Innovatori sociali*, Il Mulino, Bologna, 2019.
- Clayton M. Christensen, *The innovator's DNA*, Harvard Business Review Press, Boston, 2011.
- Francesca Gino, *Rebel Talent*, Pan Macmillan, Londra, 2019.
- Linda A. Hill, Greg Brandeau, Emily Truelove, *Collective Genius: The Art and Practice of Leading Innovation*, Harvard Business School Press, Boston, 2013.
- Paolo Jedlowski, *Quotidianità e orizzonti di attesa*, relazione introduttiva alla Sessione Vita Quotidiana, X Convegno Nazionale AIS, Firenze, 2013.
- Paolo Jedlowski, *Memorie del futuro. Un percorso tra sociologia e studi culturali*, Carocci, Roma, 2017.
- Vincenza Pellegrino, *Futuri possibili. Il domani per le scienze sociali di oggi*, ombre corte, Verona, 2019.
- Vincenza Pellegrino, *Futuri testardi. La ricerca sociale per l'elaborazione del "dopo-sviluppo"*, ombre corte, 2020.
- Alberto Robiati, *Spiriti innovativi*, «Futuri», n. 11, aprile 2019.
- Keith Sawyer, *Explaining Creativity: The science of human innovation*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2012.

## BOLLETTINO IIF

### **Per IIF un grant di ricerca del Prince Mohammad Bin Fahd Center for Futuristic Studies**

L'Italian Institute for the Future è risultato tra gli assegnatari di un finanziamento di ricerca messo a disposizione dal Prince Mohammad bin Fahd Center for Futuristic Studies nell'ambito dell'iniziativa Second Futures Research Grant lanciata in collaborazione con la World Futures Studies Federation, di cui IIF è membro istituzionale. Il finanziamento coprirà la realizzazione di un progetto pilota per lo sviluppo di uno strumento quali-quantitativo di monitoraggio continuativo di megatrend, fenomeni emergenti e wild card da parte di IIF, e sarà coordinato – in qualità di *principal investigator* – dal presidente di IIF Roberto Paura.

«L'analisi dei megatrend rappresenta una delle aree più importanti e tradizionali del foresight, poiché studiando l'evoluzione delle grandi tendenze globali è possibile fornire dati preziosi per la costruzione degli scenari e l'elaborazione delle policy in chiave anticipante», spiega Roberto Paura. «Tuttavia, fino a oggi non sono mai stati elaborati metodi sufficientemente avanzati e replicabili per il monitoraggio dei megatrend. Obiettivo del progetto di ricerca è lo sviluppo e la validazione di un prototipo di Foresight Monitor, uno strumento attraverso il quale monitorare costantemente l'evoluzione di megatrend globali, fenomeni emergenti e potenziali wild card. Il finanziamento del Prince Mohammad bin Fahd Center for Futuristic Studies servirà a coprire la fase di ricerca e prototipazione, dopodiché se avrà successo cercheremo ulteriori finanziamenti per sviluppare compiutamente il Foresight Monitor a supporto delle attività di IIF».

Il progetto di ricerca si concluderà nel 2022 e gli esiti saranno resi disponibili su una pubblicazione scientifica da selezionare.

### **Publicato il *white paper* della CPF0 – Comunità di Pratica di Futuro**

L'idea di avviare una CPF – Comunità di Pratica di Futuro – è nata su iniziativa di Isabella Pierantoni, fondatrice di Generation Mover e membro del consiglio direttivo dell'Italian Institute for the Future: un progetto ispirato alle

Comunità di Pratica di Coaching – CPC, un modello che si basa su un gruppo di lavoro, di pratica e approfondimento tra persone che scambiano le proprie conoscenze e competenze intorno a un tema comune. A settembre 2019, a Milano, un gruppo di esperti e appassionati di *foresight* e studio dei futuri si è incontrato per avviare la prima Comunità di Pratica di Futuro, di cui è adesso disponibile il *white paper* che sintetizza le esperienze svolte tra il 2019 e il 2020. L'obiettivo del documento risponde a uno dei requisiti base della CPF, ossia contribuire a creare una cultura collettiva di futuro, diffondere pubblicamente lavori e apprendimenti della comunità.

Il gruppo CPF0, negli ultimi due anni, ha scelto 3 temi di approfondimento sui quali ha lavorato utilizzando metodi e strumenti specifici dello studio dei futuri. Per ogni tema è stato sperimentato un metodo diverso facilitato da chi ne aveva/ha competenza ed esperienza. La prima sessione si è concentrata sui *machine bias*, ossia i bias di genere, etnici e culturali nell'intelligenza artificiale, ed è stato facilitato da Joice Preira utilizzando il metodo Tre Orizzonti. La seconda sessione ha esplorato il tema dell'invecchiamento immaginando, attraverso il design fiction e il game *FuturizeMe* facilitato da Gloria Puppi, come sarà invecchiare nel 2040. La terza sessione ha approfondito gli scenari di mobilità e lavoro nelle città del 2050 dopo la crisi Covid, ed è stata facilitata da Isabella Pierantoni e Barbara Bolzoni attraverso il metodo Manoa.

Per scaricare gratuitamente il *white paper*: <https://bit.ly/3zZgtJH>.

## **I vincitori del premio “Il futuro prossimo possibile” alla NASA Space Apps Challenge 2021**

Anche quest'anno il Center for Near Space dell'Italian Institute for the Future è stato partner della NASA Space Apps Challenge, l'hackaton mondiale rivolto a programmatori, scienziati, designer, narratori, appassionati di spazio, innovatori, studenti e insegnanti, che intendono mettersi in gioco per progettare soluzioni alle sfide spaziali definite ogni anno dalla NASA. Nello specifico, il CNS ha collaborato all'organizzazione dell'edizione congiunta di Napoli e Roma e messo a disposizione i suoi membri come giudici per queste due location e per quella di Brescia. Inoltre, anche nel 2021 è stato attribuito il premio “Il futuro prossimo possibile” ai tre team rispettivamente delle edizioni di Brescia, Napoli e Roma che, oltre ad affrontare efficacemente le sfide proposte dalla NASA, hanno presentato progetti maggiormente in linea con la vision “La Città Cislunare” del CNS e orientati alle soluzioni di lungo termine.

Nello specifico sono stati premiati, con un assegno da 500 euro ciascuno, i seguenti team:

- Per la competizione di Brescia il team “Rolling Folks”, composto da Manuel Fabris, Luca Lanzoni, Alessandro Roasio, Giovanni Silva, Sparti Taci, Lorenzo Voltini. Il loro progetto Houston, PLS! è un piccolo videogame,

indirizzato ai più piccoli, che simula un centro di controllo di una missione umana interplanetaria, dove il giocatore è chiamato a risolvere problemi che l'equipaggio si ritrova di volta in volta ad affrontare, sia legati a incidenti che a problemi psicologici o di salute.

- Per la competizione di Napoli il team “Procrastonauts”, composto da Lorenzo Bianco e Nicola di Gruttola Giardino. Il loro progetto, FUN.G.U.S., ipotizza una coltivazione auto-sostenibile di funghi, scelti per il loro alto contenuto proteico e vitaminico, ma anche per la ridotta esigenza di acqua, la lunga conservazione, i tempi rapidi di crescita e la minima occupazione di volume. Il loro sistema di produzione micologico è pensato per alimentare un equipaggio di 4-6 astronauti.
- Per la competizione di Roma il team “Croponauts”, composto da Samuele Ciuffreda, Alessandro Favia, Giovanni Grimaldi, Raffaella Lanzadoro, Andrea Musacchio. Il loro progetto, S.P.I.G.A. (Storable Polymodular Inflatable Greenhouse for Astronauts), consiste in un modulo gonfiabile che funge da serra per coltivazione aeroponica utilizzabile in diversi scenari di missione. L'innovatività consiste in una soluzione utilizzabile tanto sulla Luna e Marte quanto sulla Terra o in una stazione orbitale.



## OSSERVATORIO CNS

### La leggerezza dello Spazio: le sperimentazioni della microgravità con i voli parabolici

di Dario Pisanti

Esistono diverse strategie attualmente in uso per realizzare un ambiente a *gravità ridotta*, o – per estensione – *alterata* rispetto a quella comunemente sperimentata sulla superficie terrestre. Ma cosa si intende propriamente quando si parla di *ridurre* o *alterare* la gravità? Sebbene tale terminologia sia ormai ampiamente diffusa negli ambienti tecnici e scientifici secondo un’accezione quantomeno “operativa”, è opportuno concederle maggiore attenzione in ambito divulgativo, dove non è raro imbattersi in narrazioni fuorvianti. Le stesse espressioni *assenza di gravità*, *assenza di peso*, *microgravità* o *gravità ridotta* possono dare adito a equivoci interpretativi piuttosto grossolani. Familiarizzare con tale terminologia per coglierne le differenze concettuali potrebbe dunque rivelarsi un’utile premessa.

Iniziamo subito col rilevare che in generale non è possibile *spegnere* un campo gravitazionale, realizzando istantaneamente un’*assenza di gravità*. Sarebbe comunque concettualmente possibile ottenere un ambiente a gravità fortemente attenuata – al limite, nulla – se si viaggiasse nello spazio profondo a una distanza estremamente elevata dal nostro pianeta. Per sperimentare un’accelerazione gravitazionale terrestre pari a un milionesimo di quella a cui siamo soggetti a terra occorrerebbe infatti viaggiare nello spazio fino a una distanza di 6 milioni di km. Tuttavia, se volessimo ridurre al medesimo livello anche la gravità solare, bisognerebbe percorrere una distanza pari a circa 3.7 miliardi di km, rendendo al momento fortemente impraticabile un’eventuale sperimentazione scientifica in assenza di gravità. A una distanza di circa 400 km dalla superficie terrestre – dove attualmente orbita la Stazione Spaziale Internazionale (ISS) – la gravità è ancora circa il 90% di quella sulla superficie terrestre. La stessa ISS, i passeggeri e gli oggetti a bordo, continuano dunque a essere attratti verso il centro della Terra in una condizione che quindi sbagliremmo fortemente a definire *assenza di gravità*. Per motivare le fluttuazioni di astronauti e oggetti a bordo di piattaforme orbitanti, sarebbe concettualmente (oltre che lessicalmente) più opportuno riferirsi a tale condizione come *assenza di peso*. Questa condizione è riproducibile *localmente* all’interno di un qualunque sistema di riferimento in *caduta libera* in un campo gravitazionale, ovvero soggetto esclusivamente alla forza di gravità.

Supponendo di trovarci ad esempio in un ascensore in caduta libera a causa di un campo gravitazionale diretto verso il basso, la forza di gravità a cui

saremmo soggetti (diretta verso il basso) eguaglierebbe la forza non-inerziale (diretta verso l'alto), ovvero la forza fittizia che risentiremmo per l'effetto stesso dell'accelerazione dell'ascensore, che è pari proprio all'accelerazione di gravità con cui sta cadendo. Grazie a questa equivalenza – incorporata nel Principio di Equivalenza di Einstein – all'interno dell'ascensore in caduta libera saremmo localmente soggetti a una forza netta nulla, che di fatto vanificherebbe la percezione del nostro peso. Infatti, se ci ponessimo su una bilancia, questa non sarebbe soggetta ad alcuna forza netta da parte nostra, registrando un peso nullo.

Orbitando attorno alla Terra, la ISS è costantemente in caduta libera: in questo caso la forza non-inerziale che bilancia l'attrazione gravitazionale è la forza centrifuga dovuta al moto orbitale, facendo sì che a bordo si verifichino le condizioni di *assenza di peso*. Quanto appena descritto è tuttavia un caso ideale. Più precisamente, la forza di gravità non è l'unica ad agire sulla stazione spaziale. La resistenza di attrito causata dall'atmosfera residua, le vibrazioni generate dalle attività a bordo, e il gradiente di gravità dovuto alla posizione relativa al centro di massa della piattaforma orbitante (una sorta di *effetto mareale*) sono alcune delle perturbazioni che non consentono di annullare completamente il peso. Livelli residui di gravità – dell'ordine del milionesimo del valore sperimentato sulla superficie terrestre – ancora sussistono a bordo, portando più propriamente a riferirsi a tale condizione come *microgravità*.

Numerose sono le discipline di ricerca tradizionalmente interessate dalla sperimentazione a zero-g. Nella sola scienza dei fluidi in microgravità, che la ricerca italiana in particolare ha arricchito di contributi pionieristici, è possibile distinguere un numero considerevole di aree di interesse dai forti risvolti applicativi, come la ricerca sui dispositivi di trasporto di calore per il controllo termico dei sistemi spaziali. Altri esempi di ambiti tecnico-scientifici storicamente e fortemente esplorati con la sperimentazione in microgravità si trovano nelle biotecnologie, nella scienza dei materiali e nella medicina spaziale.

Sebbene dunque la necessità di disporre di un laboratorio di microgravità sia soddisfatta dalla Stazione Spaziale Internazionale e da altre piattaforme orbitanti, queste soluzioni possono comportare costi molto elevati per la preparazione di un esperimento scientifico, nonché procedure complesse e tempistiche molto lunghe sia tra le fasi di progettazione e implementazione dell'esperimento, sia per il suo recupero a terra per la successiva fase di analisi. Esistono tuttavia diverse strategie alternative per realizzare – almeno in brevi lassi temporali – degli ambienti a *gravità ridotta*. Una di queste consiste nell'utilizzo di voli parabolici. Si tratta di far compiere a un velivolo una traiettoria coincidente con un arco di parabola, idealmente sotto l'effetto della sola forza gravità, realizzando una condizione di assenza di peso per tutta la durata della manovra in *caduta libera*, ovvero circa 20 secondi in genere. Anche in questo caso, però, la presenza di disturbi esterni, quali turbolenza aerodinamica o il non perfetto bilanciamento tra le forze aerodinamiche e l'azione propulsiva dosata dal pilota durante la manovra, determinano la presenza di accelerazioni residue a bordo.

Questo avviene in misura ancora maggiore rispetto alle piattaforme orbitanti, garantendo di fatto una minore *qualità* della microgravità ottenibile a bordo. Più che di *microgravità* si dovrebbe in realtà parlare di *gravità ridotta*, dato che il livello di accelerazione gravitazionale residua a bordo è circa un centesimo di quella sulla superficie terrestre (contro circa un milionesimo ottenibile sulla ISS).

L'Agenzia Spaziale Europea (ESA) organizza regolarmente campagne di voli parabolici per consentire a ricercatori e studenti di condurre esperimenti a gravità ridotta, testare hardware per future missioni spaziali e addestrare astronauti. Nel novembre 2019 ho avuto modo di partecipare alla 72ma campagna di voli parabolici dell'ESA, in quanto membro del gruppo di ricerca del Microgravity Research Center dell'Université Libre de Bruxelles. In quella occasione, ho operato un esperimento volto a indagare le proprietà di auto-emulsione artificiale di alcuni sistemi chimici per applicazioni spaziali, durante tre giorni di volo a bordo dell'Airbus A310 ZERO-G. Si tratta di un airbus A310 adattato per la sperimentazione in microgravità operato dall'azienda Novespace, il contraente dell'ESA responsabile della preparazione ed esecuzione delle campagne di voli parabolici.

Ma vediamo come funziona più nel dettaglio un volo parabolico. In partenza dall'aeroporto di Bordeaux-Mérignac, generalmente il velivolo si porta su un corridoio di volo preassegnato sul Golfo di Biscaglia dove poi, a un'altitudine di circa 6000 metri, inizia la manovra parabolica con un angolo di inclinazione di 45° e piena potenza dei motori. In questa fase, i passeggeri a bordo sperimentano una fase di *ipergravità* (poco meno del doppio di quella terrestre) a causa dell'aggiunta dell'accelerazione dei motori alla normale attrazione gravitazionale. Dopo circa 20 secondi, il velivolo si trova a 7600 m di quota e il pilota porta i motori al minimo della potenza, regolando la spinta solamente per bilanciare le forze aerodinamiche e assicurare che il velivolo sia quanto più possibile in caduta libera. Questa è propriamente la fase a gravità ridotta, della durata di 20 s, in cui il velivolo percorre l'arco di parabola. A fine arco, i motori si riaccendono, si ritorna in ipergravità per altri 20 s e la manovra giunge a conclusione. In una giornata di volo, il velivolo esegue un totale di 31 parabole di 20 s di microgravità ciascuna.

Novespace offre anche la possibilità di effettuare voli a *gravità alterata* rispetto a quella terrestre. Infatti, volando a diversi angoli di attacco è possibile percorrere archi di parabola per simulare i livelli di gravità lunare o marziana (rispettivamente circa 1/6 e 1/3 di quella terrestre). In tal senso, la sperimentazione di microgravità offre dunque l'occasione di affrontare tematiche di estrema aderenza alle nascenti visioni di espansione dell'umanità dello spazio nel breve e nel lungo periodo. Di forte rilevanza è la ricerca portata avanti nell'ambito dell'astrobotanica in merito alla possibilità di coltivare piante in ambienti in microgravità o a gravità ridotta, quali la superficie lunare o quella marziana. Tali studi potrebbero fornire le fondamenta per la realizzazione di

sistemi ecologici autosufficienti in futuri avamposti umani nel sistema solare, in combinazione con un utilizzo ottimale delle risorse in loco e la progressiva riduzione dell'approvvigionamento da Terra. Altrettanto significative continuano a rivelarsi le indagini sugli effetti della microgravità sulla fisiologia umana e su attività cognitive quali la percezione del moto o l'elaborazione delle informazioni in assenza di peso, step chiaramente propedeutici a studi di fattibilità per missioni interplanetarie di lunga durata con equipaggio umano. Anche la scienza dei materiali risulta fornire contributi particolarmente stimolanti. Abbastanza recente è l'interesse nello studio di tecnologie di 3D-printing a zero-g, con l'obiettivo di realizzare e assemblare strutture in orbita, con una sostanziale riduzione dei costi di trasporto dalla Terra. Mentre di forte attualità è la ricerca finalizzata a indagare gli effetti della gravità lunare sui meccanismi di diffusione durante l'estrazione di ossigeno e acqua dalla regolite lunare.

Questi sono solo alcuni degli esempi significativi di come la sperimentazione in ambienti a gravità simulata sia ancora chiamata a rivestire un ruolo di primo piano negli immediati sforzi tecnologici e scientifici necessari all'avanzamento dell'espansione dell'umanità nello spazio.

# OSSERVATORIO

## Dieci domande sul futuro della scuola

di Roberto Paura

In un racconto di Isaac Asimov spesso proposto nelle antologie scolastiche, *Chissà come si divertivano* (1951), due bambini del XXII secolo scoprono in un vecchio libro come funzionava il sistema scolastico del XX secolo. Stupiti dal fatto che gli alunni dell'epoca non avessero un computer a istruirli, ma docenti in carne e ossa, e non studiassero ciascuno a casa propria con il proprio insegnante elettronico, concludevano avviliti, presentando il loro esercizio di matematica al calcolatore che avrebbe dovuto valutarlo e pensando alle classi chiassose e piene di vita di duecento anni fa: "Chissà come si divertivano!".

Questa storia, che settant'anni fa era naturalmente pura fantascienza, si è trasformata nell'ultimo anno e mezzo in una profezia prossima ad avverarsi. All'iniziale entusiasmo di molte ragazze e ragazzi di fronte alla prospettiva di saltare compiti e interrogazioni e avere magari più tempo per i propri interessi online, si è sostituita mese dopo mese la sorda insofferenza a una modalità di didattica giudicata dai più alienante e demotivante. Il dibattito sul futuro della scuola è diventato così, subito dietro all'emergenza Covid-19, il più sentito e urgente a livello nazionale e internazionale.

Anziché fare un bilancio di questo dibattito (che spesso sfocia in tecnicismi di corto respiro), questo articolo punta ad aprirlo con una serie di dieci domande che guardano, in particolare, al lungo termine. È innegabile che l'accelerazione dei cambiamenti dell'epoca in cui viviamo renda estremamente difficile per il sistema scolastico restare al passo. Comprendere dove questi cambiamenti possono portarci, tuttavia, è una preconditione indispensabile per impostare un dibattito che non si limiti a immaginare una scuola post-Covid per il prossimo anno, ma possibilmente per i prossimi venti o trent'anni. È in quest'ottica che vanno considerate le questioni sollevate di seguito.

Il primo tema riguarda la qualità dell'apprendimento. Da quando esistono strumenti internazionali di misurazione delle competenze, l'Italia non si è mai dimostrata particolarmente competitiva. I dati OCSE-Pisa 2018 per l'Italia mostrano che il 24% degli studenti di 15 anni non raggiunge le competenze minime in matematica, il 26% in scienze e il 23% in lettura. Queste percentuali sono in crescita dal 2015 in tutti gli ambiti. Gli studenti italiani sono in fondo alla classifica OCSE sulle *task-based skills* (la capacità di adattare e utilizzare competenze specifiche a seconda del lavoro da svolgere). Sono penultimi nelle materie scientifiche, competenze di contabilità e marketing, terzultimi in ge-

stione e comunicazione, quartultimi in competenze informatiche. D'altra parte, sono state avanzate numerose critiche sul modo in cui sono disegnati i test Pisa. È stato evidenziato per esempio un graduale spostamento dell'attenzione verso la statistica e l'analisi dei dati, e molti docenti a livello internazionale hanno accusato i test di promuovere un modello di competenze a uso e consumo delle grandi aziende. *La qualità dell'apprendimento sta davvero peggiorando in Italia? E se sì, perché e cosa possiamo fare per invertire la tendenza?*

Durante la crisi del Covid, l'utilizzo della didattica a distanza ha dimostrato un divario tra gli scenari ministeriali, che da anni si pongono l'obiettivo di rendere la scuola italiana all'altezza delle sfide tecnologiche, e la realtà quotidiana: oltre al problema dell'effettiva disponibilità di *device* (circa il 20% degli studenti nel Mezzogiorno ne è sprovvista), secondo l'ISTAT solo il 30,2% degli studenti impegnati nella didattica a distanza disponeva di competenze digitali alte, contro due terzi con competenze basse o di base e un 3% di analfabeti digitali. Inoltre, nel 47% dei casi gli studenti italiani dichiarano di non aver appreso nulla di ciò che fanno sulle nuove tecnologie dalla scuola. Questo nonostante il fatto che circa un docente su due utilizzi quotidianamente strumenti digitali nelle proprie attività didattiche. *A cosa si deve il perdurare del digital divide anche nelle nuove generazioni? Forse il concetto stesso di "digitale" e "nuove tecnologie" non è ben chiarito dalla legislazione nazionale, con l'effetto di proporre corsi obbligatori su tecnologie ormai superate, non più usate dai giovani nella loro quotidianità (per esempio va tenuto conto dell'enorme utilizzo del *mobile* rispetto al PC da parte delle nuove generazioni)?*

L'attenzione al problema del digitale si lega al fatto che l'accelerazione del progresso tecnologico sta producendo come risultato la rapida scomparsa di numerosi posti di lavoro di tipo tradizionale e la nascita di nuove professioni ad alta qualificazione, per le quali le competenze acquisite nel percorso scolastico sono in genere del tutto inadeguate. Secondo il World Economic Forum il 60% dei lavori del futuro non esistono ancora e il 40% dei bambini che oggi frequentano l'asilo ricorrerà da adulto all'autoimpiego per il proprio reddito. Il WEF propone di conseguenza di spostare il focus dell'istruzione sulle competenze necessarie nel futuro e sull'autoimprenditorialità. L'OCSE raccomanda di puntare sulle competenze cognitive, flessibilità nella definizione del curriculum personale, educazione all'imprenditorialità. Tra le *best practice* internazionali c'è The Knowledge Society, progetto in partnership con compagnie come Walmart, Airbnb, TD Bank per formare gli studenti alle nuove tecnologie (per esempio blockchain, robotica, IA) attraverso il loro impiego nell'ambiente lavorativo delle aziende partner. I partecipanti sono chiamati ad affrontare i problemi reali che le organizzazioni stanno affrontando, avvalendosi anche del framework di consulenza di McKinsey, e presentare le loro proposte e raccomandazioni alle organizzazioni. Ma questo non potrebbe produrre un appiattimento acritico delle giovani generazioni sugli odierni modelli d'impresa? *Quale strategia educativa va messa in campo, nei prossimi dieci anni, per*

*coprire il mismatch tra competenze apprese a scuola e competenze richieste oggi e in futuro dal mercato del lavoro?*

La didattica a distanza ha fatto riesplodere il tema dei MOOC (*massive open online courses*), che hanno ottenuto enorme popolarità negli ultimi anni, al punto che alcuni osservatori hanno predetto la possibilità che sostituiscano gli insegnamenti tradizionali in modo analogo a quanto le tecnologie digitali hanno fatto con le agenzie di viaggio o gli operatori telefonici. Queste previsioni finora non si sono avverate, ma di fronte all'esigenza di passare all'insegnamento online durante la crisi del Covid, molte università potrebbero perdere iscritti a favore dei MOOC e di sistemi di formazione a distanza molto più avanzati di quelli che oggi le università tradizionali sono in grado di offrire. I dati dell'ultimo anno mostrano una nuova crescita dei progetti MOOC in tutto il mondo in termini di iscritti. Questo modello potrebbe estendersi anche alle scuole medie superiori? Potrebbe essere pensabile un approccio di *blended learning* o apprendimento misto, per coniugare i benefici della formazione a distanza online con contenuti personalizzati e con quelli della formazione in presenza? *È possibile, nell'era dei MOOC, considerare la didattica a distanza il futuro dell'insegnamento superiore?*

Il modello di apprendimento del *learning by doing* potrebbe trovare profitto dall'impiego di simulazioni didattiche in grado di potenziare l'apprendimento di determinate materie con profitto, soprattutto nei più giovani, abituati all'esperienza del gaming. Il Ministero dell'Istruzione raccomanda l'uso di ambienti immersivi 3D con attività ludiche integrate e sono già attive molte organizzazioni, come Immersive Education (che ha partnership con MIT, NASA, Harvard e Boston College) per sviluppare strumenti di *gamification* con realtà virtuale e aumentata. In Italia Game@School ha coinvolto nella sua prima edizione 250 studenti e oltre cento docenti, per la realizzazione di una demo per la valorizzazione della didattica attraverso la gamification. Piattaforme videoludiche come Minecraft sono sempre più utilizzate per applicazioni didattiche e in alcuni paesi alcuni *serious games* sono stati adottati al posto di libri di testo (per esempio "The War of Mine" in Polonia per imparare ad affrontare scelte morali nel corso di un conflitto). D'altra parte, la preferenza dell'ambiente virtuale viene meno per i bambini più piccoli, che sembrano aver bisogno di un ambiente più strutturato a causa della facilità di distrazione. *Può essere utile puntare sul gaming e sulla realtà virtuale e aumentata per creare ambienti educativi più in linea con il mindset delle nuove generazioni?*

La strategia italiana per l'Intelligenza Artificiale definisce prioritario lo sviluppo di competenze digitali anche attraverso l'adozione dell'IA come metodo educativo e di insegnamento (per es. sviluppo del pensiero computazionale, approccio *problem-solving*, trasversalità dell'applicazione delle competenze). In Nuova Zelanda sono state effettuate sperimentazioni con un'IA dal volto umano nell'ambito del progetto Will per l'insegnamento della sostenibilità ambientale, attraverso interazione con *device* multimediali degli studenti, do-

mande e risposte, personalizzazione dei contenuti. In generale, l'impiego dei software di *machine learning* può consentire l'elaborazione di profili personalizzati degli studenti, allo scopo di modulare la didattica in base ai punti di forza e di debolezza di ciascuno. È anche vero però che in Cina l'impiego di sistemi di riconoscimento facciale e analisi della postura per ottimizzare l'attenzione degli studenti rischia di sviluppare una cultura della sorveglianza. *Quali vantaggi potrebbero derivare dall'introduzione dell'intelligenza artificiale nei sistemi d'istruzione scolastici?*

Un futuro sempre più digitale desta dunque più di una preoccupazione. Secondo dati citati nella lettera aperta ad Apple da parte di due grandi azionisti sui rischi della generazione *always-on*, chi è esposto ai media digitali per più di 5 ore al giorno sembrerebbe avere il 71% di possibilità in più di pulsioni al suicidio di chi ha un'esposizione di una sola ora e il 51% di probabilità in più di dormire meno di 7 ore per notte. Il 67% dei docenti USA ha registrato un aumento della distrazione, dei problemi emotivi e sociali degli studenti. Al tempo stesso, tuttavia, alcune ricerche mostrano che uno studente in media conserva il 25-60% delle informazioni se somministrate attraverso apprendimento online rispetto all'8-10% dell'apprendimento in classe, probabilmente perché le nuove generazioni sono più predisposte ad acquisire velocemente informazioni online. Inoltre, l'integrazione dei *device* digitali nell'insegnamento ha prodotto performance migliori nel 70% dei casi esaminati e l'e-learning richiede il 40-60% di tempo in meno per l'apprendimento rispetto all'aula tradizionale perché gli studenti possono imparare al ritmo che preferiscono, rileggendo, saltando o andando più veloci su alcuni concetti. *Qual è il trade-off tra rischi e vantaggi nell'esposizione digitale sulla formazione dei giovani?*

Se le professioni del futuro a cui la scuola dovrà formare saranno sempre più quelle che gravitano intorno ai grandi giganti tecnologici, sorge un altro dubbio: non sarà che per Big Tech la scuola è ormai un concetto superato? Di recente ha fatto discutere l'annuncio di Google di un corso professionale di sei mesi alternativo all'università per entrare subito a lavorare nelle professioni digitali. D'altro canto già da anni nella Silicon Valley un fondo del *venture capitalist* Peter Thiel offre 100mila dollari a studenti meritevoli per lasciare l'università e creare da subito una start-up. Nell'insegnamento scolastico superiore, i colossi digitali cinesi si sono avvantaggiati del lockdown: i 730.000 studenti di Wuhan hanno frequentato i corsi attraverso la Tencent K-12 Online School, la piattaforma messa a disposizione da WeChat. Anche Alibaba ha lanciato una propria soluzione di apprendimento a distanza, DingTalk, mettendo a disposizione 100.000 nuovi server cloud per sostenere il crescente fabbisogno delle scuole. *Quali sono i rischi dell'ingresso di Big Tech nel mondo dell'istruzione?*

L'alternativa a un modello di istruzione completamente schiacciato sulle competenze professionali è un modello che invece promuova competenze più trasversali. Da tempo si guarda, per esempio, al sistema finlandese, come possibile modello educativo per il futuro. In Finlandia non esistono esami nazio-

nali standard né sistemi di voto standardizzati per effettuare comparazioni tra studenti (il ministero si occupa di monitorare i progressi complessivi attraverso campioni rappresentativi scelti a caso), la scuola inizia a 7 anni ed è obbligatoria solo fino a 16 per conservare la volontarietà dell'istruzione superiore. Gli studenti finlandesi ricevono meno compiti per casa di qualsiasi altro sistema scolastico nel mondo (mediamente ½ ora al giorno), iniziano i corsi alle 9-9.30 in base al principio che prima delle 9 le capacità di apprendimento non sono ottimizzate, e completano i corsi entro le 14-14.30. Gli intervalli di 10-15 minuti sono inframezzati più volte nel corso della giornata. Si parla anche da anni di focus sull'apprendimento *problem-based*, che punta a formare gli studenti attraverso progetti collaborativi per creare soluzioni ai problemi del mondo reale, applicando le conoscenze acquisite a scuola e altre acquisite in autonomia in un approccio pratico (ideazione e progettazione di soluzioni, sviluppo di prototipi) anziché teorico. Sono modelli adattabili al contesto italiano? *Bisogna ripensare completamente il modo di stare a scuola per migliorare l'apprendimento delle nuove generazioni? Se sì, in che modo?*

Infine, l'Italia è il paese europeo con il più drammatico calo della fascia d'età 3-18 anni in Europa. Nel 2028 secondo l'ISTAT avremo perso un milione di persone in questa fascia rispetto ai dati 2018. I cali nelle scuole primarie raggiungeranno il 20% in Campania e 24% in Sardegna, ma in media saranno di oltre il 15% secondo le stime di Fondazione Agnelli. Ciò si tradurrà in oltre 50.000 posti in meno nell'insegnamento in tutti gli ordini e gradi. A soffrirne, secondo Fondazione Agnelli, sarà il rinnovamento del corpo docente e l'innovazione didattica. Quali strategie andranno adottate? *Come possiamo adattare il sistema educativo nazionale al calo demografico previsto nei prossimi dieci anni?*

Rispondere a queste domande potrà aiutare a definire nuove strategie di lungo termine per lo sviluppo di modelli educativi e formativi all'altezza delle grandi trasformazioni in corso e dei megatrend che stanno trasformando la società, uscendo da un dibattito sul mondo della scuola costantemente schiacciato sul presentismo, in grado di proporre solo soluzioni di corto respiro.

*Questo contributo è stato pubblicato su FUTURA Network l'11 maggio 2021: <https://bit.ly/3Fdc75B>.*



## Futuri (im)perfetti. Il domani desiderato di chi non ha voce

di Cristina Bertazzoni, Domenico Morreale, Roby Parissi<sup>1</sup>

Cresce e si diffonde tra i più giovani il disagio per il presente, a cui si unisce la frustrazione e l'incapacità di investire nel proprio futuro. Queste caratteristiche non riguardano solo le biografie individuali, ma connotano una società fragile dove i giovani faticano ad avere voce e a trovare la propria vocazione. Conseguenza estrema di quanto descritto sono i giovani che non intraprendono percorsi di studio o professionali (NEET), da intendere come espressione di un fenomeno sistemico e non come approccio individuale alla vita. Questo indebolimento della capacità di aspirare nei giovani espone le comunità all'aumento di disuguaglianze, immobilità sociale, senso di impotenza, rancore e timore dell'altro. In questo quadro il futuro può diventare una leva positiva, utile a favorire processi di democratizzazione e protagonismo giovanile. In questo contesto, il *social foresight* è stato adottato nell'ottica del potenziamento della capacità di *voce* di soggetti spesso esclusi dal dibattito pubblico sui futuri (Barbera, 2008, 2010; 2020).

Per invertire questa tendenza Fondazione Giacomo Brodolini, insieme a ItaliaCamp, Forcoop, San Donato Scs, Stranaidea e Vides Main, hanno dato avvio nel novembre 2020 al progetto «Futuri (im)perfetti – Il domani possibile di chi non ha voce»<sup>2</sup>, sostenuto dalla Compagnia di San Paolo nell'ambito del bando Civica. Il progetto nasce grazie al lavoro di una cabina di regia composta da Fabio Sgaragli (direttore del progetto) e Patrizia Saroglia (project manager) di Fondazione Brodolini e da Alberto Robiati (responsabile scientifico) e Filippo Barbera (consulente scientifico) di *Forwardto*. L'intero percorso del progetto è finalizzato alla creazione di un'associazione culturale nel contesto di Open Incet<sup>3</sup>, sede di tutte le attività, ossia di un luogo di con-

<sup>1</sup> Il lavoro è stato interamente pensato e discusso insieme dagli autori. I paragrafi 1 e 3 sono stati materialmente scritti da Cristina Bertazzoni, il paragrafo 4 da Domenico Morreale e i paragrafi 2, 5 e 6 da Roby Parissi. Si ringraziano Azzurra Spirito e Patrizia Saroglia per il contributo fornito alla stesura del paragrafo 1.

<sup>2</sup> Per *Forwardto – Studi e competenze per scenari futuri* (<http://www.forwardto.it/>) ha coordinato il progetto Alberto Robiati, coadiuvato nella gestione dei laboratori da Stefano Gorno, Filippo Losito, Domenico Morreale, Azzurra Spirito e Roby Parissi, nella consulenza scientifica da Filippo Barbera e Claudio Marciano e nella gestione e comunicazione del progetto da Irene Coletto e Francesca Fattorini.

<sup>3</sup> Open Incet è il Centro di Open Innovation della Città di Torino che annovera, tra i partner residenti, l'Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino che, attraverso il laboratorio di scenografia e i corsi su arte e nuove tecnologie anima un flusso di un centinaio di studenti l'anno all'interno del Centro.

taminazione e inclusione dove i ragazzi/e possano avere occasione di scambio con coetanei “innovatori”.

Nell’ambito di questo progetto si inserisce il lavoro di ricerca presentato in questo contributo che riporta gli esiti dell’analisi del materiale emerso da 8 laboratori su utopie e distopie guidati dal team *Forwardto-Studi e competenze per scenari futuri*. Lavorare sulle utopie e distopie ha consentito al team di ricerca di indagare le rappresentazioni del futuro elaborate dai giovani under-30, ma anche di identificare quelli che sono i mediatori dell’immaginario sociale relativo alle immagini di futuro. Contenuti culturali e mediali che intervengono nello stimolare determinate rappresentazioni ma che al contempo costituiscono oggetti di cui i giovani si appropriano per risemantizzare le narrazioni dominanti. Le narrazioni dei partecipanti hanno consentito di far emergere, inoltre, diverse interpretazioni e percezioni della temporalità che qualificano diversamente scenari utopici e distopici.

### **Domande di ricerca e orizzonte teorico-culturale di riferimento**

La capacità di aspirare rappresenta uno dei costrutti che nelle ultime decadi sta attirando un interesse crescente da una pluralità di campi del sapere, scientifici e divulgativi, che vedono in questa un’espressione emergente dell’identità dei nostri tempi: la psicologia evidenzia come aspirazioni e identità possano essere collocati su un medesimo piano epistemologico ritmato da orizzonti temporali diversi; la sociologia studia le aspirazioni come forme dell’immaginario sul cambiamento, espressioni emergenti delle diverse linee di forza di un campo sociale complesso; l’antropologia la definisce come meta-competenza socio-culturale che fornisce il terreno di “capacitazione” e “possibilitazione” per altre capacità (Appadurai, 2004).

Nell’orizzonte teorico-culturale di questa ricerca la capacità di aspirare viene concepita come competenza multi-dimensionale che consiste nella capacità di cogliere le potenzialità inesprese del presente e trasformarle in pratiche progettuali. Si tratta quindi della capacità di attingere dalle rappresentazioni di futuro possibile che co-esistono e con-corrono in ogni dato momento alla narrazione di ciò che viene chiamato “reale”. In quest’ottica, la capacità di aspirare è in relazione con ciò che Vincenza Pellegrino (2019; 2020), riprendendo il pensiero di Gabriel Tarde, definisce “potenziale ontologico” del reale assimilabile ad un campo di azione aperto al e dal soggetto possibilista.

Le narrazioni distopiche e utopiche sono invece considerate come forme di rappresentazione simbolico-culturali del futuro in rapporto complesso, ma non sovrapponibile, con la capacità di aspirazione. Anche se entrambi sono esercizi sociali con cui il pensiero simbolico si proietta nell’avvenire, le narrazioni disto-

piche e utopiche dall'altra stimolano la produzione di immaginari futuri distinti che hanno una differente relazione con il presente e l'azione progettuale.

Riprendendo il “cono dei futuri” (Dunne e Raby, 2013), il pensiero utopico esprime rappresentazioni di “futuro auspicabile” che traggono origine dalle sofferenze-inadeguatezze della quotidianità e si pongono in rapporto di discontinuità con essa nel tentativo di delegittimare la loro pretesa naturalità-normalità. Il pensiero distopico, massimizzando le storture del presente, si fa portatore di rappresentazioni di “futuro probabile” che si pongono in rapporto di continuità con il presente massimizzando le sue storture.

Le nostre domande di ricerca hanno quindi esplorato due aspetti di interesse delle narrazioni raccolte: la dimensione dei mediatori culturali sottesi alla capacità di aspirare e la dimensione temporale specifica dell'utopia e della distopia. Riguardo al primo aspetto, ci siamo allora chiesti quali fossero i mediatori culturali, intesi come riferimenti a media o contenuti mediali, che hanno contribuito a dare forma agli scenari distopici-utopici elaborati; quali le figure dell'immaginario collettivo che sono entrate a far parte delle narrazioni svolgendo un ruolo di attivazione a supporto della capacità di aspirazione dei singoli; quali le differenze tra gli attivatori-mediatori culturali delle distopie e quelli delle utopie. Il secondo filone di domande di ricerca è stato invece volto ad approfondire le dimensioni temporali dei «paesaggi narrativi» distopici e utopici. Ossia ci siamo chiesti quali fossero le qualità o «modi del tempo» (Vanzago, 2001) che emergevano dalle altrettanto specifiche modalità del sentire, del vivere e fare esperienza proprie degli scenari di futuro prodotti; quali piani temporali erano presenti ad articolare il paesaggio della distopia e dell'utopia a cui si connettevano i vissuti e le aspirazioni dei partecipanti; e quali differenze tra i due paesaggi nel sentimento del tempo (Bosi, 2008; Minkowski, 2004).

### **Epistemologia della ricerca e approccio metodologico**

Nel corso del progetto sono stati realizzati 8 laboratori su utopie e distopie dedicati ai giovani under-30 che hanno raggiunto a oggi oltre 120 giovani coinvolgendo circa 60 ragazzi e ragazze nell'esplorare scenari alternativi e futuri auspicati, partendo da sé e dalle proprie aspirazioni.

Le narrazioni di futuro distopico e utopico emerse dai laboratori hanno costituito il materiale testuale oggetto di analisi di questa ricerca che si ispira, dal punto di vista epistemologico, al filone di indagine noto con il nome di *narrative inquiry* (Clandinin, 2007) in cui alle narrazioni è accordato un grande valore conoscitivo (Kaneklin e Scaratti, 1998; Polkingorne, 1988). Nei laboratori su distopie e utopie sono pertanto i giovani stessi i garanti dell'attendibilità e della validità delle costruzioni di significato le cui *voice* disconosciute racchiudono all'interno delle narrazioni individuali figure di un immaginario sociale più ampio.

L'analisi del materiale raccolto è stata effettuata utilizzando una metodologia ibrida nella quale l'approccio *grounded* (Glaser e Strauss, 1967; Strübing, 2008) e fenomenologico (Husserl, 2002) si è arricchito di spunti e note etnografiche redatte sul campo. Alla base vi è quindi una teoria dell'emergenza di tipo induttivo che presta attenzione ai processi di attribuzione dei significati per come essi vengono espressi dai partecipanti stessi. Si tratta di una ricerca di tipo qualitativo (Mortari, 2007) che sostiene una postura aperta e finalità rispondenti a criteri esplorativi anziché dimostrativi-esplicativi: la restituzione degli esiti, infatti, intende arricchire il lettore di una fenomenologia della capacità di aspirare e, in particolare, di una maggiore comprensione dei mediatori culturali e temporali per come compaiono all'interno delle narrazioni di futuro dei giovani under-30. L'esposizione dei risultati, pertanto, è stata realizzata in modo da «mostrare» piuttosto che «dimostrare» le semantiche delle narrazioni mediante un linguaggio descrittivo sensibile alle sfumature concettuali.

La ricerca è stata costituita da un totale di tre fasi distinte: *a) open coding*: le narrazioni audio-registrate dei laboratori sono state trascritte e sono state identificate le unità minime di significato in ordine all'oggetto di analisi; *b) selecting coding*: le unità sono state quindi codificate in categorie di significato e queste sono state raggruppate all'interno di macro-categorie (processo di categorizzazione a livello di astrazione crescente); *c) system coding*: processo di «modellizzazione», è stato costruito un modello integrato degli esiti in grado di presentare le concettualizzazioni emergenti. Il processo di analisi messo in campo è stato caratterizzato da un costante confronto intersoggettivo tra ricercatori e ha comportato numerose riletture dei testi in modo dinamico e ricorsivo.

### **Figure dell'immaginario. Mediatori culturali nella capacità di aspirare**

Nella sociologia dei processi culturali il concetto di immaginario collettivo, inteso come flusso condiviso di narrazioni e immagini generate e comunicate da soggetti, individuali e collettivi, nella società (Ragone, 2015), occupa una posizione rilevante nello studio delle dinamiche socioculturali che caratterizzano la produzione di media nella cultura convergente (Leonzi, 2009; Ciofalo, 2020). La sociologia dell'immaginario evidenzia come l'identità collettiva si fondi su valori e comportamenti influenzati da narrazioni e metafore, con cui gli individui vengono a contatto sia nella rete relazionale che caratterizza il loro quotidiano, sia attraverso le istituzioni, sia, infine, attraverso le diverse forme di consumo culturale, tra cui quello mediale (Abruzzese, 1973). Il passaggio dai grandi media di massa ai media convergenti (Jenkins, 2007) ha avuto come conseguenza una progressiva personalizzazione delle esperienze di consumo mediale, una deritualizzazione delle diverse forme di fruizione collettiva e, dunque, una frammentazione degli immaginari in una molteplicità di spazi ed esperienze mediate. Frezza (2015) parla di post-immaginario, «ossia una configurazione differente

dal passato dell'immaginario stesso, messo alla prova, nei suoi capisaldi, davanti all'emergenza dei media digitali e delle culture multimediali, interattive, globalizzanti del XXI secolo». Se l'attività dell'immaginare implica la mobilitazione di risorse cognitive e si basa sul pensiero simbolico, sulla capacità di saper creare immagini, l'immaginario collettivo costituisce un repertorio di immagini condivise socialmente, che, in un mondo sempre più mediatico, condiziona e orienta la capacità di immaginare degli individui (Ragnedda, 2006).

Partendo dalle trascrizioni degli interventi e della discussione che hanno avuto luogo negli otto laboratori, sono stati rilevati i mediatori culturali espliciti, citati verbalmente o mostrati nel corso della discussione, che hanno contribuito a dare forma alle immagini di futuro narrate dai partecipanti. Si tratta di riferimenti culturali a media o contenuti mediali appartenenti all'immaginario condiviso che hanno contribuito a plasmare la forma o il contenuto degli scenari elaborati.

L'obiettivo di tale indagine è di esplorare i riferimenti culturali che mediano l'elaborazione delle rappresentazioni distopiche e utopiche individuando relazioni tra immaginario mediale e capacità di immaginare futuri alternativi. Tali relazioni possono essere utili per esplorare, su scala più ampia e su un campione rappresentativo, le figure dell'immaginario dominanti nelle narrazioni di futuro elaborate dai giovani e il ruolo degli archetipi narrativi emergenti (Dator, 1979; Fergnani e Song, 2020) nella capacità di aspirare a futuri desiderabili. L'immaginario costituisce, al contempo, un bacino di risorse che abilita forme di appropriazione e di risemantizzazione delle narrazioni dominanti sui futuri. Attenzione particolare è stata dunque data anche alle narrazioni in cui i mediatori culturali diventano protagonisti diegetici, agendo nello scenario finzionale.

Sono state analizzate due tipologie di mediatori culturali:

Contenuti mediali come attivatori culturali, ovvero contenuti la cui interpretazione propone cornici e immagini che strutturano e orientano le narrazioni del futuro. Ruolo, ad esempio, evidenziato da passaggi come: «Mi viene in mente il sito *Meltdownflags* dove il bianco delle bandiere degli stati viene ridotto in relazione allo scioglimento dei ghiacciai in quello stato».

Media come elementi diegetici interni alle narrazioni di futuro, ovvero elementi dell'immaginario mediale inseriti nella drammaturgia degli scenari creati dai partecipanti, come evidenziato ad esempio dalla distopia di una partecipante: «Ci sono le macerie ancora fumanti della guerra appena avvenuta tra le Facebook Corp. e i governi mondiali».

Dai risultati dell'analisi<sup>4</sup> emergono alcune suggestioni che possono rappresentare il punto di partenza per ulteriori indagini basate su campioni rappresentativi e orientate a verificare le seguenti ipotesi inerenti la relazione tra forme dell'immaginario e immaginazione di distopie e utopie future.

<sup>4</sup> I dati oggetto di elaborazione per la redazione del paragrafo sono disponibili al link <https://bit.ly/3BHcxhZ>.

Le distopie sono ricche di immagini ispirate dai media e da contenuti legati a narrazioni finzionali. Molti i riferimenti a film, documentari e fiction che hanno ispirato scenari in cui si amplificano le disuguaglianze sociali (*Hunger Games*, il genere horror degli *zombie movie*), il senso di alienazione (la serie *Black Mirror*), la perdita delle competenze sociorelazionali e affettive (*Funny Face*, *Her*) o l'annullamento delle capacità critiche (*The Social Dilemma*). Ma anche i riferimenti a opere narrative come *1984* di Orwell o *Il racconto dell'ancella* di Artwood ispirano visioni distopiche caratterizzate dalla regressione a mondi in cui gli esseri umani vivono come automi, perdono l'autonomia di giudizio o i diritti civili. I riferimenti alle esperienze dirette o mediate con i social network e gli smartphone ispirano scenari futuri in cui l'azione sociale, mediata dalle piattaforme, non può produrre effetti sulla realtà offline o in cui la fruizione passivizzante prevale sulla produzione creativa. Siti e infografiche come *Meltdownflags*, che visualizza sulle bandiere nazionali la portata territoriale del fenomeno dello scioglimento dei ghiacciai a causa del riscaldamento globale, alimentano distopie catastrofiche sul disastro ecologico. Anche lo storytelling di allestimenti multimediali come *Anthropocene* offre lo spunto per narrazioni distopiche legate all'ambiente. Un'icona ecologista come Greta Thunberg viene associata alla paura che, in futuro, all'attenzione mediale per i personaggi non segua un reale consolidamento di un movimento ecologista coeso. Le colonne sonore delle distopie ecologiste vanno dai Muse di *The 2nd Law: Unsustainable* a classici come *Imagine* e *Blowing in the wind*, rilette in versioni che ribattono il loro senso originale. Il pensiero di Nietzsche è citato come fonte di ispirazione per una distopia basata sulla consapevolezza dell'*eterno ritorno*, mentre le *Vite di scarto* di Bauman rappresentano lo scenario di narrazioni su futuri caratterizzati da marginalità e disuguaglianza sociale.

Le distopie includono scenari ipermediatizzati, le tecnologie della comunicazione sono molto presenti ed estremizzano minacce percepite come concrete nel presente. Negli scenari elaborati dai partecipanti, i social network sono interpretati come ambienti surrogati per relazioni che non hanno più nulla di autentico, in cui il giudizio e l'aggressione sostituiscono l'empatia. Social media come tecnologie di omologazione e di annullamento del pensiero critico (*Instagram* alimenterà le menti artificiali dei cittadini del 2050, secondo uno degli scenari). La *Facebook Corp.* è in guerra con i governi mondiali, operando per annullare il senso critico e dominare le coscienze dei cittadini, secondo un altro scenario distopico. Personaggi mediatici come Elon Musk vengono raccontati come innovatori non interessati al benessere degli uomini ma unicamente alle sfide del progresso. Rappresentano tecnocrati che non pongono limiti al potere della tecnologia. Schermi digitali sono l'unico punto di contatto con una rappresentazione della realtà che non esiste più nella sua forma fisica, la realtà è accessibile solo tramite avatar. La televisione ripete messaggi e contenuti in modo ossessivo, annullando le competenze critiche dei cittadini. È probabile che la significativa presenza di media nelle distopie sia legata, in parte, alla realtà pandemica vissuta dai partecipanti nell'ultimo anno, che ha determinato

l'incremento dell'utilizzo dei dispositivi per didattica a distanza, lavoro remoto e attività sociali.

Per gli scenari utopici la presenza di mediatori culturali, in particolare di quelli basati su immaginari finzionali, è significativamente inferiore, riducendosi di due terzi rispetto a quanto osservato per gli scenari distopici. Diversi partecipanti hanno osservato come l'utopia sia meno rappresentata mediaticamente e hanno individuato mediatori tendenzialmente non fiction, meno legati all'agenda mediale, radicati nel presente, associati a forme di attivismo o a progetti culturali. Dalle architetture di Sant'Elia, al *Terzo Paradiso* di Pistoletto, fino al progetto *TLON*, sono le fonti di ispirazione citate dai partecipanti per l'elaborazione di scenari basati sulla circolarità, la sostenibilità e l'integrazione armonica tra architetture e spazi sociali di partecipazione, in cui le comunità sono inclusive e orientate alla crescita culturale dei cittadini e alla loro auto-realizzazione. Il *Discorso sulla servitù volontaria* di Etienne De La Boetie ha mediato l'elaborazione di uno scenario fondato sulla libertà, sull'uguaglianza e sul rispetto. Media mainstream e fiction sono intervenuti nell'offrire la cornice per interpretare temi legati all'ecosostenibilità, all'integrazione e inclusione delle diverse culture e alla partecipazione civica dal basso. Ad esempio il film *La fabbrica di cioccolato* di Tim Burton è stato citato come fonte di ispirazione per un futuro utopico basato su una mobilità ecosostenibile e leggera, mentre il videoclip *Taro* del gruppo musicale Alt J. ha richiamato un «melting-pot culturale», un insieme di colori, persone, culture diverse che ispira un futuro «di condivisione, a partire dal basso». Se per gli scenari distopici le narrazioni finzionali hanno guidato l'immaginazione dei partecipanti, i riferimenti per i futuri desiderabili sono invece stati prevalentemente trovati nella progettualità, nell'attivismo, nella riflessione culturale radicata nel presente.

Gli scenari utopici, al contrario di quelli distopici, vedono una presenza inferiore di media diegetici, ovvero protagonisti all'interno delle narrazioni. Gli scenari sono post-mediali e in parte de-mediatizzati. Le interfacce e i dispositivi sono ecologicamente inseriti in un tessuto sociale in cui la relazione è al centro della comunità. Internet nel futuro utopico rappresenta un canale di connessione, anziché di promozione e di vendita. Le tecnologie della comunicazione migliorano la consapevolezza dei cittadini dell'importanza della relazione con gli altri e con l'ambiente. Anche l'uso dei social media è consapevole ed ecologicamente inserito nell'esperienza esistenziale (come suggerisce uno degli scenari, «si avrà la capacità di sorprendersi, di stupirsi per le cose semplici: un tramonto osservato e non fotografato, un dolore raccontato e non censurato, un abbraccio non postato ma abitato»). In Rete le piattaforme sono pubbliche e trasparenti per i cittadini, l'informazione affidabile e corretta. La comunicazione, la collaborazione e la relazione si basano su linguaggi iconici, grafici, multimodali. La relazione è al centro dell'intrattenimento, tra nuovi drive-in come spazi pubblici per la socializzazione e film motivazionali, che accrescono il benessere delle persone.

## Paesaggi temporali. Le qualità del tempo nella distopia e nell'utopia

A partire dalle produzioni simboliche, abbiamo deciso di comporre come una sorta di *puzzling* due «paesaggi», uno per la distopia e uno per l'utopia, che esprimono in forma integrata e sintetica le macro-qualità per come emergono dalle narrazioni dei partecipanti. Essi si differenziano per specifiche qualità del tempo che fanno da sfondo ad altrettanto differenti qualità nelle modalità del sentire, del vivere le relazioni sociali e del fare esperienza del mondo circostante.

Li abbiamo definiti «paesaggi temporali» e collocati su un continuum immaginario di cui rappresentano le polarità lasciando aperta la finestra sulle possibili vedute di mezzo. In essi la temporalità viene concepita in senso duplice: da una parte, come linguaggio descrittivo che porta a emergenza una grammatica del paesaggio, ossia la sua articolazione in piani osservativi differenti; dall'altra come «campo» di cui passato, presente e futuro ne rappresentano le dimensioni o «modi del tempo» (Vanzago, 2001). In merito a quest'ultimo punto, ci rifacciamo a quello che è stato definito «campo temporale» (Husserl, 2019) o «campo di presenza» (Merleau-Ponty, 2003): ossia alla visione di un presente dotato di tridimensionalità in cui l'idea di ciò che è stato e di ciò che sarà convivono simultaneamente all'interno di un medesimo paesaggio e si influenzano reciprocamente.

In relazione agli incontri di futuro, questo modo di intendere la temporalità ci permette di osservare più nitidamente come la capacità di aspirare non possa essere disgiunta dagli «orizzonti di protensione e ritenzione» (Husserl, 2019) che operano già nel presente ma non sono in esso equamente distribuiti (Gibson, 2003). Le aspirazioni individuali, pertanto, rappresentano le proprietà emergenti dei rapporti, diremmo *gestaltici*, di questo campo di presenza. Rappresentare i punti di contatto delle narrazioni sul futuro, risulta allora prezioso per comprendere il più vasto paesaggio socio-temporale in cui abitano.

### *Il paesaggio temporale della distopia*

I paesaggi sono vedute prospettiche d'insieme, sono trame unitarie di rapporti che, come una narrazione, posseggono un'articolazione interna scandita dall'alternarsi di piani descrittivi differenti. In quello distopico, all'osservatore viene spesso a mancare la capacità di proiettare uno sguardo lontano, di distinguere il limite tra cielo e terra, a causa della scomparsa dell'orizzonte. I partecipanti parlano di «una nuvola grigia», di «una nebbia che non si toglie neppure con il vento e le piogge», che «si staglia sull'orizzonte in modo perenne» e che «non permette di concentrarsi su nulla che non sia adesso».

È un orizzonte di fuga questo, e metaforicamente di senso, che ricorda molto il concetto di orizzonte di attesa (Jedlowski, 2003), che si muove con l'osservatore, e grazie al quale si abilita l'individuazione di ciò che è presente in virtù di ciò che rimane distante. Husserl (1943), in seno alla fenomenologia, lo chiamava «piano protensionale». Oggigiorno vi si riferisce come «fu-

*turo-presente*» (De Leonardis e Deriu, 2012) ossia quella porzione di presente vissuto in cui abitano desideri e aspirazioni sul futuro e che non ha nulla a che vedere con aspetti previsionali di tipo logico. Circondata da questa nuvola di *futuro-presente* evaporato (Pellegrino, 2013), si muove una società accomunata da «sentimenti di alienazione», in cui i rapporti umani sono segnati da «vuoti incolmabili» e «le persone si comportano come zombie» o «macchine mosse da processi di automazione», affermano i partecipanti.

Un'umanità, quella descritta, che vive una profonda crisi identitaria-esistenziale e la cui quotidianità viene scandita dal lavoro seriale e dai ritmi dei consumi «in nome di un capitalismo cieco che allo scopo sostituisce la logica dell'interesse». Il tempo, che ritma la quotidianità delle persone, è qui trasformato in *tempo-oggetto* o *quantificato*, ossia quel tempo che Bergson (2004) definiva «spazializzato», la cui unità di misura è il momento puntuale o l'*hic et nunc*, un tempo crono-logico e non vissuto (Minkowski, 2004).

Le voci dei partecipanti fanno emergere molto vividamente una sorta di «sentimento corporeo della temporalità» (Bosi, 2008) connesso con bisogni di ossigeno affettivo, di calore umano e sensazioni di asfissia. I processi di atomizzazione e monetizzazione del tempo rendono quest'ultimo, nel paesaggio della distopia, un bene di lusso ad appannaggio di un'élite che siede ai vertici di una piramide sociale che è anche piramide temporale. In questo scenario, la disuguaglianza tra categorie sociali trova nell'iniqua distribuzione delle risorse temporali la leva della propria forbice rendendo impossibile una vera e propria «democratizzazione dei futuri» (Barbera, 2008; 2010).

### *Il paesaggio temporale dell'utopia*

Diversamente da quello distopico, in cui l'orizzonte veniva nebulizzato, nel paesaggio dell'utopia lo sguardo può affondare in una profondità osservativa di ampio respiro in cui spicca il colore verde: «il verde dei prati delle campagne», «il verde delle montagne», «il verde della natura» e così via. Si nota come ciò che differenzia questo orizzonte dall'altro sono specifiche qualità di articolazione e distensione dei piani di veduta. Non è un caso che nelle narrazioni dei partecipanti abbondino termini come «intermediazione», «integrazione» o «armonia» riferiti spesso alle relazioni tra uomo, tecnologia e natura, che denotano l'emersione di processi e proprietà squisitamente d'insieme. Si potrebbe dire che mentre nelle distopie il paesaggio temporale si componeva di una molteplicità frammentata di fermi immagine, qua il tempo diviene «panoramico» componendosi di «durate» (Bergson e James, 2014) anziché di istanti. In esse scorrono in modo fluido le quotidianità degli esseri umani i cui ritmi si realizzano in armonia con ciò che li circonda e si caratterizzano per due specifiche qualità del tempo: la decelerazione e la circolarità.

Il tempo decelerato qui proposto, tuttavia, non ha tanto a che vedere con l'idea di lentezza intesa come regresso, ritorno a scenari pre-tecnologici o di

un vivere meno interconnesso. Si parla invece di decelerazione come de-contrazione dei ritmi di vita, destituzione del principio dell'immediatezza, ri-sincronizzazione degli orologi umani su «metronomi» più naturali. L'aspetto di circolarità del tempo, invece, che si ritrova spesso in connessione con la dimensione intersoggettiva e le relazioni tra cittadini ed istituzioni, si pone in antitesi al tempo ciclico delle distopie. Mentre in queste ultime si parla di un «eterno ritorno dell'uguale», come afferma una partecipante, quello circolare è un tempo che non si chiude mai su se stesso (Deleuze, 1997), dotandosi di una dimensione di permeabilità che supporta la co-costruzione di senso collettiva.

Nei laboratori emerge in maniera distinta come insito nella visione di un tempo decelerato e circolare vi sia un forte principio di democratizzazione del futuro: «bisogna decelerare affinché nessuno sia lasciato fuori dal treno del progresso»; «è necessario fermarsi un attimo ed ascoltare le voci di chi vive ai margini della società» e così via. A livello societario, ossia, i ragazzi/e con le loro aspirazioni auspicano una redistribuzione delle risorse temporali intese come beni pubblici ed accessibili, riconoscendo in maniera trasversale una sorta di «diritto al tempo».

### **Brevi considerazioni conclusive: la capacità di aspirare come dimensione complessa**

La produzione simbolica realizzata nei laboratori, nata dall'esercizio di lettura del presente e la proiezione delle aspirazioni individuali nel futuro, ha rappresentato un'occasione preziosa per esplorare le semantiche spesso sconosciute dei ragazzi/e under-30.

Nonostante i limiti alla rappresentatività dei soggetti di ricerca, i contributi emersi offrono prospettive osservative preziose per il lettore che voglia empatizzare con i sentimenti di questa fascia di popolazione a «rischio di futuro». Vale la pena notare, infatti, come l'insostenibilità della quotidianità espressa a vario titolo dai partecipanti non possa essere riassorbita all'interno di una singola dimensione di esistenza, come ad esempio quella lavorativa che negli ultimi anni ha monopolizzato il dibattito politico sul disagio giovanile. Quello che emerge, invece, è un diffuso malessere collettivo, spesso dal perimetro difficilmente individuabile, che rende insostenibili le quotidianità singole e collettive su più fronti ben oltre l'aspetto economico.

Invero, a fianco delle narrative, nei laboratori è emersa una trasversale difficoltà dei soggetti nel processo di decentramento dal presente che merita anch'essa d'essere approfondita e che ha richiesto da parte dei conduttori un grande lavoro di *scaffolding* a supporto dell'espressione. In tale luce l'uso preponderante di mediatori culturali all'interno delle distopie rispetto ai materiali utopici può essere letto come segnale di una difficoltà generale di emanciparsi dalla «colla del presente». Nella stessa direzione puntano anche le qualità di rarefazione e nebulizzazione dell'orizzonte distopico mostrate in seno ai paesaggi temporali.

Per concludere, questi laboratori mostrano come la capacità di aspirare debba essere considerata come facoltà complessa i cui esiti non possono essere adottati alle sole posture epistemologiche dei singoli. L'uso dei mediatori culturali e la comunanza di sentimenti del tempo con medesime qualità, ci fanno infatti comprendere come l'aspirazione del singolo sia sempre frutto di uno spazio di compromesso-convergenza tra immaginario collettivo ed individuale. Interrogarsi allora attraverso più prospettive (politiche, sociali, economiche) sulla capacità delle politiche e degli attuali modelli socio-culturali di sorreggere e stimolare questa complessa facoltà risulta di vitale importanza.

## Bibliografia

- Abruzzese A., *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia, 1973.
- Appadurai A., *Il futuro come fatto culturale*, Raffaello Cortina, Milano, 2014.
- Barbera F., *Una questione generazionale? Ingresso nella vita adulta, crisi del ceto medio e cittadinanza sociale*, in A. Bagnasco (a cura di), *Ceto medio. Perché e come occuparsene*, Il Mulino, Bologna, 2008 pp. 119-159, 2008.
- Barbera F. (con N. Negri e M. Zanetti), *Introduzione*, in Negri N. e Filandri M. (a cura di), *Restare di ceto medio*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Barbera F. (con M. Filandri e N. Negri), *Conclusioni: cittadinanza e politiche di ceto medio*, in Negri N. e Filandri M. (a cura di), *Restare di ceto medio*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Barbera F., *Nel futuro con la bussola della disuguaglianze*, «Il Manifesto», 20 dicembre 2020.
- Bergson H., James., Ronchi R. (a cura di), *Durata reale e flusso di coscienza: Lettere e altri scritti (1902-1939)*, Raffaello Cortina, Milano, 2014.
- Bergson H., *Durata e simultaneità*, Raffaello Cortina, Milano, 2004.
- Bosi A., *Il sentimento del tempo e del luogo*, Unicopli, Milano, 2008.
- Ciofalo G., *Transmedia paradigm. More than meets the eye*, in Carlos A. Scolari, P. Bertetti, M. Freeman (a cura di), *Transmedia Archaeology. Fantascienza, pulp, fumetti*, Armandò, Roma, 2020.
- Clandinin D.J., *Handbook of narrative inquiry: Mapping a methodology*, Sage, Newbury Park, 2007.
- Dator J., *The futures of culture or cultures of the future*, in Marsella A., Tharp R.G., Ciborowski T.J. (a cura di), *Perspectives in Cross-Cultural Psychology*, Academia Press, New York, 1979.
- Deleuze G., *Differenza e ripetizione*, Raffaello Cortina, Milano, 1997.
- De Leonardis O., Deriu M., *Introduzione. La capacità di aspirare come ponte tra quotidiano e futuro*, in De Leonardis O., Deriu M., *Il futuro nel quotidiano*, Egea, Milano, 2012.
- Dunne A., Raby F., *Speculative everything: design, fiction and social dreaming*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2013.
- Fergnani A., Song Z., *The six scenario archetypes framework: A systematic investigation of science fiction films set in the future*, «Futures», vol. 124, dicembre 2020.

- Frezza G., *Endoapocalisse. The Walkind Dead. L'immaginario digitale. Il Post-umano*, Areablu, Salerno, 2015.
- Gibson W., "The future is already here – it's just not evenly distributed", «The Economist», 2003.
- Glaser B., Strauss A., *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, Sociology Press, Mill Valley (CA), 1967.
- Hirschman A.O., *Exit, Voice, and Loyalty: Further Reflections and a Survey of Recent Contributions*, «The Milbank Memorial Fund Quarterly. Health and Society», vol. 58, no. 3, 1980.
- Husserl E., Heidegger M. (a cura di), *The phenomenology of internal time-consciousness*, Indiana University, Indiana, 2019.
- Inayatullah S., *Causal layered analysis: Poststructuralism as method*, «Futures», vol. 30, n. 8, 1998.
- Jedlowski P., *Quotidianità e orizzonti di attesa, Relazione introduttiva alla Sessione Vita Quotidiana*, X Convegno Nazionale AIS, Firenze, 11 ottobre 2013.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.
- Jungk R., Müllert N., *Future workshops: How to Create Desirable Futures*, Institute for Social Inventions Pub, Londra, 1987.
- Kaneklin C., Scaratti G., *Formazione e narrazione. Costruzione di significato e processi di cambiamento personale organizzativo*, Raffaello Cortina, Milano, 1998.
- Leonzi, *Lo spettacolo dell'immaginario. Storie, corpi, luoghi*, Tunuè, Latina, 2009.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano, 2003.
- Minkowski E., Farcito A. M. (a cura di), *Il tempo vissuto. Fenomenologia e psicopatologia*, Einaudi, Torino, 2004.
- Mortari, L., *Cultura della ricerca e pedagogia. Prospettive epistemologiche*, Carocci, Roma, 2007.
- Pellegrino V., *Coltivare la capacità di rappresentare il futuro. Un'indagine su nuove pratiche di confronto pubblico*, «Im@go. Rivista di studi sociali sull'immaginario», n. 2, dicembre 2013.
- Pellegrino V., *Futuri Possibili. Il domani per le scienze sociali di oggi*, Ombre Corte, Verona, 2019.
- Pellegrino V., *Futuri testardi. La ricerca sociale per l'elaborazione del dopo-sviluppo*, Ombre Corte, Verona, 2020.
- Polkinghorne D.E., *SUNY series in philosophy of the social sciences. Narrative knowing and the human sciences*, State University of New York Press, New York, 1988.
- Ragnedda M., *Eclisse o tramonto del pensiero critico? Il ruolo dei mass media nella società postmoderna*, Aracne, Roma, 2006.
- Ragone G., *Radici delle sociologie dell'immaginario*, «Mediascapes Journal», n. 4, 2015.
- Sharpe B., Hodgson A., Leicester G., Lyon A., Fazey I., *Three horizons: a pathways practice for transformation*, «Ecology and Society», vol. 21, n. 2, 2016.
- Strübing J., *Research as pragmatic problem-solving: The pragmatist roots of empirically grounded theorizing*, in A. Bryant, K. Charmaz (a cura di), *The handbook of grounded theory*, Sage, Londra, 2007.
- Vanzago L., *Modi del tempo*, Mimesis, Milano, 2001.

## Montagna 4.0: visioni al 2040 per co-progettare futuri desiderabili e strategie di sviluppo robuste per la montagna

di Maria Chiara Cattaneo, Elena Enrica Giunta, Rocco Scolozzi

La montagna – la macroregione alpina – è un territorio pieno di contraddizioni e soggetta a cambiamenti epocali che possono mettere in crisi le comunità. Tra le contraddizioni della montagna vi è la relativa ricchezza di risorse naturali e culturali accompagnata ad una relativa difficoltà di sviluppo economico per questioni geografiche (spazi pianeggianti limitati, instabilità dei versanti e del reticolo idrografico) e politiche (es. disparità tra grandi centri urbani di pianura e territori montani decentrati).

Lo squilibrio in termini di opportunità di lavoro e disponibilità di servizi tra aree urbane e rurali montane è amplificato da processi di spopolamento (ESPON, 2019) e dall'accelerazione dell'invecchiamento, significativamente maggiore rispetto alle aree urbane (Reynaud *et al.*, 2020). Una parte rilevante del problema sistemico è che i giovani (15-34 anni) generalmente escono dalle comunità montane per un'istruzione superiore o un lavoro e non vi ritornano, producendo il processo noto come *fuga di cervelli* (Ferrario e Price, 2014).

La stessa regione alpina sarà sempre più soggetta agli impatti di cambiamenti globali, che promettono di continuare nella stessa direzione per i prossimi decenni, i cosiddetti *megatrend* (EEA, 2015). Gli impatti del cambiamento climatico possono destabilizzare comunità e attività economiche e probabilmente colpiranno maggiormente proprio le regioni alpine (CMCC *et al.*, 2017). La domanda mondiale di turismo sta crescendo da decenni a dispetto di crisi economiche e sanitarie (Buckley *et al.*, 2015; Wen *et al.*, 2020), per cui si possono prospettare potenziali conflitti tra usi ricreativi della montagna (Scolozzi *et al.*, 2014), tra diversi tipi di turismo, tra turisti e comunità locali (Schirpke *et al.*, 2020).

Nel frattempo si sta verificando un cambiamento sostanziale nella natura del lavoro (WEF, 2016) e aumenta la preoccupazione per i divari di competenze tecnologiche e occupazione giovanile. I lavori d'ufficio saranno sempre più caratterizzati dalla collaborazione virtuale nel *metaverso* (spazio virtuale collettivo), autonomo, autodiretto, *on demand* e *freelance*, con un divario sociale sempre più ampio se non si interviene per adattare il sistema formativo ed educativo.

Nelle sue contraddizioni la macroregione alpina presenta anche significative opportunità che dipendono e dipenderanno dall'adozione di prospettiva di lungo periodo e visione sistemica in grado di promuovere una governance

anticipativa locale, che anticipi le incertezze sociali, economiche e ambientali. La scuola – il sistema di istruzione – può aiutare studenti e comunità a coltivare competenze di anticipazione e a trovare nel cambiamento opportunità di crescita.

Questo è stato uno dei principi ispiratori degli esercizi di futuro svolti con studenti e insegnanti, con operatori economici e pubblico generale nel percorso *Montagna 4.0*, descritto in dettaglio di seguito: un percorso sperimentale di co-design con un'intera comunità, che può essere considerato esercizio di democratizzazione di futuri collettivi e in cui il design thinking e il futures thinking applicati allo sviluppo locale creano inedite sinergie.

Il ruolo principale del design è stato e continua a essere quello di dare forma a un processo in cui ogni artefatto, tangibile o intangibile, rappresenta visioni di bellezza approvate collettivamente ed economicamente valide. Il design, quando praticato in modalità partecipativa (co-design), può coinvolgere utenti e stakeholder, diventando un atto politico, “un'arte democratica”. Ricordando la designer Shawn Wolfe, se si è coinvolti si è corresponsabili del processo decisionale: la dotazione disciplinare del design può offrire ai cittadini *mindset* e strumenti per co-creare e co-progettare il “presente”; una narrativa con esplicita direzionalità verso i futuri desiderabili.

I paragrafi seguenti presentano il quadro generale del progetto pluriennale, i metodi utilizzati negli eventi dell'autunno 2020, una riflessione sui risultati e sugli sviluppi che si stanno preparando.

### **Montagna 4.0: progetto pluriennale di costruzione partecipativa di visioni e futuri desiderabili**

*Montagna 4.0, un futuro da costruire insieme*, realizzato su iniziativa del Comune di Bormio, progettato e coordinato da Società Economica Valtellinese (SEV), ha rappresentato un'occasione per la Comunità valtellinese per riflettere su identità e innovazione, su cambiamenti globali e loro impatti locali. Per due anni (2017-2018 e 2018-2019) sono stati realizzati a Bormio incontri formativi rivolti a tutti nei quali individuare opportunità nel cambiamento attraverso analisi ed esperienze. Gli incontri hanno formato un percorso aperto e interattivo per rafforzare una Comunità di luogo in un'ottica di corresponsabilità, che ha posto le basi di una nuova consapevolezza dei cambiamenti per mostrare opportunità locali di crescita e di sviluppo sostenibile da costruire insieme. Un primo concorso di idee è stato aperto pensando non a ricette preconfezionate ma a costruzioni comunitarie condivise. Con la seconda edizione del concorso “La montagna che vorrei” si è estesa in modo specifico agli studenti delle scuole superiori, per approfondire ed esplorare la relazione fra identità e innovazione.

*Montagna 4.0* ha coinvolto docenti universitari e rappresentanti dell'arco alpino quali testimoni di casi specifici su temi di interesse con un mix che ha

previsto di combinare l'approccio più accademico scientifico ad esempi e spunti più applicativi, toccando temi che hanno spaziato dall'economia circolare e sostenibilità a prospettive per turismo e mobilità, welfare e inclusione. Nei primi due anni il percorso è stato prezioso strumento di crescita comunitaria (Quadrio Curzio, 2008), a servizio dello sviluppo locale. Per questa ragione, SEV ha voluto proseguire con l'esperimento rendendo l'iniziativa itinerante nei vari mandamenti sul territorio e in rete con altri luoghi alpini.

*Montagna 4.0 FUTURE ALPS* ha rappresentato così una crescita e un'estensione del lavoro svolto aprendosi alle diverse aree della provincia. Si è strutturato in sei giornate formative per co-costruire insieme il futuro, toccando diversi temi strategici per la montagna di domani, con ampio coinvolgimento di enti e istituzioni e la scelta di mettere al centro scuola e giovani. Grazie alla preziosa collaborazione con l'Ufficio Scolastico Territoriale, gli studenti delle scuole superiori coinvolti sono stati accompagnati a riflettere sui fattori di cambiamento più rilevanti guardando al futuro per costruire possibili scenari. Da lì hanno costruito le loro cartoline dal 2040, presentate a operatori e stakeholder in un dialogo intergenerazionale in cui si è adottato un approccio di backcasting per cercare di definire roadmap specifiche. Il terzo momento ha permesso di declinare la dimensione esplorativa in un quadro globale più ampio e fruibile da tutta la Comunità.

L'itinerario si è articolato approfondendo temi specifici e interconnessi relativi alla montagna futura per rafforzare una comunità coesa capace di disegnare le proprie traiettorie. Ci si è concentrati su montagna e futuro, imprese e territorio, guardando a creazione di valore condiviso, su che cosa rafforza e che cosa disgrega la Comunità, su valorizzazione del patrimonio materiale e culturale, su mobilità e rete oggi per migliorare la mobilità di domani anche in chiave turistica e in vista alle Olimpiadi invernali del 2026, considerando le condizioni necessarie perché le Comunità possano esserne protagoniste.

### **Metodi e fasi della partecipazione (settembre-dicembre 2020)**

Nelle sei giornate formative del percorso si sono sperimentate modalità innovative per imparare ad affrontare il cambiamento in modo proattivo, consapevole dei molteplici futuri possibili. Ciascuna giornata è stata articolata in tre momenti che hanno coinvolto diversi componenti della comunità:

*FutureAlps@Scuola*: laboratori mattutini con complessivamente 150 studenti di 6 scuole superiori accompagnati a identificare e visualizzare scenari strategici nella forma di "cartoline dal futuro" dal 2040.

*Community Lab pomeridiani*: le "cartoline dal futuro" sono state presentate a un tavolo di lavoro virtuale con operatori e stakeholder per interrogarsi sulle possibili azioni chiave da compiere al 2030 verso gli scenari più desiderabili del 2040.

Open talk serali: rivolti all'intera comunità per presentare i risultati della giornata e condividere ulteriori spunti con il contributo di docenti ed esperti allargando sguardo e confronto a tutto l'arco alpino.

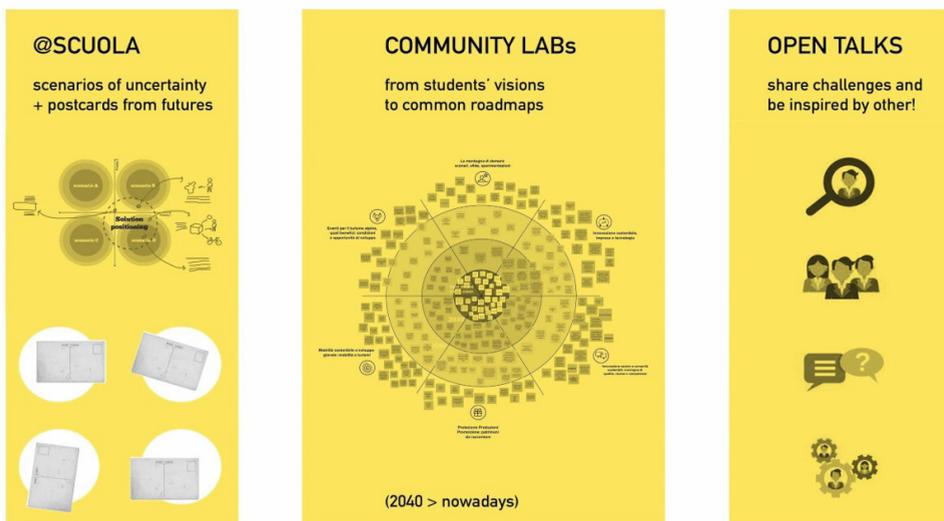


Figura 1 – Giornata tipo

Gli studenti coinvolti nei laboratori mattutini rappresentano i giovani della fascia di età 14-18 impegnati in percorsi professionalizzanti o di preparazione agli studi universitari, con classi appartenenti a Istituti Tecnici, anche con indirizzo Turistico, e professionale-alberghiero, e Licei scientifico e linguistico. A breve saranno cittadini votanti e attori economici, dipendenti o professionisti autonomi in diversi settori economici locali. L'obiettivo del loro coinvolgimento è molteplice: diffondere competenze di anticipazione nella società civile e far emergere istanze, aspirazioni e timori riguardo scenari locali possibili come protagonisti del futuro del loro territorio.

Operatori e stakeholder coinvolti nei community lab rappresentano la fascia di età "adulta", imprenditori, referenti istituzionali, professionisti, attori della società civile particolarmente attivi sul tema di volta in volta trattato in ciascuna giornata formativa, all'insegna del principio di sussidiarietà orizzontale, pronti a confrontarsi con i più giovani.

Il pubblico coinvolto nelle open talk serali (sempre più in collegamento online) è stato essenzialmente composto da cittadini interessati al percorso, trasversale per età e per competenze, tassello essenziale nel contribuire a costruire consapevolezza rispetto a che tipo di comunità essere oggi e in futuro e responsabilità riguardo alle scelte da compiere.

La metodologia proposta per il percorso itinerante FUTUReALPS ha costruito su approcci e strumenti utilizzati nelle annualità precedenti che hanno

permesso di inquadrare situazione territoriale e prospettive definendo un framework in cui operare. Agli strumenti specifici dello sviluppo locale che combina analisi territoriale, attori e visioni di fondo verso gli obiettivi di sviluppo sostenibile, si è accompagnata l'integrazione con il Design dei Servizi integrato con i *futures studies*. Di seguito si specificano i metodi usati e adattati al progetto.

### *Scenari strategici per uno sviluppo locale "a prova di futuri"*

A causa di inevitabili condizionamenti cognitivi (bias) tendiamo ad appiattare visione o percezione dei futuri possibili entro il campo delle nostre esperienze o conoscenze (a loro volta filtrate dalle prime); ciò porta chiunque, dai cittadini agli esperti o ai decisori, a proiettare elementi del presente nelle rappresentazioni di futuro. La continuità delle condizioni è rassicurante. Come ci può insegnare la crisi sanitaria in corso, il futuro è un'altra cosa, di conseguenza i piani e progetti di medio e lungo termine dovrebbero essere pensati in una varietà di condizioni: se possono funzionare in più scenari allora possono essere considerati "robusti" o a prova di futuri (*futures-proof*).

Il metodo degli scenari strategici proposto agli studenti ha proprio lo scopo di ampliare l'immaginario collettivo e mettere in discussione le premesse dei piani di oggi. Applicato da grandi organizzazioni industriali (es. Shell), da governi (es. parlamento finlandese) ma anche dalla società civile (Chermack, 2011; Oteros-Rozas *et al.*, 2015; Schoemaker e van der Heijden, 1993) lo sviluppo di scenari strategici si basa su una logica intuitiva, quindi idonea a sperimentazioni ambito educativo.

Per "scenari strategici" si intendono rappresentazioni coerenti di condizioni future plausibili e rilevanti per una data strategia. La loro definizione segue un approccio esplorativo, ossia privo di variabili predefinite (come invece nelle proiezioni dell'approccio predittivo, ad esempio, dei modelli climatici o econometrici); la loro natura "strategica" sta nel fatto gli esiti hanno un significato per una specifica decisione (se cambia la decisione da supportare cambiano gli scenari).

Gli scenari, d'altra parte, sono ampiamente usati anche nel campo del design, come Scenari Orientati dal Design (DOS), intesi come rappresentazioni narrative e visuali, di tendenze e contesti. Gli Scenari Orientati dal Design (Bertola-Manzini, 2004) sono fondamentali per la descrizione di un ambiente dentro cui un progetto si andrà a collocare e per l'individuazione di traiettorie progettuali da seguire. I DOS iniziarono il loro sviluppo dagli anni Novanta quando si comprese il loro potenziale come fase irrinunciabile della progettazione, necessaria per creare ambientazioni in cui collocare un prodotto/servizio o vagliare una gamma di possibilità e traiettorie innovative per completare il processo di *problem solving*.

Nel progetto, la riflessione sugli scenari è stata preparata dalla condivisione

con gli insegnati di materiali sui megatrend rilevanti e sui cambiamenti in atto nel territorio. Con gli studenti lo sviluppo degli scenari strategici è stato strutturato in modo originale prendendo spunto da precedenti esperienze (Scolozzi *et al.*, 2017) e dal concetto di DOS, oltretutto adattato alla modalità remota, con i seguenti passaggi:

- Precisazione della questione strategica, diversa in ognuna delle sei giornate (es. il tema del 25/9/2020 è stato “La montagna di domani” con particolare attenzione al turismo).

- Identificazione dei fattori di cambiamento più rilevanti da qui al 2040 per la Valtellina, distinti tra ambientali, tecnologici, sociali, economici e politici.
- Ordinamento dei fattori identificati secondo il loro grado di incertezza e di impatto sul tema della giornata.
- Selezione di due fattori più incerti e più impattanti e composizione del quadrante degli scenari, con i relativi estremi plausibili al 2040.
- Caratterizzazione dei quattro scenari.
- Narrazione dello scenario scelto secondo il punto di vista di un modello di personaggio (nel gergo design: *personas*<sup>1</sup>).

Come narrazione i ragazzi hanno composto una “cartolina dal futuro” evocativa dello scenario scelto come fosse “scritta” dal personaggio assegnato (diverso per ogni gruppo e giornata, es. eco-ciclista, energy manager, infermiera di comunità, ritornante, turista occasionale, montanaro sabbatico, bibliotecario 6.0, insegnante glocale, apicoltore smart, influencer di montagna, community organizer).

### *Backcasting: traguardi intermedi verso futuri desiderabili*

Secondo Toffler (1970) «abbiamo bisogno, in breve, di avviare un ininterrotto plebiscito sul futuro», attraverso un dispositivo da lui stesso battezzato come assemblee sociali sul futuro. Luoghi che, pensati oggi, sarebbero emblematici esercizi di democrazia: prevedono il coinvolgimento diretto di tutte le persone interessate, al contrario dell’agire per rappresentanza. Esperienza analoga alle comunità di “innovazione sociale trasformativa” di Manzini (2018).

Assumendo un atteggiamento critico nei confronti delle idee e delle pratiche correnti, queste azioni “politiche” producono trasformazioni sistemiche che “mettono in atto passi” verso la sostenibilità. Le assemblee sociali sul futuro si focalizzano sul cambiamento del qui e ora, secondo una visione di lungo periodo, direttamente proporzionale alla sostenibilità di domani: pratiche di *co-futuring*, che danno nuova direzionalità al futuro.

<sup>1</sup> I modelli *personas* sono profili fittizi di possibili utenti che aiutano a focalizzare e rappresentare bisogni, comportamenti, interessi e aspirazioni degli utenti reali. Nell’esercizio immersivo l’uso dei profili ha aiutato i ragazzi a calarsi nei panni di futuri residenti, ospiti o turisti, partendo da qualcosa di noto e comprensibile, facilitando immedesimazione e proiezioni di vita. L’espedito ha anche aiutato a ridurre le variabili e gli elementi di ambiguità o eccesso immaginativo, utile nel breve tempo del laboratorio.

Nei community lab i portavoce dei gruppi di studenti hanno presentato le proprie “cartoline dal futuro” agli operatori economici locali. Questi sono poi stati invitati a due attività: riflettere su quali sfide tra quelle prefigurate nelle cartoline siano più significative oggi per il territorio, identificare riferimenti per azioni concrete da oggi al 2030 utili per rendere possibili i migliori scenari 2040 considerati dai ragazzi. In pratica è stato proposto di ragionare all’indietro sulle condizioni abilitanti gli esiti desiderati, dal 2040 al 2030 all’oggi, in un esercizio di backcasting (Carlsson-Kanyama *et al.*, 2008).

## I risultati della prima tappa

I risultati delle sei giornate sono stati numerosi e articolati; qui si riporta un estratto degli esiti della prima giornata a titolo esemplificativo. Il 25 settembre 2020 hanno partecipato 93 studenti dei sei istituti di istruzione superiore, divisi in 14 gruppi di lavoro, 4 in presenza (a Bormio) e 10 collegati in videoconferenza (ciascuno in presenza nel proprio Istituto accompagnato dai propri docenti e da Tutor del gruppo di lavoro di SEV). Le incertezze più rilevanti e impattanti per lo sviluppo del turismo della Valtellina 2040 identificate dagli studenti sono riportate nella tabella con i relativi estremi plausibili.

Tabella 1 – Fattori di incertezza per lo sviluppo del turismo in Valtellina nei prossimi 20 anni (ed esiti estremi plausibili).

Fattori di incertezza	Estremi plausibili al 2040	
<b>Clima*</b>	<i>Sempre maggiori danni dal cambiamento climatico</i>	<i>Limitati danni in comunità preparate</i>
<b>Sensibilità ambientale dei valtellinesi</b>	<i>Mantenuta alta</i>	<i>Divenuta scarsa</i>
<b>Prevenzione e previsione di eventi naturali</b>	<i>Investimento e capacità diffusa di prevenzione</i>	<i>Poca o nessuna considerazione</i>
<b>Lusso &amp; Tecnologia</b>	<i>Diffusa e accessibile a tutti</i>	<i>Per pochi</i>
<b>Fondi UE per il turismo</b>	<i>Abbondanti e facilmente disponibili</i>	<i>Limitati o inesistenti (con pesanti tagli rispetto al 2020)</i>
<b>Collegamenti e trasporti</b>	<i>Le aree più lontane sono le più isolate</i>	<i>Tutti le aree della Valtellina sono ben collegate</i>
<b>Competenze informatiche</b>	<i>“Diffuse dal tabaccaio al sindaco”</i>	<i>Pochi sono in grado di beneficiarne per la propria attività economica</i>
<b>Sviluppo tecnologico (es. fibra ottica, AR-VR):</b>	<i>Tutti i vantaggi tecnologici della città sono disponibili in montagna</i>	<i>Montagna offline</i>

<b>Relazioni tra innovazione e tradizione</b>	<i>Sinergie</i>	<i>conflitti e concorrenza</i>
<b>Politiche territoriali</b>	<i>Orientate all'Europa</i>	<i>Orientate all'autonomia</i>
<b>Pandemia</b>	<i>La prossima è "gestita" e non problematica</i>	<i>Altre ondate che ci sorprendono impreparati</i>

\* Il tema del cambiamento climatico è stato considerato come incertezza rilevante da ben 4 gruppi su 10.

Come detto, per ciascuna coppia di incertezze, dalla combinazione degli esiti estremi gli studenti hanno identificato quattro scenari (un esempio in fig. 2). Nello specifico (Cattaneo, 2021) da riflessioni e visioni degli studenti sono emersi riferimenti e focus alla vita familiare del 2040; il contributo della tecnologia si conferma significativo per potenziare la sicurezza dei luoghi e la rete 5G porterà il mondo in valle per poter mettere radici in Valtellina operando da

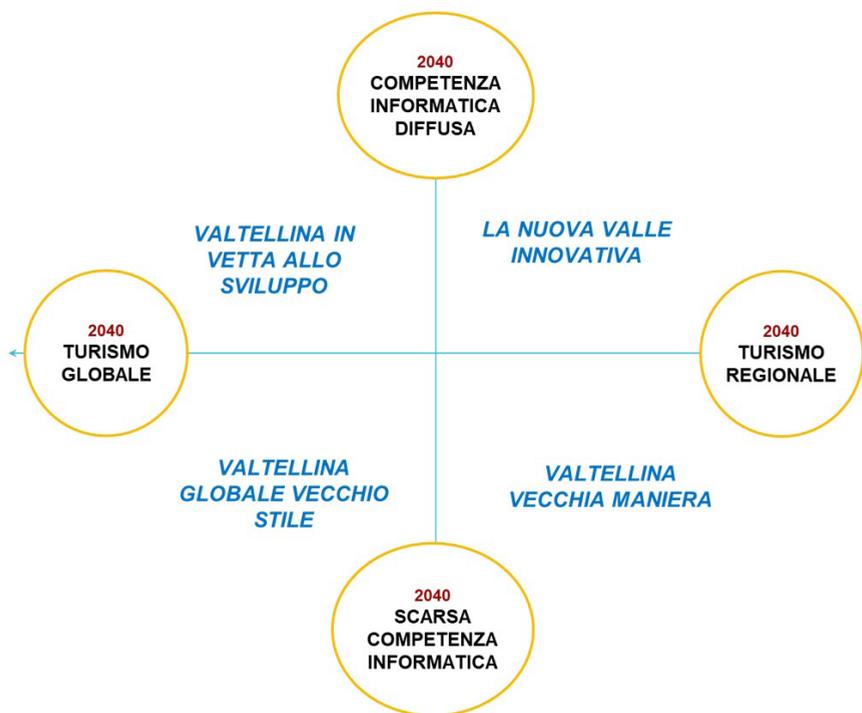


Figura 2 – Esempio di quadrante degli scenari

una baita resa sede d'impresa; ancora tecnologia nel monitoraggio dei parametri vitali per un'effettiva possibilità di vivere e percorrere in modo intelligente il territorio (*smart alps*); mentre l'attenzione alla sostenibilità si manifesta nella scelta dei materiali di costruzione e nelle nuove dotazioni di sentieri e percor-

si ciclabili in grado di minimizzare l'inquinamento. Alcuni gruppi di studenti non hanno scelto il migliore dei mondi possibili come scenario al 2040 in cui agganciare la loro storia: per esempio viene descritta una Chiavenna 2040 con il centro storico inondato dalla Mera e cittadini che si spostano in montagna intaccando la biodiversità; si tratta di uno scenario distopico che richiama alle scelte da compiere oggi per evitare di trovarsi in quel futuro.

Gli operatori nel Community lab, stimolati dalle “cartoline dal futuro”, hanno iniziato a individuare alcuni “traguardi intermedi” necessari per preparare le condizioni favorevoli agli scenari 2040 desiderabili (in un iniziale esercizio di backcasting), qui un estratto:

- nel 2030 è strutturata una formazione dedicata agli amministratori relativa a definizione di strategie di lungo periodo;
- nel 2030 è sviluppata una certa capacità autonoma di gestire le sfide locali, tra cui il cambiamento climatico, i trasporti, le reti tecnologiche;
- nel 2030 rimangono buone tracce sul territorio delle Olimpiadi invernali 2026, affrontate “essendo Valtellina”.

Per raggiungere queste tappe intermedie gli stessi operatori hanno ipotizzato azioni da iniziare subito<sup>2</sup>, come:

- *Iniziare a cambiare scala di pianificazione.*
- *Ripensare la formazione per operatori, non abituati a stare in aula.*
- *Coinvolgere gli operatori nello sviluppo di territori, di fiducia verso una leadership, nel costruire un “modello di territorio”.*
- *Superare gli ostacoli decisionali (o la mancanza di volontà) al coordinamento di strategie integrate.*
- *Coltivare la consapevolezza negli operatori di dover e poter creare leadership (compito del territorio, non aspettare un “Marchionne”).*
- *Approntare uno strumento societario che avvia e si fa carico di questa traiettoria condivisa e coordinata.*

Tra le domande che si sono posti gli operatori c'è quella di come, nello specifico, “addestrare” la prossima generazione di operatori e gestori, esplorare nicchie locali di offerta culturale di valore, coltivare senso della leadership e motivazione; potenziare un chiaro e univoco concetto di destinazione turistica.

## Discussione e apprendimenti

*Montagna 4.0* nelle sue tre edizioni è esempio di come si possano sperimentare forme di auto-formazione e partecipazione, che superano la mera dimensione consultiva, divenendo esse stesse situazioni connotabili come *welfare* di prossimità, secondo la definizione fornita da Bongiovanni (2017): «Servizi, o

<sup>2</sup> I punti elencati sono la trascrizione dei post-it digitali composti insieme ai partecipanti della tavola rotonda del pomeriggio.

nello specifico “situazioni di comunità” che concorrono all’emancipazione delle comunità stesse nella co-definizione dei propri scenari di sviluppo».

Nonostante i limiti di tempo, risorse e scambio, la sperimentazione ha portato a risultati interessanti dal punto di viste delle interazioni e delle immagini di futuri possibili. Dall’esperienza si possono ricavare una serie di apprendimenti. In termini di contenuti, le sfide emerse e sopra riportate possono apparire come non nuove per gli studiosi, ma vale la pena evidenziare che il loro valore sta nel gruppo sociale da cui emergono: giovani studenti, che non hanno avuto una formazione di studi strategici, sono stati in grado di raccogliere una varietà di spunti e farne una sintesi in una prospettiva di lungo periodo. Qui entra in gioco l’approccio del progetto, che può essere a servizio della condivisione di significati, per la co-costruzione di traiettorie strategiche di sviluppo e di lavoro. Ezio Manzini (2015) racconta bene del paradigma che stiamo vivendo e conclude riconoscendo ai designer professionisti la competenza di esperti vs. quella comune a ciascun individuo di “progettisti diffusi”. Democratizzare il futuro significa assegnare al design il ruolo di facilitare questi processi collettivi di *decision-making*, per includere le riflessioni e il contributo, in forma sempre maggiore, di tutta la società civile. Dal manifesto della conferenza Changing the Change (Torino, 2008) si legge: «La ricerca design-based deve nutrire il processo di transizione della società verso la sostenibilità; visioni, idee, strumenti e riflessioni per abilitare attori differenti a collaborare e identificare passi concreti verso una Società più consapevole e sostenibile».

In termini di processo, per il periodo in cui si è svolto, a cavallo della seconda ondata pandemica, si è aggiunto un ulteriore livello di sperimentazione legato a riprogettazione e necessità di trasferire le interazioni nel “metaverso” digitale. La piattaforma web strutturata ad hoc ha permesso di facilitare e raccogliere il lavoro degli studenti dislocati nelle varie sedi scolastiche, supportati da un tutor, integrando diverse modalità di interazione a quella virtuale. Si è infatti cercato di mescolare in modo equilibrato e conseguentemente adattare il *mindset* relativo all’accompagnamento offline su piccoli gruppi all’interno della stessa scuola con quello online in relazione studenti da scuole diverse (una quindicina i gruppi di studenti in ciascuna giornata).

L’expertise dei facilitatori ha giocato un ruolo chiave e ancora di più la multidisciplinarietà in termini di competenze e approcci che permette di comporre elementi diversi a partire da ascolto attivo e la negoziazione dialogica supportata dall’approccio visuale dei framework. La scelta di prevedere tavoli di lavoro virtuali per i community lab pomeridiani ha permesso di incontrare stakeholders provenienti da aree diverse del territorio con i portavoce dei gruppi e attraverso tool digitali di facilitazione per la sintesi dei contributi raccolti. Infine, anche gli open talk serali inizialmente pensati in presenza, diventati poi ibridi e infine virtuali (in loco ma senza pubblico e quindi in streaming), hanno permesso di estendere il raggio di trasmissione coinvolgendo tutti gli interessati indipendentemente dal luogo.

Fra gli elementi facilitanti che hanno giocato un ruolo nello svolgimento dei laboratori con le scuole si possono anche indicare: 1) aver declinato i megatrend di riferimento giornata per giornata insieme al materiale propedeutico predisposto ad hoc in modo agile ma puntuale e condiviso con i docenti di riferimento ha permesso di entrare più velocemente con gli studenti nell'esercizio partecipativo di futuro e di visione; 2) il continuo confronto nel gruppo di lavoro interno a SEV e con gli attori coinvolti nei tre momenti ha permesso di rafforzare la engagement e condivisione mettendo al centro l'ascolto attivo del territorio per costruire insieme e "ridisegnare il futuro" considerando la pandemia come crisi da cui poter uscire solo insieme; 3) con stakeholders e operatori si è costruito su un clima informale di ascolto e di condivisione che ha potuto fare leva su una disponibilità a mettersi in gioco fattivamente sui possibili scenari di futuro; 4) la rete di relazioni che si è consolidata con gli esperti sull'arco alpino ha permesso di coniugare la dimensione della partecipazione con quella dell'approfondimento scientifico e della condivisione di pratiche in aree simili aggiungendo ulteriore valore al percorso esplorativo realizzato.

Possono poi essere considerati, a livello generale, altri elementi da annoverare fra gli apprendimenti derivati dalla sperimentazione di *Montagna 4.0 FUTURE ALPS*. La scuola ha dimostrato una formidabile resilienza nell'accogliere e partecipare attivamente al percorso rafforzando la presenza della scuola nella comunità, con entusiasmo da parte degli studenti coinvolti, pur in un momento di grande stress per gli istituti scolastici. Fondamentale resta la dimensione dell'ascolto e del focus sui giovani come attori con una visione che interessa la comunità riguardo al futuro. Rispetto al confronto con gli stakeholder, l'efficacia dei laboratori di backcasting si lega alla disponibilità degli attori coinvolti a essere ricettivi di fronte al modello proposto senza restare troppo ancorati sull'oggi ma aperti a ragionare su scenari di futuro a dieci o vent'anni verso cui muovere in base a strategie da costruire in modo partecipato.

Appare chiaro che la sperimentazione non risulta sufficiente per cambiare concretamente il presente e quindi lo sviluppo dei futuri della Valtellina se non potrà diventare una pratica e una competenza da coltivare collettivamente. Montagna 4.0 è un inizio significativo che le comunità educative, professionali ed economiche locali possono continuare per trarne ancora maggiori benefici. Manzini (2018) riflette sulle forme della democrazia con un appello alla "democrazia progettuale", schierandosi senza mezzi termini a favore di un localismo («sistemi produttivi e di servizio [...] dotati di autonomia e definiti da scelte fatte e attuate localmente») su cui le comunità abbiano pieno potere di decisione. In questo quadro la democrazia progettuale costituirebbe la forma preferenziale attraverso cui la collettività può elaborare un proprio progetto; una "democrazia collaborativa" che diventa necessariamente anche di corresponsabilità.

I futuristi insieme ai designer possono bilanciare le spinte tra "futuro" e "presente" agendo i molteplici ruoli di connettori e facilitatori, visualizzatori

e visionari, costruttori di futuro e co-produttori; promotori di nuovi modelli, i progettisti sono e saranno sempre più figure pivot in grado di catalizzare e gestire il cambiamento. Per un *community organizing* che si focalizza sul pensare e poi “ingegnerizzare il futuro” mediante concetti, prototipi, scenari e visualizzazioni 3D; per influenzare il qui e ora.

Gli strumenti qui illustrati, e adottati in FUTUReALPS portando a un modello originale, si allineano a prassi ormai ampiamente validate, presenti in progettazioni attive in tutto il mondo e agite su scale diverse: dal quartiere alla città, dallo sviluppo regionale alle reti internazionali. Il coinvolgimento dei cittadini mediante pratiche di *co-creation* compare anche tra le linee guida d’impatto trasversali delle nuove call Horizon Europe. I dispositivi utilizzati che attivano la Comunità in modo intersettoriale si rivelano strumenti preziosi per lo sviluppo di progettualità nate da un itinerario condiviso di formazione che diventa anche autoformazione per una Comunità che cresce e sceglie verso quali futuri muoversi.

In questo quadro appare prezioso comporre diversi punti di vista per la co-costruzione di futur(i) per la montagna: da un lato la dimensione *top down* legata a sguardo dall’alto, interesse delle istituzioni, valori di base (solidarietà sussidiarietà e sviluppo sostenibile), e dall’altro quella *bottom up* che raccoglie interlocutori attivi nei territori, da stakeholder a giovani, a tutta la comunità, consapevoli della necessità di condividere nel modo più ampio e democratico possibile sogni e desideri di evoluzione che spesso possono essere perseguiti meglio solo insieme, specie in quei territori decentrati, “margini che si fanno centro” (Carrosio, 2019).

## Bibliografia

- Buckley R., Gretzel U., Scott D., Weaver D., Becken S., *Tourism megatrends*, «Tourism Recreation Research», vol. 40, n.1, 2015.
- Carlsson-Kanyama A., Dreborg K.H., Moll H. C., Padovan D., *Participative backcasting: A tool for involving stakeholders in local sustainability planning*, «Futures», vol. 40, n. 1, 2008.
- Cattaneo M.C. (a cura di), *Montagna 4.0 FUTURe ALPS*, Collana Società Economica Valtellinese, 2021.
- Carrosio G., *I margini al centro. L'Italia delle aree interne fra fragilità e innovazione*, Donzelli, Roma, 2019.
- Chermack T.J., *Scenario Planning in Organizations: How to Create, Use, and Assess Scenarios*, Berrett-Koehler Publishers, Oakland (CA), 2011.
- CMCC, Mereu V., Galluccio G., *Allegato tecnico-scientifico—Analisi della condizione climatica attuale e futura*, in *Piano Nazionale di Adattamento ai Cambiamenti Climatici – PNACC*, Supporto tecnico-scientifico per il Ministero dell’Ambiente e della Tutela del Territorio e del Mare (MATTM) ai fini dell’Elaborazione del Piano Nazionale di Adattamento ai Cambiamenti Climatici (PNACC), 2017.

- EEA, *European environment—State and outlook 2015: Assessment of global megatrends*, European Environment Agency, 2015.
- ESPO, *European Shrinking Rural Areas Challenges, Actions and Perspectives for Territorial Governance (ESCAPE)*, ESPON, 26 giugno 2019.
- Ferrario E., Price M., *Should I stay or should I go? Alpine brain drain and brain gain: The reasons behind the choices of young mountain people*, «Journal of Alpine Research. Revue de Géographie Alpine», vol. 102, n. 4, 2014.
- Manzini E., *Design, When everybody designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2015.
- Manzini E., *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Edizioni di Comunità, Ivrea-Roma, 2018.
- Oteros-Rozas E. et al., *Participatory scenario planning in place-based social-ecological research: Insights and experiences from 23 case studies*, «Ecology and Society», vol. 20, n. 4, 2015.
- Reynaud C., Miccoli S., Benassi F., Naccarato A., Salvati L., *Unravelling a demographic 'Mosaic': Spatial patterns and contextual factors of depopulation in Italian Municipalities, 1981–2011*, «Ecological Indicators», vol. 115, 2020.
- Schirpke U., Scolozzi R., Dean G., Haller A., Jäger H., Kister J., Kovács B., Sarmiento F.O., Sattler B., Schleyer C., *Cultural ecosystem services in mountain regions: Conceptualising conflicts among users and limitations of use*, «Ecosystem Services», vol. 46, 2020.
- Schoemaker P J H., van der Heijden C.A.J.M., *Integrating scenarios into strategic planning at Royal Dutch/Shell*, «Long Range Planning», vol. 26, n. 1, 1993.
- Scolozzi R., Schirpke U., Detassis C., Abdullah S., Gretter A., *Mapping Alpine Landscape Values and Related Threats as Perceived by Tourists*, «Landscape Research», vol. 40, n. 4, 2014.
- Scolozzi R., Serpagli S., Brunori F., *Anticipare future professioni del turismo di montagna—Un progetto pilota sulla didattica orientata al futuro per le scuole secondarie di secondo grado*, Reverdito Editore, Trento, 2017.
- Toffler A., *Future Shock*, Random House, New York, 1970.
- Wen J., Wang C.C., Kozak M., *Post-COVID-19 Chinese domestic tourism market recovery: Potential influence of traditional Chinese medicine on tourist behaviour*, «Anatolia. An International Journal of Tourism and Hospitality Research», vol. 32, n.1, 2021.
- World Economic Forum, *The Future of Jobs: Employment Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*, Global Challenge Insight Report, World Economic Forum, 2016: <https://bit.ly/2WTCBY1>.



## La città del futuro avrà una prospettiva di genere?

di Chiara Cristini

I dati disponibili sia a livello UE, sia nazionale, sia locale<sup>1</sup>, evidenziano il permanere del *gender gap*, ovvero il divario tra le opportunità esistenti per uomini e donne nel mercato del lavoro e nella società. I cambiamenti in atto hanno evidenziato come questi fenomeni e i relativi impatti non siano neutri dal punto di vista di genere e le diseguaglianze già esistenti tra la componente maschile e femminile potrebbero essere destinate ad aumentare ulteriormente, con una ricaduta diretta e di lungo periodo sulle comunità locali e sulle città. Di fronte a scenari futuri, caratterizzati da complessità e incertezza, i contesti urbani sono chiamati a svolgere un ruolo fondamentale sia per rispondere *oggi* ai bisogni contingenti, sia per cogliere i “segnali” *anticipatori* di bisogni, domande e opportunità emergenti (Poli, 2019).

Tra questi “segnali” di cui tenere conto in modo diverso e innovativo rispetto al passato, la *questione di genere* si conferma come strategica per garantire anche a livello locale uno sviluppo economico sostenibile e inclusivo. Le donne, infatti, pur rappresentando oltre la metà della popolazione residente (Istat), continuano a vivere, abitare, muoversi e lavorare in contesti organizzativi e urbani storicamente definiti per tempi, spazi e regole, prevalentemente al maschile (McIlwaine, 2018; Nesti, 2016; Zajczyk, 2015; Sartori, 2007). Ciò limita la possibilità per le donne di essere pienamente cittadine e rimanendo in una condizione di “invisibilità” rispetto alle politiche urbane (Perez, 2020). Una democratizzazione dei futuri richiede dunque un ripensamento dei processi di governo locale, rendendoli capaci di riconoscere, considerare e valorizzare le diversità di genere. Tale prospettiva considera altresì come le trasformazioni demografiche, sociali e tecnologiche stiano già portando cambiamenti nei tempi e modi di fruire gli spazi pubblici e privati (si pensi alla mobilità, ai servizi e al commercio, al tempo libero), introducendo nuove domande socioeconomiche, che – se rilevate e valorizzate – potrebbero rappresentare dei *driver* di sviluppo e di nuove opportunità anche per la componente femminile (Bonfiglioli, 2006; Zajczyk, 2015; Kern, 2020).

La relazione tra città e genere è stata affrontata negli anni da diverse prospettive disciplinari: urbanistica (tra gli altri: Benigni, 2012; Jacobs, 2009;

<sup>1</sup> Per tutti i dati disaggregati per genere si rimanda ai siti e relative banche dati di Eurostat, Istat e Inps. Un quadro comparato a livello Ue si rimanda a: [www.eige.eu](http://www.eige.eu).

Macchi, 2006; Perrone 2006), sociologica (tra gli altri: Nesti, 2016; Zajczyk, 2015) ed economica (Addabbo, 2018). Inoltre, significative sono state le esperienze condotte in alcune città italiane<sup>2</sup> che hanno adattato il principio di gender mainstreaming nel governo locale e le prassi sviluppate da municipalità europee (Vienna, Berlino, Amsterdam e Umea) che hanno introdotto strumenti e metodi di intervento (metodologia partecipativa che ha valorizzato e supportato il protagonismo femminile, agendo anche come leva di *empowerment trasformativa*<sup>3</sup>.

Da tali contributi e buone prassi sono emerse come dimensioni di intervento:

- la conciliazione dei tempi di vita e di lavoro;
- il gender budgeting come processo di rendicontazione attenta alla dimensione di genere e all'allocazione delle risorse pubbliche;
- la mobilità in ambito urbano;
- la sicurezza e in particolare il “paradosso dello spazio pubblico” per cui le donne sperimentano un senso di insicurezza per strada, soprattutto a determinate ore della notte e in presenza di sconosciuti, mentre la gran parte delle violenze di cui sono vittime avviene in ambito domestico (Istat), da parte di uomini conosciuti;
- l'esistenza di “luoghi dedicati” alle donne, intesi come centri di aggregazione, scambio ed empowerment.

Meno presente, perché più recente, è il dibattito (Nesti, 2016) sulla necessità di porre uno sguardo e di prevedere indicatori statistici che misurino l'impatto di genere del processo di digitalizzazione e *smartness* delle città, mentre tra le prospettive evolutive più recenti, formulate alla luce degli effetti del Covid 19, vengono rilevate (Zajczyk, 2020): la diluizione della domanda di mobilità privata e pubblica nell'arco delle 24 ore della giornata, un impulso alla ciclabilità e alla *walkability*; la flessibilizzazione e desincronizzazione degli orari di inizio e fine delle attività dei servizi pubblici, soprattutto socio-educativi, di quelle del commercio, e delle attività ludiche e ricreative; lo sviluppo della prossimità (e della digitalizzazione di alcuni servizi), che presuppone “tutto a meno di 15 minuti di distanza”.

Considerato dunque lo scenario e il quadro teorico di riferimento, ci si è chiesti: gli studi di futuro possono essere adottati come metodo per favorire lo sviluppo locale in ottica di genere? Come potrebbero i contenuti e i metodi anticipanti arricchire tali progettualità e incidere sulla cultura dei decisori politici locali e della cittadinanza, rafforzando le capacità di includere nei sistemi di governance territoriale la *cultura del futuro* con una prospettiva di genere?

Nasce da queste domande l'idea di realizzare un laboratorio urbano di fu-

<sup>2</sup> Per esempio: le esperienze realizzate in riferimento ai piani orari delle città, adottati a partire dagli anni Duemila in alcune città (Milano, Torino, Bologna, Modena, Bolzano, Pavia) come recepimento della L. 53/00, attraverso legislazioni regionali (es. Lombardia, Emilia-Romagna, Toscana) e le linee guida di Toponomastica Femminile per una valorizzazione della componente femminile.

<sup>3</sup> Sperimentazioni finanziate dal Programma UE Urbact.

turo declinato al femminile, in una città medio-piccola del Nord Est. L'intervento *Pordenone Città Futura*, realizzato con il Comune di Pordenone<sup>4</sup>, si è dunque proposto di sperimentare un percorso di partecipazione attiva della cittadinanza, declinandolo secondo i principi di *gender mainstreaming* (come un'azione positiva) e innovandolo negli strumenti (*futures studies*). Un'azione in grado di avviare un processo trasformativo a beneficio della comunità, degli stakeholder, e della stessa Amministrazione (Dator, 2009) rispondendo in tal modo alla sfida dello sviluppo sostenibile e in particolare all'obiettivo 11 (città sostenibili e inclusive) e all'obiettivo 5 (pari opportunità di genere) di Agenda 2030 dell'ONU.

### **“Pordenone città futura”: un percorso trasformativo e di empowerment**

A partire dal quadro teorico di riferimento, dalle esperienze condotte e dalla domanda del committente pubblico, *Pordenone Città Futura* è stata progettata su una “struttura portante” costituita da laboratori partecipati “al femminile”. Essi si basano sulle metodologie proprie degli interventi partecipativi e dello sviluppo di comunità, ma ponendo particolare attenzione alle dinamiche relazionali di un gruppo costituito da sole donne, facendo riferimento alla letteratura e ai case studies di azioni positive realizzate a livello nazionale ed europeo a partire dalla seconda metà degli anni Novanta. Altresì, rispetto a questi approcci e metodologie, si è ritenuto importante introdurre alcuni elementi innovativi volti a rafforzare sia la parte esperienziale dell'intervento, sia quella partecipativa. La scelta è stata dunque quella di inserire come parte integrante del percorso il *game-based learning* e di facilitare gli incontri orientandoli verso il futuro (seguendo la metodologia dei *futures studies*), dunque imprimendo nella modalità di intervento un approccio fortemente propositivo, generativo, collaborativo, ma anche operativo.

La struttura del percorso è stata costruita a partire dall'esigenza dell'Assessorato comunale alle Pari Opportunità di rafforzare un percorso di confronto volto a creare un sistema di governance in grado di valorizzare uno sguardo di genere sul territorio. In tal senso, si è ritenuto fondamentale coinvolgere direttamente le donne, per ascoltarne le esigenze, ma soprattutto le proposte, sapendo che – nell'arco di tutta la propria vita e indipendentemente dal loro

<sup>4</sup> “Pordenone Città Futura” è un progetto realizzato dall'Assessorato alle pari opportunità del Comune di Pordenone. Sono partner dell'intervento: ANCI FVG, ANCI-Federsantità FVG, Ordine dei giornalisti del FVG. La progettazione e realizzazione dell'intervento è stata affidata all'IRES FVG Impresa sociale (Chiara Cristini, IRES FVG, esperta di politiche di genere; Alan Mattiassi, psicologo del gioco e formatore; Michele Viel, educatore ed esperto di *game-based learning*). La facilitazione grafica è stata affidata a Sara Pavan, fumettista e facilitatrice visuale. L'intervento finanziato con il contributo straordinario della Regione Autonoma Friuli-Venezia Giulia.

background sociale, economico e culturale, esse vivono la città in modo diverso rispetto alla componente maschile. Con l'Amministrazione si sono individuate le aree-chiave da cui avviare questo percorso partecipato, nella consapevolezza che si tratta di un primo step di un intervento in divenire e flessibile rispetto ad altre tematiche che emergeranno nei mesi e negli anni dell'epoca post-Covid.

Per questa edizione-pilota dell'azione positiva, ciascun *Futures City Lab* si è sviluppato a partire da un'analisi delle buone prassi esistenti in contesti italiani ed europei e dalla letteratura esistente sulla tematica "genere e città" (Fase 1). Sono stati coinvolti quindi gli stakeholder di riferimento (Fase 2), cui è seguito il lancio della call pubblica per raccogliere le manifestazioni di interesse e le iscrizioni (Fase 2) e sono stati realizzati i 3 *Futures City Lab* tematici (Fase 3) conclusi nell'elaborazione condivisa di un decalogo (Fase 4).

Le singole fasi del percorso sono rappresentate nella Figura 1.

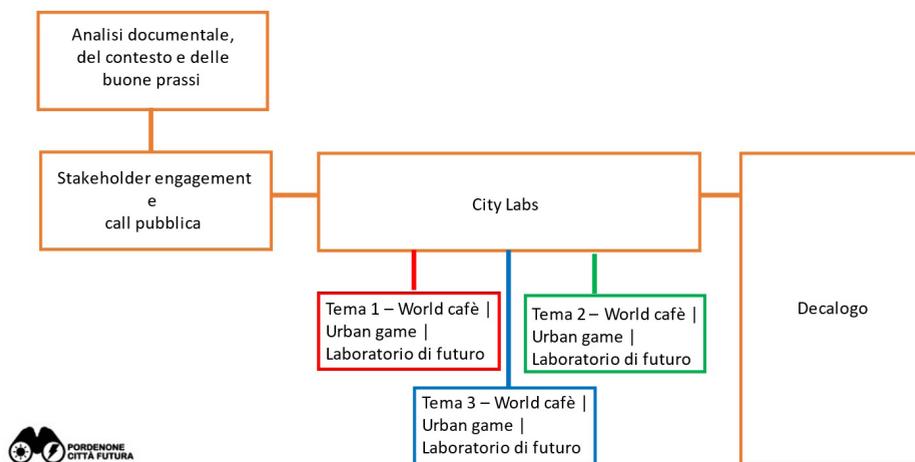


Figura 1 – La struttura dell'intervento di azione positiva

La fase preliminare dell'azione positiva si è basata sulla ricostruzione del profilo di comunità (attraverso dati statistici e amministrativi), sulla raccolta e analisi di buone prassi connesse al tema città e genere e la successiva individuazione degli strumenti di futuro più efficaci per i risultati attesi dal progetto.

In particolare, per quanto riguarda il processo partecipativo, si sono adattate le prassi consolidate a livello internazionale e introdotte a partire dai primi anni Novanta, con il manuale di Agenda 21 (1992) e riprese dalle numerose Carte della partecipazione, elaborate in anni successivi sia pure in riferimento a interventi di pianificazione e in ambito urbanistico. Di tali esperienze, in particolare, rimangono validi e attuali i concetti chiave di *corresponsabilizzazione*, *governance*, *visione condivisa* e *partnership*. A partire da tali esperienze, si è

svilupata successivamente una vasta letteratura dedicata alle tecniche di facilitazione dei metodi partecipativi che possono essere adottati e adattati, anche in modo combinato, a percorsi con finalità inclusive, prevedendo modalità anche on-line (Farinosi, 2019). Tra le macrotipologie di intervento possibili, in questa azione positiva sono state adottate le tecniche di *ascolto attivo* (Sclavi, 2002) e di *interazione costruttiva* (Bobbio, 2004), attraverso la pratica del *world café* e della *facilitazione grafica*, integrate con un'esperienza di *LARP-Urban game* e con la realizzazione di un "laboratorio di futuro" avvalendosi delle metodologie esplorative del Three Horizons (Sharp, 2020; Poli, 2019, Government Office for Science, 2016).

La struttura complessiva del processo ha seguito le indicazioni del cosiddetto *Double Diamond Framework*<sup>5</sup>, procedendo dunque per fasi divergenti e convergenti passando dalla individuazione del problema alla definizione della soluzione, riportata nel decalogo finale elaborato dai gruppi in modo condiviso. Inoltre, considerato che la specificità del progetto è stata la *prospettiva di genere*, tali strumenti hanno prestato attenzione alla possibilità di favorire un processo individuale di *empowerment*, favorendo l'emersione e la presa di consapevolezza di tutti gli elementi culturali profondi e dei possibili stereotipi inconsci (*bias*), avvalendosi della ormai consolidata letteratura sociologica afferente ai *gender studies*<sup>6</sup>.

La struttura dei *Futures City Labs*, in cui sono stati sperimentati i metodi di futuro, è stata progettata seguendo uno schema modulare consistente in quattro incontri consecutivi dedicati a una specifica macrotematica. Poiché il progetto aveva da subito individuato tre argomenti su cui focalizzare l'attenzione delle partecipanti, sono stati realizzati parallelamente tre *Futures City Labs* (FCL), così tematizzati:

FCL 1: lavoro, sviluppo, occupazione, conciliazione dei tempi e ruoli.

FCL 2: sfide demografiche: genere, generazione e silver society.

FCL 3: margini e centro: tempi, spazi e mobilità.

Ciascuno dei *Futures City Labs* tematici si è articolato in tre incontri: il primo, di carattere introduttivo, si è basato sul *world café* ed era finalizzato a creare una comune mappa concettuale connessa al vivere in città in prospettiva di genere. Il secondo incontro è stato un percorso esperienziale attraverso il *LARP-Urban game* e nel terzo incontro è stato sviluppato un esercizio di futuro ed elaborazione del decalogo del proprio FCL. I tre gruppi si sono quindi incontrati in un quarto momento e hanno elaborato in modo condivisione una "roadmap" che è stata restituita all'Amministrazione.

<sup>5</sup> Cfr. <https://www.designcouncil.org.uk/>

<sup>6</sup> Tra cui si richiamano a livello italiano, *inter alia*, le pubblicazioni di Silvia Gherardi, Barbara Poggio ma anche Irene Biemmi, Chiara Saraceno e Carmen Leccardi.

Tabella 1 – La struttura dei Futures City Labs per tematica

	Incontro 1	Incontro 2	Incontro 3	Incontro 4
<b>Futures City Lab 1 [Lavoro, occupazione, work life balance]:</b>	Laboratorio partecipato con analisi del contesto, dello scenario attuale, delle policies e delle problematiche	LARP-Urban games;	Esercizio di futuro (metodo 3H) e proposte operative da inserire nel decalogo	
<b>Futures City Lab 2 [Le sfide demografiche: genere, generazione e sfide demografiche]:</b>	Laboratorio partecipato con analisi del contesto, dello scenario attuale, delle policies e delle problematiche	LARP-Urban games;	Esercizio di futuro (metodo 3H) e proposte operative da inserire nel decalogo	<b>Linea Guida/Decalogo comune</b>
<b>Futures City Lab 3 [Margini e centro: tempo spazi e mobilità]:</b>	Laboratorio partecipato con analisi del contesto, dello scenario attuale, delle policies e delle problematiche	LARP-Urban games;	Esercizio di futuro (metodo 3H) e proposte operative da inserire nel decalogo	

### Introduzione al Futures City Lab tematico: fotogrammi dal futuro e world café

Per tutti i laboratori tematici, il primo incontro è stato finalizzato a costruire un quadro comune e omogeneo relativo allo scenario di riferimento, fornendo informazioni generali sia di carattere statistico, sia delle *policies* esistenti. Questo ha consentito di delineare una mappa concettuale comune per tutte le partecipanti e “collocare” l’intervento rispetto alle strategie e politiche europee.

Dopo l’introduzione, la fase di cosiddetto “riscaldamento” del gruppo è stata gestita introducendo una prima “visione di futuro” chiedendo ai partecipanti se fosse possibile trasformarlo da “desiderabile” a “possibile”. Per esempio, il “fotogramma del futuro” proposto nel primo laboratorio è stato il seguente:

*L'immagine di futuro ci proietta nel 2030, anno in cui a Pordenone è stato consegnato il premio “Città Futura” per avere centrato gli obiettivi di parità. In quell'occasione anche voi siete chiamate a ritirare un premio. È la medaglia di “protagoniste del cambiamento” e i media presenti vi chiedono di raccontare il percorso seguito e quali problemi avete dovuto affrontare quando siete partite, nel lontano 2020.*

La riflessione è stata quindi condotta adattando la metodologia del world café (Brown, 2002) adattando una prospettiva di backcasting, per «generare un

futuro desiderabile, e poi guardare all'indietro da quel futuro al presente per pianificare come potrebbe essere raggiunto» (Vergragt e Quist, 2011).

Questa prima fase dei Futures City Labs ha esercitato una doppia funzione: in primo luogo quella di delineare quali potrebbero essere i passaggi concreti per rendere possibile lo scenario (positivo) immaginato, in secondo luogo quella di attivare le singole persone rispetto al percorso e ai singoli passaggi, favorendone il potenziale protagonismo, ma anche aiutandole a fare emergere le proprie capacità, risorse e capitale sociale (empowerment). La facilitazione di questo e dei successivi incontri è stata “doppia”: erano infatti operative sia la coordinatrice del progetto, esperta in gestione di focus group, tecniche di futuro e di politiche di genere, che una facilitatrice visuale, esperta di visualizzazione grafica e fumettista. Tale scelta ha rappresentato un valore aggiunto per l'intervento, poiché già a fine laboratorio le partecipanti hanno visto le proprie riflessioni concretizzarsi e “prendere forma” in un pannello che è stato così al tempo stesso un feedback individuale e un output collettivo.

Ne è emersa una prima fotografia sulle dimensioni chiave che sarebbero state riprese negli incontri successivi: la questione della conciliazione dei tempi; l'emergere di nuovi bisogni di welfare; la maggiore difficoltà delle donne nell'accesso al lavoro e nei percorsi lavorativi; una cultura prevalente ancora poco incline alla parità; il ruolo della scuola e dei genitori; una città verde, vivibile ma con alcune “ombre” legate alla mobilità urbana.



Figura 2 – La facilitazione grafica del world café del City lab 1

## Larp e Urban game: ri-conoscere i tempi e spazi della città al femminile

La scelta di inserire un gioco nel percorso di *Pordenone Città Futura* si basa sugli studi che confermano l'efficacia di questo tipo di esperienza nell'apprendimento anche in età adulta. Una di queste metodologie è il *game-based learning*. Per il progetto è stato creato un gioco ad hoc, prendendo spunti dalle meccaniche del gioco di ruolo dal vivo (LARP), dello Urban Game, delle storie a bivi dei LibroGame e della caccia al tesoro. Il risultato è stato un'attività ludica sul territorio cittadino in cui le partecipanti si sono immedesimate in una realtà futura che disseminava la città del presente di messaggi relativi alle politiche di pari opportunità attuate dalla giunta comunale, e in cui le giocatrici, nei panni di *archeologhe del futuro*, dovevano ripercorrere e ricostruire gli avvenimenti che accadranno nei prossimi 10 anni, scegliendo il futuro più interessante e valutandone i passi che dal 2020 dovranno essere compiuti entro il 2030 per arrivarci.

Il gioco ha portato le partecipanti a guardare la città e i luoghi abitualmente frequentati con occhi diversi, spingendole a riflettere su alcune tematiche e problematiche che fanno parte della quotidianità. Il percorso ludico, attraverso gli "indizi" e i "reperti archeologici dal futuro" ha consentito infatti di compiere salti nel passato e nel futuro e rileggere la storia, la società, il mondo del lavoro, i progressi ma anche i vincoli esistenti per le donne.

I percorsi sono partiti nello stesso momento e nello stesso luogo e hanno poi seguito tracciati "tematici" differenti. Ogni gruppo è stato accompagnato da un/a game master che ha svolto il ruolo principale di facilitare il confronto tra le partecipanti avviando le "conversazioni" suggerite dal "reperto archeologico" individuato, che poteva consistere in un enigma, indovinello, o nella scelta tra due possibili alternative.

Fondamentale è stata la fase di *debriefing*, avvenuta al termine dell'itinerario, che ha consentito di mettere a fuoco i temi chiave per la città rispetto a quelli individuati durante il primo laboratorio e dunque individuando una prima scala di priorità ma anche definendo meglio le problematiche specifiche (per esempio: da "domanda di servizi di welfare" a "potenziare i servizi doposcuola") e iniziando a socializzare alcune prime proposte (es. "potenziare esperienze come il pedibus").

## Dai Three Horizons alla roadmap: come rendere possibili i futuri della città

Il laboratorio di futuro vero e proprio è stato realizzato successivamente all'urban game, riprendendo dunque gli esiti sia del world café e backcasting, sia del debriefing, per visualizzare un futuro possibile e anticiparlo, ovvero *traducendolo in azione* (Poli, 2019). In particolare, considerato il tipo di intervento puramente esplorativo, non essendoci esempi precedenti di riferimento per il

contesto specifico e volendo avviare un possibile percorso che richiederà successivi interventi e potenziali sviluppi, si è scelto di adottare la metodologia dei Three Horizon, o Tre Orizzonti (Sharp, 2020; Government Office for Science, 2016). Come evidenziato da Curry (2008), il metodo favorisce l'individuazione di questioni emergenti che possono essere identificate solo attraverso un modello mentale diverso da quello determinato dal *business as usual* (H1), e rende necessaria una continua revisione, come parte del processo dei futuri. Inoltre, il modello collega i futuri alle questioni e alle opzioni politiche e strategiche che probabilmente emergeranno nel medio termine, consentendo così all'Amministrazione di collegare le proposte alla governance.

Come previsto dal metodo, ciascun gruppo tematico è stato facilitato nel procedere attraverso i passaggi che richiedevano di: descrivere il futuro ideale di riferimento; individuare quali aspetti dell'attuale sistema suggeriscono che stiamo andando in quella direzione; indicare come possiamo sostenere le novità interne al sistema attuale; introdurre elementi di novità; individuare quali aspetti del sistema attuale rimangono fondamentali anche in futuro e infine smantellare il sistema attuale. Il metodo dei Tre Orizzonti ha consentito al gruppo di descrivere in modo analitico la situazione attuale, il punto di arrivo e le fasi intermedie, secondo la scansione temporale prevista dal metodo, necessaria per evitare che il futuro rimanga una sorta di "estensione del presente". Le risposte ottenute sono diventate la base di partenza per l'elaborazione del "decalogo di laboratorio" che ha contribuito alla definizione della roadmap condivisa tra i gruppi, presentata come prodotto finale all'Assessorato alle pari opportunità.

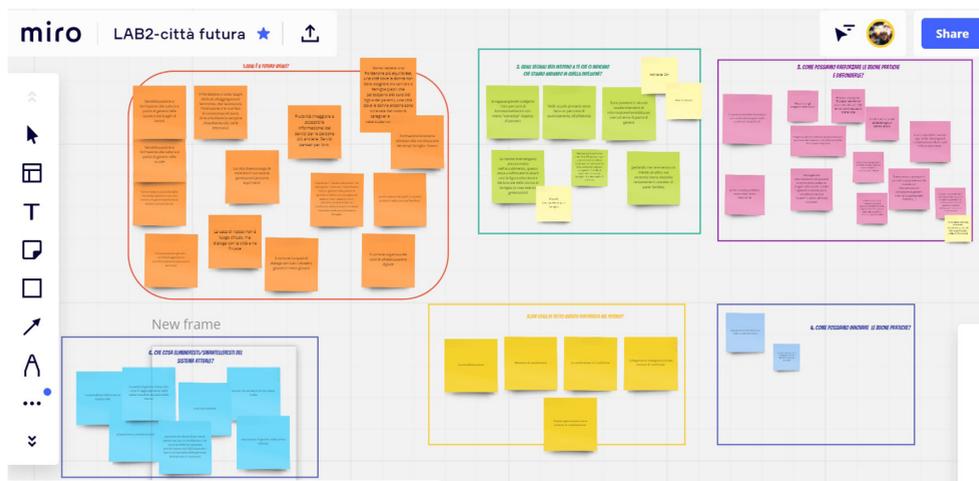


Figura 3 – I tre orizzonti: work in progress

Le partecipanti, attraverso l'intero processo previsto dal Future City Lab, hanno individuato gli ambiti di intervento, le azioni strategiche da adottare e gli stakeholder da coinvolgere.

*Dimensione culturale*, suddivisa in due ambiti

Ambito dell'educazione, formazione e istruzione: le azioni individuate sono gli interventi e i progetti diffusi nelle scuole a giovani, docenti e genitori. Gli alleati sono gli stakeholder afferenti al mondo della scuola, della formazione, delle realtà giovanili, dell'associazionismo, della cultura e dei soggetti esperti in tematiche di genere e contrasto alla violenza di genere.

Contesto aziendale, organizzativo e del lavoro: attività di formazione, informazione e sensibilizzazione di tutti gli attori-chiave di riferimento, in particolare quelli privati e aziendali, e le parti sociali. I temi dovranno essere non solo quelli relativi alla conciliazione dei tempi, ma anche i modelli di leadership e l'imprenditorialità.

*Dimensione del futuro del lavoro e dell'occupabilità al femminile*: considerate le trasformazioni in atto, connesse alla digitalizzazione, alle nuove professioni, e gli effetti del Covid (es. smartworking), sono stati individuati come strategici interventi a supporto dell'imprenditorialità femminile locale, il coinvolgimento di molte più giovani nei percorsi STEM offerti dalle realtà locali (scuole superiori, ITS e polo universitario), lo sviluppo di app a supporto della conciliazione dei tempi coinvolgendo anche in questo caso gli stakeholder locali, tra cui il Polo tecnologico. Le realtà operanti nell'ICT dovrebbero pensare a soluzioni che non siano *gender blind* o indirettamente discriminanti.

*Mobilità sostenibile "di genere"*: in città e nel territorio locale le donne sono "costrette" a utilizzare i veicoli privati per mancanza di valide alternative e perché in un unico tragitto devono muoversi tra lavoro, casa, servizi, super/ipermercati, dislocati in aree periferiche. I tragitti degli uomini sono più lineari. Piste ciclabili con illuminazione *gender friendly*, servizi di trasporto più flessibili, green, e un centro storico da ripensare per funzione e capacità di attrazione. Tra le proposte vi sono hackathon, incontri con i gestori della mobilità pubblica, con l'amministrazione ma anche con associazioni che si occupano di mobilità alternativa.

*Spazi di aggregazione al femminile*: nel futuro troverà risposta l'esigenza di una "stanza tutta per sé", adeguata alla società del 2030, attraverso progettualità di rigenerazione e riuso di luoghi cittadini simbolici e "al femminile". L'esigenza di potere disporre di uno spazio "al femminile" è stata condivisa dai gruppi perché, come ha osservato una delle partecipanti, "le persone fanno finta che la parità non sia un problema o che sia un problema superato".

## Conclusioni

Come rendere, dunque, una città non solo a "misura d'uomo" ma anche "di donna"? Il percorso sperimentale ha reso possibile facilitare il confronto tra un gruppo eterogeneo di donne su problematiche comuni, ma anche sulle possibili soluzioni e modalità di intervento focalizzate non solo sulla città come spazio e tempo, ma anche sul modo di viverla, sugli automatismi che regolano il vivere

contemporaneo, sulle regole sociali e culturali che influiscono nell'articolazione delle nostre giornate, sul nostro modo di pensare, agire e progettare il futuro. La roadmap è stata la naturale conseguenza di questo processo individuale e collettivo di acquisizione di consapevolezza e decisione di essere soggetti attivi del cambiamento, potendo contare su un'amministrazione "in ascolto attivo".

Gli incontri, facilitati e partecipativi, hanno altresì favorito momenti di scambio, confronto e relazionalità "al femminile" evidenziando come lo stesso processo sia stato importante per attivare il protagonismo femminile, in un percorso di empowerment trasformativo molto apprezzato dalle partecipanti. La volontà di proseguire con ulteriori incontri e alcune progettualità già enucleate da alcune partecipanti ne rappresentano i risultati tangibili e concreti.

Quale futuro, dunque, per *Pordenone Città Futura*? Il format ha la possibilità di diventare un laboratorio permanente per la città, ma in realtà può essere adattato ad altri contesti urbani di analoghe dimensioni, tematizzandoli su aspetti specifici o emergenti senza perdere tuttavia la sua specificità di genere. Le città, dunque, hanno e avranno un ruolo importante da svolgere nella creazione di condizioni per la parità di genere. Per fare questo, tuttavia, c'è bisogno di una comprensione "ecosistemica" di come la disuguaglianza di genere abbia un'origine multidimensionale che deriva dalla cultura (come hanno evidenziato le partecipanti), dalle norme sociali, dalle strutture politiche e amministrative, e dallo spazio stesso. Un *processo di trasformazione e cambio di prospettiva* che passa attraverso la presa di consapevolezza da parte della cittadinanza e delle amministrazioni locali di come donne e uomini percepiscono, usano e accedono alla città. Le strutture della città, la progettazione e la governance urbana possono dunque favorire le pari opportunità per una gamma diversificata di gruppi, ma solo se questi vengono riconosciuti e coinvolti, superando un approccio che per molto tempo è stato proposto come "neutro".

## Bibliografia

- Addabbo T. (a cura di), Regione Emilia-Romagna, *Il Bilancio di genere nell'approccio ben-essere BGbe, Linee guida per i Comuni*, 2018: <https://bit.ly/3tbSXaM>.
- Benigni M.S., *Le politiche urbane di genere come strumento di cittadinanza*, Atti della XV Conferenza Nazionale della Società Italiana Urbanisti, «Planum. The Journal of Urbanism», vol. 25, n. 2, 2012.
- Bobbio L. (a cura di), *A più voci. Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi*, Formez, 2004: <https://bit.ly/3h5amgn>.
- Boccia, T., *Carta delle idee per la qualità urbana e territoriale: C.A.S.A., Città accogliente, solidale, accessibile*, Dossier distribuito in occasione della Conferenza internazionale "Politiche temporali, sviluppo sostenibile, qualità urbana, l'approccio di genere e l'azione di mainstreaming", Roma 19-20 febbraio 2001.

- Bonfiglioli S., *Politiche dei tempi urbani in Italia per una conciliazione tra tempi di vita e orari di lavoro*, in *Questioni di genere, questioni di politica. Trasformazioni economiche e sociali in una prospettiva di genere*, Carocci, Roma, 2006.
- Henckel D., Thomaier S., Könecke B., Zedda R., Stabilini S. (a cura di), *Space-Time Design of the Public City*, Springer, Dordrecht, 2013.
- Brown J., *The World Cafè: a resource guide for hosting conversation that matter*, 2002: <https://bit.ly/3gZn7t2>.
- Carrera L., *Vedere la città. Gli sguardi del camminare*, Franco Angeli, Milano, 2015.
- Dator J., *Alternative Futures at the Manoa School*, «Journal of Futures Studies», vol. 14, n. 2, 2009.
- Dreborg K. H., *Essence of backcasting*, «Futures», vol. 28, n. 9, novembre 1996.
- EIGE, *Gender impact assessment. Gender mainstreaming Toolkit 2016*: <https://eige.europa.eu/>
- Farinosi M., *Comunicazione e processi partecipativi. Amministrazione pubblica e coinvolgimento dei cittadini nel Comune di Peccioli*, Franco Angeli, Milano, 2019.
- Government Office for Science, *Future of Cities: Foresight for Cities. A resource for policy-makers*, OGL, Londra, 2016.
- Jacobs J., *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane*, Einaudi, Torino, 2009.
- Kern L., *Feminist City: Claiming Space in a Man-Made World*, Verso, London, 2020.
- Macchi S. (a cura di), *La città delle donne. Un approccio di genere alla geografia urbana*, Patron, Bologna, 2006.
- Mazzette A. (a cura di), *L'urbanità delle donne. Creare, faticare, governare ed altro*, Franco Angeli, Milano, 2006.
- McIlwaine C., *The Future of Cities is Female*, 2018: <https://www.urbanet.info/gender-based-violence-cities/>
- Nesti G., *Città intelligenti, città di genere*, Carocci, Roma, 2016.
- Nesti R., *Game-Based Learning. Gioco e progettazione ludica in educazione*, ETS, Pisa, 2017.
- ONU, *State of the World's Cities Report 2012/2013: Prosperity of Cities*, 2017: <https://bit.ly/3tgWrbO>.
- Perez C.C., *Invisibili*, Einaudi, Torino, 2020.
- Perrone C., *DiverCity. Conoscenza, pianificazione, città delle differenze*, FrancoAngeli, Milano, 2010.
- Perrone C., *Confini, movimenti, luoghi. Politiche e progetti per città e territori in transizione*, Donzelli, Roma, 2019.
- Poli R., *Lavorare con il futuro*, Egea, Milano, 2019.
- Sartori C., *La politica delle città*, Il Mulino, Bologna, 2007.
- Sclavi M., *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Bruno Mondadori, Milano, 2002.
- Sharp B., *Three Horizons: The Patterning of Hope*, 2<sup>nd</sup> Edition, Triarchy Press, Charmouth, Dorset, 2020.
- Urban Development Vienna, *Manual for Gender Mainstreaming in Urban Planning and Urban Development*, 2013: <https://bit.ly/3BDFawH>.

- Urbact Knowledge Hub, Kneeshaw S., Norman J. (a cura di), *Gender Equal Cities – Rapporto di ricerca, URBACT III*, 2019: <https://bit.ly/3zKn6Ah>.
- Vergragt P., Quist J., *Backcasting for sustainability: Introduction to the special issue*, «Technological Forecasting & Social Change» n. 78, 2011.
- Women's Advisory Committee of the Senate Department for Urban Development, *Gender Mainstreaming in Urban Development*, Senatsverwaltung für Stadtentwicklung, Berlino, 2011: <https://stadtentwicklung.berlin.de>.
- Zajczyk F., *La prospettiva di genere per una città più armonica e condivisa* in Calafati G.A. (a cura di), *Città tra sviluppo e declino. Un'agenda urbana per l'Italia*, Donzelli, Roma, 2015.



## **Scenari di comunità per cittadini lungimiranti: una sperimentazione nella scuola primaria**

di Luca Filosi, Marco Odorizzi, Ilaria Rinaldi, Rocco Scolozzi

L'articolo presenta la sperimentazione di un "esercizio di futuri" pensato per studenti della scuola primaria con due domande di ricerca a due livelli, di contenuto e di metodologia. Da una parte, ci si chiede quali immagini di futuro riguardo la propria comunità hanno i giovanissimi cittadini; dall'altra, in che modo si può far emergere o raccogliere tali immagini di futuro e a partire da quale età può essere proposta una reale riflessione collettiva sui futuri delle rispettive comunità.

Queste domande emergono da premesse quali l'importanza dell'esplorare le immagini collettive di futuro e il valore dell'alfabetizzazione ai futuri (*futures literacy*) nella formazione di cittadini del XXI secolo. I paragrafi che seguono specificano meglio ciascuno di questi elementi e il contesto della sperimentazione. I risultati qui presentati sono una selezione di quelli più rappresentativi, funzionali a offrire spunti per un dibattito più che dare risposte analitiche, riportati nella sezione di discussione.

### **Le immagini di futuro riflettono e prefigurano il futuro della società**

Tutte le nostre decisioni si basano su immagini di futuro, dalle scelte individuali e quotidiane ("cosa mi metto oggi?") al nostro progetto di carriera personale ("cosa voglio fare da grande?" o "in quale scuola voglio andare?"), alle decisioni collettive, ad esempio come gestire il cortile del condominio o i beni comuni della comunità, fino alle scelte dell'amministrazione comunale o i programmi di più lungo termine per il territorio. Tutte hanno una qualche immagine di futuro desiderabile, più o meno esplicita, più o meno chiara e condivisa.

Le immagini di futuro sono così importanti nel dare forma alla realtà che il sociologo Fred Polak<sup>1</sup> arrivò a dire che «l'ascesa e la caduta delle immagini di futuro precede o accompagna l'ascesa e la caduta delle culture» (Polak, 1973). Le immagini di futuro riflettono e prefigurano il futuro della società: dove van-

<sup>1</sup> Sociologo, ebreo sopravvissuto all'Olocausto nell'Olanda occupata, nella sua opera *Images of Futures* illustra come le culture hanno dato forma ai propri destini attraverso le immagini collettive di futuro, evidenziando il loro ruolo e il loro potere.

no le immagini, là va la società. D'altra parte, le immagini di futuro sono essenziali per la sopravvivenza dell'identità di una società.

Le immagini di futuro si formano in modo spontaneo nella nostra mente, come "automatica" attività cognitiva di sintesi e assegnazione di significato alle informazioni che raccogliamo o che ci arrivano. Le stesse immagini di futuro possono essere influenzate in modo consapevole o assimilate in modo passivo e inconscio. Semplificando, i futuri immaginati possono orientarsi verso due estremi opposti: nella direzione di un futuro chiuso e poco incerto (es. grazie alla tecnologia) o nella direzione di una molteplicità di futuri aperti. In questi due orientamenti il ruolo di ciascun cittadino cambia notevolmente nel quadro di una complessa relazione con l'incertezza della realtà sociale.

### **Alfabetizzazione ai futuri**

La consapevolezza dell'impatto delle immagini di futuro sul presente fa parte delle competenze della cosiddetta *futures literacy*, o "alfabetizzazione ai futuri" (Miller, 2015). Sapere "leggere" i cambiamenti e "scrivere" una varietà di futuri costituiscono una forma di alfabetizzazione. Come l'alfabetizzazione tradizionale (leggere e scrivere) ha ampliato la nostra libertà (potendo leggere idee di altri e formare o condividere le nostre), la diffusione della *futures literacy* si propone di sviluppare la libertà del singolo e delle comunità per democratizzare i futuri (Miller, 2018, 2019). Permettersi di immaginare molteplici futuri possibili consente di prepararsi agli scenari possibili e di decidere verso quali di questi cercare di dirigersi. Il fatto che i futuri siano molteplici e aperti ci chiama in causa nel riconoscere la personale responsabilità di influenzarli. Così, l'alfabetizzazione ai futuri implica da una parte la capacità di aspirare a una varietà di futuri desiderabili, dall'altra la possibilità di orientare il presente verso futuri collettivamente desiderabili.

La definizione di futuri collettivamente desiderabili, quindi di futuro come costruzione sociale, secondo l'antropologo Appadurai (2013) rappresenta il fondamento dell'identità di una comunità e delle sue potenzialità di sviluppo. Se cambia radicalmente la loro definizione cambia l'identità della società stessa. Per contro, se non elaboriamo noi (o la comunità) i nostri futuri forse lo faranno altri, si pensi alle multinazionali con fatturati pari a reddito di interi Paesi sovrani o alle forze politiche che ci propongono futuri preconfezionati.

Pensare ai futuri possibili in modo collettivo è indispensabile per far convergere le intenzioni e le azioni dei diversi attori della comunità e promuovere un'innovazione sociale. Tutto ciò permette di "usare i futuri nel presente" in modo consapevole, mentre facciamo scelte che impatteranno la nostra vita e quella degli altri, quando consideriamo le conseguenze di breve e lungo periodo, quando consideriamo scenari alternativi.

## Educare cittadini lungimiranti

La missione della scuola e della comunità educante è quella di crescere cittadini proattivi, capaci di scelte consapevoli e responsabili delle peculiarità della propria comunità (Bonesini *et al.*, 2017). Il risultato atteso di ogni investimento in questa direzione è quello di riuscire a creare futuri aperti di realizzazione personale e collettiva, connettendo i futuri personali a quelli collettivi, superando la dicotomia tra ottimismo e pessimismo, attraverso un atteggiamento proattivo basato su visioni a lungo termine e pensiero critico (Bodinet, 2016; Miller, 2015). L'educazione dovrebbe promuovere un'attitudine intraprendente e responsabile verso i futuri possibili e desiderabili.

In effetti, cittadini con un forte orientamento personale verso il futuro fanno scelte più orientate alla sostenibilità (Eastman *et al.*, 2020; Wittmann & Sircova, 2018), più facilmente si impegnano nel volontariato (Maki *et al.*, 2016) meno facilmente adottano comportamenti immorali o criminali (Monroe *et al.*, 2017), sono più disposti a farsi carico di costi e sforzi oggi per favorire i futuri desiderabili (Joireman & Liu, 2014; Zhu *et al.*, 2020). Il miglioramento dell'orientamento al futuro delle persone, in particolare la continuità con il proprio sé futuro, è stato proposto per mitigare gli atteggiamenti problematici legati all'autocontrollo, ad esempio nei comportamenti delinquenti o nel gioco d'azzardo (van Gelder *et al.*, 2015). Autostima e benessere psicologico sono legati all'orientamento o senso del futuro in un circuito causale retroattivo, in cui si influenzano reciprocamente (Seginer, 2017); in altre parole, i cittadini più lungimiranti in genere hanno un maggior benessere psicologico e viceversa.

D'altra parte, essere cittadini proattivi è complicato, anzi sempre più difficile in tempi di crescente incertezza, in cui la società e gli individui sono tentati, o invitati, a chiudersi in "bolle di presente", in un "presente sottile" (Poli e Arnaldi, 2012) senza passato o futuro significativi, per paura di un futuro e un presente pieni di incertezze. Le incertezze inducono ad una miopia temporale, in cui si limitano gli orizzonti e si riduce l'importanza delle condizioni future (*temporal discounting*), che finisce per promuovere comportamenti e scelte meno sostenibili (Olsen e Tuu, 2021; van der Wal *et al.*, 2018).

Potremmo distinguere due categorie estremizzate: il "cittadino indifferente" e il "cittadino lungimirante". Il primo rappresenta l'involuzione del cittadino a individuo autocentrato, essenzialmente un consumatore di servizi e prodotti, interessato a soddisfare presto i propri bisogni primari o indotti, senza una prospettiva dalla quale valutare le conseguenze nel medio e lungo termine. Questa sua urgenza quando non soddisfatta gli crea facilmente frustrazione e apatia. In ogni caso, lo stesso limitato orizzonte lo porta ad un atteggiamento reattivo verso gli eventi e di fronte ai cambiamenti non desiderabili ("sorprese") cerca colpe e responsabilità altrui.

Il "cittadino lungimirante" si interessa della propria storia e della storia della propria comunità o di chi condivide il suo tempo. Il suo orizzonte di

percezione, osservazione e azione è abbastanza ampio da includere e interagire con quello di altri cittadini e lo porta a intravedere la propria realizzazione come collegata a quella della comunità in cui vive. Attenzione e osservazione lo allenano a comprendere meglio i cambiamenti, che cerca di distinguere tra quelli incontrollabili e quelli influenzabili dalle proprie azioni (rispetto ai primi si prepara per adattarsi, rispetto ai secondi prepara strategie d'intervento). Attraverso tutto ciò il cittadino lungimirante in qualche modo "possiede" il proprio tempo e riconosce le proprie responsabilità.

Ovviamente, queste due categorie sono semplificazioni, fittizie ma utili a rappresentare due possibili direzioni di sviluppo della cittadinanza o delle comunità di oggi. Questi due tipi di cittadini hanno priorità differenti, percepiscono diversamente il mondo e sé stessi e sono guidati da valori opposti. Queste caratteristiche comportano conseguenze individuali e collettive.

Tabella 1 – Caratteristiche distintive del cittadino indifferente e del cittadino lungimirante.

	<b>Cittadino (o comunità) indifferente</b>	<b>Cittadino (o comunità) lungimirante</b>
<b>Priorità</b>	La cosa più importante è il presente, ciò che dà benefici immediati e che soddisfa bisogni di breve termine.	Le cose importanti sono il percorso e la meta, il senso che si può costruire lungo il percorso.
<b>Percezioni</b>	Vive nella "bolla del presente" in cui percepisce essenzialmente bisogni primari e il presente è "sottile", senza un prima (un passato) e senza un dopo (un futuro), sfuocati sullo sfondo.	Si percepisce responsabile nel riconoscere il passato e contribuire ai futuri desiderabili nella ricerca della propria realizzazione (felicità in vita).
<b>Valori</b>	Caratterizzati dall'immediatezza e dall'urgenza ("meglio un uovo oggi che... domani non si sa").	Oltrepassano il presente, superando le forme di egoismo verso cui la realtà di oggi ci invita.
<b>Conseguenze</b>	Il processo di chiusura nella "bolla del presente" è auto-rinforzante (un circolo vizioso), può arrivare a forme di patologia individuali e collettive (es. depressione, apatia, asocialità).	La realizzazione personale si rinforza con quella della propria comunità, contribuendo alla creazione di comunità resilienti e proattive.
<b>Attitudine</b>	<i>Chiuso nella propria bolla del presente, aspetta o reagisce agli eventi, delega responsabilità, cercando colpe.</i>	<i>Guarda ad un orizzonte ampio e condiviso, anticipa i cambiamenti, dà significato al proprio tempo, coltivando futuri originali.</i>

Aiutare gli insegnanti, la scuola e le comunità a formare "cittadini lungimiranti" e promuovere una "democratizzazione dei futuri" tramite la diffusione della *futures literacy* costituiscono le motivazioni che hanno ispirato la sperimentazione nata dalla collaborazione tra la Fondazione Trentina Alcide De Gasperi e la startup dell'Università di Trento -skopia Anticipation Services®.

## **La missione educativa della Fondazione Trentina Alcide De Gasperi**

La Fondazione Trentina Alcide De Gasperi, costituita nel 2007 per gestire il Museo Casa De Gasperi di Pieve Tesino (TN) e attualizzare la lezione democratica dello statista trentino attraverso vari format e progetti, fin dalla sua nascita ha trovato nell'attività educativa uno dei perni fondamentali della sua mission. Nei suoi percorsi educativi la vicenda storica di un testimone d'eccezione del secolo scorso diviene lo strumento narrativo attorno a cui dare corpo alla definizione dei valori fondamentali sottesi al vivere civile e democratico. In questo, la Fondazione si è sempre mossa in perfetta coerenza con i principi più recentemente richiamati dalla legge 20 agosto 2019, n. 92 che ha sancito l'“Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica” e che fa delle istituzioni scolastiche il luogo deputato a “formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri”.

Nell'alveo di questa attività educativa, cresciuta e definitasi negli anni, la Fondazione si è trovata progressivamente a rinnovare un approccio legato inizialmente all'alta formazione per adeguarlo alle esigenze di fruitori differenziati. In particolare, un indirizzo di sviluppo fortemente caratterizzante è stato quello di ampliare l'età d'accesso alle proposte didattiche fino alla prima età scolare, nella convinzione – suffragata dagli ultimi rilievi pedagogici – che sia possibile e anzi opportuno avviare un'educazione al metodo democratico e ai suoi valori fondamentali già a livello di scuola primaria. Concetti come quello di bene comune, di diritti e doveri, di solidarietà e partecipazione, di responsabilità o di rispetto di sé stessi e degli altri sono presenti nella vita quotidiana di bambini e bambine. I percorsi proposti dalla Fondazione in questo senso si prefiggono di creare una sensibilità condivisa con il corpo docente e di aprire degli spazi che consentano a questi concetti di emergere dall'esperienza concreta, rendendosi così percepibili, interpretabili e quindi acquisibili. L'approfondimento e lo storytelling storico strutturato a partire dalla testimonianza degasperiana sono strumentali a dare forma a questo piccolo universo di pensiero civile e consentono di dedurre dall'esperienza concreta del passato situazioni emblematiche da riportare al presente.

### **Il metodo: scenari in classe**

Il laboratorio sperimenta la costruzione e l'uso di scenari strategici nelle classi della scuola primaria. Gli scenari strategici sono intesi come descrizioni qualitative, coerenti e rilevanti di futuri ipotetici alternativi che possono fungere da base per l'azione. La costruzione degli scenari è ispirata al metodo qualitativo noto come “scenario planning”, diffuso dalla Global Business Network a partire dalle applicazioni dagli anni Settanta (Schwartz, 2012).

Il metodo si basa sull'individuazione delle variabili più incerte e più impattanti rispetto alla questione strategica, con cui si definisce un "quadrante degli scenari" e si distinguono quattro "mondi possibili". L'intento di costruire scenari strategici non è quello di fare previsioni o raccontare storie "vere" di futuro; il futuro "reale" conterrà probabilmente elementi di tutti e quattro gli scenari. L'obiettivo è imparare dagli scenari, ottenere informazioni su cosa potrebbe cambiare, perché potrebbe mutare e cosa potrebbe significare questa conoscenza per le decisioni di oggi.

Nella sperimentazione gli scenari sono il punto di partenza di una riflessione di gruppo, pensata per stimolare in modo giocoso il dialogo e l'immaginazione su scenari di vita quotidiana nella propria comunità. Qui le incertezze più rilevanti sono predefinite, semplificando il metodo originale, e relative a due aspetti della convivenza in una comunità, base della cittadinanza: regole e collaborazione. Questi sono considerati nei loro possibili estremi: mancanza vs. rispetto di regole, individualismo ("soli") vs. collaborazione ("insieme"). Dalla combinazione dei possibili estremi emergono gli scenari o quattro comunità possibili:

- insieme senza regole
- insieme con regole
- soli senza regole
- soli con regole

Questi quattro scenari rappresentano molte situazioni reali, in diversi contesti, che potremmo distinguere tra microcosmo (famiglia, gruppo di pari) e macrocosmo (paese-comune di residenza, valle, provincia, nazione) dei giovani cittadini.

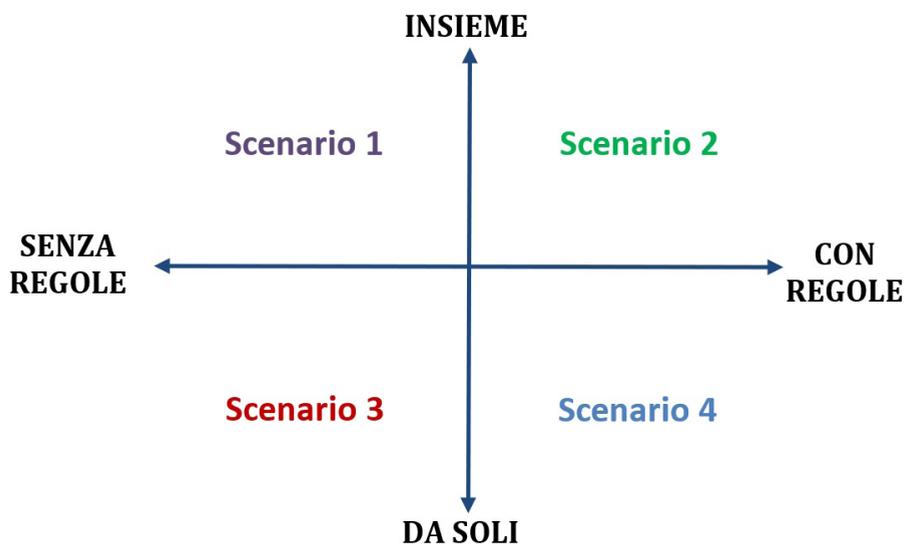


Figura 1 – Quadrante degli scenari.

## **Il laboratorio: giocare agli scenari, immaginare azioni per orientare il presente**

Il laboratorio è anticipato da attività propedeutiche, gestite autonomamente dall'insegnante, seguito da una riflessione successiva al laboratorio, proposta anch'essa in autonomia. Il laboratorio vero e proprio è condotto da due facilitatori formati e consiste in circa due ore di attività, ciascuna condotta attraverso alcune domande chiave, secondo la seguente scaletta:

- I. *Gioco di Polak*
  - a. qual è la tua posizione rispetto al futuro?
    - i. il futuro sarà migliore/peggiore
    - ii. possiamo fare qualcosa/non fare nulla
  - b. cosa possiamo imparare dalle posizioni altrui?
- II. *Visualizzazione degli scenari*
  - a. che titolo daresti a ciascun scenario se fosse un film?
  - b. cosa può succedere di solito in ciascuno di essi?
- III. *Immersione negli scenari*
  - a. dove siete tu e la tua classe nel quadrante degli scenari?
  - b. dove è la tua comunità?
  - c. dove potremmo essere in futuro?
- IV. *Conversazione strategica*
  - a. quali cambiamenti (che non possiamo controllare) potrebbero portarci in scenari diversi da dove siamo o da dove ci piacerebbe essere?
  - b. cosa potremmo fare per spingere la realtà verso lo scenario che desideriamo (o rimanerci)?

Ogni attività prevede il movimento. Le domande chiave sono di tipo maieutico, non prevedono risposte corrette né alcuna valutazione, ma intendono facilitare riflessioni libere. Il gioco di Polak, ispirato a precedenti esperienze (Hayward e Candy, 2017), consiste essenzialmente in due domande: come sarà il futuro e cosa possiamo fare noi, a cui si risponde inizialmente in silenzio solo muovendosi nello spazio. Nella visualizzazione degli scenari si invitano i bambini a rappresentare il mondo assegnato al proprio gruppo di lavoro in modo creativo, tramite disegni, sketch di improvvisazione (scenette) e brevi testi liberamente scelti e condivisi in plenaria. L'immersione negli scenari è un gioco con bollini adesivi colorati, in cui si risponde individualmente o in gruppetti posizionando un bollino di colore diverso per ciascuna domanda nel quadrante degli scenari. La conversazione strategica, infine, è una riflessione collettiva sui cambiamenti e sulle azioni possibili, in cui il facilitatore annota le risposte in modo visibile a tutti.

## I primi risultati dell'esperienza con le scuole della Val di Non, della Valsugana e del Tesino

Il laboratorio di futuro è stato sviluppato per la prima volta nel febbraio 2020 all'interno del percorso di formazione "Vitamina C: cittadinanza in pillole", nato su impulso della Comunità della Val di Non e coordinato dalla Fondazione Trentina Alcide De Gasperi in collaborazione con la Cooperativa Sociale Young Inside. L'iniziativa ha coinvolto sette scuole primarie della Val di Non (Provincia Autonoma di Trento), interessando un totale di 224 alunni e 16 insegnanti.

L'anno successivo, nel marzo 2021, il laboratorio è stato svolto nell'ambito di un nuovo percorso di educazione alla cittadinanza denominato "Pionieri: alla ricerca di un futuro comune" organizzato dalla Fondazione con il sostegno della "Strategia Nazionale per le Aree Interne – Area del Tesino" nel territorio della Valsugana e del Tesino (Provincia Autonoma di Trento). Alle attività, svolte parzialmente in presenza e in parte da remoto, hanno partecipato 198 alunni e 28 docenti di sei scuole elementari. Nella Tabella 2 si riportano il numero di alunni, le classi e la popolazione di ciascun comune interessato e la quota per dare un'idea della dimensione delle comunità di montagna coinvolte.

Tabella 2 – Scuole e classi coinvolte.

<b>Attività anno scolastico 2019/2020</b>	N. alunni	Classi	Ab. comune (2020)	Altitudine (m s.l.m)
Scuola primaria Romeno (IC Fondo Revò)	40	III, IV	1394	962
Scuola primaria Cavareno (IC Fondo Revò)	22	V	1112	983
Scuola primaria Flavon (IC Bassa Anaunia)	26	IV, V	532	575
Scuola primaria Coredo (IC Taio)	28	IV (A, B)	1630	831
Scuola primaria Cles	63	IV (A, B, C)	7052	658
Scuola primaria Tassullo (IC Bassa Anaunia)	29	IV, V	1868	546
Scuola primaria Revò (IC Fondo Revò)	16	V	1267	724
<b>Attività anno scolastico 2020/2021</b>				
Scuola primaria Pieve Tesino (IC Strigno e Tesino)	62	I, II, III, IV, V	627	843

Scuola primaria Ospedaletto (IC Strigno e Tesino)	29	III, IV, V	786	360
Scuola primaria Scurelle (IC Strigno e Tesino)	15	V	1388	375
Scuola primaria Samone (IC Strigno e Tesino)	9	V	557	700
Scuola primaria Borgo Valsugana (IC Borgo Valsugana)	62	IV (A, B, C)	6842	386
Scuola primaria Grigno (IC Borgo Valsugana)	21	IV (E, F)	2124	263

Mentre si scrivono queste righe, le attività del 2021 sono state ancora una volta posticipate a causa della sospensione delle attività didattiche nella provincia, così di seguito si riportano solo commenti qualitativi e alcune considerazioni più generali sulla sperimentazione ancora in corso.

Una prima valutazione riguarda il metodo, ovvero la scaletta di attività pensate per un'età inedita per i progettisti, esperti di *futures studies* ma alla prima esperienza in un laboratorio alle elementari. Dall'osservazione partecipante e dai commenti delle insegnanti l'attività ha coinvolto con piacere gli studenti e ha mantenuto la loro attenzione e concentrazione sul tema, pur essendo astratto.

Nel gioco di Polak, i bambini hanno riempito principalmente lo spazio delle risposte "il futuro sarà migliore" + "possiamo fare qualcosa", in ordine di scelta segue la combinazione "futuro peggiore" + "possiamo farci qualcosa" e "futuro migliore" + "non possiamo farci nulla", quasi sempre vuoto è stato lo spazio della combinazione "futuro peggiore" + "non possiamo farci nulla". Tra i nomi associati ai gruppi-combinazione ci sono "ottimisti incalliti", "delusi", "cambiatrici di futuro", "sognatori", "arrendevoli", "disfattisti". Interessanti (e più importanti) sono state le risposte alla domanda finale del gioco di Polak (cosa possiamo imparare dagli altri gruppi): "potremmo imparare che non bisogna scoraggiarsi", "potremmo imparare che anche nel brutto c'è speranza", "potremmo imparare ad accettare anche le cose che non ci piacciono e non possiamo cambiare".

Nell'attività sugli scenari, la rappresentazione di un evento tipico del mondo assegnato ha fatto riflettere e divertire, coinvolgendo spesso tutti i membri dei gruppi di lavoro nei diversi ruoli individuati (disegnatori, presentatori o narratori, scrittori, attori).

Il contenuto degli scenari descritti ha riguardato quasi sempre gli ambiti di vita quotidiana dei bambini come la scuola, il parco giochi, il proprio paese o frazione. Citiamo alcuni titoli definiti dai gruppi, per lo scenario 1 (vedi fig. 1): "La discriminazione", "A tutta velocità senza limiti"; per lo scenario 2: "I col-laboratori", "Una giornata al maso"; per lo scenario 3: "Una misera vittoria",

“Le avventure solitarie con cane e il gatto”; per lo scenario 4: “La distruzione (nella scuola)”, “Un mondo triste”.

L’immersione negli scenari (“il gioco con il bollini”) ha dato risultati interessanti: la maggior parte dei bambini percepisce la propria classe posizionata nel quadrante in alto a destra (scenario 2), con diverse gradazioni (posizioni intermedie nel quadrante) e qualche eccezione (bollini in altri quadranti). Il proprio paese si posiziona spesso nello stesso scenario 2 o nei quadranti 1 o 4, mai nel 3. Questo significa che i bambini, partecipanti al laboratorio, tendono a pensare che nel proprio mondo le persone agiscono insieme e seguono generalmente le regole conosciute. Nella proiezione al futuro invece generalmente le valutazioni divergono ampiamente, con una netta preponderanza degli scenari 1 e 4, il che equivale a dire che nel proprio mondo, secondo i bambini, in futuro saremo più individualisti e seguiremo sempre meno le regole.

Anche qui interessanti sono le motivazioni più che le risposte: i cambiamenti che potrebbero portarci dallo scenario 2 (preferibile per tutti) ad altri sono svariati, da semplici atteggiamenti individuali a processi più complessi, citando alcuni esempi: “non pensare alle conseguenze”, “noia”, “bullismo”, “paura”, “ci si arrende”, “rabbia”, “isolamento”, “regole troppo rigide”, “tecnologia”. Alla domanda su quali cose potremmo fare per spingere la realtà verso lo scenario che desideriamo o rimanerci hanno risposto, per esempio: “ascoltarsi”, “fare con la propria testa”, “seguire e dare buoni esempi”, “stare meno al telefono”, “aiutarci a non litigare”, “cambiare le regole”.

### **Valutazioni preliminari e conclusioni**

La conduzione del laboratorio è stata adattata a ciascuna classe in base al livello di interesse e attenzione dei partecipanti; nelle repliche del 2021 è stata sperimentata anche una conduzione remota, con facilitatori collegati alla classe in videoconferenza. In generale, nella sua alternanza di attività variegate e riflessioni la struttura sembra funzionare, in ogni replica sono emerse definizioni o immagini personali di futuri possibili, sia a livello individuale che collettivo. Questo anche se la profondità del ragionamento variava significativamente tra le diverse età, come era lecito aspettarsi.

Il “gioco di Polak” si è rivelato un ottimo “riscaldamento” che ha coinvolto tutti i partecipanti di ciascun gruppo a pensare a voce alta sui futuri e a prendere posizione, quindi funzionale con gli adulti (Hayward e Candy, 2017) quanto con gli alunni della scuola primaria. La domanda su cosa possiamo imparare dalle posizioni di altri, aggiunta in questa occasione, non sempre è stata sviluppata per motivi di tempo, livello di interesse o difficoltà di comunicazione (nella modalità online), ma ha fatto emergere preziosi spunti di ulteriore riflessione sulla capacità di ascolto e sull’apertura a punti di vista diversi.

La “visualizzazione degli scenari” ha raggiunto il suo scopo di immaginare una

pluralità di futuri possibili per la propria comunità. Si conferma anche in ambito scolastico il valore informativo e formativo della costruzione di scenari come processo di apprendimento collaborativo, a prescindere dai risultati: mentre visualizziamo più futuri possibili emergono nuove domande, che possono suggerire strategie anticipanti. La costruzione di scenari si conferma utile ad arricchire la propria “libreria” di futuri pensabili. Se ipotizziamo un solo futuro o un solo tipo di futuri (es. solo positivi o solo negativi) sarà più facile diventare cittadini passivi (ci giustifica!), caratterizzati da un atteggiamento di attesa (o pretesa) che altri facciano qualcosa, tra fatalismo e lamentela inattiva (“il mondo sta andando così, non è colpa mia e non posso farci nulla”) o ottimismo semplicistico (“tutto andrà bene comunque”). Se siamo in grado di immaginare più futuri possibili e sappiamo identificare le forze di cambiamento che potrebbero provarli, abbiamo dei riferimenti per agire già oggi, per saper cosa cambiare della realtà in modo da “spingerla” verso gli scenari desiderabili.

A questo scopo è stata funzionale la “conversazione strategica”, in cui sono emersi elementi in genere semplici ma in alcuni casi sorprendenti per originalità e livello di pensiero astratto. Alcuni esempi fra i tanti: la “noia” e la “tecnologia” come forze di deriva verso futuri non desiderabili e il “cambiare le regole” come leva per spingere il presente verso orizzonti più desiderabili.

Particolarmente interessanti sono le differenze nelle posizioni emerse durante il “gioco dei bollini” tra diversi contesti (paesi) ed età dei bambini (classi) che saranno analizzate in altra sede. A un primo sguardo sembrano suggerire diverse dinamiche e relazioni con il clima di classe, il contesto educativo familiare, addirittura con le caratteristiche della specifica comunità. In alcuni casi, infatti, è stato spontaneo cercare o trovare dei collegamenti con le caratteristiche della comunità (più conflittuale o collaborativa) e dell’ambiente di vita (qualità dell’abitato o semplicemente del parco giochi pubblico) ma dovrebbero essere analizzati tramite un’apposita indagine etnografica.

Possiamo qui concludere che le dimensioni del tempo e della comunità sono emerse in modo naturale e spontaneo nel laboratorio. Il ragionamento riguardo una varietà di scenari possibili e un eventuale obiettivo realizzabile, non limitato quindi all’analisi di ciò che è stato o di ciò che è già, ha stimolato i giovani cittadini, i bambini e le bambine partecipanti, ad elaborare una propria visione di medio periodo, superando l’orizzonte del presente, in cui soddisfare solamente le necessità dell’oggi.

L’esperienza nell’ambito della classe ha consentito a ciascuno di visualizzare e in parte simulare i meccanismi di partecipazione all’interno di una collettività e di definire in maniera non banale la propria posizione e il proprio ruolo nel confronto, alle volte dialettico, tra le scelte individuali e quelle della comunità. Sviluppare progetti analoghi a questo è possibile, ed anzi auspicabile, per riuscire a gettare le fondamenta di percorsi educativi volti a costruire comunità consapevoli e lungimiranti e dare così forma agli auspici dei padri costituenti convinti – come ebbe a dire uno di essi, Pietro Calamandrei – che “trasformare i sudditi in cittadini è miracolo che solo la scuola può compiere”.

## Bibliografia

- Appadurai A., *The future as cultural fact: Essays on the Global Condition*, Verso, Londra, 2013.
- Bodinet J.C., *Pedagogies of the futures: Shifting the educational paradigms*, «European Journal of Futures Research», vol. 4, n. 1, 2016.
- Bonesini A., Brunori F., Cristoforetti L., Scolozzi R., *Made in future: Connessioni, paesaggi, responsabilità. Progetto sperimentale di didattica orientata al futuro e al pensiero sistemico*, Reverdito Editore, Trento, 2017.
- Eastman J.K., Modi P., Gordon-Wilson S., *The Impact of Future Time Perspective and Personality on the Sustainable Behaviours of Seniors*, «Journal of Consumer Policy», vol. 43, n. 2, 2020.
- Garcia D., Granjard A., Lundblad S., Archer T., *A dark past, a restrained present, and an apocalyptic future: Time perspective, personality, and life satisfaction among anorexia nervosa patients*, «PeerJ», 14 settembre 2017.
- Hayward P., Candy S., *The Polak Game, Or: Where Do You Stand?*, «Journal of Futures Studies», vol. 22, n. 2, 2017.
- Joireman J., Liu R.L., *Future-oriented women will pay to reduce global warming: Mediation via political orientation, environmental values, and belief in global warming*, «Journal of Environmental Psychology», vol. 40, dicembre 2014.
- Maki A., Dwyer P.C., Snyder M., *Time perspective and volunteerism: The importance of focusing on the future*, «The Journal of Social Psychology», vol. 156, n. 3, 2016.
- Miller R., *Learning, the Future, and Complexity. An Essay on the Emergence of Futures Literacy*, «European Journal of Education», vol. 50, n. 4, 2015.
- Miller R., *Sensing and making-sense of Futures Literacy: Towards a Futures Literacy Framework (FLF)*, in *Transforming the Future*, Routledge, Londra-New York, 2018.
- Miller R., *Futures Literacy, Media Literacy and the Capability Approach to Freedom*, in Ratajski S. (a cura di), *Media Education as a Challenge*, Academy of Fine Arts in Warsaw, Varsavia, 2019.
- Monroe A.E., Ainsworth S.E., Vohs K.D., Baumeister R.F., *Fearing the Future? Future-Oriented Thought Produces Aversion to Risky Investments, Trust, and Immorality*, «Social Cognition», vol. 35, n. 1, 2017.
- Olsen S.O., Tuu H.H., *The relationships between core values, food-specific future time perspective and sustainable food consumption*, «Sustainable Production and Consumption», vol. 26, 2021.
- Polak F.L., *The image of the future*, Elsevier, Amsterdam, 1973.
- Poli R., Arnaldi S., *La previsione sociale. Introduzione allo studio dei futuri*, Carrocci, Roma, 2012.
- Schwartz P., *The Art of the Long View: Planning for the Future in an Uncertain World*. Crown Publishing Group, Londra, 2012.
- Seginer R., *Future Orientation and Psychological Well-Being in Adolescence: Two Multiple-Step Models*, in Kostić A., Chadee D. (a cura di), *Time Perspective: Theory and Practice*, Palgrave Macmillan, New York, 2017.
- van der Wal A.J., van Horen F., Grinstein A., *Temporal myopia in sustainable behavior under uncertainty*, «International Journal of Research in Marketing», vol. 35, n. 3, 2018.

van Gelder J.-L.V., Luciano E.C., Kranenbarg M.W., Hershfield H.E., *Friends with My Future Self: Longitudinal Vividness Intervention Reduces Delinquency*, «Criminology», vol. 53, n. 2, 2015.

Wittmann M., Sircova A., *Dispositional orientation to the present and future and its role in pro-environmental behavior and sustainability*, «Heliyon», vol. 4, n. 10, 2018.

Zhu J., Hu S., Wang J., Zheng X., *Future orientation promotes climate concern and mitigation*, «Journal of Cleaner Production», vol. 262, 2020.



# **I videogiochi nella comunicazione e nella partecipazione politica. Esperienze recenti e prospettive future**

di Gabriele Giacomini, Teo Petruz

## **Il trend della mediatizzazione**

La partecipazione politica convenzionale è in crisi da diversi decenni. Se, dagli anni Cinquanta agli anni Settanta, i livelli medi di partecipazione elettorale in Europa occidentale non hanno subito cambiamenti significativi, è altrettanto vero che il declino a partire dagli anni Settanta-Ottanta è stato visibile nelle democrazie di lungo corso (Mair, 2002, 2013). Il crescente distacco popolare dalla politica convenzionale è rintracciabile anche nella capacità dei partiti di coinvolgere i cittadini nelle loro attività. Rispetto al passato si registra una minore propensione da parte dei cittadini ad assumere impegni legati alle organizzazioni partitiche (Mair e Van Biezen, 2001). La tendenza comune è stata una sorte di emorragia degli iscritti, fino a far pensare a “partiti senza membri” (Scarrow, 2000).

In corrispondenza alla crisi della partecipazione tradizionale (manifestazioni pubbliche, attività partitiche, impegno amministrativo locale ecc.), si è verificata una diffusione crescente dei media nella società, prima radio-televisivi e poi digitali. In questo contesto, si è affermato un processo di progressiva “mediatizzazione della politica”: l’azione politica e la partecipazione dei cittadini avvengono con forme nuove, all’interno dello spazio mediatico. Almeno a partire dagli anni Ottanta, la mediatizzazione è uno dei trend più caratteristici della politica democratica: la politica democratica da “mediata” è diventata progressivamente “mediatizzata” (Mazzoleni, Schulz 2009; Strömbäck, 2008). Sia gli attori istituzionali sia i cittadini tendono a conformare le proprie azioni e i propri comportamenti ai formati del sistema mediale di riferimento. Tanto la dialettica istituzionale, tesa alla deliberazione, tanto quella più informale, volta alla comunicazione, alla creazione del consenso e alla partecipazione popolare, entrano in una stretta relazione con il sistema mediale, nelle sue varie declinazioni (Esser, 2013).

Con il web 2.0, in particolare, si riduce la tipologia di comunicazione “unilaterale” da parte della classe politica (tipica dei mass media), ma è stato abilitato un rapporto “a due sensi”, volto ad un maggiore coinvolgimento, con i cittadini partecipi dei flussi informativi (Kurkenmeier *et al.*, 2013). Le piattaforme non solo permettono, ma incentivano la pubblicazione di contenuti da parte degli utenti, e le forme di espressione aumentano in quantità e varietà: è

la nascita del prosumerismo (Toffler, 1980; Ritzer *et al.*, 2012), in cui il consumatore di informazioni contribuisce direttamente alla produzione delle stesse, e della “silly citizenship” descritta da Hartley (2010), in cui piccoli gruppi o individui possono esprimere il proprio credo politico senza essere rappresentanti qualificati (i politici di professione di weberiana memoria) o eletti. Dunque, la partecipazione politica tradizionale, centrata sui partiti, si sfarina e diminuisce in intensità, ma parallelamente emergono inedite forme di partecipazione, che sono diverse da quelle del passato (Sorice, 2019) e che spesso utilizzano le tecnologie digitali.

I videogiochi sono dei giochi gestiti da dispositivi elettronici che consentono di interagire con le immagini di uno schermo. Con l'avanzare della capacità tecnologica, i videogiochi hanno registrato recentemente una crescita esponenziale per quanto riguarda la sofisticazione, la diffusione fra la popolazione e il fatturato dell'industria di riferimento. Si stima che nel 2018 il mercato dei videogiochi abbia raggiunto nei soli Stati Uniti i 43,4 miliardi di dollari, con un incremento del 18% rispetto al 2017<sup>1</sup>. I videogiocatori sono stimati essere circa 2,7 miliardi di persone nel mondo<sup>2</sup>. Attualmente l'industria del videogioco è una delle più redditizie, ed è abbastanza trasversale per quanto riguarda il suo pubblico: l'età media dei videogiocatori è di 34 anni, con un rapporto equilibrato di giocatori di sesso maschile e femminile (The ESA, 2020; IIDEA, 2020).

Ad accorgersi delle potenzialità del settore in termini di comunicazione e di coinvolgimento della popolazione sono state, innanzitutto, diverse aziende commerciali, le quali hanno puntato molto sulla sponsorizzazione di team di e-sport e sul marketing legato al gaming (Mau *et al.*, 2008). Particolarmente attive nel marketing videoludico sono aziende come Nvidia e AMD, leader nella produzione di hardware di alto livello, o come Razer e Logitech, nel settore delle periferiche. Ma anche altri marchi si sono avvicinati al settore, primi tra tutti i soft drink: Red Bull e Monster Energy sono brand estremamente riconoscibili grazie al loro coinvolgimento nel settore dei videogiochi (Petermeier, 2020).

Anche se, storicamente, il rapporto tra mondo del gaming e politica è stato spesso difficile e conflittuale<sup>3</sup>, negli ultimi anni la classe politica ha iniziato ad approcciarsi al videogioco come strumento comunicativo e di engagement de-

<sup>1</sup> Dati *The Entertainment Software Association*: <https://bit.ly/3n0bhlZ>.

<sup>2</sup> Dati *Statista*: <https://bit.ly/3kOLD0u>.

<sup>3</sup> Uno dei primi casi di controversie si ha nel 1993, quando *Mortal Kombat* e *Night Trap* vengono portati all'attenzione del Congresso statunitense, accusati di contenere rappresentazioni realistiche e disturbanti di violenza. In seguito, viene creato nel 1994 l'Entertainment Software Rating Board, ESRB, ente di regolazione dei videogiochi che valuta i titoli in vendita. Nel 2005 la senatrice Hillary Clinton propone nuove leggi a regolamentazione dei videogiochi a seguito dello scandalo “*Hot Coffee*” che coinvolge il videogioco *Grand Theft Auto San Andreas*, che contiene all'interno del suo codice scene sessuali esplicite (Fahey, 2005). Più e più volte negli anni i videogiochi vengono indicati da figure politiche di diversi schieramenti come pericolosi, ma il settore ha continuato a crescere.

mocratico, cominciando a riconoscere che il medium ludico raggiunge gruppi ampi ed eterogenei di cittadini, di diversa età ed estrazione sociale, e soprattutto una fascia sempre più adulta di popolazione (The ESA, 2020; IIDEA, 2020): il videogioco non è prerogativa di bambini o adolescenti ma raggiunge gli adulti, maggiorenni e quindi potenziali elettori. Ecco che i videogiochi diventano uno dei molti canali di “collegamento” fra politici e cittadinanza: non sostituiscono le modalità tradizionali ma si affiancano ad esse, non rivoluzionano le forme di mobilitazione politica ma “convergono”, rinnovandole (Jenkins, 2014; Giacomini, 2018).

Questo articolo intende esplorare l’uso politico, comunicativo e partecipativo dei videogiochi. Si tratta di una rassegna ragionata che ripercorre la storia dei “political campaign games” (Bossetta, 2019; Sisler, 2005) per arrivare ad un’analisi delle campagne elettorali di Barack Obama nel 2008 e di Joe Biden nel 2020. Questo contributo ha come obiettivo situare, nell’ambito degli studi sulla mediatizzazione della politica e dell’innovazione democratica, l’emergere della comunicazione e della partecipazione videoludica, sottolineando la crescente rilevanza del fenomeno sociale nel panorama internazionale, oltre che la necessità di ulteriori studi scientifici sull’argomento. Il focus sulle due recenti campagne presidenziali americane, in particolare, permette di evidenziare le differenze qualitative e quantitative circa i principali approcci all’utilizzo del videogioco come mezzo di comunicazione, di attivazione e di mobilitazione politica. Infine, verranno proposte considerazioni conclusive sui possibili sviluppi futuri.

### **La *gamification* e i videogiochi come strumenti di engagement politico**

La *gamification* è una tecnica che prevede l’uso di elementi di giochi e *game design* in contesti non ludici. Come viene definita da Burke (2014), è l’uso di «meccaniche di gioco ed esperienze di design per coinvolgere e motivare digitalmente le persone a raggiungere i propri obiettivi». Gli elementi vengono estrapolati dal contesto ludico allo scopo di stimolare la motivazione della persona a partecipare: barre di progresso, classifiche, punteggio, missioni sono solo alcuni degli elementi sopracitati che vengono usati per creare engagement nella persona e motivarla al raggiungimento di obiettivi, influenzandone di fatto il comportamento. L’uso della *gamification* è consolidato per quanto riguarda le pratiche del marketing commerciale e della fidelizzazione del cliente.

Nel panorama politico, invece, il ricorso alla *gamification* è di minore entità rispetto all’uso delle grandi aziende commerciali, ma in crescita. Nell’era della mediatizzazione, i politici ricorrono a strumenti innovativi, come lo *storytelling* (Salmon 2014). Più recentemente, per i politici la *gamification* può essere un modo per raggiungere – coinvolgendoli – i giovani adulti lontani dalla politica, scettici nei confronti dell’autorità, che disapprovano lo stile comunicativo tra-

dizionale dei partiti e le loro modalità convenzionali di partecipazione (Mahnic, 2014). Non soltanto viene “gamificata” la comunicazione e la propaganda nei media digitali, ma si ricorre anche al videogioco come strumento pensato ad-hoc per attivare e mobilitare i sostenitori di un partito o di un candidato. In questi casi, il cittadino non è più semplicemente immerso nella storia proposta dal politico o dal partito, ma è chiamato in diversi modi a farne parte, a contribuire attivamente alla sua costruzione (Rose, 2012).

Michael Bossetta (2019) caratterizza così i “political campaign games”, ovvero i videogiochi politico-elettorali: «Funzionano come pubblicità politica, contengono contenuto politico di parte e sono sviluppati nel contesto di una campagna elettorale». Sono giochi creati da gruppi civici indipendenti, commissionati da politici, o sviluppati da singoli sviluppatori con lo scopo di persuadere l’utente a sostenere una determinata personalità politica o un certo partito, promuovendo engagement dei cittadini.

Un esempio recente di gamification della comunicazione, nel panorama politico italiano, riguarda Matteo Salvini, leader della Lega. Le campagne 2018 e 2019 del concorso “Vinci Salvini” cercavano di aumentare il numero delle interazioni sulle pagine social dell’esponente della Lega, in modo da aumentare il numero di persone coinvolte dal messaggio politico ma soprattutto di fidelizzare i propri follower. Utilizzando elementi del *game design*, le classifiche e i premi, il team di Salvini ha raccolto i dati degli iscritti, in modo da poter profilare efficacemente i follower: per l’iscrizione al concorso era richiesto un accesso sul sito [www.vincisalvini.it](http://www.vincisalvini.it) (oggi offline) tramite il proprio account di Facebook. Ai partecipanti era chiesto di mettere like ai post della pagina, in modo da scalare la classifica giornaliera e settimanale, per ricevere diversi premi: telefonate con Matteo Salvini, la propria foto ricondivisa dalla pagina, un caffè con Salvini con video dell’avvenimento condiviso sui social (Mazzoleni, Bracciale, 2019; Berra, 2019)<sup>4</sup>.

Sempre in Italia, per quanto riguarda il ricorso diretto a videogiochi politici, un esempio è *Missione Bari*<sup>5</sup>, gioco per smartphone del 2019 che promuove la rielezione del sindaco di Bari Antonio Decaro e che vede il giocatore impersonare il Primo cittadino impegnato a risolvere nel più breve tempo possibile i problemi dei cittadini baresi. Il gioco presenta una città di Bari digitale esplorabile e diverse missioni da completare, ed è stato commissionato dallo stesso Decaro. *Call of Salvenee*<sup>6</sup>, invece, è un titolo che prende di mira le idee politiche del leader della Lega Salvini, mettendo il giocatore nei suoi panni mentre combatte contro immigrati, Renzi, Alfano e altri esponenti dell’opposizione per salvare i Marò. Il tono del gioco è chiaramente ironico e non cerca di

<sup>4</sup> Questo non è l’unico esempio di applicazione politica della gamification in Italia: ad esempio Mario Monti nel 2013, sul sito [www.agenda-monti.it](http://www.agenda-monti.it) (oggi offline), forniva badge e distintivi virtuali ai partecipanti più attivi sul sito (Gavatorta, 2013).

<sup>5</sup> La app è scaricabile per dispositivi Android all’indirizzo <https://bit.ly/3n3D19i>.

<sup>6</sup> Sito del gioco: <https://bit.ly/38JtZ9j>.

supportare il leader leghista, ma anzi a criticarlo: l'iniziativa parte dal basso dal creatore Marco Alfieri, senza il sostegno diretto di partiti.

Ma è negli USA che l'uso della *gamification* e di videogiochi a scopo politico è più avanzato. Ad esempio, per quanto riguarda la *gamification*, nel 2016 fu rilasciata l'app ufficiale di Hillary Clinton. L'app, oggi non più disponibile, permetteva a chi la scaricava sul proprio dispositivo di personalizzare un "quartier generale" digitale della campagna elettorale Clinton, di rispondere a quiz e ricevere messaggi riguardanti le elezioni, il tutto per guadagnare punteggio come sostenitore e poter ricevere premi, tra i quali l'autografo di Hillary Clinton (McCormick, 2016).

Per quanto riguarda, invece, il settore dei videogiochi vero e proprio, il contesto internazionale segnala che le tipologie di sviluppo possono essere diverse: si può trattare di videogiochi originali oppure di alterazioni di giochi preesistenti (dette *reskin*). Per quanto riguarda il primo caso, Ian Bogost, game designer fondatore di Persuasive Games, ha lavorato producendo giochi sia a supporto del partito Democratico sia di quello Repubblicano: rispettivamente, ha prodotto *The Howard Dean for Iowa* (2003) e *Take Back Illinois* (2004)<sup>7</sup>. Bogost, dopo aver trattato l'approccio della politica alla produzione di videogiochi nel periodo elettorale del 2004 (Bogost, 2006), ha dichiarato che «ogni maggior candidato politico avrà il suo gioco PlayStation 3» (Bogost, 2008).

Tuttavia, durante la campagna presidenziale del 2008, l'attenzione verso il videogioco prodotto ad-hoc è andata scemando, in favore di un nuovo approccio, tentato durante la campagna elettorale di Barack Obama: pubblicità in-game che sfrutta titoli di videogiochi già esistenti, e che in questo modo può aumentare la platea del pubblico. I team dei partiti politici, esperti in informatica, si concentrano così nel potenziare la presenza in titoli già esistenti, con lo scopo di comunicare il proprio messaggio e di aumentare la partecipazione e il coinvolgimento della popolazione. Se Bogost profetizzava che ogni candidato politico avrebbe avuto il suo gioco PlayStation, oggi si potrebbe ipotizzare che, nel prossimo futuro, ogni gioco PlayStation avrà all'interno uno o più candidati politici (aziende proprietarie permettendo).

In realtà, adattare videogiochi già esistenti a uno scopo politico non è una peculiarità delle campagne statunitensi. Si pensi ai casi di *Super Klaver* e *Super Grüne*, entrambi creati dall'olandese Arthur Dingemans rispettivamente a supporto del Partito dei Verdi olandese e tedesco<sup>8</sup>. Entrambi i giochi sono *reskin* del classico *Super Mario*, con l'idraulico Mario sostituito dai leader dei rispettivi partiti e i nemici da esponenti dei partiti d'opposizione. I giochi usano lo stesso *gameplay* di *Super Mario*, in cui è necessario saltare su diverse piattaforme per raggiungere la fine del livello, raccogliendo monete e sconfiggendo gli avversari

<sup>7</sup> Link dei giochi: <http://persuasivegames.com/game/howarddean> e <http://persuasivegames.com/game/takebackillinois>.

<sup>8</sup> Siti dei giochi: <https://superklaver.nl/> e <https://supergruene.de/>.

saltando sulle loro teste. Ma queste azioni sono ora accompagnate da clip vocali che espongono idee politiche, quali la riduzione delle emissioni inquinanti: un ostacolo del gioco sono infatti ciminiere che emettono fumo e bloccano i progressi finché non vengono disattivate.

I *reskin* sono operazioni semplici che non prevedono la creazione di un motore di gioco o elementi di gameplay innovativi: l'intero sviluppo può essere completato con una relativa facilità, e risponde spesso all'iniziativa di singoli. La novità delle campagne elettorali americani del 2008, del 2012 e del 2020, piuttosto, è stato l'impegno diretto dei team elettorali dei candidati democratici alla Presidenza, che sono "sbarcati" nel mondo virtuale dei videogiochi.

### **Le campagne di Obama e Biden. Dalla propaganda alla partecipazione virtuale**

I due casi principali di uso di videogiochi commerciali per convogliare un messaggio politico e per aumentare il coinvolgimento dei cittadini sono la strategia elettorale di Barack Obama nel 2008 (riproposta anche alle elezioni del 2012) e quella di Joe Biden nel 2020.

Con l'arrivo di connessioni Internet sempre più veloci, i videogiochi sono passati dall'essere prodotti completi consegnati all'utente a diventare sempre più spesso dei servizi in continua evoluzione. Se prima effettuare delle modifiche a un gioco significava andare a modificare un sistema chiuso, ora è possibile per gli sviluppatori mettere mano al codice ed effettuare modifiche che possono toccare solo alcuni aspetti del gioco, essere temporanee, localizzate in base alla regione dell'utente: tutto questo grazie a Internet e alla connessione a un server che la maggior parte dei giochi commerciali richiede. Se prima del 2008 poteva essere più semplice creare un videogioco ad hoc, oggi è possibile far leva sul videogioco commerciale e sfruttare il maggior bacino d'utenza che questo assicura.

Il team di Barack Obama vide quest'opportunità e nel 2008 è stato stipulato un accordo con Microsoft ed EA Games, due colossi dell'industria videoludica (Gorman, 2008; Schulzke, 2012). Microsoft è produttrice della famiglia di console Xbox, nello specifico nel 2008 il modello di punta era l'Xbox 360. EA Games è il publisher principale di videogiochi a tema sportivo: loro le licenze di calcio (*FIFA*), basket (*NBA Live*), football americano (*Madden NFL*), hockey (*NHL*) e NASCAR (*NASCAR*), videogiochi dei quali esce un nuovo capitolo a cadenza annuale. EA Games non si limita solo a giochi sportivi con licenza, ma conta nel suo catalogo anche avventure, sparattutto, giochi di ruolo, musicali, simulazioni. L'accordo per la sponsorizzazione della campagna elettorale di Barack Obama aveva quindi il supporto dei videogiochi EA Games su piattaforma Xbox 360: per esporre al messaggio i giocatori si è scelto di far apparire su dei cartelloni virtuali, all'interno dei giochi, gli slogan e gli inviti al voto del candidato democratico. È così che durante il periodo elettorale in *Guitar Hero*

3, *Burnout Paradise*, *NBA Live 08*, *The Incredible Hulk*, *NFL Tour* e altri titoli, per un totale di diciotto, è stato convogliato il messaggio a mezzo di cartelloni, banner, poster all'interno dei giochi stessi.

Accedere ai titoli è stato semplice in quanto la connessione a Internet richiesta per aggiornarli (il servizio Xbox Live) ha permesso che una modifica da lato server avesse ripercussioni sul lato client, ossia le copie dei singoli videogiochi. Di particolare interesse è il fatto che il messaggio non è stato mandato a chiunque possedesse uno dei giochi elencati, bensì era rivolto ai soli residenti di dieci stati chiave dove il voto anticipato era disponibile: questi erano Ohio, Iowa, Indiana, Montana, Wisconsin, North Carolina, Nevada, New Mexico, Florida e Colorado (Gorman, 2008). Inoltre, i titoli scelti per convogliare il messaggio sono stati nella quasi totalità sportivi, in alcuni casi di azione: si è cercato di raggiungere la popolazione maschile tra i 18 e i 34 anni, una fascia di popolazione ritenuta lontana dalla politica e dalla comunicazione convenzionale a mezzo televisivo o giornalistico. Citando le parole di Van Baker, analista Gartner Inc., «quella maschile, fra i 18 e i 34 anni, è la fascia demografica principale dei videogiochi hardcore, sono difficili da raggiungere perché non guardano molta TV e non leggono molto, quindi è una buona conquista arrivare a quel segmento» (in Gorman, 2008).

Nel 2020 si è visto un ritorno all'uso del videogioco commerciale nella campagna del candidato democratico Joe Biden. In questo caso si è scelto di concentrare la totalità degli sforzi su un unico videogioco, *Animal Crossing: New Horizons* per Nintendo Switch<sup>9</sup>. Il titolo, uscito il 20 marzo 2020 nel mezzo della prima ondata di casi Covid-19, ha venduto al 31 dicembre 2020 più di 31 milioni di copie<sup>10</sup> e conta tra la maggior parte dei suoi utenti persone tra i 20 e i 30 anni, divisi equamente tra uomini e donne (Robinson, 2020). *Animal Crossing* vede il giocatore impegnato a esplorare, decorare e costruire su una pacifica isola tropicale, condividendo gli spazi con diversi animali antropomorfi. Il giocatore è incentivato ad accedere giornalmente per controllare quali personaggi fanno visita, raccogliere risorse come frutta e conchiglie, migliorare i propri rapporti con gli altri abitanti e costruire l'isola dei propri sogni. Il gioco permette e incentiva la condivisione con gli altri giocatori: è possibile far visita a isole di propri amici e accoglierli nella propria, così come creare design da applicare su diversi oggetti di gioco come vestiti per il personaggio, tavoli o altro<sup>11</sup>. Si tratta, quindi, di un contesto ad alto tasso di coinvolgimento e di partecipazione.

Il team di Joe Biden ha sfruttato le potenzialità di *Animal Crossing* come piattaforma e la sua utenza variegata creando il primo settembre 2020 una collezione di design liberamente scaricabili legati alla campagna elettorale (Kelly,

<sup>9</sup> Sito del gioco: <https://bit.ly/3tgKgfl>.

<sup>10</sup> I dati sulle vendite sono tratti dal sito Nintendo, che riporta la classifica dei videogiochi più venduti: <https://nintendo.co.jp/it/en/finance/software/index.html>.

<sup>11</sup> Questi design sono condivisibili senza restrizioni tramite QR Code.

2020; Taylor, Ortiz, 2020). Si potevano trovare sul sito web ufficiale di Joe Biden design da applicare a cappellini virtuali, magliette e cartelli, contenenti slogan e simboli della campagna Biden Harris, così che i giocatori potessero mostrare ad amici e visitatori il proprio sostegno per il candidato democratico. A distanza di un mese, in ottobre 2020, sempre su *Animal Crossing* è stata aperta al pubblico l'isola ufficiale: il Biden HQ, isola a tema in cui sono presenti diversi ambienti (Kelly, 2020). Lo stile dell'isola è ispirato alla cittadina di provincia americana, villette singole disposte lungo le strade principali: una di queste villette è il centro della campagna Biden Harris ed entrando il giocatore può esplorare stanze decorate con poster a sostegno di Biden, con diverse scrivanie e pc che ricordano un ufficio del partito, un negozio dove poter scaricare i design sopra citati e, in cantina, la collezione di modelli di trenino del candidato presidente. Un'altra importante area dell'isola è una replica dei seggi di voto, con alcune cabine, altri poster legati alla campagna Biden Harris e link che rimandano a indicazioni sul voto anticipato. Abitante dell'isola anche l'avatar di Joe Biden stesso, che risponde "No malarkey!" ("Niente sciocchezze!" in italiano – uno degli slogan della campagna) se si apre un dialogo con lui.

È interessante rilevare che non c'era una collaborazione formale tra Joe Biden e Nintendo, a differenza di Barack Obama e Microsoft/EA Games. Il 18 novembre 2020 Nintendo ha rilasciato un comunicato ufficiale in cui ammonisce l'utilizzo di *Animal Crossing* per propaganda politica (Nintendo, 2020). In uno dei punti delle linee guida si può leggere «vi preghiamo di astenerci dall'u-

	<b>Campagna Elettorale Barack Obama (2008)</b>	<b>Campagna Elettorale Joe Biden (2020)</b>
<b>Videogiochi coinvolti</b>	18 titoli EA Games per Microsoft Xbox 360	1 titolo "Animal Crossing: New Horizons" per Nintendo Switch
<b>Accordi con sviluppatori/publisher</b>	Sì	No
<b>Popolazione target</b>	Maschi 18-34 anni	Maschi e femmine 20-30 anni
<b>Diffusione del messaggio</b>	Dieci stati USA (voto anticipato)	Mondiale
<b>Metodi utilizzati</b>	Creazione di immagini da applicare a cartelloni/banner all'interno dei giochi	Uso dell'editor interno per creare contenuti tematizzati, luoghi virtuali visitabili
<b>Fruizione da parte del videogiocatore</b>	Esposizione passiva	Coinvolgimento attivo

Figura 1 – Differenze fra le campagne elettorali analizzate

sare il gioco in maniera inappropriata o di creare contenuti all'interno del gioco che possano essere considerati volgari, discriminatori o offensivi. Vi preghiamo anche di astenervi dall'introdurre politica nel gioco». Il comunicato prosegue ammonendo anche l'uso del gioco per fare marketing di prodotti esterni al videogioco. In ogni caso, queste dichiarazioni arrivano a elezioni concluse, quindi non hanno influenzato l'accesso all'isola Biden HQ o ai design creati per la campagna nel periodo decisivo.

Le campagne elettorali prese in analisi rappresentano le due prospettive con cui è possibile, attualmente, comunicare e promuovere engagement politico attraverso i videogiochi commerciali di maggiore diffusione e successo. La prima consiste nel pubblicizzare ufficialmente la campagna, ed è più tradizionale, la seconda consiste nell'interagire con i cittadini all'interno del videogioco, ed è più innovativa e focalizzata a stimolare la partecipazione (fig. 1).

La scelta dei cartelloni virtuali, nel caso di Obama, rispecchia quella che può essere una situazione reale, in cui una persona subisce la mera esposizione del messaggio elettorale viaggiando in automobile oppure seguendo una partita del suo sport preferito. Il messaggio raggiunge quindi moltissime persone (i messaggi erano presenti in diciotto videogiochi), le quali però lo recepiscono in maniera passiva, mentre sono impegnate a prestare attenzione ad altre attività, quali gareggiare ad alta velocità o scartare avversari mentre si è diretti verso la meta. È possibile teorizzare che alcuni giocatori possano non essersi accorti nemmeno della presenza dei messaggi. La presenza di un volto noto come quello di Barack Obama in un contesto insolito poteva certamente attrarre l'attenzione, ma a discapito della performance (Sajjacholapunt e Ball, 2014). La preparazione del materiale da parte del team di Barack Obama, inoltre, non è personalizzata per ogni singolo titolo: a parità di formato, i banner utilizzati nei videogiochi possono essere riutilizzati in una campagna web oppure nella stampa di poster e cartelloni reali, senza necessità di particolari adattamenti.

La campagna Biden è concentrata invece su un unico titolo, ma i contenuti preparati sono altamente specifici per il gioco utilizzato e non potrebbero essere convertiti facilmente per altri videogiochi. I design per le t-shirt virtuali e i cartelloni da poter scaricare in questo caso non sono immagini preparate in precedenza, bensì create tramite l'editor del gioco. Anche il Biden HQ, l'isola tematica, è stata creata utilizzando esclusivamente oggetti ottenibili all'interno del gioco, senza la collaborazione di Nintendo per la creazione di *asset* specifici; anche il costo delle due campagne è molto diverso, perché se in un caso c'è stata una collaborazione con Microsoft ed EA Games, nel secondo Nintendo non è stata coinvolta e l'iniziativa è stata tutta del team di Joe Biden che ha utilizzato tool presenti nel gioco stesso.

Ma la differenza principale sta nel grado di interattività. In questo secondo caso, infatti, i giocatori-cittadini erano liberi di esplorare un'isola tematica, interagire con l'avatar di Joe Biden, visitare l'ufficio elettorale riprodotto all'interno del gioco, informarsi con diversi banner e call to action a votare. Si

ricorda che era possibile, inoltre, scaricare i design di t-shirt e cartelli con cui vestire il proprio avatar e decorare la propria isola. Il giocatore era, quindi, parte attiva della comunicazione elettorale, non subiva la mera esposizione bensì sceglieva volontariamente di viaggiare verso l'isola Biden HQ utilizzando uno speciale codice condiviso tramite i social e sito web del candidato e di scaricare i design proposti. Anche se il numero di persone raggiunte è stato sicuramente minore rispetto alla modalità scelta di Obama, il grado di partecipazione e coinvolgimento è maggiore.

### Considerazioni conclusive e prospettive future

Negli ultimi anni, l'utilizzo del videogioco a fini democratici è aumentato ed è andato via via perfezionandosi. Non è probabilmente possibile ignorare, per i politici, i milioni di persone che ogni giorno videogiocano. I videogiochi non solo intercettano fasce di giovani adulti poco interessati alla politica, ma potrebbero permettere forme innovative e partecipative di impegno civico.

Il videogioco è sicuramente uno dei possibili mezzi con cui alimentare l'engagement dell'elettorato grazie alle sue unicità distintive. Il videogioco, se opportunamente utilizzato, può infatti essere un mezzo partecipativo, interattivo, creativo e stimolante. Un utilizzo maturo del medium può permettere iniziative spontanee da parte degli utenti. Una serie simulativa automobilistica, *Gran Turismo*, permette agli utenti di creare design da applicare sulle vetture in gara e di condividerle con gli altri utenti, in modo che siano visibili durante gare e competizioni online, e non a caso sono già disponibili sticker virtuali a sostegno dell'indipendenza di Hong Kong<sup>12</sup> (in maniera simile a design creati nel già citato *Animal Crossing*, durante la campagna Biden). In futuro, partiti politici, associazioni politiche, candidati e anche istituzioni pubbliche potrebbero voler creare le proprie livree, o propri sticker: lo scenario è plausibile.

È possibile che alcuni publisher di videogiochi cerchino di mantenere l'“apoliticità” dei loro prodotti, come ha fatto Nintendo (a campagna terminata, in realtà) nei confronti dell'uso a fini politici e di marketing di *Animal Crossing*. Tuttavia, l'uso di banner all'interno di videogiochi durante la campagna Obama 2008 e lo “sbarco” di Biden su *Animal Crossing* nel 2020 creano dei precedenti. Soprattutto, nel “modello Obama”, l'acquisto di spazi elettorali virtuali potrebbe essere redditizio per le *game companies* e, nel “modello Biden”, il contributo di candidati molto famosi ai videogiochi potrebbe aumentare le visite e i download, dando un vantaggio alle aziende proprietarie.

Di certo, rispetto al videogioco politico costruito ad hoc, il videogioco commerciale offre a candidati, staff e partiti una platea di utilizzatori enormemente più grande. Il videogioco commerciale che, al suo interno, veicola messaggi

<sup>12</sup> Sticker visibile alla pagina <https://bit.ly/3kWQE7x>.

politici e che sollecita coinvolgimento, insieme ad altri strumenti innovativi, come social media, la *gamification*, il *live streaming*, potrebbe essere una nuova frontiera della comunicazione e della partecipazione politica. Si tratta di sfide che la politica dovrà probabilmente affrontare, nell'ambito della competizione elettorale e per rafforzare i propri punti di contatto con la cittadinanza tutta e con i giovani adulti in particolare.

Il pubblico dei videogiocatori è ricettivo nei confronti di modalità di comunicazione e coinvolgimento innovative, e potrebbe essere un errore, per la politica contemporanea e futura, ignorare ciò per concentrarsi esclusivamente su forme più classiche di propaganda. Come correttamente evidenziato da Mazzoleni e Bracciale (2019), mezzi di comunicazione ignorati dai grandi attori della politica diventano il canale principale di partiti e movimenti emergenti, che trovano così il loro sbocco e ricevono un "plus" di attenzione, non avendo concorrenti.

## Bibliografia

- Berra V., *Come funziona e a cosa serve «Vinci Salvini»*, «Open», 11 maggio 2019: <https://bit.ly/3zOF30S>.
- Bogost I., *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy*, «First Monday», settembre 2006.
- Bogost I., *Persuasive Games: The Birth and Death of the Election Game*, «Gamasutra», 30 ottobre 2008: <https://bit.ly/2YmPA5n>.
- Bossetta M., *Political Campaigning Games: Digital Campaigning With Computer Games in European National Elections*, «International Journal of Communication», vol. 13, 2019.
- Burke B., *Gartner Redefines Gamification*, «Gartner», 4 aprile 2014: <https://gtmr.it/3thA9qp>.
- Ciaglia A., Mazzoleni G., Mazzoni M., Splendore S., *Politica e politici «pop»: come i media di intrattenimento confezionano la comunicazione politica*, «Comunicazione Politica», n. 1/2014.
- Esser F., *Mediatization as a challenge: media logic versus political logic*, in Kriesi H., Bochsler D., Matthes J., Lavenex S., Bühlmann M., Esser F. (a cura di), *Democracy in the age of globalization and mediatization*, Palgrave, Basingstoke, 2013.
- Fahey R., *Hot Coffee controversy grows as Hilary Clinton weighs in*, «GamesIndustry», 14 luglio 2005: <https://bit.ly/2WRHaSI>.
- Gavatorta F., *Gamification e politica: l'Agenda Monti diventa social". NinjaMarketing*, «Ninja Marketing», 11 gennaio 2013: <https://bit.ly/2WLBrcL>.
- Giacomini G., *Potere digitale*, Meltemi, Milano, 2018.
- Gorman S., *Obama buys first video game campaign ads*, «Reuters», 17 ottobre 2008: <https://reut.rs/3DQyf4Y>.
- Hartley J., *Silly citizenship*, «Critical Discourse Studies», vol. 7, n.4, 2010.
- Italian Interactive Digital Entertainment Association, *IIDEA presenta il rapporto annuale sul settore dei videogiochi in Italia nel 2019, 2020*: <https://bit.ly/3BHoHHU>.

- Jenkins H., *Cultura convergente*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna, 2014.
- Kelly M., *Biden campaign launches official Animal Crossing*, «The Verge», 12 settembre 2020: <https://bit.ly/3zQhAfC>.
- Kelly M., *The official Biden HQ in Animal Crossing has poll booths, ice cream, and no malarkey*, «The Verge», 16 ottobre 2020: <https://bit.ly/38CXWI9>.
- Mahnic N., *Gamification of politics: Start a new game!*, «Teorija in Praksa», vol. 51, 2014.
- Mair P., *In the Aggregate: Mass Electoral Behaviour in Western Europe, 1950-2000*, in Keeman H. (a cura di), *Comparative Democratic Politics*, Sage, Londra, 2002.
- Mair P., *Ruling the Void. The Hollowing of Western Democracy*, Verso, Londra, 2013.
- Mair P., Van Biezen I., *Party Membership in Twenty European Democracies, 1980-2000*, «Party Politics», vol. 7, n. 1, 2001.
- Mau G., Constien C., Silberer G., *Can every brand win with in-game advertising? The role of brand familiarity*, «International Journal of Advertising», vol. 27, 2008.
- Mazzoleni G., Schulz W., «Mediatization” of Politics: a challenge for democracy?», «Political Communication», vol. 16, n. 3, 1999.
- Mazzoleni G., Bracciale R., *La Politica Pop Online*, Il Mulino, Bologna, 2019.
- McCormick R., *Hillary Clinton’s new mobile app offers real-world rewards to her biggest supporters*, «The Verge», 25 luglio 2016: <https://bit.ly/2Ve4hqC>.
- Nintendo, *Animal Crossing: New Horizons Usage Guidelines for Businesses and Organizations*, Nintendo, 2020: <https://bit.ly/3kRdkX3>.
- Petermeier D., *These Are the Best Known Brands in the eSports Sector*, ISPO, 2020: <https://bit.ly/3jJAn6N>.
- Ritzer G., Dean P., Jurgenson N., *The coming of age of the prosumer*, «American behavioral scientist», vol. 56, n. 4, 2012.
- Robinson A., *Animal Crossing’s developers say the series ‘must continue to evolve’*, «Videogame Chronicles», 2020: <https://bit.ly/3DFOlym>.
- Rose F., *The art of immersion*, W.W. Norton & Company, New York, 2012.
- Sajjacholapunt P., Ball L.J., *The influence of banner advertisements on attention and memory*, «Frontiers in Psychology», vol. 5, n. 166, 2014.
- Salmon C., *La politica nell’era dello storytelling*, Fazi, Roma, 2014.
- Scarrow S.E., *Parties Without Members? Party Organization in a changing electoral environment*, in Dalton R.J., Wattenberg M.P. (a cura di), *Parties Without Partisans*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2000.
- Schulzke M., *Campaigning in the Digital World: Obama’s Use of Dynamic Advertisements*, «Journal of Information Technology & Politics», vol. 9, 2012.
- Sorice M., *Partecipazione democratica: Teorie e problemi*, Mondadori, Milano, 2019.
- Strömbäck J., *Four Phases of Mediatization: An Analysis of the Mediatization of Politics*, «The International Journal of Press/Politics», vol. 13, 2008.
- Taylor D.B., Ortiz A., *Biden Campaign Courts the Animal Crossing Island Vote With Yard Signs*, «New York Times», 1° settembre 2020: <https://nyti.ms/3BHq5KC>.
- The Entertainment Software Association, *Essential Facts About the Video Game Industry*, TheESA, 2020: <https://bit.ly/3n0uCU7>.
- Toffler A., *The Third Wave*, Morrow, New York, 1980.

## I futuri dell'azione volontaria

### Un percorso di ricerca per costruire oggi il terzo settore di domani

di Monica Locatelli

L'azione volontaria, focus della ricerca qui presentata, è stata riconosciuta in Italia a livello legislativo nazionale attraverso la Legge Quadro sul Volontariato n. 266 del 1991. In tale legge, l'articolo 1 dichiara che lo Stato “riconosce il valore sociale e la funzione dell'attività di volontariato come espressione di partecipazione, solidarietà e pluralismo, ne promuove lo sviluppo salvaguardandone l'autonomia e ne favorisce l'apporto originale per il conseguimento delle finalità di carattere sociale, civile e culturale”.

Il presente lavoro indaga i futuri dell'azione volontaria in Italia in quanto dimensione di rilevanza pubblica, che ha dimostrato in più occasioni di essere una fonte preziosa di creatività, autorganizzazione e resilienza delle comunità<sup>1</sup>. In questo senso, esso risulta essere uno spazio fondamentale in cui i singoli e le collettività immaginano e creano continuamente futuri desiderabili per sé stessi e per le società che abitano, agendo alla stregua di un potente dispositivo di democratizzazione di futuri latenti. Pertanto, l'enfasi contemporanea sul concetto di sviluppo sostenibile non può tralasciare una lucida analisi dell'evoluzione dell'azione volontaria, uno *stock*<sup>2</sup> di resilienza, speranza e capacità immaginative che è interesse collettivo curare e incentivare.

L'elaborato prende quindi le mosse da una domanda di ricerca specifica: quali saranno i futuri dell'azione volontaria nel 2030? Partendo da questo interrogativo si sono raccolti dati, informazioni e intuizioni che sono stati utilizzati per dar vita ad uno specifico scenario dell'azione volontaria, declinato come futuro desiderabile dal gruppo di lavoro del Centro di Servizio per il Volontariato (CSV) di Verona, un ente di secondo livello la cui *mission* risiede nella promozione e facilitazione del volontariato. Nel percorso di ricerca sono state coinvolte 9 organizzazioni non profit veronesi attraverso il metodo delle interviste strategiche (Ringland, Young, 2006).

<sup>1</sup> Si pensi agli “angeli del fango” dell'alluvione di Firenze del 1966, o all'esperienza dei volontari durante il terremoto del Friuli-Venezia Giulia del 1976 che darà una spinta propulsiva alla legge sulla protezione civile.

<sup>2</sup> All'interno del testo si è scelto di usare le parole “azione volontaria” al posto di “volontariato” per cercare di svincolare l'analisi dal peso semantico di cui questo termine è oggi investito, al fine di poterlo trattare alla stregua di uno stock di azioni latenti nella comunità interpretabili all'interno di un sistema (Meadows, 2019).

## Il percorso

Il percorso di ricerca ha voluto indagare i futuri dell'azione volontaria nel 2030, attraverso l'elaborazione di dati quantitativi e qualitativi emersi dall'implementazione delle fasi descritte di seguito.



Figura 1 – Percorso

Come descritto in figura 1, le tappe sono state dunque le seguenti:

- Interviste strategiche<sup>3</sup> con 9 organizzazioni non profit diverse; *output*: raccolta spinte di cambiamento di natura qualitativa.
- Primo incontro con il gruppo di lavoro del CSV: ruote dei futuri<sup>4</sup>; *output*: raccolta spinte di cambiamento di natura qualitativa.
- Invio di 3 newsletter “pillule di megatrend”<sup>5</sup> all’ente; *output*: raccolta spinte di cambiamento di natura quantitativa.
- Secondo incontro con il gruppo di lavoro del CSV: *backcasting*<sup>6</sup>; *output*: elaborazione futuro preferibile e definizione azioni per il suo raggiungimento.

<sup>3</sup> Le domande dell’intervista sono state costruite adattando il modello di Ringland e Young (2006). Le persone intervistate fanno parte di organizzazioni diverse in grado di dipingere un quadro ampio dell’oggetto focus della ricerca: telefoni amici, difesa dei diritti degli ammalati, servizi agli ammalati, protezione civile e soccorso, cooperazione internazionale, protezione gatti e cani, servizi agli anziani e trasporto sociale, disabilità. Gli elementi emersi da questa fase hanno dato vita alla raccolta di spinte di cambiamento di natura qualitativa.

<sup>4</sup> La ruota dei futuri è un metodo realizzato da Jerome C. Glenn (1994) per visualizzare graficamente le conseguenze primarie e secondarie di un particolare evento o cambiamento secondo cinque settori specifici: sociale tecnologico, economico, ecologico, politico.

<sup>5</sup> I megatrend sono tendenze evolutive di medio/lungo periodo, un insieme di potenti forze di cambiamento sociale, demografico, ambientale e tecnologico che stanno trasformando il nostro mondo e a cui siamo obbligati ad adattarci. Pertanto essi sono in grado di fornirci elementi solidi da cui partire per elaborare scenari di futuro.

<sup>6</sup> Il backcasting è un metodo di pianificazione che prende avvio dalla definizione di un futuro desiderabile per poi lavorare a ritroso nel tempo al fine di identificare le condizioni favorevoli che ne permetteranno il raggiungimento, i possibili ostacoli e le azioni di mitigazione. I fondamenti del metodo sono stati delineati da John B. Robinson (1990). La domanda fondamentale alla base del backcasting è la seguente: se vogliamo raggiungere un certo obiettivo, quali azioni dobbiamo intraprendere per arrivarci?

## Spinte di mutamento a livello macro: popolazione e generazioni

Dal 2010, per la prima volta nella storia del nostro pianeta, sono 7 le generazioni che vi convivono. Secondo l'ISTAT (2016), le diverse generazioni «si caratterizzano non solo per comportamenti demografici differenti, ma anche per comportamenti sociali tipici», nell'interrogarci su come sarà il volontariato nel 2030 è necessario dunque considerare quelle che sono le peculiarità delle diverse generazioni nell'intendere e nello svolgere l'attività volontaria.

Con il termine generazione si definisce un gruppo di individui nati pressappoco nello stesso anno o in anni vicini. Generalmente, una generazione racchiude un lasso temporale di 15/20 anni, con differenze di 5 anni a seconda degli studiosi (Ariès, 1979). L'ISTAT, nel suo Rapporto Annuale 2016, suddivide le diverse generazioni nominandole come segue:

Generazioni		Definizione	Età delle generazioni e anni di calendario corrispondenti				Nati tra l'anno di inizio e fine di ogni generazione (in migliaia)
Iniziale	Finale		20 anni		30 anni		
1926	1945	Generazione della ricostruzione (Generazione 0)	1946	1965	1956	1975	19.754
1946	1955	Generazione dell'impegno (Baby boom 1)	1966	1975	1976	1985	9.280
1956	1965	Generazione dell'identità (Baby boom 2)	1976	1985	1986	1995	9.385
1966	1980	Generazione di transizione (Generazione X)	1986	2000	1996	2010	12.817
1981	1995	Generazione del millennio (Millennial)	2001	2015	2011	2025	8.658
1996	2015	Generazione delle reti (I-Generation)	2016	2035	2026	2045	10.353

Figura 2 – Quadro riassuntivo delle generazioni (ISTAT, 2016)

È lo stesso ISTAT che fa presente come non si tratti di una classificazione ufficiale, ma funzionale alla narrazione contenuta nel Rapporto. Per questo motivo, l'altra classificazione a cui si fa riferimento nel presente capitolo è quella considerata da Generation Mover<sup>7</sup>, che riporto per completezza in fig. 3:

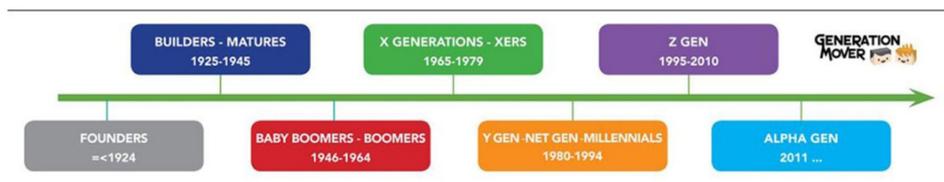


Figura 3 – Linea delle generazioni (fonte: Generation Mover)

Secondo quanto ci dice l'ISTAT nella sua piramide delle età della popolazione italiana, nel 2015 l'Italia si presentava così:

<sup>7</sup> www.generationmover.com

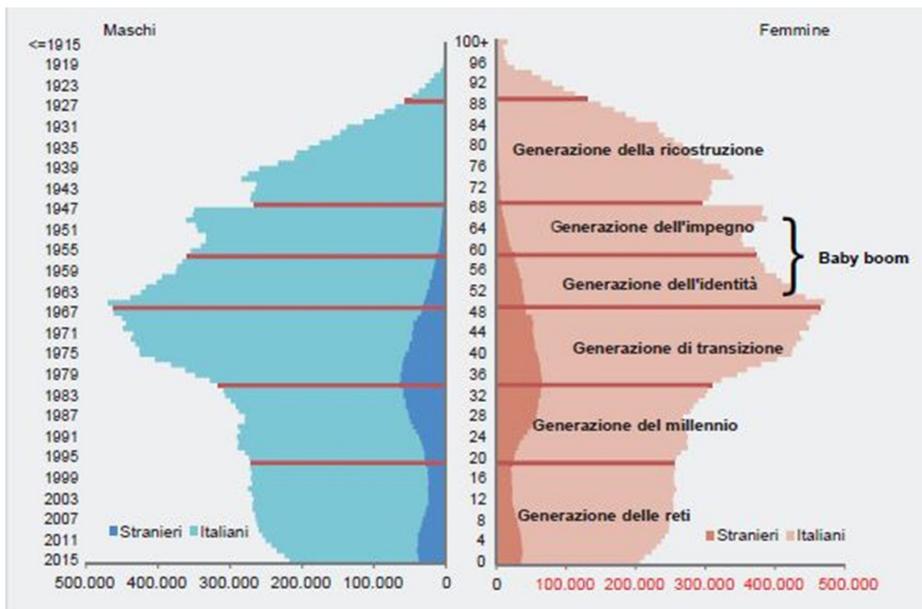


Figura 4: Piramide delle generazioni anno 2015 (ISTAT).

Considerando che dal 1976 al 2016 la piramide delle età della popolazione italiana in soli 40 anni si è modificata come mostra la fig. 5, diviene graficamente evidente quale sia l'effetto dell'invecchiamento demografico sul comparto delle generazioni, accentuando la presenza di alcune fasce anagrafiche rispetto ad altre. Una tendenza evolutiva che secondo dati ISTAT (2018a) continuerà a mietere le sue conseguenze anche negli anni a venire, assottigliando ulteriormente la base della piramide.

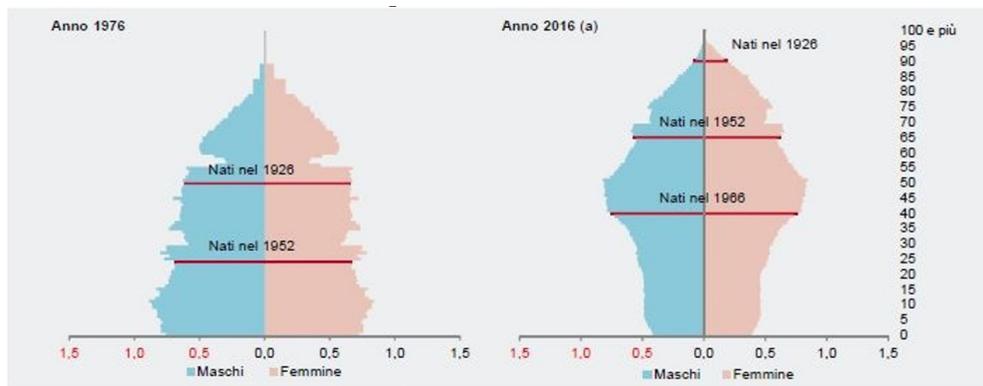


Figura 5 – Piramidi della popolazione italiana anni 1976 e 2016 (ISTAT).

Essendo la prima volta nella storia che un numero così alto di generazioni si trova a convivere sullo stesso pianeta, complice l'allungamento della speranza di vita, ci troviamo di fronte a sfide senza precedenti, in primis per quanto riguarda la convivenza e la gestione di un numero così elevato di generazioni.

Ma come impatta questo sull'oggetto della nostra analisi? Riportando quanto già scritto sopra, l'ISTAT ci dice che le generazioni si caratterizzano per comportamenti demografici differenti (ad es. spostando le soglie all'età adulta e vivendole in modo diverso), e per comportamenti sociali tipici (usano media, codici e linguaggi specifici, vivono e interpretano valori condivisi in maniera differente). Alla luce di ciò, è ragionevole chiedersi chi sono i volontari in Italia oggi. Sempre secondo l'ISTAT (2014) sono 6,63 milioni i volontari in Italia. Il che vuol dire che circa un italiano su otto svolge attività gratuite a beneficio di altri o della comunità. Il tasso di volontariato totale stimato è pari a 12,6%. Di questi, 4,14 milioni sono i cittadini che svolgono la loro attività in un gruppo o in un'organizzazione (tasso di volontariato organizzato pari al 7,9%), mentre 3 milioni di persone si impegnano in maniera non organizzata (tasso di volontariato individuale pari al 5,8%)<sup>8</sup>.

CARATTERISTICHE INDIVIDUALI E FAMILIARI	TOTALE ATTIVITÀ GRATUITE		ATTIVITÀ GRATUITE ORGANIZZATE		ATTIVITÀ GRATUITE NON ORGANIZZATE	
	Numero di persone coinvolte (v.a.)	Tasso di volontariato totale (%)	Numero di persone coinvolte (v.a.)	Tasso di volontariato organizzato (%)	Numero di persone coinvolte (v.a.)	Tasso di volontariato individuale (%)
<b>Totale</b>	<b>6.637</b>	<b>12,6</b>	<b>4.144</b>	<b>7,9</b>	<b>3.031</b>	<b>5,8</b>
SESSO						
Maschi	3.383	13,3	2.229	8,8	1.437	5,7
Femmine	3.254	11,9	1.915	7,0	1.594	5,8
CLASSE DI ETÀ						
14-24	659	10,0	473	7,2	233	3,5
25-34	790	11,4	491	7,1	366	5,3
35-44	1.340	13,7	760	7,8	692	7,1
45-54	1.422	15,6	884	9,7	642	7,0
55-64	1.217	15,9	805	10,5	538	7,0
65-74	848	13,1	531	8,2	368	5,7
75 e più	361	5,9	199	3,3	192	3,2

Figura 6 – Suddivisione dei volontari per classi d'età (ISTAT)

In questo articolo si prediligono questi dati rispetto ai più recenti pubblicati (ISTAT, 2017) su dati aggiornati al 31 dicembre 2015, o quelli presenti nel Rapporto annuale ISTAT 2018 su dati relativi al 2016, poiché più completi. I dati a cui si fa riferimento nell'analisi, relativi all'anno 2013, considerano infatti sia le azioni volontarie organizzate che quelle individuali, mentre i dati 2015 e 2016, facendo riferimento alle istituzioni non profit, riportano solo il numero

<sup>8</sup> Con attività volontaria organizzata si intende quell'attività svolta attraverso gruppi o organizzazioni, mentre per attività volontaria individuale si intende quella svolta per proprio conto al di fuori di un contesto organizzato.

di volontari attivi nelle organizzazioni, ovvero 5 milioni 529mila nel primo caso e 8 milioni nel secondo. Inoltre, è necessario sottolineare che i dati dei tre Rapporti sono stati rilevati con metodologie differenti che comportano la non comparabilità numerica degli stessi.

Basandomi quindi sui dati del primo rapporto ISTAT (ISTAT, 2014) citato, riporto di seguito la suddivisione per classi di età elaborata dall'Istituto.

È evidente come le classi di età prevalenti siano quelle tra i 45 e i 64 anni, non perfettamente coincidenti ma corrispondenti alla generazione dei *baby boomers* (considerando che il rapporto si basa su dati del 2013). Questo fa sì che l'età media dei volontari vada dai 48 anni ai 58 anni (quest'ultima cifra si riferisce ai presidenti delle associazioni), risultando quindi di oltre 4 anni (14 anni per i presidenti) più alta dell'età media della popolazione (44 anni nel 2013), come ulteriormente evidenziato dai dati in fig. 7.

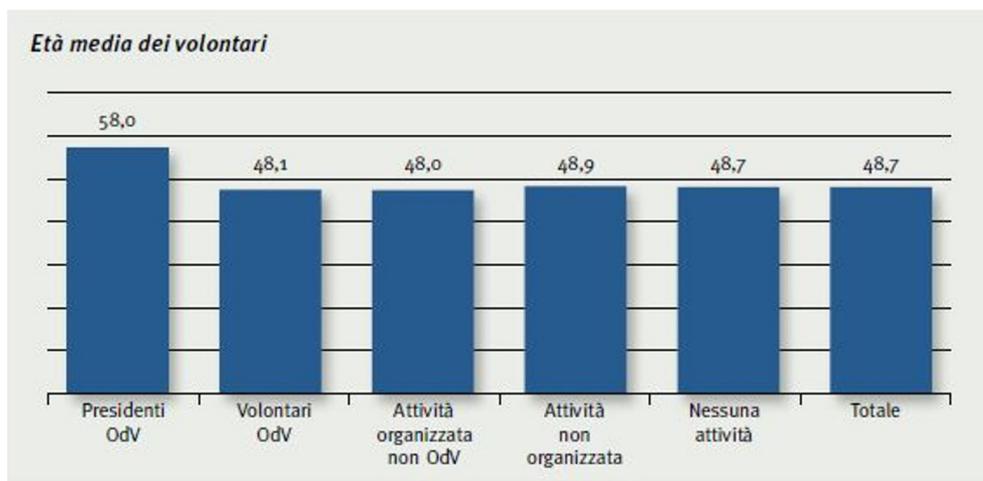


Figura 7 – Età media dei volontari per tipologia di organizzazione, ruolo e modalità di volontariato (fonte: Fondazione Volontariato e Partecipazione, Funzione Studi Banco Popolare; dati ISTAT 2014)

Mettendo questo dato in correlazione con i precedenti, in particolar modo con l'evoluzione della piramide delle età della popolazione italiana prevista per i prossimi anni sulla base del *trend* di invecchiamento demografico della popolazione, al saldo degli eventuali flussi migratori (ISTAT, 2018a), scaturiscono una serie di domande urgenti:

- Visti i cambiamenti demografici in corso, da dove proverrà il numero maggiore di volontari nel 2030? Da quale/i generazione/i?
- La sovrarappresentazione dei *baby boomers* nel comparto dei volontari come determina/vincola l'immagine dell'azione volontaria e la sua comunicazione?
- Di conseguenza, quali sono i limiti e quali i punti di forza?
- Come potrà avvenire il ricambio generazionale dei volontari? E tra quali generazioni è più probabile/utile avvenga?

- Più in generale, che tipo di cambiamento è necessario avvenga al fine di raggiungere la sostenibilità in termini di vita dell'associazione e di capacità di rispondere ai bisogni della società a cui stiamo andando incontro?

Queste domande hanno quindi costituito parte integrante del percorso che ha portato alla definizione del futuro preferibile dell'azione volontaria nel 2030; partendo da questi interrogativi si sono definite azioni raccolte poi in strategie robuste per il raggiungimento del futuro desiderabile.

### **Spinte di cambiamento livello micro: interviste strategiche e ruote dei futuri<sup>9</sup>**

Accanto all'analisi dei *megatrend* sopracitati, si sono svolte interviste strategiche che hanno coinvolto gli esponenti di 9 Organizzazioni di Volontariato attive in settori sociali diversi. Attraverso queste e le ruote di futuro svolte con l'ente, sono stati raccolti gli input iniziali per elaborare una lista di spinte di cambiamento percepite dall'interno delle organizzazioni di volontariato. Ciò che segue sono i punti emersi in questa fase.

#### *Burocratizzazione e professionalizzazione*

L'evoluzione della normativa sul volontariato, culminata nella recente Riforma del Terzo Settore,<sup>10</sup> ha rafforzato il processo di burocratizzazione della gestione dell'azione volontaria all'interno delle associazioni, richiedendo competenze sempre più elevate sia per quanto riguarda la gestione che per l'implementazione delle attività istituzionali. Questo ha portato ad una forte spinta verso la professionalizzazione dell'attività volontaria: non è più sufficiente, come descritto da un intervistato, solo la "buona volontà", ma sono necessarie competenze sempre più specifiche. A questo proposito, alcuni volontari percepiscono una netta contrapposizione tra un volontariato antecedente "fatto con le mani" in cui ci si rimboccava le maniche e si faceva ciò che c'era da fare, e il volontariato "attuale" sentito come fortemente burocratizzato e quindi limitante.

Queste spinte di cambiamento hanno creato conseguentemente degli interrogativi rilevanti. Rispetto all'attività, ci si chiede se un'azione volontaria tanto professionalizzata debba ancora essere svolta dalle associazioni di volontariato, o se invece non si debba lasciare il campo ai professionisti spostandosi su altri bisogni sociali. In particolare, ci si interroga sui giovani volontari, che avendo raggiunto alti livelli di istruzione si trovano spesso a lavorare nel terzo settore e contemporaneamente a operare in qualità di volontari. D'altra parte, l'aumento della complessità è ritenuta anche una soluzione all'eccessiva frammentazione

<sup>9</sup> Le interviste strategiche sono state raccolte prima del lockdown di marzo 2020, pertanto la tematica COVID non è emersa.

<sup>10</sup> Legge Delega per la Riforma del Terzo Settore (106/2016).

delle associazioni, che proprio a causa delle dimensioni avrebbero un basso impatto.

### *Trasparenza e reputazione*

La necessità di saper rendere conto del proprio operato, la cosiddetta “trasparenza”, è un elemento di cambiamento che ha subito una accelerazione in quanto richiesto dalle regole per l’accesso a bandi, a convenzioni e dall’amministrazione pubblica per il riconoscimento delle organizzazioni. Accanto a ciò, l’opinione pubblica è divenuta sempre più sensibile e attenta rispetto alla capacità di comunicare l’utilizzo delle risorse economiche intercettate e l’impatto prodotto sul territorio. Tutto ciò richiede uno sforzo di raccolta dati e di comunicazione non indifferente, in particolare per quelle associazioni che non dispongono di personale stipendiato.

### *Aumento della responsabilità legale dei volontari*

Un ulteriore elemento di cambiamento percepito, legato a doppio filo con la burocratizzazione dell’azione volontaria organizzata, è la percezione dell’aumento delle responsabilità legali dei volontari. Soprattutto per quanto riguarda i membri dei consigli direttivi e i presidenti, i cambiamenti normativi vengono letti sia come necessari a una migliore gestione dell’organizzazione, sia come un elemento di minaccia. Infatti, la copertura assicurativa richiesta dalla legislazione attuale non viene più ritenuta sufficiente per mettere al riparo i rappresentanti legali dell’associazione dai pericoli insiti nella quotidianità e direttamente legati allo svolgimento dell’azione volontaria. A questo si aggiunge l’indisponibilità della quasi totalità delle assicurazioni a fornire copertura assicurativa ai volontari in genere oltre i 75 anni. Le poche opzioni disponibili al momento sono particolarmente costose.

### *Impatto della crisi economica*

La crisi economica in cui siamo immersi è percepita non solo in termini di mancanza di risorse economiche per le associazioni (bandi, convenzioni, donazioni, ecc.), ma anche in qualità di dissipatrice di risorse, quali ad esempio il tempo, un vortice in grado di risucchiare le potenzialità latenti all’interno della comunità impedendo che queste possano essere messe a frutto. Una crisi in grado anche di ipotecare gli immaginari dei vissuti personali, inducendo chi ha vissuto più a lungo ad essere pessimista verso il futuro. Il percepito in questo senso è quello di una perdita dell’età dell’oro, un paradiso dove si dava per scontato che tutto sarebbe continuato ad andare bene.

*Invecchiamento demografico e ricambio generazionale*

Le associazioni vivono con grande ansia la tematica del ricambio generazionale. Spesso si tratta di organizzazioni di lungo periodo, dove il presidente ne è anche fondatore e motore propulsivo. In molti casi il presidente non è mai cambiato dalla nascita dell'organizzazione, rendendolo una figura di stabilità ma anche fattore di invecchiamento dell'associazione stessa. A questo la legislazione vigente sta cercando di porre rimedio introducendo l'obbligo di ricambio delle cariche all'interno del consiglio direttivo, secondo un periodo da definire in sede di revisione dello statuto (obbligatorio per tutte le associazioni a seguito della promulgazione del Codice del Terzo Settore). Associazioni di lunga data, che da molti anni sono rappresentate e guidate dallo stesso presidente, hanno dovuto iniziare a immaginare l'associazione in maniera diversa, ad attivarsi per cercare un successore, complice anche l'età anagrafica elevata del suo vertice.

*Mutamento della dimensione temporale*

Professionalizzazione e burocratizzazione richiedono l'investimento di un importante numero di ore, che spesso viene inteso come tempo tolto al focus dell'azione volontaria, la *mission* dell'organizzazione, delineando una differenziazione tra quelli che vengono considerati i volontari "inattivi" (dediti alla gestione in senso ampio) da quelli considerati "attivi" (dediti all'attività focus), che spesso ricalca la differenziazione tra consiglio direttivo che coordina l'azione e i volontari che la implementano. Questo è sentito da diverse associazioni come elemento particolarmente problematico e fonte di incomprensione tra i vari livelli dell'organizzazione.

Oltre a ciò, rispetto alla dimensione individuale il tempo dedicato all'azione volontaria viene letto e vissuto in modi diversi:

- Volontariato come dono di tempo, dono ancor più prezioso perché «il tempo non torna» (intervista n. 4).
- Azione volontaria come modalità per «essere protagonisti del proprio tempo» (intervista n. 9.)
- Ma anche azione volontaria come «abnegazione totale, azione h24», quindi un'attività in grado di permeare e di risucchiare tutto il tempo a disposizione. (intervista n. 8)

Sul confine temporale sembra spesso correre anche la modalità di definirsi e definire le altre generazioni, "vecchie generazioni di volontari" che avevano più tempo e "giovani volontari" che non hanno tempo a causa della precarietà insita nella dimensione contemporanea (interviste 1, 5, 7).

### *Cambio di paradigma del volontariato*

Dalle interviste condotte sembra emergere una nuova dimensione valoriale connotante in particolare le generazioni più giovani di volontari: accanto a una “tradizionale” modalità di intendere il volontariato in quanto “dono, impegno, servizio, solidarietà, e amore (in senso evangelico)”, dove l’enfasi è posta sull’agire in funzione del rispondere ad un bisogno sociale, si affiancano nuove parole d’ordine legate alla sfera del desiderio e del piacere: “desiderio” di essere protagonisti del proprio tempo e “piacere” di stare in relazione con gli altri, di costruire “relazioni” significative. In questa seconda modalità l’enfasi è posta sulla conoscenza e valutazione di ciò che si fa, in quanto processo continuamente messo in discussione, mentre la relazione prioritaria cessa di essere quella con il beneficiario focus dell’azione, valorizzando invece il sistema di relazioni che viene a crearsi con tutti gli attori coinvolti, compresi i volontari. La trasformazione semantica del concetto di volontariato risulta quindi in grado di spostare gli equilibri interni dell’agire volontario, un cambiamento di paradigma che dobbiamo necessariamente considerare per capire come le nuove generazioni intendono e agiscono l’azione volontaria.

### **Futuri preferibili**

Le spinte di cambiamento raccolte hanno costituito la base per l’elaborazione del *backcasting* (Robinson, 1990), un metodo normativo qualitativo che prevede l’elaborazione di un futuro preferibile da cui partire per delineare a ritroso le azioni da compiere per il suo raggiungimento. Assieme al gruppo del CSV siamo quindi partiti dalla considerazione di alcune domande emerse e percepite come urgenti, che sostenute dai contenuti condivisi nel percorso hanno portato alla definizione del futuro preferibile dell’azione volontaria nel 2030, avente le seguenti caratteristiche:

- Si prefigge un aumento del tasso di volontariato al 20% (rispetto al 12,6% rilevato nel 2013) indipendentemente dalla differenziazione tra azione volontaria strutturata e individuale.
- Intende allargare il *range* d’età dei volontari includendo ragazzi minorenni e aumentando la percentuale degli adulti.
- L’aumento a cui si vuole tendere è quello relativo a un’azione volontaria definita come rilevante. Per “rilevante” si intende un’azione volontaria meno orientata unicamente al soddisfacimento di un bisogno sociale comunemente inteso (nel senso di servizio), ma rilevante di per sé in quanto in grado di creare capitale sociale e benessere. Un’azione rilevante, dunque, che sia in grado di soddisfare le aspirazioni delle persone che svolgono azioni volontarie e che attraverso lo svolgimento dell’azione stessa sia in grado di formarli come buoni cittadini.

Partendo dunque dal futuro preferibile sopraccitato, sono state definite le azioni da implementare per il suo raggiungimento, procedendo a ritroso dal 2030 al 2021 e definendo tre tappe temporali verso cui volgere le azioni (2027 e 2024). Si è giunti quindi alla definizione di un insieme coerente di azioni che partendo dal 2021 delineano un percorso specifico a più tappe culminante nel futuro preferibile dell'azione volontaria nel 2030, così come definito dall'ente.

Inoltre, accanto al futuro dell'azione volontaria se ne è affiancato uno specifico relativo all'ente di secondo livello, che si è quindi dotato di una *vision* per l'organizzazione al 2030 avente le seguenti caratteristiche:

- Chi vuole diventare: un'organizzazione autorevole e riconosciuta, punto di riferimento per buone pratiche e linee guida, presente con risorse umane ed economiche nelle partite importanti e potenzialmente più generative per l'azione volontaria, in grado di comunicare in maniera chiara e universale le sue azioni.
- Come vuole operare: divenendo bacino di azioni volontarie a disposizione delle organizzazioni, agendo in qualità di catalizzatore dell'azione volontaria mettendo in contatto il portatore di azione volontaria e il luogo in cui realizzarla.
- Su cosa/a favore di cosa vuole operare: un'azione volontaria slegata dalla differenziazione dicotomica tra azione organizzata e individuale, che sia in grado di soddisfare le aspirazioni delle persone che svolgono azioni volontarie, rispondere ai bisogni sociali comunemente intesi, e formare buoni cittadini attraverso lo svolgimento dell'azione stessa. In ultima analisi, un'azione che è al contempo mezzo e fine in sé.

### **Considerazioni strategiche finali**

Le considerazioni strategiche di seguito riportate, suddivise nei paragrafi *partner strategici*, *azioni prioritarie*, *pericoli vs opportunità* e *cambi di paradigma e leve*, si pongono l'obiettivo di riassumere e fornire delle linee guida operative per il raggiungimento dei futuri preferibili relativi all'azione volontaria nel 2030 e alla *vision* dell'organizzazione generati durante l'esercizio di *backcasting*.

#### *Partner strategici*

L'azione dell'ente, avendo mandato provinciale, si sviluppa sugli 80 comuni che compongono la Provincia di Verona. Affinché la sua azione sia efficace sull'intero territorio è dunque necessario individuare partner strategici di rilievo provinciale con cui attivare collaborazioni significative. Questi attori sono identificati nelle ULSS, nella Conferenza dei Sindaci, e nell'ANCI.

### *Azioni prioritarie*

Con questi attori è necessario attivare tavoli di coprogettazione che dispongano di risorse umane ed economiche per agire inizialmente su cinque comuni. Di questi cinque, strategica sarà l'inclusione del Comune di Verona per importanza e dimensione. Inoltre, gli attori coinvolti, visto il loro rilievo, permetteranno la disseminazione delle buone pratiche acquisite fungendo da leva per gli altri Comuni della Provincia.

Di fronte a minacce ecosistemiche in grado di relegarci tra le mura domestiche, risulta fondamentale per la sopravvivenza dell'attività delle organizzazioni non profit facilitare il processo di digitalizzazione sia nel senso di digitalizzare la documentazione che di dotarsi degli strumenti comunicativi di base (quali ad esempio il sito internet), dove comunicare in maniera chiara e trasparente la propria buona causa e la modalità in cui si opera. In aggiunta agli strumenti, sarà importante acquisire la capacità di comunicare sia *online* che *offline*, oltre che svolgere alcune delle attività tipiche da remoto passando in maniera graduale dalle sole attività amministrative ad alcuni momenti della vita associativa, quali ad esempio le Assemblee dei Soci e del Consiglio Direttivo.

Contemporaneamente, utile sarà la disponibilità di una piattaforma virtuale in grado di raccogliere le cause che stanno a cuore alle persone a livello provinciale (sulla falsa riga della piattaforma *Change.org*), con il fine di intercettare, oltre alle azioni volontarie organizzate, anche lo *stock* di azioni volontarie individuali latenti nel territorio per poi poterle mettere a sistema. Della raccolta e prioritarizzazione delle stesse saranno incaricati gli attori dei tavoli di coprogettazione.

Le risorse economiche per dare luogo alle azioni legate alla digitalizzazione vengono identificate nei bandi europei e nel PNRR. Sarà quindi necessario dotare le organizzazioni delle capacità di accedere ai bandi. L'accesso ai bandi europei faciliterà inoltre l'amplificazione delle risorse potenziali, permettendo alle associazioni di diversificare le entrate.

Sul versante ambientale è necessario accompagnare le associazioni verso la consapevolezza del proprio impatto ambientale, inserendo anche all'interno del bilancio sociale una parte specificatamente dedicata alla valutazione ambientale.

### *Pericoli vs opportunità*

Relativamente a quanto riportato nella sezione precedente, le lotte intestine al terzo settore rappresentano un problema in grado di ostacolare i cambiamenti necessari affinché il futuro preferibile venga raggiunto; è necessario quindi lavorare per permettere un cambio culturale all'interno del terzo settore non solo in termini di consapevolezza del proprio valore, ma anche in termini di capacità di collaborazione.

Un ulteriore pericolo è rappresentato dalla mancata comprensione (e quindi anticipazione attraverso azioni specifiche) delle sfide legate all'invecchiamento demografico, unitamente alla trasformazione semantica e valoriale che sta investendo l'azione volontaria.

Altra fonte di rischio sembra provenire dal mondo del profit, che negli ultimi anni ha iniziato a erodere spazi e far propri servizi tradizionalmente attinenti al terzo settore (ad es. il mondo che ruota attorno ai servizi, il trasporto sociale, ecc.). Il rischio è che il terzo settore perda rilevanza su quello che tradizionalmente considera come il proprio spazio, e che qui decliniamo in “mercato del non profit” usando categorie proprie del mondo profit.

A fronte di questo pericolo sono state individuate due possibili azioni correttive. In primo luogo, fare una riflessione aperta e onesta sulle attività rilevanti per il terzo settore che è utile rimangano all'interno del suo orizzonte d'azione, e qualora si rilevassero attività che invece ha più senso che cambino orizzonte, lasciarle andare al fine di liberare risorse da poter investire su altro. Non è da escludersi che questa indagine possa portare alla conferma dell'importanza di molte delle attività realizzate dal mondo del non profit; cionondimeno una analisi delle stesse permetterà di prendere una posizione chiara al riguardo anziché subire i colpi di un cambiamento incontrollato. In secondo luogo, si auspica l'individuazione a mezzo di apposite leggi delle attività di interesse collettivo, con la finalità di metterle al riparo da dinamiche di natura profit. Assieme a questo, educare all'azione volontaria sensibilizzando i diversi portatori di interesse affinché scelgano di realizzare le attività di interesse collettivo assieme al settore non profit.

### *Leve e cambi di paradigma*

A livello politico, per permettere la realizzazione del futuro preferibile dell'azione volontaria nel 2030 e della *vision*, sarà necessaria la partecipazione del terzo settore ai tavoli decisionali con la pubblica amministrazione. In questo senso, vincolante è il fatto che la politica stessa prenda atto in maniera esplicita della rilevanza del terzo settore, elemento reso evidente alla pubblica opinione durante la pandemia determinata dal COVID-19. Unitamente a ciò, è importante che anche il terzo settore stesso ne prenda consapevolezza, e sia in grado di utilizzare la sua rilevanza per fare in modo che le tematiche sociali rimangano prioritarie all'interno delle agende politiche. Il riconoscimento della politica, la collaborazione con la PA e la definizione di politiche a favore del terzo settore risultano essere quindi una leva strategica (Meadows, 1999) per la realizzazione del futuro desiderabile.

Dal punto di vista dei paradigmi, passare dalla considerazione dell'azione volontaria quale principalmente funzionale al soddisfacimento di un bisogno sociale (legato alla sfera del servizio), a una apertura verso forme di azione volontaria legate anche alla sfera del desiderio, del piacere e del benessere *tout court*, rappresenta un cambiamento fondamentale.

Visto il fenomeno di invecchiamento demografico che l'Italia vive e vivrà in futuro, capire quali nuove spinte valoriali e contenuti l'azione volontaria sta acquisendo grazie anche all'ingresso dei contingenti delle nuove generazioni nell'età adulta, riveste un'importanza strategica. È su questo mutamento che si gioca, a mio avviso, la partita intergenerazionale: solo con l'apertura e la conoscenza delle diverse e nuove modalità di intendere l'azione volontaria sarà possibile permettere l'attivazione e l'ingresso di nuove energie e quindi di nuove persone nel bacino dell'azione volontaria organizzata e individuale, permettendo in ultima analisi il ricambio generazionale.

D'altro canto, se le nuove generazioni troveranno maggiormente appagante e significativa un'azione che ricade all'interno delle attività tipiche delle associazioni culturali comunemente intese, poiché più legate alla dimensione del benessere (desiderio e piacere in senso ampio), o riterranno più rilevanti le tematiche ambientali (Fridays for Future), è necessario chiedersi che tipo di futuro avranno le associazioni che oggi sono impegnate nel soccorso, nella protezione civile, nel trasporto sociale, nella disabilità, ovvero fortemente legate alla dimensione del servizio.

Fondamentale, in questo senso, sarà la tipologia di comunicazione che l'ente, le associazioni, e i diversi portatori di interesse saranno in grado di dare, modulando le parole che andranno a caratterizzare l'azione volontaria e accettando quindi di includere parole legate alla dimensione del desiderio e del piacere, consapevoli tuttavia delle diverse modalità di intendere e agire l'azione volontaria di cui le diverse generazioni di volontari sono portatori. Necessario sarà dunque considerare le tipicità che caratterizzano le diverse generazioni, non per leggerle in senso deterministico, ma per cogliere al meglio le sfumature di una sfida vitale per le nostre comunità: permettere il ricambio generazionale e l'ingresso di nuove persone (non per forza giovani o giovanissimi) nella dimensione dell'azione volontaria, come strumento principe di inclusione e resilienza delle comunità. In conclusione, comprendere la trasformazione semantica che sta investendo l'azione volontaria sarà l'elemento che più di ogni altro permetterà di vincere questa sfida, e di raggiungere l'obiettivo proposto dall'ente nel futuro preferibile, l'innalzamento del tasso di volontariato totale al 20% nel 2030.

## Bibliografia

- Ambrosini M. (a cura di), *Volontariato post-moderno. Da Expo Milano 2015 alle nuove forme di impegno sociale*, Franco Angeli, Milano, 2016.
- Ariès P., *Generazione*, in *Enciclopedia Einaudi*, vol. 6, 1979.
- Augello Giovanni (a cura di), *Venti anni di servizio: CSV 1997-2017. Una storia di promozione del volontariato*, Edizioni CSVnet, Roma, 2017.

- Bertani M., *Promozione, people raising e promozione del volontariato a Verona*, Economics Living Lab, 2020.
- Caillé A., *Il terzo paradigma. Antropologia filosofica del dono*, Bollati Boringhieri, Torino, 1998.
- CSVnet, *Carta dei valori del volontariato*, 2001.
- De Palma E., *I volontari. Una risorsa da valorizzare*, Città Aperta Edizioni, Enna, 2002.
- Fondazione IBM Italia, *Report nazionale sulle organizzazioni di volontariato censite dal sistema dei CSV*, 2015.
- Fondazione Volontariato e Partecipazione, *Funzioni Studi Banco Popolare, I profili del volontariato italiano. Un popolo che si impegna per una società più coesa*, 2015.
- ISTAT, *Attività gratuite a beneficio di altri*, 2014 (anno 2013).
- ISTAT, *Censimento permanente delle istituzioni non profit*, 2015.
- ISTAT, *Rapporto annuale 2016*, 2016.
- ISTAT, *Struttura e profili del settore non profit*, 2018 (anno 2016).
- ISTAT, *Struttura e profili del settore non profit*, 2019 (anno 2017).
- ISTAT, *Censimento permanente delle istituzioni non profit. Primi risultati*, 2017 (anno 2015).
- ISTAT, *Il futuro demografico del paese (2017-2065)*, 2018a.
- ISTAT, *Rapporto annuale 2018*, 2018b (anno 2016).
- Lugli L., *Nuove Frontiere del volontariato*, Libreriauniversitaria.it Edizioni, Padova, 2016.
- Meadows D.H., *Pensare per sistemi*, Guerrini Next, Milano, 2019.
- Meadows D.H., *Leverage points. Place to intervene in a system*, The Sustainability Institute, 1999.
- Pellegrino V., *Futuri possibili. Il domani per le scienze sociali di oggi*, Ombre Corte, Verona, 2019.
- Poli R., *Lavorare con il futuro. Idee e strumenti per governare l'incertezza*, Egea, Milano, 2019.
- Ratcliffe J., *Scenario planning. Strategic interviews and conversations*, «Foresight», vol. 4, n. 1, 2002.
- Ringland G., Young L., *Building Scenarios*, John Wiley & Sons, New York, 2006.
- Salvini A., Psaroudakis I., *Capire il cambiamento. Giovani e partecipazione*, Cesvot Edizioni, Firenze, 2017.
- Robinson, John B., *Futures under glass: a recipe for people who hate to predict*, «Futures», vol. 22, n. 8, 1990.
- Sassoon E., *Out of Balance. Rottura e ricomposizione degli equilibri*, «Harvard Business Review», edizione speciale Festival del Futuro, 2019.
- Zamagni S., *Gratuità e socialità, il senso del volontariato*, Agenzia per le Organizzazioni Non Lucrative di Utilità Sociale, 2015.



# TS4 trieste secolo quarto: un caso studio nell'organizzazione comunitaria in progetti guidati dalla cittadinanza

di Giulia Massolino, Riccardo Laterza, Barbara Chiarelli

## Contesto e obiettivi

I dati Istat degli ultimi anni mostrano un'Italia che invecchia molto rapidamente (ISTAT, 2017). Con un indice di vecchiaia in continua crescita, il Friuli-Venezia Giulia è secondo solamente alla Liguria in quanto regione più anziana del Paese, e il suo capoluogo Trieste emerge tra le città con indice di vecchiaia più alto (ISTAT, 2017). Ma se è vero che l'età media della popolazione di Trieste è sempre più elevata, anche a causa dell'assenza di politiche sociali che incoraggino i giovani a non emigrare, cambiando prospettiva ci si accorge che Trieste è una città giovane se si considera la sua identità specifica nata appena trecento anni fa con la proclamazione del Porto Franco (Giraldi, 2016). Tre secoli di storia per una città sono decisamente pochi: da questa prospettiva l'epoca attuale rappresenta per Trieste solo l'infanzia.

Con il pretesto del trecentesimo anniversario dalla fondazione del Porto Franco di Trieste (2019), i promotori del gruppo informale *TS4 trieste secolo quarto* hanno attivato un processo di coinvolgimento e partecipazione dei cittadini, ponendosi e ponendo una serie di domande e riflessioni riguardanti il presente e futuro della città. Il progetto è stato promosso da un gruppo di giovani cittadini attivisti accomunati dalla volontà di sperimentare nuove pratiche collettive per provare a rispondere all'insufficienza della proposta politica locale. Nonostante l'esistenza di numerose e fruttuose esperienze di partecipazione civica promosse da diverse amministrazioni locali italiane, le istituzioni locali triestine non hanno ad oggi sviluppato concrete azioni partecipative o processi decisionali condivisi con i cittadini. TS4 si inserisce quindi nel contesto cittadino come proposta di partecipazione *bottom-up*.

Posto l'obiettivo più generale di contribuire a innescare un nuovo processo di immaginazione e cooperazione civica per rispondere alla mancanza di partecipazione cittadina caratterizzante la città degli ultimi anni, il progetto si è prefissato una serie di altri obiettivi più specifici, il primo dei quali è stato definire tre scenari futuri per il quarto secolo di Trieste. Alla base delle azioni, tuttora in corso, vi è la convinzione che i processi partecipati ottengono risultati dove la politica tradizionale non riesce spesso a intervenire: nella costruzione di legami, nella diffusione di conoscenza, nella spinta a generare fiducia nell'azione collettiva e nella progettualità civica.

## Metodi e svolgimento del progetto

La metodologia con la quale è stato condotto il processo di progettazione partecipata *TS4 trieste secolo quarto* è frutto della commistione di conoscenze ed esperienze pregresse di alcune/i delle/dei promotori/promotrici del progetto, ma soprattutto dell'adattamento che è stato impresso al percorso nell'arco del suo svolgimento, in piena sintonia con la natura sperimentale di TS4. Il risultato è la definizione di una struttura coerente ma flessibile, che si spera di poter rivisitare e riproporre anche in altri contesti, con target, scale territoriali e oggetti diversi. L'obiettivo era quello di definire tre visioni per il quarto secolo di Trieste, intendendo questo esercizio come un processo creativo basato su dati quantitativi e qualitativi.

Il prezioso contributo artistico di Jan Sedmak ha contribuito a dare slancio alla campagna comunicativa di avvio del progetto, presentato pubblicamente in occasione dell'evento organizzato il 18 marzo 2019 presso Hangar Teatri: Il compleanno di Trieste. L'evento è stato organizzato cercando di reinterpretare l'anniversario della proclamazione del Porto Franco in un'ottica rivolta al futuro; più in generale, il tentativo è stato quello di orientare il diffuso senso di appartenenza a Trieste, facendo emergere le sue peculiarità storiche, economiche, sociali e politiche, in una chiave aperta, accessibile, inclusiva e progettuale.

Lo sguardo rivolto verso la Trieste contemporanea tratteggiato dai regali presentati nel corso della serata ad Hangar ha stimolato la riflessione delle/dei partecipanti su alcuni temi che sono rintracciabili nei risultati della progettazione partecipata (ad esempio il ruolo della ricerca scientifica). Allo stesso tempo, la comunicazione offline e online dell'avvio del progetto ha contribuito a definire un primo target dell'azione progettuale stessa.

### *La raccolta dati*

La raccolta dati, propedeutica alla fase di progettazione vera e propria, si è articolata in due modalità e in due momenti diversi: il sondaggio online e gli interventi nel corso di una serie di Assemblee d'Istituto in alcune scuole di secondo grado. I risultati sono stati presentati pubblicamente e consegnati alle/ai partecipanti dei gruppi di lavoro come primo materiale utile alla progettazione degli scenari

### *Il sondaggio online*

Il sondaggio è stato effettuato tramite un questionario, somministrato online, costituito da: 6 quesiti a risposta singola chiusa di natura demografica; 1 quesito sulla cittadinanza a risposta singola chiusa; 1/2/3 quesiti a risposta singola chiusa variabili a seconda della condizione provenienza/domicilio; 2 coppie parallele di quesiti a risposta multipla, con un massimo di 3 opzioni se-

lezionabili, su potenzialità/minacce nello sviluppo futuro della città e sui principali attori di tali trasformazioni; 3 quesiti a risposta multipla, con un massimo di 3 opzioni selezionabili, sui tre temi dei gruppi di lavoro; 1 quesito finale a risposta aperta. Essendo stato compilato su base volontaria, il campione del questionario è non probabilistico (di disponibilità). Il sondaggio è stato compilato da 597 persone.

### *Gli interventi nelle Assemblee d'Istituto*

Nel corso di alcune Assemblee d'Istituto i contenuti del sondaggio sono stati proposti dopo essere stati rimodulati, seguendo una metodologia che ha favorito l'interazione tra "intervistatori" e "intervistati". Al Liceo Oberdan hanno partecipato circa 150 studenti; all'ITS Deledda-Fabiani (biennio) circa 100 studenti; all'ITS Deledda-Fabiani (triennio) circa 150 studenti.

Le Assemblee si sono aperte con la somministrazione di un questionario sulla storia della città articolato come una sorta di competizione tra i partecipanti. In seguito, ai partecipanti è stato chiesto di suddividersi spostandosi da una parte all'altra della palestra in base alla risposta a due quesiti: uno relativo al concetto di cittadinanza e uno relativo all'intenzione di trasferirsi o di restare a Trieste dopo gli studi superiori.

In base a quest'ultima suddivisione, si sono poi svolti due focus group in parallelo incentrati sulle ragioni per le quali i partecipanti avrebbero confermato la propria intenzione – di restare o di andare via – e riguardo i motivi per cui avrebbero potuto essere spinti a cambiarla. I focus group si sono svolti tramite l'affissione di post-it e con l'uso delle tecniche del *clustering* (Kamen, 1970) e del *parroting*.

Infine, i partecipanti sono stati suddivisi nuovamente, questa volta su base volontaria, in tre focus group più piccoli aventi come tema le tre direttrici dei gruppi di lavoro: economie, spazi e relazioni. Anche in questo caso, i focus group si sono svolti tramite l'affissione di post-it e con l'uso delle tecniche del *clustering* e del *parroting*.

### *La progettazione partecipata*

Lo spazio della progettazione partecipata è stato pensato innanzitutto per essere accessibile, soprattutto in termini di tempo, da tutte e tutti: per queste ragioni è stato concentrato in cinque sedute – di cui due trasversali ai tre gruppi – distribuite nell'arco di circa quattro mesi, e della durata di circa due ore l'una eccezion fatta per il seminario intermedio. I gruppi sono stati guidati nel corso del percorso da almeno un facilitatore per seduta e hanno interpretato e sviluppato liberamente il proprio tema di competenza seguendo, e se necessario adattando, il metodo proposto all'inizio di ogni seduta.

### *Double diamond framework: la struttura del percorso*

La struttura complessiva del processo ha seguito le indicazioni del cosiddetto *double diamond framework*, una schematizzazione molto diffusa nell'ambito del design e sistematizzata per la prima volta nel 2005 dal British Design Council su adattamento da teorie precedenti (Design Council, 2019). Secondo questo approccio, ogni processo di progettazione è diviso in quattro fasi: *discover*, *define*, *develop* e *deliver*. Le prime due fasi attengono alla definizione del problema, mentre le seconde due attengono alla definizione della soluzione (ovvero dei dispositivi di intervento nell'ambito dei problemi individuati nelle prime due fasi). Mentre la prima e la terza fase descrivono dei processi divergenti, nei quali cioè si procede per addizione provando a esplorare nella maniera più completa – sempre nei limiti delle risorse a disposizione, a partire dal tempo – i temi trattati, la seconda e la quarta fase descrivono processi convergenti, nei quali la valutazione e la selezione delle idee emerse conduce a una sintesi.

Nell'ambito di *TS4 trieste secolo quarto* ogni seduta ha corrisposto a una delle quattro fasi sopra descritte, con una seduta “centrale” di raccordo tra le due macrofasi dedicata al seminario di approfondimento. Inoltre, al termine di ogni seduta si è scelto di anticipare parzialmente contenuti e metodi della successiva, contribuendo così a creare una connessione tra le diverse giornate di progettazione, anche se distanti temporalmente tra loro e condotte con diverse metodologie. Nello specifico:

Per la prima e la seconda seduta (*discover* e *define*) è stato scelto l'approccio del *three horizons framework* (Sharpe, 2013; Curry e Hodgson, 2008).

La terza seduta seminariale si è strutturata in forma di *workshop*.

*L'analisi degli attori e degli strumenti* (Centre Of Expertise For Good Governance, 2017) è stata al centro della quarta seduta (*develop*).

Infine, la metodologia del *planning for real* (Gibson, 1997) ha ispirato la quinta e ultima seduta (*deliver*)

### *Il metodo three horizons framework*

Nelle prime due sedute le/i partecipanti hanno lavorato in sottogruppi e in momenti plenari con l'obiettivo di estendere (fase divergente) e poi contestualizzare (fase convergente) il tema oggetto del proprio focus, identificando i nuclei di crisi più rilevanti e lo scenario ottimista al quale aspirare. Nella seconda seduta, si è in parte anticipato il lavoro di individuazione di attori e strumenti per operare le trasformazioni necessarie per transitare dallo scenario di crisi a quello ottimista.

L'approccio del *three horizons framework* permette di mappare e sovrapporre tre traiettorie di cambiamento: la visione manageriale, entro la quale si individuano i nuclei di crisi che caratterizzano il trend attuale; la visione otti-

mista, ovvero lo scenario al quale si aspira di arrivare nell'arco di tempo considerato (in questo caso 25 anni); la visione dell'imprenditore, ovvero quella che organizza risorse ed attori per operare il passaggio dalla crisi allo scenario ottimista. Questo ragionamento è stato adattato al percorso di *TS4 trieste secolo quarto* tramite un susseguirsi di momenti di *brainstorming*, *clustering* e attività performative:

Prima fase: sono stati collettivamente definiti, per addizione, i fattori correlati al tema oggetto del lavoro, secondo tre classificazioni: elementi interni al tema trattato; elementi che influenzano il tema trattato e allo stesso tempo possono essere influenzati dal tema trattato; elementi che influenzano il tema trattato senza poterne essere influenzati. Questo procedimento è propedeutico alla costruzione di una definizione condivisa, per quanto larga, dell'oggetto del lavoro del gruppo e dei confini entro i quali mantenersi nel corso di tutte le sedute successive.

Seconda fase: i partecipanti sono stati divisi in sottogruppi che attraverso un momento di *brainstorming* e, in seguito, di *clustering*, hanno definito i fattori e gli ambiti che conosceranno una crisi nell'immediato futuro, o che la stanno già conoscendo. È importante specificare che l'essere in crisi non è stato interpretato come una caratteristica necessariamente negativa (possono essere in crisi ambiti che il gruppo ritiene effettivamente auspicabile superare, ad esempio il trasporto privato). Dopo una fase divergente in cui tutti i nuclei di crisi sono stati esposti ed eventualmente rimodulati dalle/dai partecipanti, si è operata una selezione basata sui criteri dell'imminenza – quanto cioè quella crisi sia già in atto o vicina al punto di emersione – e della rilevanza – quanto cioè quella crisi abbia un impatto potenzialmente dirompente rispetto al tema trattato;

Terza fase: i partecipanti sono stati divisi nuovamente in sottogruppi per elaborare gli scenari ottimisti, tramite un *brainstorming* e l'uso di post-it. Per scenario ottimista si intende quell'insieme di fattori che determinano il futuro auspicabile secondo le/i partecipanti stesse/i. Ogni sottogruppo è stato poi chiamato a rappresentare tali scenari (*visioning*) in maniera performativa, costruendo un ipotetico titolo di giornale dal futuro, brevi dialoghi aventi come oggetto i contenuti dello scenario, o disegni e schemi (Shipley, 2000).

Quarta fase: anticipando parzialmente il lavoro previsto nella seduta dedicata all'analisi degli attori e degli strumenti, è stato condotto un *brainstorming* sugli attori, ovvero sui potenziali alleati/interlocutori del gruppo, considerati rilevanti al fine di operare la transizione dallo scenario di crisi a quello ottimista. Anche a partire da queste indicazioni, è stata stilata la lista delle relatrici e dei relatori del seminario di approfondimento.

### *Il seminario di approfondimento*

La funzione del seminario di approfondimento è stata quella di congiungere la fase di definizione dei problemi con quella di definizione delle soluzioni,

ospitando le relazioni di alcuni esperti/portatori d'interesse selezionati, nei limiti delle disponibilità delle/gli invitate/i, in funzione dell'approfondimento di alcuni dei temi considerati centrali dalle/dai partecipanti stesse/i (ad esempio lo sviluppo portuale, il turismo, la ricerca). L'accrescimento delle conoscenze delle/dei partecipanti dei gruppi, per quanto limitato, ha costituito un elemento determinante nella realizzazione della seconda macrofase progettuale.

### *Analisi degli attori e degli strumenti*

Nella quarta seduta, a partire dai nuclei di crisi individuati a seguito delle prime due sedute, la progettazione si è concentrata sulla mappatura di attori significativi, della loro rilevanza rispetto al problema individuato e del loro interesse a intervenire in quell'ambito. Rilevanza e interesse sono stati valutati dai partecipanti tenendo in considerazione quattro tipologie di capitale dei quali gli attori possono essere forniti: capitale sociale, economico, umano e politico. I criteri di valutazione che hanno guidato la discussione dei gruppi sono frutto di una semplificazione dello strumento proposto dal *Toolkit for Civil Participation in Decision Making* e sono stati presentati come segue:

*Tab. 1 – Tabella della descrizione fornita per rilevanza e interesse nei campi dei capitali sociale, economico, umano e politico, attraverso cui svolgere l'analisi dei portatori di interesse (tratta dal Toolkit for Civil Participation in Decision Making).*

	<i>Rilevanza</i>	<i>Interesse</i>
<i>Capitale sociale</i>	capacità dell'attore di coinvolgere altri, livello di rappresentatività di una specifica categoria, livello di partecipazione alla vita sociale, notorietà e capacità di influenzare il cambiamento	interesse dell'attore di essere coinvolto in una rete relativa al tema trattato, di rappresentare in questa rete una specifica categoria, di attivarsi nella società locale e iniziare/stimolare un processo di cambiamento, di aumentare la consapevolezza della cittadinanza
<i>Capitale economico</i>	capacità dell'attore di contribuire economicamente e con altre risorse, di influenzare l'allocazione delle risorse e attrarne di esterne, di influenzare il mercato del lavoro	beneficio economico potenziale per l'attore, volontà di mobilitare risorse economiche e non e di agevolare l'accesso a risorse interne, o di aumentare la propria influenza nel mercato del lavoro
<i>Capitale umano</i>	conoscenze, capacità, consapevolezza dell'attore rispetto al tema trattato, capacità dell'attore di partecipare al dibattito pubblico, capacità dell'attore di comunicare attraverso diversi media	interesse da parte dell'attore di condividere conoscenze, competenze, consapevolezza sul tema in oggetto, volontà dell'attore di entrare nel dibattito pubblico e comunicare tramite diversi media

<i>Capitale politico</i>	fiducia dell'amministrazione locale nei confronti dell'attore, capacità dell'attore di coinvolgere attori politici, istituzioni locali, opinione pubblica, consapevolezza politica dell'attore	fiducia da parte dell'attore nei confronti dell'amministrazione locale, interesse politico dell'attore rispetto al tema, volontà dell'attore di interagire con le istituzioni locali, di raggiungere un pubblico più ampio e di aumentare il proprio ruolo politico
--------------------------	--	---

In base ai risultati della precedente categorizzazione, gli attori sono stati in seguito collocati in un quadrante che, tenendo in considerazione i livelli di rilevanza e interesse, delinea la gamma di relazioni che il gruppo progettuale potrebbe instaurare con gli attori stessi.

È questa la base sulla quale i gruppi hanno definito i possibili strumenti di intervento. Gli strumenti sono stati intesi, di fatto, come forme di costruzione di relazioni tra gli attori in relazione al nucleo di crisi analizzato. Alcuni strumenti, oltre ad avere effetti diretti sul problema in questione, sono stati considerati significativi anche rispetto agli effetti che potrebbero esercitare sugli attori stessi (aumentandone per esempio la rilevanza o l'interesse e spostandoli dunque da un quadrante all'altro).

Tab. 2 – Quadrante delle relazioni tra il gruppo e gli attori, in base a rilevanza e interesse

Rilevanza alta, interesse basso DIALOGO/CONFLITTO	Rilevanza alta, interesse alto ALLEANZA
Rilevanza bassa, interesse basso INFORMAZIONE	Rilevanza bassa, interesse alto CONSULTAZIONE

Questo lavoro è stato compiuto dai gruppi separatamente per ogni nucleo di crisi precedentemente individuato dal gruppo stesso, con l'eccezione del gruppo su *Relazioni della città con i dintorni*, nel quale le/i partecipanti hanno scelto di trattare insieme i nuclei di crisi e definire dunque solo una mappa degli attori e degli strumenti.

### *Planning for real*

Nella quinta e ultima seduta, a partire da attori e strumenti individuati nella seduta precedente, la progettazione si è concentrata su tre aspetti rilevanti: la collocazione nello spazio e nel tempo degli interventi delineati dagli strumenti identificati, e la loro valutazione in termini di costi di implementazione. Per

raggiungere questi obiettivi complessi si è applicata una versione semplificata della metodologia del *Planning for real*.

La seduta si è svolta in compresenza tra i tre gruppi e con il supporto di una grande foto aerea della città e dei suoi dintorni, sulla quale è stato possibile affiggere post-it. Chi ha facilitato la seduta aveva preparato in precedenza alcuni post-it precompilati contenenti le misure derivabili dagli strumenti definiti nella seduta precedente che richiedevano una collocazione nello spazio. La seduta si è articolata nelle seguenti fasi:

Confronto all'interno dei gruppi che ha previsto la discussione di tutte le misure, eventualmente aggiungendone di nuove a completamento di quanto già previsto.

Collocazione dei post-it sulla foto aerea. Alcune misure più complesse, che riguardavano reti, spazi diffusi, tutti gli edifici di una certa tipologia ecc., pur non potendo essere rappresentate con post-it, sono state adeguatamente tenute in considerazione. In tempo reale, la mappatura è stata riportata online su una mappa collaborativa.

Secondo *brainstorming* nuovamente all'interno dei gruppi dedicato alla collocazione delle stesse misure su uno schema raffigurante i tempi ipotizzabili per la realizzazione di quelle misure (con i seguenti riferimenti: entro un anno; entro cinque anni; entro venticinque anni) e le risorse ipoteticamente necessarie per implementarle. Entrambe le valutazioni sono da considerarsi come una mappatura delle percezioni delle/dei partecipanti rispetto all'effettiva applicabilità delle misure stesse, e non come una valutazione progettuale in senso stretto.

Presentazione dei risultati raggiunti nel corso della seduta.

## Risultati

I risultati delle prime sessioni sono stati tradotti in cosiddetti “regali” per la città, ovvero tre visioni di futuro, tre progetti per l'ingresso di Trieste nel suo quarto secolo a partire da tre prospettive fondamentali:

1. *Sviluppo economico e produttivo*. Cosa produrrà Trieste da grande? In quali settori e in quali processi economici potrà specializzarsi garantendo un rapporto equilibrato tra sostenibilità economica, sociale ed ecologica? In che modo il mondo scientifico e quello culturale potranno contribuire allo sviluppo economico della città?

2. *Qualità della vita e degli spazi urbani*. Quanto sarà ospitale Trieste da grande? In che modo lo sviluppo della città potrà trasformare in meglio gli stili di vita e il benessere dei suoi abitanti? Di che cosa si riempiranno i tantissimi spazi vuoti, sottoutilizzati o abbandonati, in attesa da anni di nuove funzioni?

3. *Relazioni della città con i dintorni*. Verso dove guarderà Trieste da grande? Che tipo di relazioni avrà con il suo entroterra naturale, verso Oriente? E

con il Mar Mediterraneo, verso Sud? In quale altre direzioni – e con che interessi – si orienterà Trieste per costruire nuovi rapporti di cooperazione?

In tutti e tre gli ambiti il ruolo della scienza e della cultura, il legame tra sostenibilità sociale ed ecologica, e le forme di governo e democrazia locale sono stati ritenuti temi cruciali.

Nell'esperienza di *TS4 trieste secolo quarto* la fase di restituzione, avviata formalmente con la stesura di un report scaricabile liberamente dal sito (*TS4 trieste secolo quarto*, 2019), assume un ruolo di rilievo dal punto di vista progettuale. I risultati del lavoro dei gruppi, infatti, sono da considerarsi innanzitutto come degli stimoli per un possibile coinvolgimento di altre persone, gruppi, organizzazioni attorno a questioni più specifiche o a diverse scale progettuali. Per questa ragione, dopo l'evento di presentazione dei risultati, tenutosi nuovamente ad Hangar Teatri il 4 novembre 2019, le/partecipanti di *TS4 trieste secolo quarto* hanno proseguito nelle attività sul territorio, coinvolgendo esperte/i, portatori d'interesse e rappresentanti istituzionali e non.

## Conclusioni

Le azioni future intendono continuare a promuovere la partecipazione e la condivisione come principi per stimolare il dibattito e l'interesse sulla cosa pubblica.

La natura bottom-up del progetto, attualmente autopromosso e non sostenuto da istituzioni pubbliche, mette in luce i limiti intrinseci di una progettazione che ragionando su scala urbana si scontra con la reale possibilità di incidere strategicamente portando innovazioni tangibili. Tuttavia, la contaminazione tra diversi saperi, ambiti professionali, esperienze, discipline all'interno del gruppo di lavoro ha creato uno spazio di fiducia e cooperazione tale da suscitare tra le persone un senso di leadership collettiva potente e fiduciosa, a ricordare non solo l'importanza dell'impegno civico individuale, ma soprattutto quello di squadra.

Numerosi partecipanti di *TS4 trieste secolo quarto* sono poi diventati tra i promotori dell'A.p.S Adesso Trieste, un nuovo spazio politico più strutturato che intende promuovere azioni locali di cittadinanza attiva. Adesso Trieste, facendo tesoro dei risultati di *TS4 trieste secolo quarto*, intende presentare una lista alle elezioni amministrative comunali del 2021, impegnandosi a diventare uno spazio di partecipazione permanente, inclusivo e aperto, per costruire assieme alle cittadine e ai cittadini un futuro migliore per la città. In questo nuovo percorso, i passi già compiuti da TS4 in direzione della democratizzazione dei futuri, della loro delimitazione partecipata e della loro esplicitazione e desiderabilità, sono stati fondamentali per la costruzione del programma, che riporta elementi di discontinuità autentica sia nei metodi che nel merito dei contenuti.

**Bibliografia**

- Centre of Expertise for Good Governance, ISIG – Institute of International Sociology of Gorizia, *Civil Participation in Decision-making Toolkit*, 2017.
- Curry A., Hodgson A., *Seeing in Multiple Horizons: Connecting Futures to Strategy*, «Journal of Futures Studies», vol. 13, n. 1, agosto 2008.
- Design Council, *What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond*, 2019: <https://bit.ly/3zNfux4>.
- Giraldi N., *Storia di Trieste dalle origini ai giorni nostri*, Edizioni Biblioteca dell'Immagine, Pordenone, 2016.
- Gibson T., *Introducing Planning for Real*, Planning for Realm, Bilston, 1997.
- ISTAT, *Il futuro demografico del Paese*, 2017.
- ISTAT, *Percorsi evolutivi dei territori italiani: 60 anni di storia socio-demografica attraverso i dati censuari*, 2017.
- Kamen J.M., *Quick Clustering*, «Journal of Marketing Research», vol. 7, n. 2, 1970.
- Sharpe B., *Three Horizons: The Patterning of Hope*, Triarchy Press, Charmouth, 2013
- Shipley R., *The Origin and Development of Vision and Visioning in Planning*, «International Planning Studies», vol. 5, n. 2, giugno 2000.
- TS4 Trieste secolo quarto, *Il quarto secolo di Trieste: una storia che non è ancora accaduta*, 2019: <https://bit.ly/3ldb24P>.

## Il progetto *Ri-Costituente: la Costituzione del 2050* e alcune lezioni sul futuro

di Francesca Pains

Certe volte, per capire il presente, bisogna immaginare il futuro. È il claim di *Ri-Costituente: la Costituzione del 2050*, un progetto di cittadinanza attiva per i giovani di tutta Italia nato in un piccolo paese dell'Alto Monferrato ma con l'ambizione di attraversare l'Italia. Ne raccontiamo qui le vicende e le caratteristiche, mettendo in primo piano quello che – da operatori sociali – abbiamo imparato sul futuro in due anni di lavoro.

### Una premessa metodologica

Il progetto si rivolge a giovanissimi (15-22 anni), cui proponiamo di “essere Costituenti” per un giorno scrivendo collettivamente un articolo della Costituzione del 2050 su un tema che ritengono strategico per il futuro del Paese. I laboratori si svolgono per lo più in classe (in remoto o in presenza) o in gruppi di giovani in contesti di aggregazione, comunità o tempo libero.

I *future studies* sono la metodologia di riferimento che ha dato forma all'intero lavoro: ci siamo prefissati di sostenere nei giovani partecipanti la consapevolezza delle connessioni tra le loro idee e le loro scelte attuali e il futuro del Paese. La scelta di assumere come riferimento un tempo lungo (il 2050) ci è parsa funzionale ad aprire la riflessione prendendo le distanze dalle retoriche sul “cambiamento impossibile” o sulle contrapposizioni di breve periodo. I temi di attualità che i giovani partecipanti scelgono di trattare sono proiettati quindi su un orizzonte temporale lungo (Poli, 2019) focalizzando tre “pilastri” degli studi di futuro:

- La consapevolezza della discontinuità tra il passato e i futuri possibili (base della *future literacy*).
- L'attitudine a immaginare futuri plurali (*foresight*) assumendo su questi una posizione strategica che ne individui alcuni come preferibili (anticipazione).
- Il pensiero sistemico come cornice cognitiva che consente di cogliere la complessità delle interconnessioni.

L'obiettivo, decisamente ambizioso, ha dovuto da subito fare i conti con la realtà. Innanzitutto, ci siamo proposti di raggiungere un pubblico esteso di partecipanti, eterogeneo per provenienza geografica e per contesto di riferimento: a oggi abbiamo svolto (o abbiamo in agenda) laboratori che spaziano dal Liceo

STEM piemontese al Carcere Beccaria di Milano, dai giovani universitari trentini ai ragazzi dei quartieri popolari palermitani. In secondo luogo, abbiamo deciso di dar vita al progetto (come vedremo più avanti) per una scelta etica. Il progetto è autosostenuto dalle cooperative promotrici che cercano di volta in volta sponsor e finanziamenti su bandi. Oggi, dopo due anni di lavoro, si inizia a vedere qualche timido risultato, ma per molti mesi è stato sostenuto in proprio solo dalle risorse delle cooperative promotrici. La scarsità di risorse ha generato la necessità di pensare a percorsi brevi e facilmente riproducibili.

Ne è derivata la scelta di mettere a punto laboratori di 6 ore, gestibili in presenza o in remoto, che ci hanno portato ad “asciugare” in modo significativo il tempo che riusciamo a dedicare all’approfondimento dei *future studies*. Abbiamo comunque scelto di mantenere questa impostazione di riferimento perché ci pare che i *futures studies* siano una dimensione essenziale per l’alfabetizzazione alla democrazia e a una cittadinanza consapevole.

Lo strumento di cui abbiamo scelto di avvalerci è la ruota dei futuri che ci pare di semplice accesso e contemporaneamente particolarmente indicata per cogliere le connessioni sistemiche del cambiamento, valorizzando sia il cambiamento prefigurato, che i cambiamenti di secondo livello che i primi generano. Più sotto approfondiremo alcune considerazioni sull’impiego didattico dello strumento.

### **Lezione n° 1 – I grandi personaggi (trapassati) hanno un futuro: il nostro**

Il progetto *Ri-Costituente*, che si prefigge di “girare l’Italia” nei paesi dei Costituenti italiani, è nato a Cartosio: un paese di settecento abitanti nell’Alto Monferrato in cui aveva il suo “buen retiro” Umberto Terracini, segretario dell’Assemblea costituente: l’uomo che ha firmato la Costituzione italiana con Enrico de Nicola e Alcide de Gasperi.

L’Assemblea costituente – vista con lo sguardo di un futurologo – è stata anche questo: un esercizio potentissimo di anticipazione e (quindi) di democrazia, in cui visioni del mondo radicalmente diverse si sono confrontate e misurate immaginando un futuro comune per il Paese (cfr. Fondazione Pietro Nenni, 1998). Colpisce leggere gli atti della Costituente. Sul tavolo c’erano questioni radicali e importantissime: le aziende possono essere private o devono tutte appartenere allo Stato? E devono essere gestite dagli imprenditori o coinvolgere stabilmente organizzazioni di lavoratori? Uomini e donne hanno sicuramente gli stessi diritti politici, ma nella famiglia i loro ruoli sono uguali o deve esserci una dichiarata superiorità dell’uomo capo-famiglia? Le donne possono entrare in magistratura? Sono solo dei veloci esempi, ma bastano a testimoniare il grande valore dei lavori della Costituente: la capacità di partire da posizioni molto diverse, fondate su ideologie o convinzioni personali, per cercare nel confronto dialettico un punto di vista condiviso: il futuro dell’Italia come bene comune.

Ecco, a Cartosio nel 1945 abitava un uomo che stava disegnando il futuro. Dare un futuro a Terracini per noi ha voluto dire questo: proporre ai giovani di essere essi stessi Costituenti, giocare nella stessa prospettiva di anticipazione, discutere tra loro per immaginare il mondo nel 2050 e la Costituzione che per allora sarà necessaria, e andare a raccontarlo una volta all'anno in un Festival: la prima edizione è stata a Cartosio, la seconda nel settembre 2021 a Morbegno (provincia di Sondrio), paese natale di Ezio Vanoni, il padre nobile dell'economia sociale di mercato.

## **Lezione n° 2 – Al futuro la politica piace molto. O viceversa?**

Prima di entrare nel dettaglio del progetto, facciamo una piccola digressione e “buttiamola in politica”, prendendola non dal lato delle definizioni ma da quello dei significati. *Ri-Costituente* è nato dalla cooperazione sociale: Tikvà di Como e Impressioni Grafiche di Acqui Terme. Il fatto è che la cooperazione sociale ha molto a che fare con l'impegno civile, perché lì affonda le sue radici. Nata inizialmente da forme di volontariato organizzato, cresciuta come organizzazione che dà forma strutturata e di impresa alla risposta ai bisogni sociali, la cooperazione risponde a un intrinseco mandato trasformativo: migliorare il mondo a partire dalla comunità in cui opera. Talvolta ha preso forme più lontane da questa matrice, come accade alle organizzazioni che si istituzionalizzano, ma nel suo DNA è scritto il futuro. E questa passione civile a noi piace chiamarla Politica, perché la Politica (la Costituente lo insegna) è il modo in cui insieme, collaborando e discutendo, diamo forma al futuro. Quando ragioniamo del valore che diamo alle scelte, quando discutiamo dei significati che per noi sono importanti, delle nostre priorità, noi ragioniamo di Politica: di quella Politica di senso che facciamo tutti insieme occupandoci di come sarà il domani.

In tempi di coesione sociale frantumata, ancor più in tempi di distanziamento (fisico, emotivo, psicologico, sociale...) è importante saper costruire consenso non intorno a posizioni polarizzare e reattive, e men che meno attorno a facili indignazioni. Serve riabilitare una competenza a immaginare scenari possibili, desiderabili e condivisi: immagini di futuro verso cui orientarsi, anticipazioni di ciò che verrà fuori dalle cornici che descrivono l'esistente. E il ruolo della cooperazione sociale, e più in generale del terzo settore, è collaborare per immaginare un futuro eticamente orientato, sottraendo il tema da un'aura di tecnicità razionale autodeterminata. Il futuro è un'ipotesi, e la cooperazione lavora costruendo ipotesi e progetti come ponti tra presente e futuro, orientando il proprio lavoro su visioni sociali, su esigenze e diritti che si vogliono tutelare e riconoscere, su obiettivi che sono frutto di una costruzione etica e relazionale. «Il terzo settore non nasce per rispondere ai bisogni, ma per generare attorno ai bisogni equilibri nuovi» scriveva Carlo Borzaga (Borzaga, 2005; Scalvini, 2020).

Viviamo in un'epoca (e il tema meriterebbe ben più ampio approfondimento) in cui il regolatore della società è sempre più economico e sempre meno politico, più affidato alla finanza e al mercato che alla rappresentanza, più attento all'efficienza che non alle finalità dell'azione. Ecco, in questo la spinta trasformativa del terzo settore può esprimere la sua valenza "eversiva": perché costruendo una comunità inclusiva cambia il mondo in nome di un fine etico, e i fini abitano il futuro perché lo disegnano. Allora, se la politica è il regno dei fini e i fini abitano il futuro, il pensiero sul futuro è un pensiero politico perché contiene una visione del mondo.

È anche vero che, viceversa, alla politica il futuro piace tanto. Lo vogliamo qui testimoniare nel suo senso migliore. Crediamo che questa connessione tra impegno civile e politica sia una delle ragioni che maggiormente spiegano l'interesse che il progetto ha raccolto fin dal suo nascere. La sua prima apparizione pubblica è stata nella prestigiosa cornice di un talk della coordinatrice al *TEDx women* di Torino, e da subito hanno aderito importanti enti nazionali: Acli, Arci, Confcooperative-Federsolidarietà, Legacoop Sociali, Legambiente, e poi anche Associanimazione (che da subito è stata "incubatore" per il progetto), Fondazione Bassetti, Associazione per la Memoria della Benedicta, e via via molti altri. La rappresentanza è sicuramente in difficoltà, soffre la crisi della politica, e cerca le parole e gli strumenti per guardare al futuro con linguaggi nuovi. *Ri-Costituente: la Costituzione del 2050* porta a organizzazioni in affanno la voce dei giovani.

### **Lezione n° 3 – Per pensare al futuro dobbiamo immaginare le uova che volano**

*Ri-Costituente: la Costituzione del 2050* nasce per dare la parola sul futuro ai giovani che oggi hanno dai 12 ai 22 anni (e che nel 2050 ne avranno dai 40 ai 50: probabilmente l'età di molti di noi che leggiamo questa rivista). Lo facciamo per dare rilevanza politica a una voce che oggi si rappresenta poco sullo scenario pubblico (anche se questo è, per fortuna, sempre meno vero). Lo facciamo anche perché sentiamo la necessità forte di smentire un grande luogo comune che afferma dalle pagine dei giornali che i giovani non hanno futuro, o – ancor peggio – che le scelte di oggi e di ieri glielo hanno tolto. È il bello del futuro: ne sappiamo poco, spesso faticiamo a pensarlo, ma lui ci aspetta... anzi, ci viene incontro intanto che lo facciamo. I giovani lo sanno: è talvolta agli adulti che dobbiamo spiegarlo. La nostra difficoltà ad avere un pensiero sul futuro ha sicuramente un'eco in quella dei più giovani, ma di questo si tratta: fatica del pensiero. Il futuro è una terra in buona parte incognita in cui i nostri figli vivranno: marcata dai segni delle nostre azioni, ma abitata dalle loro scelte.

Il punto di partenza del progetto è quindi rappresentato dalla necessità, sempre più evidente, di trovare forme e modalità concrete per sostenere una rinnovata sensibilità Costituente, capace di immaginare il futuro civile e sociale

del Paese in dialogo tra storia e futuro (Colombo, 2016). Per raccogliere la voce dei ragazzi proponiamo loro di diventare, almeno per il tempo di un laboratorio, Padri e Madri Costituenti del futuro, costruendo laboratori di scrittura degli articoli della Costituzione del 2050 condotti con metodologie attive e processi animativi.

All'inizio la struttura teorica del laboratorio (due incontri di due ore) seguiva questa scaletta contenutistica:

Modulo 1:

- Introduzione al tema del futuro (cosa evoca l'immagine di futuro, a cosa viene associata).
- Introduzione alla Costituzione (cos'è, quali sono le cose essenziali che il gruppo conosce).
- Introduzione alla *futures literacy*.
- Breve incursione nel pensiero sistemico.
- Esplorazione di alcune situazioni che 'anticipano' futuri possibili con video, foto, articoli di giornali (Pozzi, 2019; Dion, 2016).

Modulo 2:

- Esercitazione individuale e poi in sottogruppi: la ruota dei futuri a partire da un tema liberamente pre-scelto dai partecipanti secondo i loro interessi.
- Confronto in plenaria sulle ruote dei futuri elaborate.
- Lavoro individuale e poi in sottogruppi su diritti, doveri, ruoli dei cittadini e dello Stato nei contesti che le ruote di futuro hanno esplorato e descritto.
- Scrittura collettiva di un articolo della Costituzione frutto delle considerazioni elaborate.

Abbiamo iniziato con due laboratori "beta", per testare gli strumenti e il contesto. Ci è stato da subito evidente un problema: per pensare a futuri possibili in modo creativo, non basta pensare. La razionalità del presente è pervasiva, e impronta di sé la capacità di pensare il futuro distanziandosi in modo significativo dall'esperienza. Da questi due primi esperimenti, gestiti in contesti molto diversi tra loro, sono emersi futuri piuttosto polarizzati: da un lato un futuro stanco, iperrealista, in netta continuità col presente "ma con più computer" (questa è l'espressione con cui lo abbiamo descritto), dall'altro un futuro fantascientifico, a base di astronavi per Marte e teletrasporto. Ci è sembrato di cogliere in questi primi tentativi una difficoltà a destrutturare il presente: metaforicamente, il futuro si presentava come una sfera liscia e insaponata, difficile da afferrare e cogliere.

Il primo correttivo introdotto è stata l'introduzione di un modulo 0 di due ore tutto dedicato alla attivazione della sfera creativa e immaginativa, attraverso un gioco. Proponiamo ai ragazzi una affermazione: "Del futuro sappiamo poco, tranne questo: che le uova voleranno e saranno in grado di cadere dal secondo piano di un edificio senza rompersi. E in tutto questo voi c'entrate". Dividiamo il gruppo in piccoli sottogruppi (3/4 persone) e distribuiamo loro alcuni materiali di uso comune: due uova, qualche palloncino, scotch, carta,

cannucce, mollette... qualche materiale in più possono guadagnarlo rispondendo in gruppo a domande sulla Costituzione, anche consultandone una copia che diamo ad ogni gruppo. Una parte importante del modulo è dedicato all'invenzione dei meccanismi per fare volare le uova senza rompersi, e alla sperimentazione dell'efficacia dell'invenzione. La conclusione è un tempo di debriefing che rielabora l'esperienza e mette in gioco le loro idee sul cambiamento e le discontinuità che il futuro porta con sé.

L'esito dell'introduzione del modulo 0 nei gruppi in cui abbiamo lavorato è stato decisamente interessante. Dal punto di vista metodologico, la scelta di dedicare un tempo lungo alla destrutturazione del proprio nell'istituzione (che sia scuola, comunità alloggio, ente di servizio...) pare aver aperto spazi alla creatività e all'apertura verso il nuovo che nei primi laboratori non avevamo rilevato. Dal punto di vista contenutistico, abbiamo rilevato anche in gruppi ben scolarizzati una complessiva scarsissima conoscenza sia del dettato Costituzionale attuale sia del significato più politico della Costituzione. Tra tanti esempi, ne cogliamo due.

È opinione della stragrande maggioranza dei partecipanti che il Presidente della Repubblica sia "eletto dal popolo": al di là dell'errore in sé marchiano, quello che questa misconoscenza veicola è una scarsissima comprensione dei meccanismi e dei significati connessi alla democrazia rappresentativa: un problema tutt'altro che banale.

La Costituzione è considerata da tutti una meta-regola, la regola delle regole, e non, come più propriamente è, la Carta che sancisce il patto tra i cittadini e lo Stato, e quindi il fondamento della cittadinanza.

Non vogliamo qui trarre conseguenze e valutazioni sulla situazione: è decisamente troppo presto da molti punti di vista. Rileviamo comunque una considerazione. Uno dei principali meccanismi che "il gioco delle uova" ha smontato è una lettura lineare tra quello che sappiamo e quello che ci aspettiamo che succeda. In questa scalfittura hanno fatto facilmente breccia le attività ludiche e psicomotorie che abbiamo proposto per esplorare i principi essenziali della sistemica: il tema ha trovato i partecipanti molto attenti e recettivi, e ha consentito l'apertura alla prefigurazione di scenari aperti e complessi. Quando alla fine di un laboratorio con ragazze e ragazzi sedicenni ci siamo trovati a ragionare di "eterogenesi dei fini", ci siamo resi conto che molta strada era stata percorsa sulla via del pensare la complessità. Ovviamente la nostra esperienza non ha alcun valore statistico: non ha la valenza del campione significativo di un atteggiamento medio né ha numeri così importanti da consentire generalizzazioni. Quella che descriviamo è l'acquisizione dei primi 9 gruppi che abbiamo coinvolto e con cui abbiamo lavorato (o stiamo lavorando ora).

Ah... se ve lo state chiedendo, cadendo dal secondo piano le uova (se hanno fatto un gioco sulla Costituzione) non si rompono quasi mai.

#### **Lezione n° 4 – Cambiare è possibile. Più di quanto il senso comune sia portato a credere**

Il progetto *Ri-Costituente* è nato e ha mosso i suoi primi passi quando il Covid 19, la quarantena e il distanziamento sociale erano sconosciuti (anche in Cina). Ma del futuro, lo abbiamo esperito direttamente, sappiamo poco: il Covid è riuscito a spiegarci molto chiaramente che il cambiamento è possibile, anche in modi e maniere radicali, impensabili solo poco tempo prima. È nato così il progetto *Ri-Costituente: la Costituzione del 2050 – Digital Edition*, perché oggi più che mai abbiamo bisogno di allenarci a prefigurare un futuro e di immaginare nuove forme per la convivenza sociale, politica ed economica, e – soprattutto – abbiamo ferocemente bisogno di uno spirito Ri-Costituente: abbiamo bisogno di uno slancio corale, capace di pensare al bene del Paese prima che ai particolarismi, e di pensarci con uno slancio visionario, democratico e coeso.

Abbiamo cambiato – come molti nel mondo – il nostro modo di lavorare. I laboratori Ri-Costituenti oggi sono digitali: mantengono la stessa struttura (uova incluse) ma abbiamo cambiato il modo di condurre il gruppo e gli strumenti di lavoro. Tra le novità che abbiamo scelto di introdurre – per noi (tutti over 40, a volte abbondantemente over) più sfidanti – c'è l'utilizzo del *gaming* come strategia di ingaggio dei partecipanti. Stiamo realizzando con l'Academy di Synesthesia srl un *alternate reality game*, in collaborazione con Fondazione Gianni Bassetti e Fondazione di Comunità di Milano. Si tratta di un gioco in quattro livelli di ambientazione futuribile in cui ai partecipanti sono proposte situazioni in cui devono compiere scelte etiche che generano conseguenze sistemiche nel contesto. Ogni cambio di livello prevede che i partecipanti svolgano delle mission "nel mondo reale": dalle esperienze di attivazione nel terzo settore alla produzione di contenuti originali sui temi dei patti sociali futuri. Un animatore digitale (digitale come animatore, ma decisamente umano) accompagnerà e animerà la community dei giocatori. Il gioco può essere giocato individualmente o in gruppo, e può costituire un ottimo supporto per attività di gruppo anche in presenza offrendo un'esperienza simulata su cui riflettere insieme. Il gioco sarà reso pubblico e potrà essere scaricato anche dal sito del progetto ([www.ri-costituente.it](http://www.ri-costituente.it)).

È cambiata, va detto, anche la domanda. Oggi le scuole si stanno dimostrando molto interessate e disponibili ad accogliere il progetto, come opportunità per rendere la DAD una esperienza di maggior significato per gli studenti e le studentesse. Una analoga apertura si sta manifestando anche in gruppi non scolastici, consapevoli come siamo ormai tutti che la transizione di molte esperienze in digitale rappresenta un cambiamento che – almeno per alcuni tratti – è irreversibile e consente opportunità nuove.

È cambiato anche il Festival. Il primo avrebbe dovuto tenersi a Cartosio nel giugno 2020 e per ovvie ragioni in quell'occasione si è tenuto solo un webinar

(ancorché piuttosto partecipato). Nel frattempo abbiamo iniziato a lavorare con una associazione di giovani: si chiama Mondo Internazionale ed è composta da 150 ragazzi e ragazze di tutta Italia che collaborano digitalmente tra loro e con gruppi di coetanei in tre nazioni africane accompagnandoli in progetti di empowerment. Con loro abbiamo scelto di salvaguardare il diritto alle relazioni anche in presenza (di questo parla uno dei primi articoli che abbiamo raccolto, e che trovate in fondo a questo contributo) e abbiamo realizzato nel settembre 2020 *La democrazia parla giovane*: una giornata di incontro tra giovani di diverse regioni italiane che si sono confrontati con coetanei testimonial che, con la loro attivazione, hanno cambiato la comunità in cui vivono: da qui nei workshop pomeridiani sono nate indicazioni per il futuro che i giovani hanno proposto e discusso con il pubblico del Festival. È stato grazie a Mondo Internazionale che abbiamo scelto di far convivere relazioni in presenza e digitali, ed è stato del tutto inedito per noi seguire gruppi di lavoro con partecipanti seduti in cerchio sulle sedie che discutevano con ragazzi e ragazze collegate in piattaforma da regioni remote d'Italia e a volte del mondo.

### **Lezione n° 5: il futuro (che ci piace) è collaborativo. E intergenerazionale.**

*Ri-Costituente: la Costituzione del 2050* ha dunque attraversato il 2020 ed è entrato nel 2021 forse meno muscolare e possente di come lo avevamo immaginato, ma sicuramente più ramificato. Il Festival è diventato una festa mobile e modulare: ha un momento clou (che nel 2021 si è tenuto il 25 settembre a Morbegno), ma altri soggetti si sono proposti per tenere Feste Ri-Costituenti, più piccole ma ugualmente orientate a dare la parola ai giovani sul futuro. I laboratori e il videogame sono stati richiesti da gruppi che attraversano l'Italia da Catania a Sondrio, da Rovigo a Cuneo. La cabina di regia del progetto si è integrata stabilmente con otto associazioni nazionali di giovani.

Il progetto, insomma, ha cambiato pelle, o forse ha trovato la sua pelle più vera attraversando una crisi importante e globale. Nato da due cooperative sociali che volevano prendere sul serio la voce dei giovani, è diventato un progetto intergenerazionale di collaborazione tra persone ed enti di età e storia molto diverse, ma con lo sguardo puntato sul futuro del Paese. Uno sguardo politico che nasce pensando al domani che vorremmo per cambiare il modo in cui oggi pensiamo e viviamo. Perché – come Terracini insegna – certe volte, per capire il presente, bisogna immaginare il futuro.

**Bibliografia**

- Carlo Borzaga, *Seminario “Il welfare che verrà”*, Consorzio Gino Mattarelli, Bari – 19-20 ottobre 2005.
- Fondazione Pietro Nenni, *Il dibattito all'assemblea costituente sui rapporti etico-sociali*, Gangemi, Roma, 1998.
- Gherardo Colombo, *Sulle regole*, Feltrinelli, Milano, 2016.
- Cyril Dion, *Domani. Un nuovo mondo in cammino*, Lindau, Torino, 2016.
- Roberto Poli, *Lavorare con il futuro. Idee e strumenti per governare l'incertezza*, Egea, Milano, 2019.
- Cristina Pozzi, *Benvenuti nel 2050. Cambiamenti, criticità e curiosità*, Egea, Milano, 2019.
- Felice Scalvini, *Costruire il futuro del Terzo settore ai tempi del Covid-19*, «Impresa sociale», n°1/2020.

Presentiamo di seguito alcuni articoli raccolti dal progetto *Ri-Costituente: la Costituzione del 2050*. Per leggere gli altri articoli, vedere i video inviati dai giovani partecipanti, rimanere aggiornati sul progetto, collaborare con un laboratorio o una festa, contattarci e (a breve) scaricare il gioco, seguitemi sul sito [www.ri-costituente.it](http://www.ri-costituente.it) o sulla pagina facebook *Ri-Costituente: la Costituzione del 2050*. Lo staff del progetto è composto da Francesca Paini, Paolo Stocchi e Matteo Miglio: tutto quello che l'articolo racconta è frutto del lavoro condiviso.

## RELAZIONI DIGITALI (Istituto don Bosco – Borgomanero)

Ogni cittadino ha il diritto fondamentale di mantenere costanti relazioni non digitali vive e attive. Allo stesso tempo ogni cittadino ha diritto ad accedere ad una piattaforma digitale che permetta e favorisca la comunicazione all'interno della rete sociale di contatti da lui stesso gestita.

La comunicazione deve essere libera: ogni persona ha il diritto di sostenere la propria opinione in rete, senza offendere o denigrare chi ha pensieri o idee differenti, nel rispetto dell'altro e della verità.

Ogni individuo, senza alcuna distinzione, ha diritto ad essere tutelato dai rischi legati al cyberbullismo, al rispetto della privacy, alla gestione trasparente di ogni tipologia di dati e a richiedere provvedimenti contro coloro che hanno comportamenti inadeguati.



## ENERGIA, CITTADINANZA E SOSTENIBILITA' (Liceo Carcano- Como)

Tutti i cittadini hanno il diritto a un'energia stabile, economicamente e territorialmente accessibile, per garantire uno stile di vita dignitoso e adatto all'individuo.

Ogni cittadino ha il dovere di concorrere secondo le proprie possibilità alla produzione di fonti energetiche differenziate e innovative; a ridurre il consumo di energia anche sostenendo processi di riuso e riciclo.

Spetta ad ogni cittadino il diritto di ricevere sostegni economici dallo Stato al fine di garantirsi risorse energetiche sufficienti all'accesso ai servizi essenziali

La Repubblica si impegna a sostenere comportamenti sostenibili attraverso campagne di sensibilizzazione alla riduzione dei consumi energetici, educando i cittadini a scelte più consapevoli e introducendo nei programmi scolastici una specifica materia.

Lo Stato assicura l'accesso trasparente ai dati energetici e al loro impatto su ambiente, salute ed economia, al fine di consentire ai cittadini decisioni consapevoli e informate.

La Repubblica si impegna a sviluppare un approccio strategico all'energia, in un'ottica di interesse pubblico.

Lo Stato ha il dovere di garantire investimenti economici per la ricerca di tecnologie orientate all'eco-sostenibilità, al fine di assicurare una vita sana alle generazioni future.



## **IL GIOCO E LO SPORT**

### **(Comunità alloggio per minori Annunciata Miani – Como)**

Ognuno ha il diritto di giocare in giochi fisici e digitali, sia in presenza che in rete.  
 Il gioco deve servire al divertimento e a conoscere nuove persone e deve avvenire nel rispetto dei tutti i giocatori. Il gioco è un diritto a tutte le età. I genitori hanno il diritto di giocare coi propri figli.  
 Il diritto al gioco nelle forme indicate in precedenza deve essere garantito anche a chi ha difficoltà economiche, motorie o altre difficoltà.

Tutti hanno il diritto di giocare in modo responsabile mantenendo i propri doveri.  
 Fare sport è un modo per giocare migliorandosi fisicamente, mentalmente, nei propri interessi, nelle relazioni e nel modo di gestire i conflitti.  
 Ognuno ha il diritto di scegliere con chi giocare e fare sport. È un dovere di ciascuno fare in modo che, chi vuole giocare e fare sport, possa accedere ai giochi fisici e on line, senza barriere e pregiudizi.

Il gioco on line deve essere consentito anche con persone che non si conoscono e abitanti in tutto il mondo senza esclusioni, garantendo sia la piena sicurezza del giocatore che quella dei suoi dispositivi.  
 La Repubblica deve garantire che ci siano spazi di gioco in tutte le sue forme, all'aria aperta e al chiuso, gratuiti e aperti a tutti, dove le persone si possano incontrare per giocare e fare sport insieme.  
 Deve essere garantita a tutti la possibilità di partecipare agli sport anche come spettatori, e almeno una modalità di fruizione deve essere gratuita.



## **DIRITTI E DOVERI DEI GIOVANI**

### **(Classe prima ristorazione Enaip Melzo)**

Lo Stato tutela e garantisce diritti e doveri specifici per i cittadini di età compresa tra i 14 e i 22 anni; tale categoria è definita "giovani".

I giovani hanno diritto a maggiori libertà, per poter partecipare alle decisioni su temi fondamentali per la società. A tal fine, lo Stato garantisce piena libertà di parola e tutela il diritto a essere ascoltati da parte dei decisori politici.  
 Inoltre, è garantito il diritto di voto a partire dai 16 anni. A tal fine, i giovani hanno il dovere di informarsi e aggiornarsi in merito alle tematiche di maggiore rilevanza sociale e politica.  
 È dovere dei giovani assumere maggiori responsabilità nei confronti dei beni pubblici e degli altri cittadini, anche prestando maggiore attenzione ai comportamenti sia fisici che verbali.

I giovani hanno diritto di partecipare a diverse esperienze in ambito lavorativo.  
 Lo Stato facilita l'ingresso dei giovani nel mondo del lavoro e favorisce l'accesso alla casa. Inoltre, promuove la connessione scuola-lavoro, tramite esperienze di tirocinio anche in altre realtà territoriali e all'estero.

I giovani hanno diritto a vivere in un Paese più pulito e più curato. Lo Stato promuove azioni di tutela e preservazione della fauna e della flora, riconoscendone il valore educativo fondamentale per la crescita dei giovani.  
 Tutti i cittadini, in particolare i giovani, hanno il dovere di prendersi cura della natura e dell'ambiente e di farsi promotori di movimenti in difesa degli stessi.





## **Felicità Civica per Torino 2040: visioning partecipativo per l'innovazione sociale in tempi di lockdown e oltre**

di Rocco Scolozzi, Claudio Marciano, Alberto Robiati, Sara Boller

Le città incarnano le nostre identità collettive e danno forma al nostro futuro, in termini sociali, economici e politici (Glaeser, 2011). Qui la questione della democratizzazione dei futuri o della loro colonizzazione diventa un campo di esplorazione, riflessione e pratiche.

L'oggetto di questo articolo è il progetto *Felicità Civica* (FC), che si è posto l'ambizione di ampliare la *voice* (Barbera, 2020) sui cambiamenti sociali di Torino a una parte della cittadinanza solitamente esclusa dai processi decisionali. La *voice* dei cittadini è stata declinata come campo d'azione dove articolare non solo visioni, ma anche progetti concreti. Il futuro è diventato il pretesto per riprogettare il presente.

Il progetto è stato ispirato dal rapporto Censis 2019 sulla situazione sociale del Paese, dove l'Italia veniva presentata come il "Paese del rancore", della mobilità sociale congelata, dell'aggressività verbale sui social network. Da qui l'idea di utilizzare i metodi degli Studi di Futuro per connettere le energie positive presenti nella società civile torinese e per abituarle a ragionare in maniera prospettica, definendo obiettivi e sfide di lungo termine, promuovendo interazioni ma anche provocazioni verso i decisori istituzionali. L'arrivo della pandemia globale, pur cambiando l'ordine di alcune priorità, ha confermato il bisogno di rafforzare la capacità di aspirare e di tradurla in azione.

L'articolo intende rispondere alla domanda se la promozione di una visualizzazione condivisa di futuri possibili e desiderabili porti a una capacità di aspirazione (Appadurai, 2013), quindi anche una "capacitazione" (Sen, 2001) delle comunità. Le risposte a questa domanda riguardano qualsiasi progetto di democratizzazione di futuri collettivi e possono suggerire interessanti innovazioni negli usuali processi partecipativi.

La prima parte è dedicata alle premesse del progetto *Felicità Civica* e alla letteratura che si è occupata di felicità urbana e di "futuri aspirazionali" nelle città. Nella seconda parte viene presentato l'originale mix metodologico con cui si è coinvolta la cittadinanza nello sviluppo di visioni sul futuro desiderabile per Torino al 2040. La terza è dedicata ai risultati, mentre nella quarta e ultima parte sono citati i primi sviluppi comunitari successivi al progetto. Nella realtà civica del quartiere di San Salvario, il visioning partecipativo sembra già generare impatti positivi nella vita della comunità.

## Letteratura e riferimenti del progetto Felicità Civica

Il progetto ha fatto riferimento all'ampia letteratura sulla felicità urbana e sulle esperienze di costruzione di futuri aspirazionali in alcuni contesti urbani, di cui si riportano alcuni riferimenti.

### *Felicità Urbana*

Ogni amministratore pubblico vorrebbe rendere la sua città un luogo felice, mentre sempre più studiosi di studi urbani, pianificatori, economisti, scienziati sociali e psicologi si stanno interessando ad esplorare cos'è la felicità, quali condizioni la generano, perché sembra non durare e cosa possiamo fare per coltivarla e sostenerla (Bruni e Porta, 2005; Frey e Stutzer, 2010; Layard, 2006; Nettle, 2006). Se tutti concordano sul fatto che l'ambiente influenza la felicità dei residenti nel corso della vita, ciò che rende una "città felice" è oggetto di un numero crescente di studi sugli indicatori oggettivi della qualità della vita (*Quality of Life*, QoL) e su misure soggettive del benessere, il tutto all'interno di una ricerca interdisciplinare e di un dibattito ancora aperto sul fatto che la felicità possa essere misurata, se debba essere misurata, come dovrebbe essere misurata e quali sono i fattori che la influenzano (David *et al.*, 2014).

La felicità, in relazione all'ambiente urbano, è stata oggetto di analisi approfondite nel campo dell'economia dello sviluppo (Esterlin, 1995; Sen, 2000; Layard, 2006). In particolare, è stato dimostrato che non c'è correlazione tra un aumento del PIL e una crescita del numero di persone che si dichiarano felici, almeno al di sopra della soglia del soddisfacimento dei bisogni primari (Dolan *et al.*, 2008). D'altra parte, l'eterogeneità tra le culture e l'influenza delle disuguaglianze sul modo in cui la realtà viene percepita hanno portato a critiche sull'affidabilità delle misure di felicità che si basano esclusivamente sull'espressione di opinioni soggettive, rendendo necessario separare le opportunità (accesso al cibo, istruzione, ecc.) dalla capacità (la possibilità di autodeterminare le proprie scelte).

Alcuni autori hanno cercato di rendere operativa la valutazione del funzionamento e delle capacità di una città, utilizzando concetti che hanno una somiglianza con quello di felicità. L'analisi statistica e gli strumenti GIS sono stati utilizzati per derivare modelli spazialmente espliciti delle dimensioni della QoL nel Brisbane-Southeast Queensland (Chhetri *et al.*, 2011), in diverse regioni e località del Regno Unito (Ballas, 2010). Uno studio a Berlino, Parigi, Londra, New York e Toronto ha dimostrato che la soddisfazione dei residenti più giovani è una funzione della facilità di accesso alla cultura, allo shopping, ai trasporti, ai parchi e strutture sportive, cioè variabili spaziali; mentre la soddisfazione dei residenti più anziani è associata maggiormente alla fornitura di servizi pubblici di qualità, cioè variabili di funzionamento (Hogan *et al.*, 2016). I parchi urbani sono dimostrati essere positivamente associati al benessere sog-

gettivo dei residenti, mentre i vantaggi del parco urbano per gli anziani sono molto maggiori di quelli per i giovani adulti a Seul (Kim e Jin, 2018).

Un ruolo particolarmente importante nella felicità urbana è stato associato alla comunità, in termini di capitale sociale e di sinergie con le caratteristiche di una città sana e sostenibile (Crane *et al.*, 2021). Il capitale sociale, nella sua triplice definizione stabilita da Coleman (1988) – fiducia, interazione sociale, norme e sanzioni – sembra influenzare la felicità individuale in molti Paesi europei, dove questi elementi rappresentano i principali motori di interazione sociale informale e fiducia sociale generale, oltre che istituzionale (Rodríguez-Pose e von Berlepsch, 2014). Mosa *et al.* (2018) hanno proposto il Community Happiness Index (CH-index), che ritrae le prestazioni dell'area urbana in un contesto di benessere soggettivo lungo quattro aspetti della sostenibilità: governance sociale, economica, ambientale e urbana. In Italia, il tentativo più strutturato di indicizzare la felicità a livello urbano è stato compiuto da ISTAT e CNEL, attraverso l'elaborazione del urBES (Giovannini *et al.*, 2012), un indice costituito da 130 indicatori divisi in dodici domini dove sono misurate le performance delle città capoluogo di provincia su temi quali l'aspettativa di vita, il reddito pro-capite, il tasso di dispersione scolastica, la disponibilità di verde urbano.

### *Futuri urbani aspirazionali*

La pianificazione urbanistica e le altre forme di politiche pubbliche sono inevitabilmente interessate al futuro della città, ma spesso non riconoscono che esiste una molteplicità di futuri possibili e in minima parte prevedibili (e solo nel breve termine), che le città sono parte di un mondo sempre più complesso e interconnesso (Bennett e Lemoine, 2014; Giddens, 2002). L'approccio tecnocratico considera il futuro a partire dalla sua prevedibilità, usando dati e analisi per ridurre l'incertezza sul verificarsi degli eventi, spesso tuttavia con esiti inefficaci basati su previsioni errate (May, 1990). In recenti casi, il riconoscimento della natura ontologica dell'incertezza (secondo la quale alcuni eventi futuri sono irriducibilmente imprevedibili) ha motivato nei piani urbanistici approcci di valorizzazione del capitale sociale, sostenendo che le reti sociali consentono alle persone di essere la loro fonte di benessere oltre che la loro “rete di sicurezza” in periodi di difficoltà (Taylor *et al.*, 2021).

Secondo Frewen Wuellner (2011) «le città non possono sopravvivere senza immagini future, prima di costruire, immaginiamo». Pertanto, le società dipendono da immagini del futuro solide e forti. Ciò è alla base dell'istanza di una “democrazia anticipativa”: una visione di governance in cui i cittadini sono impegnati a considerare, immaginare e influenzare il futuro della società, «combinando la partecipazione dei cittadini con la coscienza di futuro» (Bezold, 2010).

In oltre quattro decenni di studi urbani, ci sono forti argomentazioni per il riconoscimento della complessità e dell'incertezza e della necessità di un

pensiero creativo all'interno di processi inclusivi (Head, 2019). Così, invece di chiedere agli studiosi di studi urbani una definizione operativa di felicità urbana, su cui sembra mancare ancora un accordo (Papachristou e Rosas-Casals, 2019), abbiamo pensato di coinvolgere cittadini in un esercizio di futuro (Nikolova, 2013) riguardo la felicità nel vivere la propria città.

Questo è stato lo sfondo del progetto Felicità Civica – Torino 2040, con il quale abbiamo facilitato la definizione partecipativa di “futuri aspirazionali”, visioni di futuri plausibili, collettivamente desiderabili e combinati con un impegno per realizzarli (Bezold, 2010).

### **Il progetto Felicità Civica 2040**

Il progetto è stato presentato in occasione del bando “Civica”, promosso dalla Compagnia San Paolo di Torino (SPC), una fondazione di origine bancaria specializzata in filantropia strategica, che ricopre un ruolo centrale nella promozione dei progetti di innovazione sociale in Piemonte. Il progetto “Felicità Civica” è stato promosso da una rete costituita da associazioni culturali e professionisti, in collaborazione con l'Università di Torino, l'Università di Trento, il Polo del '900, infine con il Tavolo di progettazione civica del Comune di Torino.

Il progetto si inserisce in uno scenario urbano prolifico sul piano delle attività sperimentali tese a rafforzare il coinvolgimento di rappresentanti del mondo imprenditoriale, associativo e accademico nelle scelte sullo sviluppo locale. Ne sono esempio i tre Piani Strategici approvati dal Comune di Torino, il progetto *Torino S.M.I.L.E*, il progetto *Torino 2030 – a prova di futuro*, tuttora in corso di realizzazione.

In tali processi, a essere coinvolti sono stati i rappresentanti dotati di maggiore capitale sociale, culturale o economico (Marciano, 2015), così il progetto “Felicità Civica” ha cercato di estendere la *voce* sui cambiamenti anche a soggetti solitamente esclusi da processi di consultazione verticale. Il futuro è stato quindi interpretato come campo di elaborazione di visioni a partire dalle aspettative, dai bisogni e dalle risorse di migranti, giovani e donne non occupate, attivisti di associazioni culturali e di volontariato. Non a caso, il progetto ha individuato come area urbana di sperimentazione il quartiere San Salvario, che negli ultimi venti anni ha subito mutamenti molto profondi nella sua struttura sociodemografica, urbanistica ed economica (Semi e Capello, 2020), divenendo uno dei simboli da un lato della gentrificazione, dall'altro di esperienze di innovazione sociale.

Il progetto è stato scandito dalle fasi riportate in Tabella 1. Una preliminare ricerca interdisciplinare sugli indici di felicità urbana e alcune interviste con esperti e osservatori privilegiati della realtà civica torinese hanno consentito di individuare dieci sfide per il futuro di Torino. I contenuti e le direzioni di tali

sfide sono stati oggetto del laboratorio di visioning partecipativo con la cittadinanza. Le visioni elaborate su diversi orizzonti temporali (Torino nel 2025 e nel 2040) hanno dato vita al Laboratorio Permanente di Felicità Civica, presso i locali del Polo Culturale Lombroso di San Salvario, animato successivamente da un contest che ha consentito la raccolta di decine di progetti di innovazione civica, tuttora in corso.

Tabella 1 – Fasi e attività del progetto Felicità Civica

FASE	ATTIVITÀ	PERIODO
Desk Analysis	Attività di ricerca sulle operazionalizzazioni dei concetti di felicità, benessere, qualità della vita a livello urbano. Perlustrazione della letteratura scientifica psicologica sul costrutto di felicità individuale e sociale.	Giugno – dicembre 2019
Valorizzazione del passato e definizione di ambiti e sfide per la città	Ricerca condotta da specialisti degli istituti storici coinvolti su eventi ed esperienze del passato che hanno prodotto benessere sociale e felicità collettiva. Identificazione di 10 sfide civiche per il futuro.	Gennaio – marzo 2020
Laboratori di futuro	Percorso di visioning partecipativo online con la comunità di cittadini e organizzazioni attivati intorno al progetto per la produzione di visioni al 2040 sulle 10 sfide.	Aprile – giugno 2020
Laboratorio permanente di Felicità Civica	Istituzione presso i locali del Polo Culturale Lombroso di San Salvario di un laboratorio permanente sulla felicità civica. Organizzazione di un contest per idee di innovazione civica sulle 10 sfide.	Settembre – dicembre 2020

L'impatto della pandemia ha richiesto un cambiamento nell'organizzazione e nella logistica del progetto, condotto durante tutto il 2020, con un uso quasi totalizzante delle piattaforme digitali. La pandemia ha influito anche sul senso dell'intero progetto, rafforzando il focus su alcune sfide, come quella delle condizioni di vita degli anziani e di un welfare capace di utilizzare le risorse della comunità.

## Il mix di metodi

Il visioning partecipativo è stato sviluppato in fasi ispirate al paradigma dei "Tre orizzonti" (Sharpe *et al.*, 2016), con una modalità di consultazione derivata dal metodo Delphi (Landeta, 2006), i cui risultati sono serviti per sviluppare

un preliminare backcasting (Phdungsilp, 2011). Il metodo “Tre orizzonti” nasce dall’analisi delle generazioni di innovazioni che possono succedersi: il principio guida è che i futuri hanno qualità diverse, secondo la distanza temporale e coesistono nell’oggi. Così il primo orizzonte è il contesto delle preoccupazioni, o dei problemi in arrivo da risolvere (futuro vicino); il terzo e più lontano è l’orizzonte delle aspirazioni; il secondo è lo spazio delle innovazioni che possono preparare il realizzarsi delle visioni, ma senza la certezza di un successo. La sequenza presente/futuro vicino – futuro lontano – futuro prossimo è propria del metodo, che intende supportare nelle organizzazioni o nelle comunità un costruttivo dialogo tra le tre prospettive, spesso contrapposte perché non dichiarate.

Il metodo Delphi (*Delphi survey*) è una modalità di consultazione iterativa che sfrutta i vantaggi del reciproco anonimato ma anche dell’intelligenza collettiva, strutturata in turni di elaborazione individuale, sintesi e restituzione ai “panelist”, per una loro successiva elaborazione alla luce dei risultati del gruppo. L’approccio è stato scelto poiché permette l’espressione di un pensiero critico in gruppo senza il timore del giudizio e offre allo stesso un tempo libero per la riflessione individuale.

Il backcasting consiste nell’individuazione delle condizioni abilitanti intermedie, che rendono possibile un certo futuro desiderabile o indesiderabile. Nel progetto l’esercizio di backcasting è stato semplificato e svolto nel corso di un webinar, utilizzando una lavagna digitale predisposta.

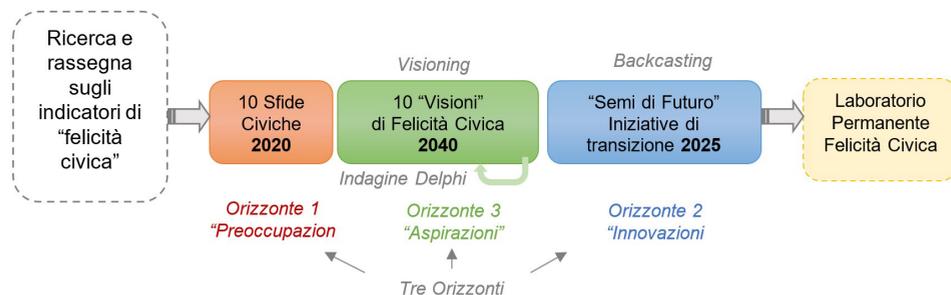


Figura 1 – Schema delle fasi e dei metodi di riferimento

Il processo partecipativo è stato preparato con l’attivazione di contatti tra le principali realtà urbane e dalla preliminare definizione delle “sfide civiche” (sfide per la città e le sue comunità). Il coinvolgimento dei partecipanti, selezionati per essere rappresentativi della società civile di Torino, è iniziato con la presentazione del percorso e l’invito a definire futuri desiderabili e possibili (visioni) per ciascuna sfida.

La sintesi delle numerose visioni è stata validata e integrata in un secondo turno di consultazione (modalità Delphi). Le domande del primo turno includevano l'ordinamento per importanza delle sfide, nel secondo turno di è chiesto di esprimere una valutazione sulla soddisfazione delle sintesi. Le visioni integrate e concordate sono state condivise in un apposito workshop online, successivamente sono state identificate le “condizioni abilitanti” intermedie (backcasting).

Tabella 2 – Calendario e numeri della partecipazione

Data	Attività	N° Partecipanti o contributi
22 aprile 2020	Webinar di lancio: introduzione alle 10 Sfide Civiche, invito a definire futuri desiderabili 2040 per ciascuna sfide (indagine Delphi)	90 partecipanti 168 inviti all'indagine Delphi
4 maggio 2020	Termine 1° round indagine Delphi	69 rispondenti con 132 “visioni”
12 maggio	Sintesi delle “visioni” e invio ai panelist (2° round indagine Delphi), per una loro valutazione e integrazione	56 rispondenti
20 maggio	Webinar: presentazione dei risultati dell'indagine Delphi (1° e 2° round)	50 partecipanti
29 maggio	Webinar: backcasting partecipativo su lavagna digitale	25 partecipanti 92 contributi

Tra i partecipanti effettivi la maggioranza sono state donne, l'età variava dai 25 agli oltre 75 anni (con preponderanza tra 41 e 55), quasi l'80% con una laurea e diverse condizioni lavorative.

Tabella 3 – Partecipanti (al primo turno)

Età	Genere	Titolo di studio	Occupazione
52% 41-55 anni	64% donne	39% Post-laurea	41% Lavoro autonomo
26% 56-74 anni	34% uomini	39% laurea	37% Dipendente
20% 25-40 anni	25 n.d.	20% diploma	10% In pensione
2% oltre 75 anni		2% qualifica professionale	8% Dirigente (o carica direttiva)
			4% Attualmente senza occupazione o studente

La descrizione delle 10 Sfide è stata composta da una precedente fase di ricerca e ha costituito la griglia di riflessione per i partecipanti. Ciascuna Sfida è stata sintetizzata e associata ad una “domanda potente” (Vogt *et al.*, 2003) come segue:

*Terza età e invecchiamento.* Siamo uno dei paesi più vecchi al mondo. L'età

media della popolazione italiana è di 45 anni e crescerà fino a 49 nel 2040 (in Piemonte si passa da 47 a quasi 50). Come è una Torino 2040 accogliente e inclusiva per tutte le generazioni che vi abitano?

*Famiglia e casa.* Il nostro paese, che storicamente si regge sul sistema famiglia, ha un saldo naturale (nascite vs. decessi) negativo. Se proiettato al 2040, a tassi migratori invariati, porterebbe l'Italia a perdere fino a 6 milioni di abitanti. Come è una Torino 2040 a "misura di famiglie"?

*Cultura e accesso alla cultura.* L'Italia è in fondo alla classifica tra i paesi europei per investimenti in cultura. Eppure, la fruizione della cultura e l'estensione dell'accesso ai servizi culturali migliorano la qualità della vita delle persone e garantiscono un'elevata mobilità sociale. Cosa si fa in una Torino 2040 culturalmente vivace?

*Scuola, giovani e formazione.* Per far fronte alle sfide dell'integrazione interculturale, della valorizzazione delle diversità, dell'inclusione, del contrasto alla fragilità sociale e alle disuguaglianze, è fondamentale raggiungere e mantenere alti livelli di innovazione e democraticità del sistema educativo e formativo. Come è una Torino 2040 "comunità di apprendimento continuo"?

*Ambiente, territorio e spazi pubblici.* La vivibilità di un territorio è connessa alla felicità dei suoi abitanti, stando a diversi studi. Gli indicatori ambientali sono cruciali in tutti gli indici di benessere sociale. Vanno quindi conosciuti e mitigati gli impatti su ambiente e territorio di alcuni megatrend in atto. Cosa si fa in una Torino 2040 impegnata nella sua sostenibilità?

*Lavoro e tempi di vita.* In un periodo di crisi economica ed emergenza sanitaria tornano a contare aspetti legati al benessere e all'occupazione. Ma per il futuro, i trend tecnologici (automazione, intelligenza artificiale, robotica, ecc.) continueranno trasformare le professioni, allo stesso tempo saranno sempre più cruciali aspetti come l'utilità sociale del lavoro, la realizzazione psicologica di sé. Come si relazionano lavoro e tempi di vita nella Torino desiderabile del 2040?

*Benessere e relazioni sociali.* Gli effetti collaterali dell'economia hanno prodotto nuove cause di "infelicità" (abuso di droghe, disturbi alimentari, gioco d'azzardo, acquisti compulsivi, tecno-dipendenze ecc.). Come la Torino 2040 desiderabile supporta la coltivazione di relazioni sociali di qualità?

*Innovazione, tecnologia e impatto sociale.* Torino, da sempre riferimento per l'innovazione tecnologica, negli ultimi anni si è distinta per l'innovazione sociale e le attività a impatto sociale. Cosa si fa nella Torino 2040 per armonizzare lo sviluppo tecnologico e sociale?

*Salute e sicurezza.* La pandemia di Covid-19 ha messo in luce in maniera inequivocabile come la felicità di un territorio sia collegata al funzionamento del suo sistema sanitario e come da esso dipenda la percezione della nostra sicurezza. Come si prepara la Torino 2040 ad affrontare prossime possibili crisi sanitarie?

*Identità, differenze e partecipazione.* La qualità della vita anche da fattori come libertà, uguaglianza, clima culturale, clima sociale. In particolare, la li-

bertà di scegliere, l'accesso alle decisioni collettive... Chi e come partecipa alle decisioni più rilevanti nella Torino 2040?

## Risultati

*I futuri collettivamente desiderabili riguardo le sfide civiche*

Al termine del primo turno sono arrivate 132 “Visioni” con la seguente distribuzione tra le 10 sfide ordinate per importanza secondo i partecipanti:

Scuola, Giovani e Formazione: 24 visioni

Ambiente, Territorio e Spazi Pubblici: 23

Salute e Sicurezza: 8

Benessere e Relazioni Sociali: 19

Identità, Differenze e Partecipazione: 11

Lavoro e Tempi Di Vita: 19

Cultura e Accesso Alla Cultura: 15

Terza Età e Invecchiamento: 2

Famiglia e Casa: 4

Innovazione, Tecnologia e Impatto Sociale: 7

La sintesi delle “visioni” ha cercato di riassumere tutti i 132 contributi, alcuni molto articolati, nello spazio di una pagina per ciascuna sfida. La stessa sintesi è stata rimandata ai partecipanti per una validazione: il 90% si è ritenuto soddisfatto, solo 4 partecipanti non sono stati soddisfatti in merito alle sintesi di 4 sfide.

Per limiti di spazio, a titolo di esempio si riporta solamente la sintesi delle visioni per la sfida civica ritenuta più importante dai partecipanti e con il più alto numero di contributi.

Con tutti cambiamenti che abbiamo intuito 20 anni fa e nonostante quelli che non abbiamo previsto, con le iniziative partite allora siamo arrivati ad avere condizioni e situazioni soddisfacenti riguardo SCUOLA, GIOVANI E FORMAZIONE. Sono diminuiti i tassi di analfabetismo funzionale, grazie ai molteplici processi di apprendimento continuo per tutti e per tutte le età. Questo grazie alla scuola che è aperta a tutta la cittadinanza (oltre l'orario scolastico) e diventata un polo culturale integrato nella vita dei cittadini. Negli ultimi anni è cambiata la stessa finalità della scuola, oggi orientata alla formazione della persona, della sua creatività, della sua capacità di pensiero critico e consapevolezza di cittadino responsabile. Anche la forma della scuola è cambiata, dai primi esperimenti “forzati” (emergenza sanitaria del 2020) di didattica a distanza, la modalità di “far lezione” ha più forme, liberando dall'obbligo di presenza per tutti tutte le mattine sono cambiati gli spazi, la didattica è arricchita da diverse opzioni orarie (rispondendo a diversi ritmi di vita per diverse fasce di età ed esigenze lavorative della famiglia). La partecipazione civica giovanile è aumentata. Diverse organizzazioni sul territorio collaborano sullo sviluppo della cultura civica e sulla conoscenza di culture “altre”. L'amministrazione pubblica ha fatto molti investimenti sia strutturali che di attrezzature, nella scuola, anche con l'aiuto dei privati,

e possiamo dire che ora è un “bene pubblico” apprezzato e valorizzato. Oggi la scuola è di fatto un ambiente stimolante, creativo, aggiornato e protetto.

L'attività scolastica viene svolta in piccoli gruppi (meno di 15 allievi) anche da casa e negli spazi pubblici dedicati alla Formazione a Distanza, è articolata a periodi più brevi, con lezioni dalle 8.30 alle 16.30. Questa struttura e orario agevolano il lavoro femminile e l'organizzazione familiare. La mattina lezioni teoriche, il pomeriggio attività pratiche, con laboratori e simulazioni che aiutano i ragazzi a maturare competenze trasversali quali cittadinanza attiva, socialità ed empatia. Ci sono gruppi di lavoro e forum su specifici progetti con finalità anche di orientamento per le scelte future, valutazioni di percorso e per competenze. Possiamo vedere i gruppi di apprendimento, accompagnati dai loro insegnanti avvicinarsi alle più diverse situazioni della vita facendone esperienza protetta ma diretta. I ragazzi che hanno difficoltà sono presto seguiti da un'integrazione fra insegnanti, esperti e operatori sociali di territorio.

I nostri giovani sono più preparati ad affrontare il mondo del lavoro poiché gli istituti si raccordano con le aziende e si aggiornano in base ai cambiamenti delle esigenze tecniche e di competenze che il mercato del lavoro richiede garantendo una formazione adeguata alle richieste attuali e future del mondo del lavoro. Le zone universitarie sono aperte sia a eventi interni al mondo della scuola sia a eventi culturali internazionali. Solo persone con formazione specifica e adeguata accedono alla professione dell'insegnamento e i sistemi di reclutamento tengono conto, oltre che delle competenze, della qualità dell'impegno e delle competenze trasversali (es. creatività, socialità, empatia). La loro formazione viene svolta da formatori di alto livello. Tutto ciò ha portato ad avere insegnanti preparati, motivati e ben retribuiti e un maggior “prestigio sociale” del loro ruolo. La loro motivazione e autorevolezza è sostenuta dal ridotto numero di studenti, da una ridotta burocrazia e dal supporto nelle relazioni con i dei genitori (es. gestione delle intemperanze). Nelle università si dedica più tempo al dibattito e scambio di idee, al ragionamento critico, al problem solving in esperienze pratiche e lavori di gruppo.

Da quella primavera del 2020 non è passato poi tanto tempo a pensarci bene... ma di cose ne sono cambiate un bel po'.

Le 10 sfide sintetizzate sono state lo spunto per individuare le condizioni abilitanti intermedie tra l'oggi e il 2040 e le iniziative oggi presenti che già vanno in quelle direzioni (“semi di quei futuri nell'oggi”). La Figura 2 mostra la lavagna digitale, accessibile a tutti i partecipanti in remoto, usata dai 25 partecipanti dell'ultimo webinar (esercizio di backcasting).

### *A cosa ha dato vita: il laboratorio permanente di Felicità Civica*

A seguito del laboratorio di futuro è stato istituito il laboratorio permanente sulla felicità civica, nei locali del Polo Culturale Lomborso del quartiere San Salvario, con l'obiettivo di promuovere la traduzione delle visioni emerse in azioni concrete, attuabili nel presente: progetti, iniziative, eventi capaci di generare coesione sociale, fiducia e mutualismo tra gli abitanti della città.

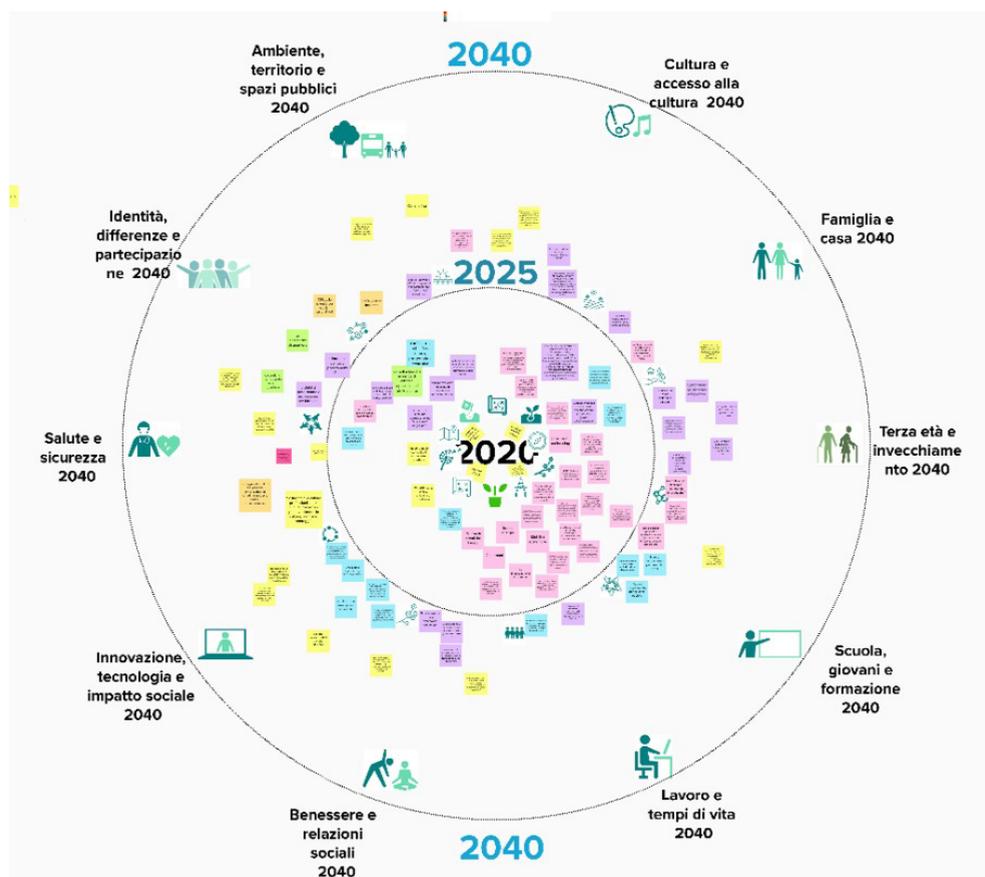


Figura 2 – Lavagna digitale usata il per backcasting partecipativo

Le iniziative avviate da giugno 2020 sono state decine. Una delle più significative è stata l'istituzione dell'Audiolibreria 16H, in collaborazione con la fondazione Specchio dei Tempi, dove è possibile ritirare o ascoltare libri sul tema della felicità. Altrettanto rilevante è stata l'organizzazione del ciclo "racconti del '900", in collaborazione con il Polo del '900, dove le 10 sfide del progetto sono state rivisitate da esperti di storia e scienze politiche, mettendo in relazione i futuri con il passato. Si è tenuto "il Cortile della felicità", tre dibattiti con filosofi, poeti e intellettuali sul tema della felicità nelle città. Il laboratorio ha continuato a sfornare iniziative di coesione come i "10 appuntamenti per la felicità", incontri con docenti, scrittori, artisti radicati nel quartiere di San Salvario, e interessati a condividere con la comunità i propri saperi e le proprie esperienze.

Tra gli strumenti di attivazione più incisivi vi è stato il concorso di idee "Progetta la felicità civica a Torino", rivolto a singoli cittadini, gruppi informali, associazioni e anche istituzioni locali con l'obiettivo di raccogliere proposte per l'avvio di servizi collegati alla felicità civica da sperimentare a Torino coerenti con le sfide e le visioni elaborate nel progetto principale. I vincitori del contest

hanno beneficiato di un contributo di 500 € per comunicare e diffondere l'idea. Tra i venticinque progetti presentati ne sono stati scelti sette (tabella n.4) che hanno affrontato diversi temi e attivato differenti competenze<sup>1</sup>.

Tabella 4 – Progetti vincitori del concorso di idee.

Titolo del progetto	Proponenti	Destinatari
Invecchiare? Sì grazie	Gruppo informale di anziani over 60	Anziani del quartiere San Salvario a rischio isolamento e solitudine
Futurficio	RiGenerAzioni APS, Associazione Artieri, Merende Digitali, Pentesilea e Terra e Pace	Intera popolazione
VIAGGIANDO INSIEME. Le donne africane raccontano: fiabe, riti e tradizioni da condividere per conoscersi.	Associazione Donne Africa Subsahariana e II Generazione	Bambini e adulti del quartiere San Salvario
SPAZIO GIRAFFA – COMUNICAZIONE NONVIOLENTA	Irene Zagrebelsky	Intera popolazione
ORTINSIEME	Cooperativa ISOLA	Popolazione del quartiere San Salvario
Ditelo con un Podcast, anzi 10!	Radio Sansa	Giovani del quartiere San Salvario

La maggior parte dei progetti prevedeva una erogazione in presenza. L'arrivo della seconda ondata ha richiesto una riorganizzazione tramite piattaforma digitale, che pur limitando il contatto fisico essenziale nei progetti di integrazione sociale, ha consentito la partecipazione a un numero di persone maggiore (alcuni incontri hanno visto la partecipazione di centinaia di persone e raggiunto diverse migliaia di visualizzazioni online) e, allo stesso tempo, ha consentito al Laboratorio di organizzare un palinsesto ricco di eventi interattivi, che ha supportato anche psicologicamente una parte della comunità torinese ad affrontare le limitazioni e le restrizioni della pandemia.

## Conclusioni

Il laboratorio di futuro, l'esercizio di visioning partecipativo focalizzato su 10 Sfide Civiche, identificate anch'esse tramite un attento ascolto di vari soggetti della comunità urbana di Torino, hanno ispirato una riflessione collettiva e una condivisione di aspirazioni. Da tutto ciò sono emerse descrizioni dettagliate

<sup>1</sup> Per dettagli e approfondimenti si invita a visitare i siti: <http://felicitacivica.it>

te e visualizzabili di futuri collettivi e sono stati identificati alcuni semi di quei futuri nel presente, da coltivare fin d'ora.

Non possiamo sapere se la “felicità civica” di Torino stia effettivamente cambiando o se cambierà in futuro a seguito del progetto. Tale verifica necessiterebbe di uno studio degli sviluppi per diversi anni. Neppure possiamo dire se le visioni condivise dei futuri desiderabili si realizzeranno. D'altra parte, nemmeno le consuete progettazioni e pianificazioni di medio e lungo periodo possono vantare o beneficiare di previsioni garantite. Il valore aggiunto delle visioni emerse è che vanno oltre le dimensioni e i criteri considerati nella letteratura sul benessere (collettivo o soggettivo) e sulla qualità della vita in città. Esse sembrano aggiungere una dimensione prospettica a indicatori come reddito pro-capite, tasso di dispersione scolastica o disponibilità di verde, in cui importa, ad esempio, il come viene utilizzato il reddito o la ricchezza, il verde urbano e il tempo scolastico ed extra-scolastico.

L'approccio, i metodi, i risultati del progetto Felicità Civica possono fornire un'utile ispirazione metodologica per urbanisti o pianificatori e basi progettuali per facilitatori di innovazione sociale. A Torino quelle visioni ora stanno motivando e supportando sviluppi autonomi e risorse della comunità, dimostrando che le immagini collettive di futuro, al di là di quello che dicono o della loro correttezza, sono utili per ciò che fanno fare. Esse possono davvero concorrere ad aumentare le possibilità di futuri desiderabili per un'intera città.

## Bibliografia

- Ballas D., *Geographical Modelling of Happiness and Well-Being*, in Stillwell J., Norman P., Thomas C., Surridge P. (a cura di), *Spatial and Social Disparities: Understanding Population Trends and Processes: Volume 2*, Springer Netherlands, 2010.
- Barbera F., *Il noi mancante. L'(in)capacità di aspirare nei territori in contrazione*, «La Rivista il Mulino», 22 ottobre 2018: <https://www.rivistailmulino.it/a/il-noi-mancante>.
- Bennett N., Lemoine J., *What VUCA Really Means for You*, «Harvard Business Review», vol. 92, n. 1/2, 2014.
- Bezold C., *Anticipatory Democracy and Aspirational Futures*, «Journal of Futures Studies», vol. 15, n. 2, 2010.
- Bruni L., Porta P.L., *Economics and Happiness: Framing the Analysis*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2005.
- Capello C., Semi G., *Torino: un profilo etnografico*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2020.
- Chhetri P., Stimson R., Western J., *Using GIS to Derive Region-Wide Patterns of Quality of Urban Life Dimensions: Illustrated with Data from the Brisbane-SEQ Region*, in Marans R.W., Stimson R.J. (a cura di), *Investigating Quality of Urban Life: Theory, Methods, and Empirical Research*, Springer Netherlands, 2011.
- Cloutier S., Jambeck J., Scott N., *The Sustainable Neighborhoods for Happiness Index*

- (SNHI): *A metric for assessing a community's sustainability and potential influence on happiness*, «Ecological Indicators», n. 40, 2014.
- Crane M., Lloyd S., Haines A., Ding D., Hutchinson E., Belesova K., Davies M., Osrin D., Zimmermann N., Capon A., Wilkinson P., Turcu C., *Transforming cities for sustainability: A health perspective*, «Environment International», n. 147, 2021.
- David S.A., Boniwell I., Ayers A.C., *The Oxford Handbook of Happiness*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2014.
- Delhey J., Steckermeier L.C., *The Good Life, Affluence, and Self-reported Happiness: Introducing the Good Life Index and Debunking Two Popular Myths*, «World Development», vol. 88, luglio 2016.
- Dolan P., Peasegood T., White M., *Do we really know what makes us happy? A review of the economic literature on the factors associated with subjective well-being*, «Journal of Economic Psychology», vol. 29, n. 1, 2008.
- Easterlin R.A., *Does Economic Growth Improve the Human Lot?*, in David P.A., Reder M.W. (a cura di), *Nations and Households in Economic Growth: Essays in Honor of Moses Abramovitz*, Academic Press, New York, 1974.
- Frewen Wuellner C., *Beyond economic and value wars: Mythic images of future cities*, «Futures», vol. 43, n. 7, maggio 2011.
- Frey B.S., Stutzer A., *Happiness and Economics: How the Economy and Institutions Affect Human Well-Being*, Princeton University Press, Princeton (NJ), 2010.
- Giddens A., *Runaway World: How Globalization is Reshaping Our Lives*. Routledge, Londra-New York, 2002.
- Giovannini E., Morrone A., Rondinella, T., Sabbadini L.L., *L'iniziativa Cnel-Istat per la misurazione del Benessere equo e sostenibile in Italia*, «Autonomie locali e servizi sociali, Quadrimestrale di studi e ricerche sul welfare», n. 1/2012.
- Glaeser E., *Triumph of the City: How Urban Spaces Make Us Human*, Macmillan, New York, 2011.
- Head B.W., *Forty years of wicked problems literature: Forging closer links to policy studies*, «Policy and Society», vol. 38, n. 2, 2019.
- Hogan M.J., Leyden K.M., Conway R., Goldberg A., Walsh D., McKenna-Plumley P.E., *Happiness and health across the lifespan in five major cities: The impact of place and government performance*, «Social Science & Medicine», n. 162, giugno 2016.
- Kim D., Jin, J., *Does happiness data say urban parks are worth it?*, «Landscape and Urban Planning», n. 178, Maggio 2018.
- Landeta J., *Current validity of the Delphi method in social sciences*, «Technological Forecasting and Social Change», vol. 73, n. 5, 2006.
- Layard R., *Happiness: Lessons from a New Science*, Penguin, Londra, 2006.
- May G.H., *The future of the city: Issues for the 21st century*, «Futures», vol. 22, n. 6, 1990.
- Marciano C., *Smart City: lo spazio sociale della convergenza*, Nuova Cultura, Roma, 2015.
- Musa H.D., Yacob M.R., Abdullah A.M., Ishak M.Y., *Enhancing subjective well-being through strategic urban planning: Development and application of community happiness index*, «Sustainable Cities and Society», n. 38, 2018.
- Nettle D., *Happiness: The Science Behind Your Smile*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2006.

- Nikolova B., *The rise and promise of participatory foresight*, «European Journal of Futures Research», vol. 2, n. 1, 2013.
- Papachristou I.A., Rosas-Casals M., *Cities and quality of life. Quantitative modeling of the emergence of the happiness field in urban studies*, «Cities», n. 88, 2019.
- Phdungsilp A., *Futures studies' backcasting method used for strategic sustainable city planning*, «Futures», vol. 43, n. 7, maggio 2011.
- Raibley J.R., *Happiness is not Well-Being*, «Journal of Happiness Studies», vol. 13, n. 6, 2012.
- Rodríguez-Pose A., von Berlepsch V., *Social Capital and Individual Happiness in Europe*, «Journal of Happiness Studies», vol. 15, n. 2, 2014.
- Sanz M.T., Caselles A., Micó J.C., Soler D., *A stochastic dynamical social model involving a human happiness index*, «Journal of Computational and Applied Mathematics», n. 340, febbraio 2018.
- Sen A., *Conceptualizing and Measuring Poverty*, in Grusky D., Kanbur R. (a cura di), *Poverty and Unequality*, Stanford University Press, Stanford, 2006.
- Sharpe B., Hodgson A., Leicester G., Lyon A., Fazey I., *Three horizons: A pathways practice for transformation*, «Ecology and Society», vol. 21, n. 2, 2016.
- Skidelsky E., Skidelsky R., *How Much is Enough? Money and the Good Life*. Penguin, Londra, 2012.
- Taylor Z., Fitzgibbons J., Mitchell C.L., *Finding the future in policy discourse: An analysis of city resilience plans*, «Regional Studies», vol. 55, 2021.
- Vogt E.E., Brown J., Isaacs D., *The Art of Powerful Questions: Catalyzing Insight, Innovation, and Action*, Whole Systems Associates. 2003.



## **Tragedy of the future commons: il tramonto dell'Occidente è un cambiamento in atto**

di Martina Todaro

Nel contesto dello *strategic decision-making* e della teoria dell'anticipazione si propone il dilemma ontologico<sup>1</sup> qui denominato "Tragedy of the future commons". Tale modello proietta il noto dilemma socio-epistemologico della *Tragedy of the commons* nell'incertezza ontologica<sup>2</sup> propria del futuro. L'incertezza, come si vedrà più avanti, aggiunge al conflitto quella connotazione morale necessaria per descrivere le scelte individuali (e le motivazioni che le supportano) che caratterizzano la contemporaneità (contemporaneità che si distingue dalle epoche precedenti per un alto grado di incertezza dovuto alla velocità con cui si susseguono i cambiamenti).

L'introduzione di questo strumento può aiutare nell'interpretazione dei cambiamenti in atto ma, soprattutto, si rivela particolarmente indicato per supportare le tecniche di previsione sociale. Si dimostrerà tale connubio attraverso l'analisi di un segnale debole che emerge nelle società occidentali: una volta tanto non un cambiamento nei comportamenti, già difficilmente individuabile per tempo, ma un cambiamento nelle motivazioni che giustificano i comportamenti.

Una decisione da effettuare in regime di rischio è più frequentemente giustificata da motivazioni utilitaristiche, orientata cioè all'efficienza redistributiva o al principio di uguaglianza. Ne è un esempio l'approccio moderno al contratto sociale: con l'aiuto della teoria dei giochi è possibile dimostrare come l'utilizzo delle mascherine durante la pandemia sia tanto più accettato individualmente quanto più evidente sia lo status quo che abilita indossarle. Eppure, indossare la mascherina è un disincentivo individuale: un costo per l'individuo. Il sacrificio altruistico che lo rende possibile è sufficientemente motivato dal desiderio di coordinazione ed efficienza sociale (*do things right*)? Quando, invece, si rende necessaria una certa consapevolezza morale degli individui affinché, per il bene della società, le scelte vengano giustificate da imperativi deontologici (*do the right thing*)? Il confine sembra essere tracciato dall'incombenza dell'incertezza ontologica.

<sup>1</sup> Che implica conflitto tra due bisogni ai quali non è possibile assegnare una priorità.

<sup>2</sup> Ove non è possibile fare previsioni accurate. Diversamente dalle condizioni di incertezza epistemica o rischio, nell'incertezza ontologica non si hanno sufficienti dati per lavorare con la teoria delle probabilità.

## Il valore della cooperazione per la democratizzazione dei futuri

L'imperativo categorico fa riferimento alla teoria morale Kantiana, l'esigenza di efficienza distributiva chiama in causa aspetti socio-economici. Vale la pena sottolineare che in un mondo regolato dalla competizione, la performance individuale non è sufficiente a stabilire la misura del risultato: anche in condizioni di perfetta meritocrazia, premi e punizioni sono elargiti in relazione alle performance degli altri giocatori. A maggior ragione considerando la meritocrazia una condizione asintotica alla quale una società complessa non riesce a giungere, il futuro dell'individuo non dipende esclusivamente dalle scelte che ha fatto, fa e farà (Milanovic, 2015).

Già questo limite normativo sarebbe sufficiente a dimostrare l'esigenza di una gestione anticipante e democratica dei futuri, ma per completezza si prenda ad esempio l'importanza della coordinazione durante la pandemia in atto. L'impreparazione ha fatto sì che la pandemia si sia rivelata un cambiamento inatteso verso una dittatura biologica. Cambiamento repentino e senza consenso delle norme sociali, delle regole e dell'uso delle abitazioni che abbiamo affinato nel corso di migliaia di anni. L'adattamento al nuovo, tra l'altro, non è stato incoraggiato da punizioni proporzionali ma imposto dalla certezza della penalità dell'infezione (Piccinni, 2021). Ebbene, secondo un recente studio di Harvard, con un efficiente coordinamento globale sarebbe stato possibile mantenere attivi fino al 58% dei voli internazionali con un livello di controllo dei contagi paragonabile a quello che abbiamo sperimentato con la chiusura dei confini (Le, 2021). La coordinazione disabilitante è quella che ha fatto convergere le *policy* nazionali verso la chiusura dei confini: gioco a somma zero. La coordinazione è condizione necessaria ma non sufficiente per la cooperazione che invece consente giochi a somma positiva (nell'esempio dei voli internazionali si fa riferimento ai benefici economici e sociali della mobilità).

Nella comunità scientifica sussiste ampio consenso circa la relazione tra la capacità di cooperazione dell'*Homo sapiens* e il suo successo evolutivo rispetto alle altre specie (Ostrom, 2000; Skyrms, 2004). Come specifica Yuval Noah Harari: «Il potere degli uomini non è determinato dal singolo individuo ma da una collettività, [...] riusciamo a dominare il mondo perché cooperiamo meglio di qualsiasi altro animale sul pianeta» (Harari, 2017). Le istituzioni che hanno promosso la cooperazione sono aumentate stabilmente nel tempo, riflettendo un sensibile miglioramento della condizione umana (Pinker, 2011). Come per il passato e il presente, così per il futuro: lo *human flourishing* dipende dalla capacità di riconoscere i valori universali dell'uomo, come possono essere la sussistenza ottimale per la vita, la fiducia, la giustizia, la dignità, l'uguaglianza e, appunto, la cooperazione. Denis Goulet però mette in guardia: i valori, benché universali, sono validi solo al tempo in cui essi sono diffusamente accettati. I valori sono, infatti, frutto di evoluzione e processi emergenti. Accettiamo facilmente che i valori che hanno espresso le società del passato siano cambiati ma

con altrettanta facilità cediamo alla presunzione di considerare i valori attuali come definitivi, perfetti, sufficienti per ulteriore progresso (Goulet, 1995).

Si rende necessaria, oggi più di ieri, una conversazione, una negoziazione, un tentativo di accordo sullo stato dei valori. L'urgenza è causata dall'accelerazione che stanno subendo i cambiamenti e dal conseguente rimescolamento dei valori. Ai fini di un'adeguata trattazione della cooperazione si ritiene utile argomentare più approfonditamente il ruolo dei valori. In particolare, sui valori, è utile specificare che:

- sono generati dalla scarsità<sup>3</sup> (Miller, 2021),
- orientano i comportamenti e sono criteri per la valutazione dei comportamenti (Poli, 2011),
- sono legati all'innovazione (Poli, 2019),
- anticipare<sup>4</sup> la loro variazione motiva l'azione (Fuller, 2018).

La scarsità delle risorse genera ambienti competitivi e produce valore, si pensi a quello di un bicchiere d'acqua nel deserto. Miller parte da uno scenario di abbondanza per spiegare questo concetto: l'Eden. Nel giardino di Adamo ed Eva, mela a parte, tutto è illimitato, tutto è concesso, dunque, l'unica cosa che ha un qualche tipo di valore intrinseco è la mela proibita. È la struttura stessa del sistema che pone gli unici due individui in una situazione di tensione reciproca e volge la loro attenzione nei confronti dell'unica risorsa non godibile. In uno scenario caratterizzato, invece, da una moltitudine di individui e dalla scarsità di risorse è più opportuno semplificare la geometria del sistema attorno alle comunità di pratica, insieme di individui il cui comportamento è stabilizzato da valori condivisi.

Solo passando attraverso queste comunità un artefatto tecnologico può diventare innovazione, perché è la pratica sociale che determina l'uso, quindi il significato e il valore di una determinata tecnologia<sup>5</sup>. Più in generale, l'innovazione nasce quando cambiano le pratiche sociali. Le stesse istituzioni sono innovazioni sociali, nuove pratiche di adattamento, nuovi esperimenti di coesistenza con i dilemmi sociali. Con istituzioni qui si vogliono intendere proprio i set di regole, le norme e le credenze che hanno lo scopo di proteggere il bene comune attraverso il controllo delle tensioni tra la razionalità individuale e collettiva. Per questo motivo le istituzioni promuovono la cooperazione e, talvolta, puniscono la defezione<sup>6</sup>.

<sup>3</sup> Si specifica scarsità delle risorse e non limitatezza. La prima è tale da costringere in quelle che Calabresi (2006 [1978]) chiama "scelte tragiche". Sono tragiche quelle scelte che vanno prese nonostante i dilemmi morali nei confronti dell'allocazione delle risorse.

<sup>4</sup> Un sistema anticipante è un sistema che contiene un modello predittivo di sé stesso e/o del suo ambiente, che gli permette di cambiare stato in un istante in accordo con le previsioni del modello relative a un istante successivo (Rosen, 1985)

<sup>5</sup> Un insieme di tecniche che sono collegate tra loro in virtù di uno scopo comune, di un dominio o di caratteristiche funzionali formali (Brey, 2012).

<sup>6</sup> Il venire meno a un impegno (Treccani), nella teoria dei giochi la strategia di non cooperazione.

Il sistema innovazione è, dunque, così composto: l'innovazione ridistribuisce le risorse cambiando i valori in gioco<sup>7</sup>. Il cambiamento dei valori detta nuovi comportamenti – o pratiche sociali – e il nuovo set competitivo esige nuove strategie, ovvero ulteriore innovazione. In altre parole, l'innovazione è nuovo significato condiviso (Tuomi, 2006).

L'ultima considerazione sui valori ha a che fare col futuro. I valori sono strettamente legati al futuro, si consideri ad esempio la sostenibilità, l'equità e la solidarietà tra generazioni (Scolozzi e Serpagli, 2017). Il futuro è la dimensione costitutiva dei valori etici (Poli, 2011). Questo è importante perché, come si vedrà in seguito, l'etica può considerarsi indispensabile per trasformare la coordinazione in cooperazione. Secondo Roberto Poli l'anticipazione è ciò che ci permette di «passare da una comprensione statica del futuro come qualcosa che è dato a una comprensione del futuro basata sui processi come qualcosa che può essere generato o consumato dalle nostre azioni» (Poli, 2019). Il cambiamento, così strettamente legato all'innovazione, non è, allora, qualcosa che debba essere necessariamente subito ma può essere anche pianificato.

La natura trasformazionale dell'anticipazione rende ancor più evidente l'accostamento dell'anticipazione con l'innovazione e i valori. L'anticipazione stabilizza o destabilizza le pratiche e le norme in funzione dei valori che si intendono preservare o far emergere (Rosen 2012; Fuller, 2018).

Attraverso la definizione dei futuri preferibili si avvia il processo normativo degli studi di futuri, il motivo stesso dell'azione anticipante. Inoltre, si noti che il cambiamento comportamentale dettato dall'anticipazione è utile per far fronte a problemi che non si sono ancora verificati e che, causa l'incertezza ontologica, non è affatto detto che si verificheranno in futuro. Questo comporta necessariamente che nel presente l'azione anticipante richieda un sacrificio in termini di efficienza. L'anticipazione ha un costo.

Giustificare tale costo è lo scopo di questo scritto.

## **La scarsità delle risorse comuni, tragedia | atto I**

I greci conoscevano bene i limiti dell'essere umano e raccontavano la *hybris*, la rovina dei più arditi attraverso la tragedia. Nei miti, nelle narrazioni che si prefiggono di insegnare come l'uomo possa perdersi nelle, o uscire dalle, difficoltà, si riscontra la prima forma di esigenza di regole atte a definire come esseri indeterminati<sup>8</sup> possano convivere con la natura, sopravvivere nella

<sup>7</sup> ISO 56000:2020 definisce innovazione come “entità nuova o cambiata che crea o ridistribuisce valore”.

<sup>8</sup> «L'uomo è animale carente, caratterizzato da primitivismi e da una certa labilità degli istinti, in contrasto con quelli immediatamente adattivi dell'animale, è un essere non specializzato e sprovvisto sotto il profilo organico (p. 121). L'essere manchevole si definisce tuttavia attraverso la stampella culturale che lo conduce non solo a forme di condotta di

natura. Il comportamento cooperativo tra gli individui è fondamentale per il successo di tali propositi ma anche per il successo delle relazioni personali e il buon funzionamento delle società.

I dilemmi sociali si verificano quando c'è disallineamento tra gli interessi del gruppo e gli incentivi dei singoli. Questo disallineamento, che può portare al sovrasfruttamento e al collasso delle risorse pubbliche, diventa cruciale al cospetto delle sfide globali come il cambiamento climatico. Una buona modellizzazione richiede un approccio sistemico nel contesto della teoria dell'anticipazione (Kineman e Poli, 2014; Scolozzi e Geneletti, 2017) oppure nel contesto della teoria dei giochi. Quest'ultimo è efficace nella descrizione di situazioni in cui comportamenti razionali<sup>9</sup> ed egoistici conducono a risultati più modesti di quelli che gli individui avrebbero ottenuto se avessero agito per la collettività.

La *tragedy of the commons* o “tragedia dei beni comuni” è un termine che è stato introdotto da Garrett James Hardin nel 1968. Lo stesso Hardin modella l'attrito tra gli interessi dell'individuo e della collettività attraverso il CC-PP Game, un “gioco” (nell'accezione che ne dà la teoria dei giochi) particolarmente adatto a studiare il problema dell'allocazione delle risorse. Il CC-PP Game si configura quando di una risorsa si possono privatizzare i profitti e delegare i costi alla società (Hardin, 1985).

		(Z)	
		Coopera	Defeziona
(W)	Coop.	Status quo	Z vince
	Def.	W vince	Corsa alle armi

Figura 1 – Giochi cooperativi e defezionanti

Il gioco pone in competizione due individui<sup>10</sup>, W e Z, solitamente chiamati giocatori, che partono da una condizione di sfruttamento di una risorsa. Gene-

vita che eliminano l'incertezza e la precarietà originarie del suo abitare, ma addirittura al dominio sul resto dell'ente. La cultura allora è un concetto antro-po-biologico, e l'uomo allo stato di natura è in realtà un essere culturale» (p. 121) (Gehlen, 2010)

<sup>9</sup> Diverse obiezioni si potrebbero muovere sull'uso della parola “razionali” visto che sono ben documentati i vantaggi individuali di un atteggiamento prosociale in termini di reputazione e fiducia.

<sup>10</sup> Benché il modello preveda la partecipazione al gioco da parte di tutti gli individui necessari per definire una collettività, per gli scopi preposti è sufficiente mostrare l'interazione di soli due individui.

ralmente questa è una risorsa naturale scarsa come può essere l'aria pulita, un fiume, un bacino acquifero sotterraneo.

Le strategie che possono adottare sono la cooperazione e la defezione, nel caso del CC-PP Game, in base alla volontà di preservare la risorsa o continuare a sfruttarla. Se entrambi i giocatori decidono di applicare una strategia parsimoniosa e lungimirante nei confronti della risorsa, questi entrano in una forma di status quo<sup>11</sup>. Un eventuale sbilanciamento determina il vantaggio competitivo del giocatore che sfrutta la risorsa più dell'altro.

I due giocatori non conoscono la strategia dell'altro fino al momento in cui effettuano la propria scelta. La paura che l'avversario possa decidere di perseguire l'obiettivo del vantaggio competitivo fa sì che i giocatori tendano a preferire la condizione di mutua defezione detta "corsa agli armamenti"<sup>12</sup> o "corsa alle armi", alla sconfitta.

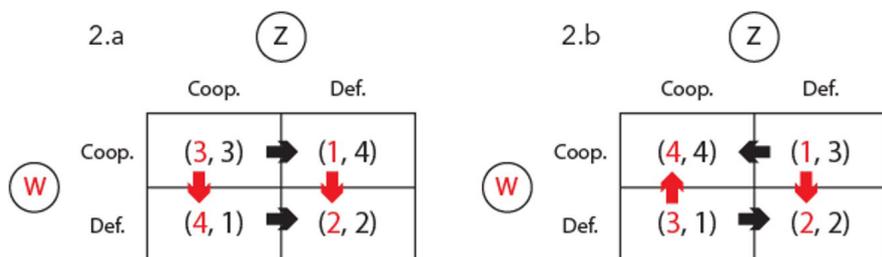


Figura 2.a – Dilemma del prigioniero

Figura 2.b – CC-PP Game / Caccia al cervo

La matrice delle quattro possibilità che si delineano è composta dai pay-off (esito, compenso) dei rispettivi giocatori. Tali compensi (Figura 2.a e 2.b) determinano la struttura e, se si considerano giocatori perfettamente razionali, l'esito del gioco (l'esito potrebbe non essere scontato se i pay-off non sono costanti come si è considerato in questi modelli).

La teoria dei giochi ha il grande pregio di rendere subito evidente il prezzo della competizione: l'impossibilità da parte degli individui di poter scegliere arbitrariamente l'esito dei conflitti. Per quanto detto, la teoria dei giochi si è concentrata a lungo sullo studio degli equilibri, detti di Nash, ovvero condizioni strategiche stabili nelle quali nessun giocatore dimostra interesse a cambiare strategia. Diversamente da quanto avviene nel gioco più studiato in ambito

<sup>11</sup> La succitata Elenoir Ostrom ha dimostrato che tale scenario può verificarsi attraverso l'autoregolamentazione delle parti, senza quindi l'intervento di istituzioni e senza dover privatizzare la risorsa, argomentazioni che le sono valse il Premio Nobel in Economia nel 2009.

<sup>12</sup> Il termine "corsa agli armamenti" proviene dalla biologia evolutiva e indica un ciclo feedback rinforzante spiegato in termini di coevoluzione antagonista.

economico, psicologico, sociologico e politologico, ossia il Dilemma del prigioniero (Figura 2.a), nel CC-PP Game (Figura 2.b) la competizione fa sì che i giocatori preferiscano lo status quo alla vittoria. Questo è importante perché nel Dilemma del prigioniero la strategia dominante è la defezione, mentre nel CC-PP Game esistono due equilibri di Nash in corrispondenza delle due strategie coordinate: Coopera-Coopera e Defeziona-Defeziona. Questi due equilibri sono di fatto due attrattori. Come passare dall'attrattore di mutua defezione a quello di mutua cooperazione è un tema trattato anche in filosofia, psicologia, sociologia e biologia comportamentale. Informazioni più complete e, più in generale, una migliore comunicazione aumentano le chance di cooperazione.

Un CC-PP Game è anche una "Caccia al cervo", il gioco che trae ispirazione dal racconto di Jean-Jacques Rousseau contenuto nel libro: "Discorso sull'origine e i fondamenti delle diseguaglianze negli uomini". Dal racconto si evince perché questo gioco è chiamato anche gioco della fiducia ed è considerato il prototipo del contratto sociale. Una sintesi del racconto è la seguente. Due cacciatori devono decidere se cacciare un cervo o una lepre. La decisione viene presa senza sapere l'esito della decisione altrui ed è irreversibile. Per catturare il cervo è necessaria cooperazione di entrambi i cacciatori, per cacciare la lepre no. Il cervo, equamente diviso, costituisce un premio individuale più cospicuo di quello corrispondente alla cattura della lepre.

La condizione migliore è senza dubbio quella in cui si verifica la cooperazione congiunta per la cattura del cervo; tuttavia, questa presuppone il rischio del tradimento del compagno di caccia e il conseguente "digiuno". Il cacciatore che dovesse scegliere di defezionare (cacciare la lepre) non dovrebbe avere alcuna preferenza circa il comportamento dell'avversario, tuttavia la matrice dei pay-off può premiare leggermente il defezionante se l'avversario sceglie il cervo (comportamento non coordinato), forse perché, suggerisce Brian Skyrms, questo gli eviterebbe la competizione per la lepre (Skyrms, 2001).

La scelta razionale di un giocatore dipende da ciò che crede faccia l'avversario. Tale scelta si orienterà verso la cooperazione se il giocatore è attirato dal premio, mentre si orienterà verso la defezione se spaventato dal rischio. Si noti come per il Dilemma del prigioniero la mutua cooperazione più che un rischio rappresenti un costo (il giocatore rinuncia al pay-off maggiore che offre la defezione).

Secondo Skyrms, il riferimento al contratto sociale è più evidente se si considera la partecipazione e l'interazione di più di due persone. Il contratto sociale sussiste se tutti investono delle energie per renderlo possibile e mantenerlo. La defezione, tuttavia, non ha alcun rischio: lo stato di natura è anch'esso un equilibrio. Al più il defezionante può trovarsi in una condizione di free-riding, godendo dei benefici assicurati dalla messa in atto del contratto sociale senza pagarne i costi.

Sono stati condotti molti studi per verificare l'ipotesi che il comportamento cooperativo possa essere incentivato a prescindere dal costo (Dilemma del

prigioniero) o dal rischio (Caccia al cervo) di tale strategia. La ripetizione del gioco, in particolare nel Dilemma del prigioniero, verifica questa ipotesi. Sia Hume che Hobbes percepiscono tale possibilità legata all'emergenza di fattori legati alla reciprocità e alla reputazione. Del resto, quando c'è sempre un futuro, come nei giochi ripetuti all'infinito, la minaccia credibile di ritorsioni getta "l'ombra del futuro" su ogni decisione. Questo può far superare il comportamento opportunistico e sostenere la cooperazione, risolvendo così la tensione tra incentivi all'individualismo e bene comune.

### **Giochi multicanale anticipanti e la tragedia dei /futuri comuni/**

I giochi anticipanti sono qui definiti come quei giochi cooperativo-defezionanti in cui le scelte dei giocatori hanno conseguenze incerte. Il contesto è quello dei *known unknowns*: di un determinato evento sono chiari gli impatti ma non le probabilità con cui questo possa verificarsi.

Il dilemma, qui detto dilemma dell'anticipazione, si presenta quando è possibile delineare costi e benefici di un'azione anticipante ma gli individui sono incentivati a non attuarla. In questo senso, la differenza con la *tragedy of the commons* sta nel fatto che la risorsa in comune è il futuro stesso: la risorsa o non esiste ancora o esiste ed è messa in pericolo dall'eventuale verificarsi di un evento incerto. Inoltre, se la *tragedy of the commons* richiede una strategia di opt-out perché il modello mette in guardia sui pericoli del sovrasfruttamento, la *tragedy of the future commons*, al contrario, richiede una strategia di opt-in perché il pericolo risiede nella passività della consuetudine o nel rifiuto del sostenere i costi dell'azione anticipante.

La risposta a un evento è solitamente costosa e inefficiente mentre anticipare può dimostrarsi salvifico e consentire l'apertura a una molteplicità di futuri ma se la prima vive alla luce della certezza, l'altra è avvolta nella nebbia dell'incertezza. Questa dicotomia alimenta il dilemma dell'anticipazione. Gli scenari proposti dimostrano l'esigenza della mutua cooperazione per affrontare le sfide dell'incertezza ontologica del futuro.

Si supponga che un esercizio di futuri identifichi le vulnerabilità di un sistema. Gli stakeholder coinvolti nell'esercizio hanno tracciato il frame geografico e temporale del sistema in base ai valori che hanno condiviso e hanno concepito un'azione anticipante che mira a salvaguardare tali valori nell'eventualità in cui un evento incerto si verifichi.

La messa in opera dell'azione anticipante richiede risorse, ha un costo tale che un solo giocatore non possa provvedere a coprirlo per intero e, come spesso avviene nei sistemi complessi, interventi disallineati e indipendenti, non producono alcun beneficio<sup>13</sup>. L'azione disgiunta (un giocatore anticipa e uno non

<sup>13</sup> Tre concetti chiave spiegano situazioni in cui uno sforzo insufficiente può essere

anticipa) prevede che nessuno dei due sia messo al riparo.

Ad esempio si pensi a due aziende concorrenti, X e Y, attive in una zona che potrebbe diventare zona a rischio alluvionale. Le aziende comprendono la loro comune vulnerabilità: il corso d'acqua che consente lo svolgimento della loro attività economica potrebbe un giorno diventare la causa di chiusura. Le aziende sono state avviate in un momento in cui tutte le precauzioni e i dispositivi di sicurezza sembravano sufficienti, del resto la zona non è tutt'ora inserita tra quelle a rischio, per cui le istituzioni non si sentono coinvolte e aiuti esterni sono esclusi. L'ipotesi, come accennato, è che interventi anticipanti disgiunti non siano sufficienti a mettere in sicurezza né una né l'altra azienda. Al tempo stesso, il costo dell'azione anticipante, qualora fosse sostenuto da un'azienda sola, è tale da sbilanciare il vantaggio competitivo.

Il gioco anticipante così immaginato può essere rappresentato dalla fig. 3:

Il verificarsi dell'evento naturale preso in considerazione è una condizione ontologicamente incerta: non si può ridurre in probabilità di rischio in grado di indicare su quale tra le due matrici rappresentate in fig. 3 sia più opportuno concentrarsi. Come si evince dai pay-off, prese singolarmente, nessuna delle due matrici A e B in figura presenta dilemmi. Conoscere le probabilità di un evento renderebbe, infatti, subito evidente quale comportamento adottare. Il dilemma nasce, semmai, dall'evidenza delle vulnerabilità che si scontra con l'incapacità di prevedere l'evento incerto, ovvero dall'inseparabilità delle due matrici.

### Soluzioni al Dilemma dell'anticipazione

Come scegliere se e quando anticipare nel contesto dei *known unknowns*?

#### *Flessibilità programmata e cicli di feedback di ordine superiore*

Roberto Verganti, nel contesto del *product development*, ha indagato l'approccio aziendale all'incertezza. Nelle prime fasi di pianificazione l'incertezza è massima ed è il momento più difficile per anticipare. Con l'avanzamento del progetto e l'emersione dei problemi non anticipati, invece, è necessario reagire con risposte rapide e costose.

Il successo di un'azienda allora, è determinato dalla capacità di anticipare e di reagire all'impensabile, insieme. Questo richiede quella flessibilità programmata che Verganti analizza e spiega come «la capacità di incorporare la flessibilità nel processo di sviluppo grazie alle analisi intraprese all'inizio del progetto». L'identificazione precoce delle aree critiche e la pianificazione pre-

irrilevante o addirittura nocivo: la presenza di una soglia; l'esistenza di un ciclo rinforzante nella direzione nociva; l'influenza di diversi fattori causali non reciprocamente indipendenti. Gli esempi sono frequenti in biologia, medicina, dinamiche climatiche e anche sistemi fisici. Il bias cognitivo è indotto nell'uomo dal pregiudizio di modellare le dinamiche attraverso funzioni monotone continue di una sola variabile indipendente.

A Evento incerto non si verificherà		Y	
		Coop.	Def.
X	Coop.	$(-2, -2)$	$(-2, 1)$
	Def.	$(1, -2)$	$(0, 0)$

B Evento incerto si verificherà		Y	
		Coop.	Def.
X	Coop.	$(-3, -3)$	$(-8, -9)$
	Def.	$(-9, -8)$	$(-9, -9)$

Figura 3: Giochi multicanale anticipanti. La mutua cooperazione indica lo sviluppo dell'azione anticipante che consente la messa al riparo dall'evento incerto. Il costo di questa azione anticipante è stato considerato pari a (-2). Anche la defezione descrive un'azione anticipante ma mirata al vantaggio competitivo. Il costo di questa azione anticipante è pari a (0) (consuetudine) ma può tradursi in un vantaggio nel caso in cui l'avversario abbia deciso di cooperare (1). Nell'eventualità in cui l'evento incerto si verifichi i danni sono considerati ragionevolmente più alti del costo dell'azione anticipante cooperativa (-8). L'intervento anticipante cooperativo consentirebbe una sensibile riduzione degli impatti (-3). Anche nel caso in cui l'evento incerto si verifichi è stata considerata una lieve disparità tra le aziende se tra queste solo una decide il comportamento cooperativo. Si è ritenuto che possa aver vantaggio l'azienda che abbia scelto l'azione anticipante cooperativa per via della natura preparatoria (dipendenti informati e preparati all'eventualità) rispetto all'azienda che ha risparmiato i costi della messa in opera dell'azione anticipante.

coce delle misure di reazione attraverso il lavoro di squadra, la comunicazione, il pensiero sistemico e proattivo, permettono di “elasticizzare” il processo di sviluppo, conferendo una certa resilienza all’azienda (Verganti, 1999).

### *Principio di precauzione*

L’assenza di prove non è prova di assenza ma spesso interpretiamo l’assenza di indizi come un indizio di assenza. Il problema è definire l’assenza di cosa, ad esempio benefici, danni o pericoli. Nell’ultimo caso, l’assenza di indizi di un possibile pericolo è indizio di assenza del pericolo? Il principio di precauzione può essere considerato uno strumento di gestione dell’incertezza prima ancora che del rischio. Il principio delinea una condotta cautelativa intesa come «anticipazione preventiva del rischio di fronte all’incertezza epistemologica del sapere scientifico» (Comitato Nazionale per la Bioetica, 2004). Tuttavia, benché in taluni casi esso possa essere correttamente associato al principio di responsabilità, in altri può giustificare la deleteria passività di politiche protezionistiche. La lungimiranza della decisione presa in virtù di questo principio va ricercata quindi caso per caso e in linea teorica rimane legata alle credenze.

In ambito climatico, il Rapporto Stern propone di rileggere il principio di precauzione in funzione delle esternalità che produce e muoversi in base agli impatti piuttosto che alle probabilità. Tra la politica del *laissez-faire* (qualcosa è sicuro finché non si dimostra il contrario) e della precauzione (nulla è sicuro finché non si dimostra il contrario) la *tragedy of the future commons* sembra risolversi più con la seconda.

### *Innovazione*

Si consideri l’evento incerto della pioggia. Spesso, prendere l’ombrello prima di uscire si rivela l’azione anticipante più consona. Questo particolare tipo di anticipazione è ovviamente legato al progresso tecnologico del momento in cui ci troviamo a prendere la decisione. Ombrelli più leggeri, più economici, più pratici oppure altre soluzioni come k-way o abiti in tessuto idrorepellente indicano come l’innovazione faciliti la risoluzione del dilemma dell’anticipazione. Al limite, quando il costo dell’azione anticipante tende a zero (non necessariamente solo in termini economici ma anche legati ad aspetti sociali, pratici, stilistici, etc.), non sussiste più alcun motivo per non anticipare. Per usare una figura cara al filosofo Luciano Floridi: l’innovazione è ciò che allunga la coperta corta in un dilemma. È ciò che ci consente di accettare compromessi difficili, trasformando, talvolta, i dilemmi ontologici in epistemici.

### *Riduzione delle esternalità negative*

Come accennato per il principio di precauzione, le esternalità negative, ovvero i costi sostenuti da terze parti dovuti a una mancata azione anticipante, possono essere calcolate. L'unico modo per ridurre le esternalità è inserire nel processo decisionale tutti gli stakeholders e procedere all'identificazione di valori condivisi in grado di tracciare il frame dell'esercizio di futuro. Vale la pena sottolineare la connotazione etica di questa soluzione che permette di salvaguardare i principi di sostenibilità e solidarietà nei confronti delle future generazioni attraverso la democratizzazione dei futuri.

### **Perché cooperare?**

La risposta più ovvia, legata al presente come al futuro, la si evince facilmente con la teoria dei giochi: perché ne beneficia la collettività. I pay-off individuali sono più alti nelle condizioni di mutua cooperazione nella Caccia al cervo, giustificando pienamente il contratto sociale.

La perfetta razionalità e il contesto competitivo, che sono le premesse della teoria dei giochi, confermano l'inevitabilità di atteggiamenti egoistici. Eppure, modelli basati su tali premesse falliscono nel prevedere correttamente i comportamenti umani. È stata ampiamente documentata la tendenza umana ad assumere atteggiamenti prosociali (Capraro, 2013) anche quando non è affatto conveniente per l'individuo, in ottemperanza al principio di reciprocità che allarga i benefici sociali della kin selection alla collettività. I sapiens che si imbattono nel dilemma sociale fanno previsioni sugli sviluppi del gioco. È plausibile che in tali previsioni l'animale sociale si immagini più frequentemente parte di una coalizione piuttosto che un singolo agente. Non sono forse le aspettative sul comportamento altrui che caratterizzano le norme e, in ultima analisi, definiscono il nostro? Citando Dan Ariely: «I soldi sono la maniera più costosa per motivare le persone. Le norme sociali non solo sono più economiche ma spesso persino più efficaci» (Ariely, 2010).

Come visto in precedenza, la scelta cooperante nella Caccia al cervo è un rischio mentre nel Dilemma del prigioniero ha un costo. Questo lancia le basi per una riflessione più approfondita. Assodato che gli individui siano naturalmente portati a cooperare, è importante differenziare quando si è disposti a farlo per investimento (correndo un rischio) e quando si è disposti a farlo rinunciando a un vantaggio personale. Nel primo caso la spinta è puramente sociale. Per quanto detto sull'aspettativa di reciprocità, gli individui desiderano non tradire per non essere traditi tanto quanto poi effettivamente amano punire l'eventuale torto subito. Nel secondo caso questo atteggiamento non basta, il costo è un sacrificio e occorre sopporre un *delayed reward* o un imperativo categorico che lo giustifichi. In questo l'essere umano si rende «ancor più unico» nel regno animale (Sapolsky, 2017).

Il primo caso è risolto da preferenze sociali distributive che salvaguardano l'uguaglianza o l'efficienza, il secondo, invece, è risolto dalla morale che im-

pone di fare la scelta “giusta” (Capraro *et al.*, 2019). La preferenza sociale è quella che ci fa desiderare un’allocazione delle risorse paritaria (*equality*). In questo senso, lo scenario catastrofico della *tragedy of the commons* può essere evitato anche senza dover ricorrere alla responsabilità morale nei confronti del bene comune. La *tragedy of the future commons*, invece, non si limita al rischio. Come visto ha un costo che, come nel Dilemma del prigioniero, per essere accettato deve trovare giustificazione morale laddove non sia sufficiente il desiderio di uguaglianza (*equity*<sup>14</sup>).

### **Il tramonto dell’Occidente come segnale debole di una dinamica più profonda**

L’Occidente non è diverso dall’Oriente nella competizione e questo grazie all’economia globale. Che il comportamento cooperativo sia un vantaggio sociale che va incentivato è evidente anche alle nostre istituzioni. Ciò che inizia a cambiare è la motivazione che porta a scegliere il vantaggio collettivo a quello individuale. In condizioni di rischio, quando scegliamo la prosocialità lo facciamo col fine di ottenere efficienza distributiva (Capraro *et al.*, 2019). E in condizioni di incertezza come ci comportiamo?

Già Heidegger considerava l’Abendland (Occidente) la “terra della sera” che noi europei calpestiamo, in declino, senza futuro. Per il filosofo, il pensiero calcolante della razionalità tecnica ed economica, chiudendo nell’efficienza della performance non lascia sbocchi. Senza esplorazione, del resto, non è possibile quell’apertura alla molteplicità dei futuri che permette di aspirare a un mondo migliore. Questo *modus operandi* dettato dalla tecnica o, per meglio dire, dalle tecnoscienze, è figlio di un solo desiderio umano: la sopravvivenza mediante la disponibilità di tutto ciò che occorre a garantirla (Galimberti, 2020). Il progresso è certificato, sotto molti punti di vista l’Occidente non è mai stato meglio (Pinker, 2001), ma a quale prezzo?

Garantirci la disponibilità delle risorse ha significato, nel corso della storia, convertire la tecnica da capacità estraente in accumulante. Il magazzino e la conservazione sono state tra le più grandi innovazioni umane perché ci hanno permesso di non dipendere più dalla disponibilità naturale delle cose. L’accumulo, che come tutte le innovazioni va a incidere sulla scarsità delle risorse, è però, soltanto un *buffer* sistemico: non cambia in maniera diretta i valori ma deforma, allarga il frame temporale che a sua volta è legato ai valori (dal bicchiere d’acqua nel deserto alla borraccia). Se lo scopo della tecnica è raggiungere più obiettivi possibile con l’impiego minimo dei mezzi allora l’approccio al *problem-solving* Occidentale non può prescindere dallo stoccaggio.

<sup>14</sup> Talvolta tradotta come parità o par condicio, l’equità ammette e protegge la diversità. Non prevede una distribuzione equa delle risorse ma una distribuzione equa della giustizia sociale che garantisca le stesse opportunità.

Accumulare risorse per “l’inverno” è un comportamento diffuso, giustificabile, moralmente accettato, ma può inasprire la competizione per risorse già evidentemente scarse, attivando i percorsi delle scelte tragiche. Si veda ad esempio gli scaffali vuoti nei supermercati nelle prime fasi della pandemia: la risposta occidentale all’inconsueto è stata tutt’altro che prosociale (Knoll, 2020). Lo stesso vale per il cambiamento climatico. La biosfera e l’economia sono strettamente collegate: il capitalismo industriale trainato dal petrolio ha migliorato i nostri standard di vita al costo della devastazione dell’ecosistema, del cambiamento climatico e di profonde ingiustizie sociali (Beinhocker, 2019).

L’economia ha distorto i valori chiedendone la *ratio*, la contropartita valida per lo scambio, e questo ha spinto l’Occidente e il mondo intero verso l’inconsistenza degli obiettivi quantitativi. Non c’è da stupirsi allora che l’individuo oggi non solo accetti di buon grado di essere misurato come funzionario di apparato ma che si auto-misuri, perché misurandosi può quantificare le performance e i progressi. È la società della performance perché è la performance che definisce l’identità e in base ad essa ci si distingue e si è riconosciuti. Si è passati dall’aver obiettivi qualitativi, che avevano un significato, ad avere obiettivi quantitativi, incrementali, privi di valore al di là di quello di scambio. Nella ricerca di controllo sulla natura, l’essere umano si scopre controllato e l’ombra del futuro cui accennano Hume e Hobbes è diventata la gabbia in cui la misura dei nostri comportamenti ci costringe.

L’impoverimento del tessuto morale occidentale si è persino accentuato nel corso degli ultimi anni, da una parte grazie ad una più pervasiva sensazione di complicità che ci addossa un forte senso di responsabilità individuale nei confronti del declino ecologico e dello sfruttamento delle diseguaglianze e, dall’altra, grazie all’accettazione tacita della nostra inadeguatezza a rimediare. Ora come non mai serve una risposta coordinata e, almeno per quanto riguarda l’Occidente<sup>15</sup>, qui sorge il secondo problema: la disaggregazione delle masse sociali spinta da un’innovazione tecnologica<sup>16</sup> che si dimostra ancora una volta tutt’altro che amorale e trasparente ai valori umani.

In questo contesto, come può una società reclamare moralità? Ossimoro? L’Europa, con tutte le sue contraddizioni e difficoltà, sta provando a farlo. Nell’aprile 2021, ad esempio, la Commissione Europea ha pubblicato la proposta per una regolamentazione dell’Intelligenza Artificiale (AIA, 2021), nella quale sono evidenti gli intenti, ispirati all’ambizioso progetto politico di Ursula von der Leyen di saldare la forza dell’Europa attorno alla dignità della persona e ai valori quali sostenibilità e giustizia sociale.

Riguardo l’esempio in oggetto, l’Europa è in ritardo rispetto agli altri due

<sup>15</sup> In Cina, diversamente, si fa ampio uso degli strumenti digitali per scopi aggregativi, propagandistici e nazionalistici (si guardi il Great Firewall cinese e il social scoring system). Strumenti, questi, che migliorano grandemente la coordinazione e l’efficienza sociale ma al costo di alcuni diritti fondamentali della persona, tra cui la privacy, la libertà di espressione e di autodeterminazione.

<sup>16</sup> Più il mezzo è potente, più il suo controllo viene percepito come fine.

grandi blocchi, Stati Uniti e Cina, e non ha speranze di raggiungere l'indipendenza tecnologica legata agli strumenti dell'Intelligenza Artificiale in tempi brevi. Al tempo stesso è la prima delle tre a produrre una proposta di regolamentazione così articolata e stringente.

Benché la proposta sia passata semplicemente per un primo tentativo di imporre la strategia economica del *level playing field*<sup>17</sup>, pensare di recuperare il gap con i colossi concorrenti attraverso la regolamentazione della produzione e del mercato interno pare quantomeno contraddittorio<sup>18</sup>.

L'Europa, di fatto, sacrifica la spinta economica promessa dalla strategia liberista del *laissez-faire* (tipicamente americana) mettendo in atto un'azione anticipante di proporzioni continentali, per salvaguardare i valori democraticamente selezionati dai 1215 stakeholder che hanno contribuito alla consultazione (AIA, 2021) dall'incertezza stavolta non solo tipica del futuro ma anche relativa agli effetti dell'utilizzo di agenti autonomi (e pertanto non prevedibili). Anche se mascherata da utilitaristica, una motivazione deontologica, come dimostrato dall'Europa, è pienamente giustificabile anche a livello continentale ma non basta.

Il futuro, nell'accezione più "bentoniana"<sup>19</sup> del termine, richiede il sacrificio dell'individualismo perché strategie lungimiranti e prosociali non possono che convergere nel momento in cui il concetto stesso di identità perde significato. La dilatazione del frame temporale va ad abbracciare valori più profondi, più condivisibili ed è qui, in questo futuro lontano, che l'etica può svincolarci dall'imperativo tecnico del "*do things right*" e riorientarci verso il più deontologico imperativo del "*do the right thing*".

La condotta etica dello studio di futuri, nel rispetto del ruolo normativo del futuro, è giustificata, allora, da una consistente responsabilità morale ed epistemica che esige di adoperarsi per il bene comune in piena coscienza dei fatti, in nome degli obblighi che ci legano all'ambiente in cui viviamo e dovranno vivere le generazioni future. Che l'Europa sia da esempio. Al resto del mondo la responsabilità di adattarsi alla nostra presa di posizione e, auspicabilmente, affiancarsi e insieme attivare gli stessi processi nelle governance globali.

<sup>17</sup> Imposizione di regole uguali per tutti atta a consentire un sano sviluppo concorrenziale.

<sup>18</sup> Di fatto impedendo la produzione e l'utilizzo su territorio europeo di determinati prodotti che invece i concorrenti americani e cinesi possono produrre e commercializzare altrove.

<sup>19</sup> Fa riferimento al Betoismo, corrente di pensiero che mira alla protezione dei valori a discapito della performance. <https://betoism.org/>

## Bibliografia

- Commissione europea, *AIA-Artificial Intelligence Act*, 2021: <https://bit.ly/3l0sAkx>.
- Ariely D., *Predictably Irrational, Revised and Expanded Edition: The Hidden Forces That Shape Our Decisions*, Harper Perennial, New York, 2010.
- Beinhocker E., *New economic and moral foundations for the Anthropocene*, Oxford Martin School, 20 giugno 2019: <https://bit.ly/3zIkTp4>.
- Brey P.A.E., *Anticipatory ethics for emerging technologies*, «NanoEthics», vol. 6, 2012.
- Calabresi G., Bobbit P., *Scelte tragiche*, Giuffrè, Milano, 2006.
- Capraro V., *A Model of Human Cooperation in Social Dilemmas*, «PLoS ONE», vol. 8, 2013.
- Capraro V., Rodriguez-Lara I., Ruiz-Martos M.J., *Preferences for efficiency, rather than preferences for morality, drive cooperation in the one-shot Stag-Hunt Game*, «SSRN», 2019.
- Comitato Nazionale per la Bioetica, *Il principio di precauzione: profili bioetici, filosofici, giuridici*, 2004.
- Fuller T., *Ethics in Anticipatory Systems: The Normative Stance*, 6th International Conference on Future-Oriented Technology Analysis (FTA) – Future in the Making, Bruxelles, 4-5 giugno 2018.
- Galimberti U., *Heidegger e il nuovo inizio*, Feltrinelli, Milano, 2020.
- Gehlen A., *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano, 2010.
- Goulet D., *Development Ethics: A Guide to Theory and Practice*, The Apex Press, Bay City (MI), 1995.
- Harari Y.N., *Sapiens. Da animali a dei*, Bompiani, Milano, 2017.
- Hardin G.J., *Filters against Folly: How To Survive Despite Economists, Ecologists, and the Merely Eloquent*, Viking, New York, 1985.
- Kineman J. J., Poli R., *Ecological Literacy Leadership: Into the Mind of Nature*, «Esa Bulletin», vol. 95, 2014.
- Knoll C., *Panicked Shoppers Empty Shelves as Coronavirus Anxiety Rises*, «The New York Times», 13 marzo 2020: <https://nyti.ms/3kXGoMl>.
- Le T.M., *Policies for Easing COVID-19 Pandemic Travel Restrictions*, «medRxiv», 20 aprile 2021.
- Milanovic B., *Global Inequality of Opportunity: How Much of Our Income Is Determined by Where We Live?*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2015.
- Miller W.I., *Outrageous Fortune. Gloomy Reflections on Luck and Life*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2021.
- Ostrom E., *Collective Action and the Evolution of Social Norms*, «Journal of Economic Perspectives», vol. 14, 2000.
- Piccinni A., *Dittatura biologica*, Convegno Interdisciplinare Bioetica e Covid-19, UNIER, 2021.
- Pinker S., *The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined*, Viking, New York, 2001.
- Poli R., *Ethics and futures studies*, «International Journal of Management Concepts and Philosophy», vol. 5, 2011.

- Poli R., *Lavorare con il futuro*, Egea, Milano, 2019.
- Rosen R., *Anticipatory systems: philosophical, mathematical, and methodological foundations*, Springer, Cham, 2012.
- Rosen R., *Anticipatory Systems: Philosophical, Mathematical, and Methodological Foundations*, Pergamon, New York, 1985.
- Sapolsky R., *Behave: The Biology of Humans at Our Best and Worst*, Penguin, Londra, 2017.
- Scolozzi R., Geneletti D., *The anthroposphere as an anticipatory system: Open questions on steering the climate*, «Science of the Total Environment», vol. 579, febbraio 2017.
- Scolozzi R., Serpagli S., *Futuri condivisi: progettazioni in corso*, in Poli R. (a cura di), *Strategie di futuro in classe. Esperienze, metodi, esercizi*, Editore Provincia autonoma di Trento – IPRASE, 2017.
- Skyrms B., *The Stag Hunt*, Presidential Address. Pacific Division of the American Philosophical Association, 2001.
- Skyrms B., *The Stag Hunt and the Evolution of Social Structure*, Cambridge University Press, Cambridge, 2004.
- Tuomi I., *Networks of Innovation Change and Meaning in the Age of the Internet*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2006.
- Verganti R., *Planned Flexibility: Linking Anticipation and Reaction in Product Development Projects*, «Journal of Production Innovation Management» vol. 16, 1999.



## **Tecnologia, la *fabrica* del mondo. Per un umanesimo tecnologico del secondo ordine**

di Andrea Cerroni

Che il linguaggio disegni i confini del mondo, dopo Wittgenstein e la cosiddetta *svolta linguistica* che nel XX secolo ha investito la filosofia e le scienze umano-sociali, è ormai un rassicurante luogo comune. Per la verità, lo si era intuito da tempo. Basti pensare a quella traiettoria dell'*Umanesimo linguistico italiano* (Karl-Otto Apel) che, fra il sincretismo mediterraneo di Dante e il proto-illuminismo romantico, per così dire, di Vico, sospinse l'intera cultura europea fuori dal medioevo fin dentro la modernità. All'interno di questo percorso, che corre idealmente tanto lungo l'asse Nord-Sud degli Appennini quanto l'asse Est-Ovest delle Alpi, s'incontrano, non a caso a Venezia, i dieci ponderosi volumi de *La Fabbrica del Mondo*. È questo, a quanto mi risulta, il primo repertorio della lingua italiana, e in esso Francesco Del Bailo (detto Alunno) nel 1548 raccoglieva e sistematizzava "tutte le voci di Dante, Petrarca, Boccaccio e d'altri buoni autori... con le quali si ponno scrivendo isprimere tutti i concetti dell'huomo di qualunque cosa creata" in una ontologia cosmica (Dio, Cielo, Mondo, Elementi, Anima, Corpo, huomo, qualità, quantità e Inferno). I confini del mondo erano, dunque, i medesimi del linguaggio, ovvero, detto in altri termini, se per un verso linguaggio (le voci della lingua) ed esperienza (i concetti ontologici) erano connessi a doppio filo, per altro verso, pensiero e comunicazione lo erano altrettanto. In questo, se vogliamo, ritroviamo eco del Convivio dantesco per l'essere la conoscenza il pane, angelico sì, ma di una collettiva mensa umanissima e aperta a chiunque. Infine, va da sé, lo sviluppo dell'una comportava lo sviluppo dell'altro, e viceversa, cosicché la *fabrica* è in costante e irrefrenabile costruzione.

Seguendo il vecchio Vitruvio, allora, useremo il termine *fabrica* intendendolo nel duplice senso dell'edificio (il *fabbricato*) e dell'edificazione e manutenzione (la *fabbricazione*), per altro conformemente all'uso proprio umanistico e del diritto canonico (cfr. la Fabbrica di San Pietro, la Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano, l'Opera di Santa Maria del Fiore ecc.).

Storicamente, quella *ordinata fabrica del mondo* (Tommaso Campanella) poté essere colta solo spingendo lo sguardo oltre la superficie dell'*oscuro labirinto*, oltre la *matassa ingarbugliata* dell'esperienza, ricavando con grandi difficoltà i pur semplici *precetti dell'architettura* (Galileo Galilei). E quella *fabrica* venne, poi, riconsiderata come *struttura* (Marcello Malpighi), trasformata in *milieu interieur omeostatico* (Claude Bernard, Walter Cannon) e, infine, este-

sa nell'attuale *sistema omeodinamico* (Steven Rose) (cfr. Lloyd, Aon, Cortassa 2001): ed è proprio questo che va sottoposto a investigazione di *secondo ordine* ampliando lo sguardo riflessivamente al *sistema che osserva* (Heinz von Foerster), ovvero includendo l'osservatore medesimo e la sua trasformazione per apprendimento nel corso del tempo. È la *logica di queste descrizioni*, a partire dalle nostre esperienze interpretate con la nostra epistemologia, a costituire il mondo (Heinz von Foerster) nel quale noi, quindi, abbiamo sempre a che fare con un'esperienza che è, contemporaneamente, *memore* delle comprensioni precedenti e *prodromica* delle esperienze future. Ma in questa sede a noi basta intendere la *Fabrica come tecnologia*, termine che, come vedremo, riassume sinteticamente l'intero quadro, indicando non solo i prodotti ma il medesimo organo produttivo.

### Tecnologia ovvero delle logiche delle tecniche

Un cambiamento di esperienza o, nella misura in cui è possibile, di epistemologia, dunque, è all'origine del cambiamento del mondo e realizzarlo è precisamente il compito della tecnologia, intesa, perciò, come luogo in cui *il vecchio mondo muore e il nuovo può nascere*. Il trapasso, non c'è da stupirsi, è scandito dai lugubri lamenti delle prefiche del *bel tempo che (mai) fu*, da una parte, e dai protervi peana dei vati delle *magnifiche sorti e progressive* delle tecniche, dall'altro, come magnificamente e prontamente inteso da Giacomo Leopardi. L'ipocrisia della schismogenesi all'interno delle ideologie tecnologiche, fra quelle tecnofobiche e quelle tecnofreniche, è il velo che oscura tanto gli interessi preesistenti quanto le inerzie culturali e inibisce l'accesso universale alle nuove complessità.

Tecnologia, così sosterremo, è altro affare da quelle ideologie. Il suo significato letterale è, infatti, quello del *logos* della *technè*, che dovremmo oggi opportunamente rendere con l'espressione doppiamente plurale: *le logiche delle tecniche*. Sofferamoci sulla etimologia dal *Proto-Indo-Europeo*.

La radice *\*tek* rinvia all'arte originaria di intrecciare tronchi, specialmente usando un'ascia, a mo' di tegole per costruire un tetto come riparo, tessere fibre per ricoprirsì, nascondere in una teca, comunque dare/si una protezione, architettare, costruire, procreare e così via (in greco *tekton* è il falegname e *teknon* è il figlio che mettiamo al mondo).

La radice *\*leg*, invece, rinvia al collezionare, (col)legare, dislocare, leggere, metter ordine in un mondo complesso di cui siamo parte attraverso un discorso, un argomento, una definizione, una sola parola o la ragione, istituire proporzioni, regole, leggi e, da ultimo, calcolare. Il calcolo, in verità, rinvia, certamente, alla matematica, la quale, però, è ben più che calcolo o *coding*, è innanzi tutto conoscere, legata com'è a *mens* e, dunque, a ragionamento e, in fin dei conti, a *ratio*: ovvero, nuovamente, a *logos*. Se si avessero dubbi, la lo-

gica che tiene unito questo mondo di significati basterebbe ricorrere alla famosa definizione di matematica data da un grande matematico, Henri Poincaré: *La matematica è l'arte di chiamare con lo stesso nome cose diverse*. Ecco, allora, che persino il calcolo si mostra nella sua creatività usualmente misconosciuta: mele e pere *si possono* sommare, con un (bel) po' di creatività, salendo di astrazione e cogliendone l'identità di frutto: due mele più tre pere fanno cinque frutti. Insomma, il calcolo non è fatto di soli numeri, anzi, questi ne sono solamente uno strumento, o meglio, un prodotto. Se questo è in aritmetica, in geometria bisogna salire *dai bastoncini ai segmenti* (Lucio Russo), ovvero dalle tanto decantate *competenze* alle sempre valide conoscenze. Esiste, insomma, una *matematica senza numeri* da recuperare urgentemente alla cultura contemporanea per liberarne progettualità.

Ecco che, allora, si comprende perché la parola stessa "tecnologia" fosse quasi assente nella lingua antica e, poi, ovunque sino al XIX secolo: evidentemente, non c'era *techne* senza *logos*. Essa si diffuse, comprensibilmente, quando le tecniche si diffusero ed estesero così tanto, da esigere un esplicito appello al *logos*, alla *ratio*. E si comprende persino perché, a tutt'oggi, tanto scarsa sia l'attenzione alla tecnologia, schiacciata com'è sotto il peso del clamoroso successo delle tecniche e dalla grancassa del *nuovismo* sollevato ideologicamente di contro alle migliori tradizioni costruite con tanta fatica dalla storia umana.

Tecnologia, allora, è il rafforzamento della medesima idea, ribadendola nelle due radici. Ma siccome qui siamo nel mondo umano (produttore di logiche) e non in quello della logica (come prodotto), la tautologia genera davvero significato nuovo. Si tratta, infatti, del mettere insieme "cose" che si trovano sparpagliate in forme e luoghi vari, generando novità innanzitutto concettuale. E la logica che si segue in questo processo di apertura del mondo quale lo si è trovato può avere origini affatto diverse da quelle che potrebbe intuire un osservatore abbagliato dai Lumi della Ragione, che sempre fanno capolino anche dietro i *bias* del cognitivismo.

Ci sono varie famiglie di *logiche delle tecniche*, alcune delle quali possono rinviare a logiche di altre tecniche ancora. Ma cominciamo con l'osservare che il genitivo che qui usiamo ha, come al solito, due primi significati: oggettivo e soggettivo. Il genitivo oggettivo è quello che ha le tecniche come oggetto di riflessione: è il nostro discorso intorno alle tecniche, ed è quello che più è diffuso attualmente e, tutto sommato, meno interessante per noi in questa sede. Il genitivo soggettivo, invece, vede le tecniche come esse stesse dotate di logiche: ed è esattamente ciò di cui ci stiamo occupando.

All'interno di questa soggettivazione, si possono infatti individuare: una *ratio di progetto* (insita nel lavoro progettuale), una *ratio d'uso* (attivata dagli utenti) e, infine, la ancor più complessa *ratio implicita* o *automatica* (autoindotta). È di qui che sorge l'esigenza di una complessiva *ratio di governo*, tanto utile in una fase di ridefinizione generale come quella che stiamo vivendo, e tanto *challenging* per la cultura contemporanea.

I processi di formazione della *ratio di progetto* tecnico, mai riconducibile a un singolo progettista ma ai molteplici attori della tecnologia (fase di *istituzionalizzazione*), oggi il punto critico dell'intera questione: i grandi interessi legati al mondo della conoscenza (intellettuale, pratica, oggettivata) costituiscono il *Megabuck* dell'Era contemporanea (Wiener 1958) e la negoziazione sociale è questione politica di enorme rilevanza e, tuttavia, priva di adeguata attenzione da parte delle istituzioni delle democrazie contemporanee. Attraverso la *ratio d'uso*, che vede attori diversi usare con spazi di creatività le tecniche disponibili dovendole attivare in uno specifico e sempre mutevole contesto sociale, avviene una percolazione trasformativa dell'innovazione (fase di *diffusione*).<sup>1</sup> La *ratio implicita* è definita, invece dalle dinamiche attivate dalla stessa innovazione una volta inserita in contesti ove sono in funzionano già altre tecniche, in modo automatico, per usare il termine *automaton* di Aristotele, che, se in un certo senso, è la *logica delle cose*.

Le tecniche divengono, collettivamente prese, un proteo multiforme che s'insinua capillarmente in ogni angolo della vita sociale e fa sprizzare piccole o grandi innovazioni, molto difficilmente prevedibili. L'uso di una analogia tratta dalla biologia dei sistemi può essere utile a questo proposito. Se possiamo dire che ogni tecnica possieda una propria *ratio genetica* che la aggancia ad altre logiche sistemiche e ambientali, esiste anche una *ratio epigenetica* originata, più o meno consapevolmente, nell'ambiente specifico nel quale viene inserita: quasi per una eterogenesi dei fini, essa è in grado di generare, per vie sotterranee, novità anche radicali suscitando risorse all'inizio non presenti (dalla fase di *socializzazione* alla fase di *generazione*). Se, inoltre, superiamo la visione omeostatica nella direzione omeodinamica, cogliamo la *path-dependency* dei processi innovativi e la loro sostanziale irreversibilità, perché in presenza di fenomeni di apprendimento e di *memoria estesa*. Dopo che la comparsa di una novità (scoperta o invenzione) ha sviluppato nello scenario sociale una innovazione, coinvolgendo vite individuali e strutture sociali e simboliche, infatti, è illusorio pensare che sottrarla *a posteriori* possa ricondurre il sistema alle condizioni precedenti. Vi è, insomma, anisotropia nel tempo storico e agli errori, come ai successi, non è mai possibile porre rimedio definitivo riavvolgendo il nastro delle innovazioni.

### **Tecnologia, ovvero dall'*Orbis* ricevuto al *Mundus-fabrica***

Se non possiamo scindere l'essere umano dal suo mondo, non trovandosi mai a vivere in eterna e cosmica solitudine se non entro astratte modellazio-

<sup>1</sup> Le fasi che compongono il processo (spiraliforme e senza termine) di *circolazione della conoscenza* sono: generazione, istituzionalizzazione, diffusione e socializzazione (Cerroni, 2006; Cabitza et al., 2014; Cerroni, 2020).

ni riduzionistiche, è anche chiaro che non possiamo immaginare una natura umana indipendente dalle modalità con le quali gli esseri umani vivono entro quel mondo di cui essi stessi fanno parte, e che essi, a loro volta, continuamente artificializzano. Gli esseri umani, per loro natura, ovvero per una *logica del loro essere (anche) cose*, producono artifici che li eradicano dal loro “stato di natura”: divengono *artefici* di se stessi in quanto *artifici*.

Se, dunque, le tecniche in sé non sono “né positive né negative”, esse non sono nemmeno neutre, poiché sempre radicali. Esse incapsulano sempre una visione costruttrice del mondo, dell’essere umano e di come si viva in società, di come le cose stiano e di come esse possano o debbano cambiare: possiedono sempre una tecnologia al loro interno, anche quando non ne sono consapevoli. Ecco perché chi si occupi di tecnologia deve considerarla una delle più alte manifestazioni della natura umana.

La tecnologia, in effetti, getta il ponte sul quale transita lo sviluppo sociale e prefigura quindi la destinazione dell’umanità, ovvero, in definitiva, “usa” gli esseri umani in vista (più o meno inconsapevole) di un certo traguardo. I limiti della tecnologia risultano, conseguentemente, tanto più angusti, quanto più essa è dimentica dell’imperativo cibernetico di organizzare un “*human use of human beings*”. Oltre che dotarci di appendici tecnizzate, infatti, si tratta ormai di ristrutturare profondamente il corpo e la mente di ciascuno di noi in quanto *individui in espansione*, la vita e la convivenza in quanto collocati all’intersezione di sempre più numerosi *aggregati sociali*, l’habitat in cui piantare le nuove radici del patrimonio simbolico del nostro *genus storico*. Dunque, se è di *uso umano* che deve trattarsi, bisogna occuparsi di quali siano da considerarsi come *fini umani condivisi*. La tecnologia, in quanto politica sociale radicale, risulta proprio lei a esser rimasta indietro rispetto alle sue tecniche: oltre a trovare individui culturalmente impreparati a gestirne le conseguenze, insomma, trova essa stessa limiti in partenza, nella qualità delle domande di ricerca che riesce a porsi circa i nuovi bisogni, nuove aspettative e nuove prospettive che essa medesima suscita. Sempre più critiche divengono, perciò, la cultura degli esperti e la caratura scientifica e democratica del processo circolatorio della conoscenza, nel sistema complesso ormai denominato tecnoscienza.

A questo proposito, è utile precisare che i *sistemi complessi* non sono soltanto più complicati, cioè difficili da descrivere, comprendere e prevedere: essi impongono di considerare chi li genera, chi li vuole comprendere, chi li vuole prevedere e governare come parte in causa essi medesimi. Siamo agenti del cambiamento non solo in quanto agenti fisici e agenti sociali, ma anche in quanto agenti cognitivi. La radicalità della tecnologia ci spinge, insomma, a superare oggi quella *forma mentis* che abbiamo ereditato da una ormai tramontata modernità, risalente ai secoli XVII e XVIII e segnata da meccanicismo, determinismo, fysicalismo, scientismo e, in una parola, riduzionismo, divenuti operatori regressivi. E ciò, non per un mero “nuovismo” che si illuda di archiviare il recente passato, ma per riconsiderare tutte le elaborazioni dell’epoca che

potremmo chiamare classica (comprendente sia l'antichità sia la modernità) e aprire un nuovo giro alla circolazione della conoscenza che abbiamo condotto finora. Un utile suggerimento per aprire la via di un *umanesimo tecnologico* ci proviene, anzi, proprio dall'antichità precedente a quella passata modernità, e in particolare dalla civiltà cittadina al suo sorgere.

L'antica città per antonomasia è Roma (cfr. Carandini, 2007, Grandazzi, 1991). Le strade partivano dal suo *umbilicus*, equivalente del greco *omphalos*: in esso era rappresentato simbolicamente il *mundus*, un micromondo articolato nella tripartizione "classica" in: inferi (al di sotto del piano di calpestio), cielo (dipinto sulla volta interna) e mondo terreno, il tutto ritualmente riempito di primizie provenienti da tutti i villaggi che, per sinecismo, andavano a costituire la città all'atto della sua fondazione. Il macromondo dell'*Orbis* veniva progressivamente civilizzato nella trasformazione in *Mundus* da quell'esercito pontiere che apriva la via. La tecnologia militare era, dunque, l'infrastruttura logistica della civiltà. Se assumiamo questo habitus generativo, l'ampliamento del mondo avviene grazie alla trasformazione tecnologica. Salendo di astrazione, si può acquisire una visione più vasta se si riesce a vedere l'intero percorso già fatto e a costruire le alternative del percorso da fare. Astrarre non vuol dire solo *estrarre* componenti già presenti, ma elaborare il "succo" dell'esperienza fatta, in vista di quella che si potrebbe fare.

È così che, dal mondo inizialmente dominato dal segno di Ananke, la cruda necessità, si passò all'era di Tyche, quella sorte cui dovevano sottostare persino gli dèi, riuscendo a mala pena ad accelerarla o ritardarla, ma mai ad evitarla. In questa prima *Era tunchanica* della civiltà l'unico spazio tecnologico possibile era quello di poteri iniziatici che stabilissero ritualmente un contatto sotto il segno del mito con potenze superiore, divine, che andavano ingraziate, rabbonite per guadagnare margine di manovra. Fu l'epoca tragica dell'equilibrio *naturalistico* in cui può accadere solo ciò che deve accadere per una volontà che solo qualcuno può cercare di ingraziarsi, blandire, finendo per assecondarne il decorso. La disperazione esistenziale può essere solo lenita da poteri iniziatici salvifici (sovra)naturali.

Successivamente, si aprì la lunga *Era prometeica* del mondo lineare, in cui gli effetti dei nostri interventi (cause) possono essere previsti *a priori* e corretti con feedback accorti che mantengano l'equilibrio *omeostatico* del mondo sotto il controllo dei pochi al potere. L'illusione narcisistica di una *ratio* esperta, elitaria e catarica, accompagnava lo sviluppo della Ragione illuministica, i cui esiti di lungo periodo sono ormai usciti dal cono d'ombra delle magnifiche sorti e progressive.

L'epoca della Ragione comune, di una *ratio* che si declina di individuo in individuo cucendo progressivamente il collettivo *general intellect* attraverso l'*oratio*, è l'era della società della conoscenza, che non può non connotarsi quale *Era epimeteica*. Il mondo si fa complesso e i nostri effetti sono noti solo *a posteriori* perché la stessa tecnologia ci modifica riflessivamente in un unico processo omeodinamico di cui siamo parte in causa. Per salvarci, le uniche ragionevoli speranze vanno riposte nell'attività riflessiva condotto cooperativamente per consenso sempre più generale.

Il *mundus* epimeteico è quello in cui i destini inerzialmente prescritti da una identità di provenienza, come sentieri lasciati alle nostre spalle, vengono metabolizzati e trasfigurati in una destinazione nuova che si apre per la collettività. E questi effetti (da cibernetica) del secondo ordine (von Foerster) sono in genere curiosamente trascurati dagli studi sul *cyber-world*.

### **Conclusioni. Per una tecnologia dei *social media***

Quanto fin qui detto non vale solo per il mondo 1.0, ovviamente, ma anche per il cosiddetto “cyber-world”, ovvero per quella particolarissima oggettivazione simbolica in grado di collegare, fra l’altro, ogni forma di conoscenza (forme simboliche di produzione, ovvero tanto prodotti quanto processi simbolici) con una parvenza di totale autonomia.

Prendiamo, in particolare, i *social media* per la cui definizione, notoriamente problematica, facciamo riferimento a Carr e Hayes (2015):

I social media sono canali di Internet che permettono agli utenti di interagire opportunisticamente e di auto-presentarsi selettivamente, sia in tempo reale che in modo asincrono, con un pubblico ampio e ristretto che trae valore dai contenuti generati dagli utenti e dalla percezione dell’interazione con gli altri.<sup>2</sup>

Dal punto di vista epistemologico, essi prolungano i nostri sensi, le vie del nostro esser *patiens*, sino ad agganciarli a quelli del nostro vastissimo e dinamico network in modi mai sperimentati prima. Essi potenziano, altresì, la nostra capacità di produrre e condividere simboli, ampliano le opportunità di *appassionamento* disponibili, sia questo il più effimero o il più pregiato e, in fin dei conti, ridefiniscono la realtà della nostra esperienza.

Al di là della *ratio di progetto* e persino di quella *d’uso*, quella *implicita* è per noi meritevole di considerazione al proposito. Dalla definizione, come dalla nostra stessa esperienza quotidiana, infatti, i *social media* si mostrano, tanto un nuovo canale espressivo e condivisivo, quanto una nuova avventura esperienziale, individuale e collettiva.

Come ricorda Paterno (2020):

La comunicazione umana, tuttavia, non è semplicemente il canale attraverso il quale la società si esprime: è il tessuto stesso utilizzato per costruire la società, realizzato attraverso la tessitura coordinata dei suoi costituenti.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Social media are Internet-based channels that allow users to opportunistically interact and selectively self-present, either in real-time or asynchronously, with both broad and narrow audiences who derive value from user-generated content and the perception of interaction with others.

<sup>3</sup> Human communication, however, is not simply the conduit through which society is ex-

Possiamo leggere, dunque, i *social media* come tecnologia che esprime e costituisce la realtà. L'animale umano ha da sempre modificato la propria natura non solo amplificando ed estendendo il proprio apparato sensoriale naturale, ma soprattutto sviluppando un insieme di linguaggi che gli hanno consentito di potenziare la capacità immaginativa collettiva.

Comunicare non è un mero veicolare informazioni e significati, e neppure è solo un processo trasformativo di informazioni e significati: è un processo di generale trasformazione di tutti i partecipanti. Lingua, scrittura, stampa, web, in altre parole, non hanno solo aumentato enormemente il *range* degli accadimenti da cui arrivano segnali distinguibili, ma hanno anche sviluppato enormemente la capacità simbolica del *genus*, consentendo di salire gradi di astrazione prima, letteralmente, inimmaginabili. Attraverso i *social media* si estende oggi il campo esperienziale tecnicamente mediato e la stessa capacità mediatoria della tecnologia, il *raggio sociale d'impatto* di ogni evento, oltre la nostra dotazione antropologica. Infatti, non tutti gli accadimenti sono un evento, perché qualcuno deve accorgersene, riconoscerlo e costruirlo distintamente dagli altri, dandogli un nome, creando una categoria astratta: si deve modellizzarlo. La circolazione veicola, dunque, non solo informazioni e conoscenze, ma anche stimoli alla capacità di *modellizzare* l'accaduto e così giungere a *modellare* ciò che diviene una nuova (post-kantiana) *esperienza possibile*. Emergiamo noi stessi *ri-modellati* tanto nell'attuale esperire quanto nelle ulteriori possibilità (bisogni, aspettative, capacità) che cominciamo appena a intuire.

A questo riguardo, risulta però scarsa la consapevolezza che questa capacità necessita non solo di capacità *tecniche* ma anche di una capacità che abbiamo definito *tecnologica*. Se solo quegli eventi che hanno valore notiziale di fatto circolano, la nostra *ratio* individuale si approfondisce e sviluppa proprio mentre un'*oratio* pubblica si diffonde e viceversa. Questo, a mio avviso, è il tema più rilevante attorno al quale convergere per comprendere i *social media*. Ma la portata modellizzante delle categorie socio-epistemiche che ereditiamo dalla modernità è ormai ridotto al lumicino, governare la modellazione del mondo digitale dovrà iniziare ridefinendo proprio il nostro lessico (pensiamo a concetti quali: responsabilità comunicativa, libertà cognitiva, democrazia della conoscenza, cittadinanza scientifica, beni pubblici cooperativi ecc.). Nell'inquietudine dell'attesa di un nuovo *umanesimo tecnologico*, un umanesimo del *secondo ordine*, continuiamo a lastricare, quasi al buio, la via della civiltà verso destinazioni che rimangono incognite.

pressed – it is the very fabric used for building society itself – accomplished through the coordinated weaving of its constituent parts.

**Bibliografia**

- Cabitz F., Cerroni A., Locoro A., Simone C., *The Knowledge stream model - A Comprehensive Model for Knowledge Circulation in Communities of Knowledgeable Practitioners*, Position paper to the 6th International Conference on Knowledge Management and Information Sharing, Como, 27 maggio 2014.
- Carandini A., *Roma: il primo giorno*, Laterza, Bari-Roma, 2007.
- Carr C.T., Hayes R.A., *Social Media: Defining, Developing, and Divining*, «Atlantic Journal of Communication», vol. 23, n. 1, 2015.
- Cerroni A., *Scienza e società della conoscenza*, Utet, Torino, 2006.
- Cerroni A., *Understanding the Knowledge-Society. A New Paradigm in the Sociology of Knowledge*, Edward Elgar, Londra, 2020.
- Del Bailo F. (detto Alunno), *La Fabbrica del mondo. Nella quale si contengono tutte le voci di Dante, del Petrarca, del Boccaccio e d'altri buoni autori mediante le quali si ponno scrivendo isprimere tutti i concetti dell'huomo di qualunque cosa creata*, Paolo Gherardo dalla Libreria dell'Aquila (in dieci volumi, più volte ristampati), Venezia, 1546-1548.
- Grandazzi A., *La Fondation de Rome: Histoire*, Les Belles Lettres, Paris, 1991.
- Lloyd D., Aon M.A., Cortassa S., *Why Homeodynamics, Not Homeostasis?*, «The Scientific World Journal», n. 1, 2001.
- Paterno D., *Social communication theory revisited: the genesis of medium in communication*, «Atlantic Journal of Communication», vol. 28, n. 3, 2020.
- Wiener N., *Science: The megabuck era*, «The New Republic», 27 gennaio 1958.



## **Il processo automatico: l'intelligenza artificiale nel giudizio penale**

di Michele Piccolino

Sebbene la prospettiva possa sembrare lontana nel tempo, collocata in un remoto futuro, quasi uno scenario da romanzo di fantascienza, la possibilità di affidare l'esercizio della giurisdizione penale a una intelligenza artificiale diventerà realtà prima di quanto s'immagini e il ricorso a essa sarà solo l'eventuale risultato di una scelta politica.

L'Agenzia per l'Italia Digitale (AGID) ha riportato nel suo *Libro Bianco sull'Intelligenza Artificiale al servizio del cittadino* una linea temporale per indicare i possibili avanzamenti dell'IA: si prevede che l'IA possa sostituire l'uomo in ogni attività entro l'anno 2061 (AGID, 2018). Quindi, entro tale data, potremmo avere un giudice robot.

Giudici e avvocati, sul punto, sono parecchio scettici e per due ordini di motivi. Il primo è che, dicono i giuristi, mai un'intelligenza artificiale potrà replicare la complessità del cervello umano, soprattutto di quello necessario per dipanare un ragionamento giuridico. Il secondo è che se è difficile per un essere umano assumere le prove attraverso l'esame dell'imputato o ricorrendo a testimoni, figuriamoci come potrebbe esserlo per una macchina: se la prova – l'input – deve essere comunque immessa da un essere umano, il giudice robot non sarà artefice della sentenza – l'output.

Questi due rilievi, in verità, non tengono conto della velocità delle innovazioni tecnologiche. Quanto al primo, la ricerca non si sta indirizzando nel senso creare qualcosa di alternativo al cervello umano, bensì di emularlo. La via dell'emulazione globale del cervello non richiede di capire come funziona la cognizione umana né come programmare un'IA, ma solo di comprendere le caratteristiche funzionali di basso livello degli elementi computazionali basilari del cervello, al fine di produrre un software intelligente attraverso la scansione e la costruzione di un modello fedele della struttura computazionale di un cervello biologico (Bostrom, 2018).

Mettiamo che si vogliano replicare i cervelli di due famosi giuristi, quello dell'avvocata Giulia Bongiorno o del giudice Piercamillo Davigo: si dovrebbe realizzare una scansione sufficientemente dettagliata del loro cervello per metterne in evidenza le diverse proprietà strutturali e chimiche. Successivamente, i dati grezzi della scansione verrebbero inseriti in un computer per l'elaborazione automatica delle immagini, per ricostruire la rete neurale tridimensionale che implementava la cognizione nel cervello originario. La mappa risultante

verrebbe poi combinata con una libreria di modelli neurocomputazionali di diversi tipi di neuroni e di elementi neuronali con le loro particolari congiunzioni sinaptiche. Il risultato sarebbe una perfetta emulazione di un cervello, il cervello di un giurista, replicabile, funzionante, pronto a esercitare le funzioni di giudice. Ed è un risultato tutt'altro che lontano nel tempo.

Quanto al problema dell'acquisizione delle prove, quelle attraverso le quali si giunge a una sentenza, questo è ancora di più facile risoluzione: presto «scanner neurali potranno rivelare menzogne e inganni premendo un bottone. Mentire implica l'attivazione di aree del cervello differenti da quelle attivate quando si dice la verità. In un futuro abbastanza prossimo scanner a risonanza magnetica potrebbero funzionare come infallibili macchine della verità» (Harari, 2017). L'IA, perfetta emulazione del cervello di un giurista, avrebbe le sue prove incontrovertibili per emettere una sentenza.

Certo, occorre stabilire se vogliamo davvero il giudice robot e, per farlo, dobbiamo interrogarci sulle ragioni che potrebbero indurre l'uomo ad affidare la decisione di un processo a una macchina. Quando si tratterà di scegliere quali lavori devono essere eseguiti dagli automi, è facile pensare che si preferirà lasciare alle macchine quei lavori *dull, dirty, dangerous* (Lin, Abney e Bekey, 2011), mentre l'uomo vorrà continuare a esercitare quelle professioni e a svolgere quei mestieri maggiormente gratificanti; nondimeno, quelle professioni che implicano per statuto, l'esercizio del potere come quello di giudice, forse rientreranno in questo novero. Però, non poche sono le motivazioni a spingere verso il giudice robot.

La prima motivazione che ne giustifica la scelta è quella di rendere obiettiva l'amministrazione della giustizia, puntando alla certezza del diritto, un traguardo da sempre perseguito dai giuristi. Il diritto nasce per attribuire certezza alle relazioni umane (Luhman, 1972). La certezza deve passare, da un lato, dall'oggettività delle norme nella loro formulazione e interpretazione, e, dall'altro, da un giudice realmente terzo, che non partecipi neanche per ipotesi alla contesa tra gli interessi contrapposti delle parti<sup>1</sup>.

Certezza, inoltre, significa che deve essere possibile averne il controllo: se il diritto è oggettivo, nel senso che si fonda una base di regole predeterminate e vincolanti, allora deve essere possibile prevederne l'applicazione (Viola, 2017)<sup>2</sup>;

<sup>1</sup> Così Satta (1994): «Nulla, diciamo la verità, è più noioso di questi codici, per chi li legga senza l'occhio dello storico o del filosofo: una sfilza di norme regolamentari che intralciano l'azione più di quanto non l'assistanza nel suo svolgimento. Ma ognuna di queste norme fissa una secolare esperienza, tutta l'esperienza di questa povera umanità che ha affidato al giudizio le sue sorti e trema di fronte all'immane potenza di questo giudizio. Si direbbe quasi che tutto lo sforzo degli uomini, con queste leggi del processo, con l'istituzione stessa del processo, sia diretto all'assurda speranza di obiettivare, di spersonalizzare il giudizio, di ridurre il giudice a un puro tramite umano di una verità che sta fuori e sopra di lui».

<sup>2</sup> Quanto alla giustizia predittiva, già nel 1666 Leibniz affermava che «*tutte le questioni di diritto puro sono definibili con certezza geometrica*», evidenziando la possibilità di utilizzare modelli di giustizia predittiva con il ricorso a modelli matematici (cfr. Leibniz, 2009). A sua volta, Max Weber spiega-

un mercato prevedibile è essenziale per l'esercizio dell'attività d'impresa e per le sue strategie di investimento (Irti, 2016).

Ancora: certezza vuol dire anche uniformità di giudizio, affinché, in virtù del principio di cui all'art. 3 Cost., fattispecie uguali abbiano il medesimo esito giudiziale. Infine, la certezza richiede anche, in ossequio ai principi del giusto processo ai sensi dell'art. 111 della Costituzione e dell'art. 6 della Convenzione Europea dei Diritti dell'Uomo (CEDU), che il processo sia celebrato in un tempo ragionevole.

La seconda motivazione è quella di perseguire una maggiore efficienza nelle prestazioni giurisdizionali, maggiore rispetto a quelle che un giudice umano potrebbe garantire. Di fronte allo sconsolante panorama di una giustizia lenta perché oberata di una mole sproporzionata di procedimenti pendenti, forte potrebbe essere la tentazione di ricorrere a un giudice robot per deflazionare il carico di lavoro dei tribunali, a patto però che «la prestazione robotica e quella umana si equivalessero in termini qualitativi e soddisfacessero quel principio della tutela giurisdizionale effettiva che la giurisprudenza ha da tempo valorizzato» (Luciani, 2020). Con un giudice robot gli obiettivi della certezza e dell'efficienza sarebbero a portata di mano.

Quanto all'efficienza, bisogna partire da un dato di fatto: il cervello umano è uno strumento meraviglioso ma limitato; di certo, i neuroni biologici sono meno affidabili di quelli artificiali. Il cervello si affatica dopo alcune ore di lavoro, la sua attenzione è volatile, legata a mille variabili; le sue prestazioni poi iniziano a decadere in modo irreversibile dopo alcuni decenni di vita. I cervelli robotici, invece, non conoscono questi limiti: non si stancano, possono lavorare indefessamente per giorni, settimane, mesi interi, allo stesso ritmo, senza andare mai in sovraccarico. Le loro prestazioni non decadono con il tempo, anzi si possono ottimizzare riconfigurando l'intelligenza artificiale in funzione della necessità del momento. Un cervello umano non possiamo riconfigurarlo, la sua struttura è in gran parte determinata al momento della nascita e può variare in minima parte, assai lentamente, a costo di notevolissimi sforzi profusi in un arco di tempo considerevole: ci vogliono istruzione, educazione, allenamento e cure continue. Per questo, un cervello artificiale saprebbe sostenere carichi di lavoro inimmaginabili per un essere umano. Un robot potrebbe celebrare udienza ventiquattrore su ventiquattro, stilare sentenze in tempi brevissimi potendo accedere in tempo reale a uno sterminato bagaglio giurisprudenziale.

Quanto alla certezza, per la magistratura è assolutamente impossibile raggiungere al suo interno un'uniformità di giudizio, nonostante la spinta nomofilattica offerta dalle pronunce della Cassazione. Di qui le sentenze che si contraddicono di fronte a fattispecie del tutto simili, se non addirittura uguali,

va come l'economia mondiale può crescere mediante il ricorso ai contratti ma questi richiedono che il diritto funzioni in modo calcolabile alla luce di regole razionali: la razionalità formale passa dalla calcolabilità completa dell'ordinamento giuridico. Cfr. Weber, 2005: «*Le parti, un giorno, di fronte a una disputa, potranno sedersi e procedere a un calcolo*».

con il giudice di Palermo che sentenza in maniera differente, se non opposta, da quello di Bolzano. Quante volte abbiamo visto il secondo grado ribaltare il giudizio emesso dal giudice di prime cure? E poi ancora in Cassazione, con i processi di rinvio che si accavallano. Lo sconcerto che s'ingenera nella cittadinanza è il germe del dubbio che quella sentenza sia davvero giusta. E il dubbio elide l'efficacia del giudicato, perché se il cittadino non confida nell'equità e nell'efficienza del sistema, finisce per non ricorrervi più. Per ovviare a questo problema si potrebbe ricorrere a giudici robot, collegati in rete tra loro, che si coordinino nel raggiungimento degli obiettivi, che sappiano tutti in tempo reale come affrontare questo o quel caso, in modo che fattispecie uguali ricevano la stessa sanzione.

Inoltre: cosa ha indotto l'umanità a fondare l'istituzione stessa del processo? Forse l'insensata speranza di spersonalizzarlo, quasi si volesse estrarre l'umanità dal giudice per farne la mera appendice di una verità perfetta e oggettiva. L'uomo, affidandosi ai robot, avrà l'opportunità di creare con le proprie mani quello che non è mai esistito: un giudice sapiente e instancabile, incorrotto e incorruttibile, che incarni la volontà del legislatore perché lui, il robot, non ha una sua volontà, non divide le umane passioni, non conosce antipatie, non ha pregiudizi, non ha una vita sua che faccia d'intralcio, la quale, in quanto vita artificiale è votata meramente al giudizio, la sua unica funzione è quella di applicare la legge.

Se, per alcuni aspetti, la prospettiva di una decisione robotica nell'amministrazione della giustizia può essere preferibile o auspicabile, bisognerebbe verificare se tale deriva – dati normativi alla mano – sarà concretamente praticabile; inoltre, questa analisi andrà condotta con particolare riguardo al processo penale, posto che in ambito civile, vertendo spesso di diritti disponibili, si possono ipotizzare meno ostacoli all'avvento del giudice robot. In alcuni ordinamenti, per giunta, questa è una prospettiva molto prossima alla realtà<sup>3</sup>, mentre già si enucleano i principi generali da applicare all'intelligenza artificiale nel giudizio<sup>4</sup>.

Fin da ora, si può dire che, nel processo penale, sussistono gravi e forse insormontabili ostacoli all'introduzione del giudice robot, ostacoli che discendono dalla nostra Costituzione.

<sup>3</sup> L'Estonia ha deciso di sperimentare dei robot che svolgano la funzione di giudici per risolvere le controversie di minore entità, fino a € 7.000,00, al fine di smaltire l'arretrato, creando un sistema di intelligenza artificiale in grado di svolgere la funzione di giudice, il sistema ideato prevede che le parti carichino atti e documenti su una piattaforma per poi lasciare a un algoritmo la decisione, salva la possibilità di fare appello a un giudice umano (cfr. Bassoli, 2019).

<sup>4</sup> La Commissione europea sull'efficacia della giustizia (CEPEJ) del Consiglio d'Europa nel 2016 ha intrapreso l'elaborazione di una Carta etica europea sull'uso dell'intelligenza artificiale nei sistemi giudiziari (cfr. Barbaro, 2018). In particolare, la Carta enuncia i seguenti principi: principio del rispetto dei diritti fondamentali; principio di non discriminazione; principio di qualità e sicurezza; principio di trasparenza; principio di garanzia dell'intervento umano.

In prima istanza, bisogna chiedersi: come deciderà il robot? Quali saranno i puntelli della sua deliberazione? È necessario consegnargli i mattoni con i quali edificherà la struttura di una sentenza, perché sia solida e alta, ovvero istruirlo inserendo nella sua memoria tutti i possibili repertori giurisprudenziali (Castelli, Piana, 2018). In questo modo si potrebbe contare su un dato oggettivo e incontrovertibile e perciò calcolabile.

Ipotizziamo di caricare nella memoria di un robot tutta la giurisprudenza necessaria a decidere i casi che gli verranno sottoposti. Fino a quando dovrà essere risalente nel tempo questa giurisprudenza? A dieci, venti, trenta, cinquanta, cento anni prima? E non si finirebbe così per mettere nel repertorio giurisprudenziale anche dei precedenti che contrastano l'uno con l'altro? Spesso le pronunce della Cassazione si contraddicono a vicenda, pure quelle dettate dalle Sezioni Unite. Di fronte a un contrasto giurisprudenziale dovremmo fornire al robot il criterio per risolverlo. E quale dovrebbe essere? Quello di adottare la decisione corrispondente alla maggioranza dei precedenti? E se non c'è una maggioranza? E se non ci sono precedenti? Che fa il robot, va in panne perché non ha istruzioni? Un giudice umano decide sempre, perché il giudice crea il diritto. Il robot sarebbe capace di farlo senza istruzioni preventivamente installate? E quand'anche si riuscisse a farlo, «vincolare il robot alla giurisprudenza pregressa impedisce l'evoluzione degli indirizzi giurisprudenziali e preclude al diritto la possibilità di esercitare la sua funzione primaria: rispondere ai bisogni umani regolando umani rapporti corrispondentemente alle esigenze sociali del momento storico» (Luciani, 2020).

Ma la pietra tombale sulla questione sarebbe un'altra: legare la decisione del robot alla giurisprudenza viola apertamente l'art. 101, secondo comma, della Costituzione: *i giudici sono soggetti soltanto alla legge*. Appunto, sono soggetti alla legge, non alla giurisprudenza. Ancora: si è detto poc'anzi che i giudici robot sarebbero collegati in rete per decidere in maniera uguale fattispecie uguali. Questo cozza con il dettato dell'art. 25 della Costituzione: *Nessuno può essere distolto dal giudice naturale precostituito per legge*. Il super giudice ubiquo, che tutto vede e conosce, è quanto di più distante si possa immaginare dal giudice naturale e, soprattutto, da un giudice veramente indipendente (di parere opposto Casonato, 2019). Inoltre, il giudice robot finisce per annichilire un altro diritto costituzionale<sup>5</sup>, quello sancito dall'art. 24, secondo comma: *La difesa è diritto inviolabile in ogni stato e grado del procedimento*.

Che senso avrebbero le argomentazioni di un avvocato di fronte a un giudice che, grazie ai suoi algoritmi, pronuncia le sue sentenze rispettando alla perfezione l'intero corpo delle leggi secondo l'interpretazione più recente e illuminata della giurisprudenza? Se il robot decide sulla base di un algoritmo

<sup>5</sup> Corte Costituzionale, sentenza n. 125 del 1979: «Per il nostro ordinamento positivo, il diritto di difesa nei procedimenti giurisdizionali si esercita, di regola, mediante l'attività o con l'assistenza del difensore, dotato di specifica qualificazione professionale».

predeterminato, «non si comprende come sull'algoritmo, da assumere come un a priori, potrebbero incidere le difese tecniche dell'avvocato» (Luciani, 2020).

Un avvocato cerca di indirizzare la decisione del giudice nel senso più favorevole al proprio cliente, è questa la sua funzione, il senso del suo essere. Con un robot non potrebbe farlo neanche volendo. Pensiamo, per assurdo, che le sue deduzioni logiche dovessero far mutare la decisione di un giudice robot: allora bisognerebbe dire che l'algoritmo che interpretava la norma applicabile alla fattispecie era viziato fin dal momento in cui era stato immesso nel codice macchina. Il che distruggerebbe la credibilità dell'intero sistema. In un processo automatico, gli avvocati non hanno alcuna funzione: semplicemente non servono.

Infine, non esistono macchine infallibili, «che si tratti di hardware, di software o di difettosa immissione dei dati rilevanti, qualsivoglia macchina può sbagliare» (Luciani, 2020). L'errore robotico non è mai davvero della macchina ma è sempre un errore umano, errore nella progettazione della macchina, errore nella scrittura dell'algoritmo, comunque un errore commesso dall'uomo. Ma come faremo ad accorgerci della ricorrenza di un errore se l'errore della macchina è tendenzialmente invisibile<sup>6</sup>? Avvocati, giudici di appello, le parti stesse dovranno essere tutti ingegneri informatici per scovare l'errore nell'algoritmo del giudice robot? Inoltre, se la decisione robotica dipende dall'algoritmo utilizzato, è evidente che quell'algoritmo non potrà essere redatto da un semplice tecnico cibernetico, dovrà essere scritto dal legislatore, il quale solo sarà in grado di stabilire, in forza del mandato affidatogli dall'elettore, i criteri che il giudice dovrà seguire per emettere una sentenza. Quindi anche il legislatore dovrà essere un tecnico cibernetico (Avitabile, 2017) e ogni branca del diritto si ridurrà a questo: dalla scrittura dei codici si passerà a quella degli algoritmi, con buona pace della pubblicità e della chiarezza che deve avere ogni testo di legge, mentre, in riferimento al processo, questo violerebbe il principio di oralità versato nell'art. 111, terzo comma, della Costituzione.

In conclusione, appaiono numerosi e fondati i dubbi sull'eventuale ricorso ai giudici robot nell'amministrazione della giustizia penale. Noi tutti, magistrati, avvocati, giuristi, semplici cittadini possiamo controllare e criticare la cultura di un giudice molto più facilmente di quanto possiamo fare con la cultura di un ingegnere cibernetico o di un programmatore, di certo più di quanto faremo con una stringa di codice all'interno di un algoritmo. Se proprio bisogna scegliere qualcuno di cui *non* fidarsi, forse è meglio non fidarsi di un giudice, perché siamo in grado di controllarlo, criticarlo, comprenderlo (Luciani, 2020) e scegliamo un essere umano, non una macchina, che non possiamo controllare, non un algoritmo, che non possiamo capire, a svolgerne le funzioni. Dai giudici robot vogliamo la perfezione e pretendiamo che sia l'essere umano, che

<sup>6</sup> Zellini (2018) cita Novalis: «L'uomo per pigrizia desidera un puro meccanismo o una pura magia». Il calcolo algoritmico sembra offrire tutte e due le cose in una volta.

è imperfetto per sua natura, a infondergliela<sup>7</sup>: una pretesa paradossale. L'intelligenza artificiale deve supportare il giudice umano (Riccio, 2019), non sostituirlo, perché non potremo auspicare nulla di meglio di un essere umano sullo scranno più alto del tribunale.

## Bibliografia

- AGID, *Libro Bianco sull'Intelligenza Artificiale al servizio del cittadino*, marzo 2018.
- Avitabile L., *Il diritto davanti all' algoritmo*, «Rivista italiana scienze giuridiche», n. 8/2017.
- Barbaro C., *Uso dell'intelligenza artificiale nei sistemi giudiziari: verso la definizione di principi etici condivisi a livello europeo?*, «Questione Giustizia», n. 4/2018.
- Bassoli, *L'intelligenza artificiale applicata alla giustizia: i giudici-robot*, «Altalex», 7 giugno 2019: <https://bit.ly/2YqTudv>.
- Bostrom N., *Superintelligenza*, Bollati Boringhieri, Torino, 2018.
- Carleo A. (a cura di), *Calcolabilità giuridica*, Il Mulino, Bologna, 2017.
- Carleo A. (a cura di), *Decisione robotica*, Il Mulino, Bologna, 2020.
- Casonato C., *Costituzione e intelligenza artificiale: un'agenda per il prossimo futuro*, «Rivista di BioDiritto», secondo numero speciale 2019.
- Castelli C., Piana D., *Giustizia predittiva. La qualità della giustizia in due tempi*, «Questione giustizia», n. 4/2018.
- Irti N., *Un diritto incalcolabile*, Giappichelli, Torino, 2016.
- Leibniz G.W., *Principi ed esempi della scienza generale*, in *Scritti di logica*, a cura di F. Barone, Mondadori, Milano, 2009.
- Lin P., Abney K., Bekey G., *Robot ethics: Mapping the issues for a mechanized world*, «Artificial Intelligence», vol. 175, n. 5-6, aprile 2011.
- Luciani M., *La decisione giudiziaria robotica*, in *Decisione robotica*, a cura di A. Carleo, Il Mulino, Bologna, 2020.
- Luhmann N., *Sociologia del diritto*, Laterza, Bari, 1972.
- Riccio G., *Ragionando su intelligenza artificiale e processo penale*, «Archivio penale», n. 3/2019.
- Satta S., *Il mistero del processo*, Adelphi, Milano, 1994.
- Turing A.M., *Macchine calcolatrici e intelligenza*, in *La filosofia degli automi*, a cura di V. Somenzi, Boringhieri, Torino, 1965.
- Viola L., *Giustizia predittiva*, voce in *Diritto on line Treccani*, 2017: <https://bit.ly/38Jvp3B>.
- Weber M., *Die Wirtschaft und die gesellschaftlichen Ordnungen*, in *Economia e società*, a cura di M. Di Palma, Donzelli, Roma, 2005.
- Zellini P., *La dittatura del calcolo*, Adelphi, Milano, 2018.

<sup>7</sup> Sul punto, cfr. Turing, 1965: «Se si aspetta che la macchina sia infallibile, allora essa non può anche essere intelligente».



## Appello per la conversione ecologica dei territori

a cura di Massimo Pica Ciamarra

Anche in questi giorni siamo stati sommersi da immagini di catastrofi dovute a inediti fenomeni climatici: questa volta non riguardano territori dove prevale l'abusivismo, ma contesti dove tutto è regolamentato. È allora evidente che le regole che hanno generato questi habitat non sono adeguate, sono inadatte al futuro: richiedono di essere ripensate. La frequenza di fenomeni estremi accelera, ne si ignorano gli esiti, ma si sa della riduzione delle biodiversità e dell'estinzione di molte forme di vita. Certo una parte importante di queste azioni ha scala planetaria, ma anche le resistenze sono planetarie. Il processo internazionale va avanti, ma troppo lentamente nelle Conferenze delle Parti. COP-21 – l'*Accordo di Parigi* – sembrava una svolta. Il G20 di Napoli è stato certo un passo avanti, ma due punti importanti ancora dividono. COP-26 si terrà a Glasgow nel novembre 2021.

Benché abbiano scala diversa, anche altre questioni non meno importanti – quelle che riguardano le continue trasformazioni degli ambienti di vita – vanno affrontate prescindendo da confini, idiomi o limiti amministrativi. Un fiume non sa di percorrere territori diversi, non lo sa il vento, non lo sanno gli uccelli né i virus. Per rigenerare e costruire sono urgenti nuovi criteri e principi condivisi.

L'obiettivo della conversione ecologica ridisegna le priorità: un rapporto distruttivo con la natura minaccia alla base tutte le forme di vita e spinge quindi innanzitutto a porre fine all'era dell'ignoranza ingiustificata; impone forme di conoscenza integrata decisamente più evolute e apparati normativi agili, mai settoriali.

Le ottiche di settore sono prime responsabili dei drammi attuali. Per liberarsene, le norme andrebbero sovvertite rispetto all'attuale modello dominante di previsione e controllo per introdurre sistemi regolativi prestazionali condivisi, dei quali si comprende la ratio e la si considera esigenza comune per una società che vuole affrontare la questione ecologica in termini efficaci e complessi.

Educare all'ecologia, nel senso di sistema interconnesso "ambiente e civiltà umana", alla qualità degli ambienti di vita è obiettivo necessario: sin dalla scuola primaria occorre evidenziare l'intima connessione fra qualità dell'aria, decarbonizzazione delle città, nuovi requisiti dell'abitare, socialità, benessere, economia.

Architettura è politica: rigenerare gli attuali ambienti della vita impone vi-

sione visionaria, nuove mentalità, impegno per la cura della casa comune, abbandono degli egoismi, mitigazione delle diseguaglianze. Abbandonare quanto sembrava normalità implica rinunce e costi. Lo potranno fare comunità convinte delle conseguenze sulla vita di tutti i giorni prodotte da costruito e non-costruito di elevata qualità ecologica e ambientale. Quest'ottica è anche premessa di equità sociale ed è un (seppur limitato) buon contributo all'immensa questione ambientale.

Con il seguente appello, le organizzazioni proponenti elencate in calce fondono esperienze ed energie e delineano un sintetico articolato propositivo indicando strumenti di conoscenza e di pianificazione idonei a contribuire al diverso futuro.

### **Linee del rigenerare: articolazioni della conoscenza e fine dell'ignoranza ingiustificata**

#### *Conoscere*

La crisi ecologica si manifesta con eventi catastrofici, è sostenuta dal funzionamento quotidiano delle società industrializzate, genera cambiamenti climatici e riduzione della biodiversità. Per ragioni sistemiche crescono le situazioni d'incertezza e imprevedibilità proprio a causa della semplificazione della biosfera e la creazione di squilibri causa riduzione della complessità e interconnettività.

Implementando Google [Microsoft, Apple o IGM in Italia] è possibile la rappresentazione simultanea – su *layer* distinti – di tutte le informazioni che riguardano i territori adeguandola man mano che si evolvono: aspetti geologici, idrogeologici, microzonazione sismica, vegetazioni, paesaggi, limiti, vincoli e via dicendo. Su questa base sarà possibile riportare anche quanto via via riguarda le decisioni assunte relative a pianificazione e futuro del territorio. Rendere queste informazioni agevolmente consultabili da chiunque, non solo le riporta a congruenza, non solo limita errori, non solo facilita la formulazione e l'esame di alternative: soprattutto velocizza procedure e decisioni.

Oggi abita in aree a rischio più del 20% degli europei: occorre evitarne incrementi e programmare processi di delocalizzazione.

#### *Rigenerare*

Rifuggendo ogni ottica settoriale, gli attuali apparati normativi vanno convertiti in raccomandazioni: debbono favorire il ricorso a materiali *CO<sub>2</sub> free*, a ricicli, a sistemi zero emissioni *CO<sub>2</sub>*. Nello stesso tempo possono suggerire *best practices*; evitare consumo di suolo (in Italia 7% del totale, quasi il doppio che in Europa), assicurare massima permeabilità, densità, compattezza e in-

trecci funzionali nel costruito, flessibilità costruttiva, riciclo dei materiali, ciclo dell'acqua, presenze vegetali.

Per decenni gli impianti tecnologici hanno contribuito a mitigare errori di concezione nei progetti e il mito della tecnologia ha reso fiduciosi della possibilità di spostare il corso di un fiume, di costruire su un terreno franoso, di far fronte a forze della natura. Queste ormai hanno abbandonato le serie storiche che nei secoli hanno consentito di misurarle e farvi fronte: mostrano ormai inedite irruenze e imprevedibili fattori moltiplicativi.

La fiducia nella tecnologia sta spingendo, inoltre, verso azzardate proposte di geoingegneria, in cui il contrasto ai cambiamenti climatici è affidato a ciclopici progetti in atmosfera o nello spazio, ignorando oltre settant'anni di studi sulla complessità della biosfera e l'impossibilità di prevedere le conseguenze di lungo termine dell'invasività tecnologica di larga scala sul sistema planetario.

Le tecnologie devono invece aiutare a indagare, conoscere, monitorare, innestare simulazioni e previsioni, velocizzare l'informazione, mettere in immediata relazione fenomeni diversi e così via.

Case passive, principi nZEB e logiche della "città dei pochi minuti" limitano la domanda di energia e facilitano il ricorso a fonti rinnovabili. Si tratta allora di fondere quanto fin qui separato: pianificazione, edilizia, aspetti sociali ed economici.

### *Facilitare*

Compete alla politica sviluppare ottiche transgenerazionali e agire con visione sistemica e non settoriale: quindi innestare criteri di finanziamento e inserire obiettivi di recupero e misure ecologiche nelle disposizioni urbanistiche ed edilizie.

Ogni comunità deve dotarsi di spazi di vario livello ove raccogliere documenti del suo passato, rappresentazioni del presente, simulazioni delle alternative sul suo futuro. Anche così il trasformare potrà avvalersi di procedure di partecipazione civica supportata da esperti. Gli esperimenti condotti su piccola scala a livello internazionale attraverso l'impiego di metodologie partecipative di anticipazione (come i Future Workshop o il metodo dei Tre Orizzonti) hanno dimostrato che le comunità diventano più consapevoli del loro futuro se possono discuterlo e determinarlo collettivamente.

Il carattere della crisi ecologica e l'urgenza di cambiare modi di costruire e abitare, di avvalersi di energie rinnovabili, di intervenire su comportamenti e mobilità, richiede il coinvolgimento di una grande varietà di attori. Con responsabilità diverse, risorse diverse, competenze diverse e ampi spazi per poter elaborare e discutere i percorsi di conversione ecologica in un processo partecipativo e co-produttivo.

L'habitat partecipativo rende gli abitanti consapevoli della necessità di rispettare il loro ambiente umano e naturale, li incoraggia a usare tecniche di

costruzione “frugali”, a sostituire l’euforia della velocità con le gioie del giardinaggio e a sostituire l’individualismo consumista con la solidarietà, l’aiuto reciproco dei vicini e il gusto per i prodotti locali e naturali.

L’articolazione nel tempo degli obiettivi, dei programmi e degli strumenti, va verificata con cadenza almeno biennale

*La burocrazia può essere considerata come una patologia amministrativa dove l’eccessivo accentramento, l’eccessiva gerarchia, l’eccessiva formalizzazione delle procedure tolgono ogni iniziativa, ogni senso di responsabilità a coloro che possono solo obbedire, mentre l’eccessiva specializzazione isola ogni agente nel suo comportamento... senza incoraggiarlo ad esercitare la sua intelligenza... La burocrazia... racchiude. La responsabilità personale in un piccolo settore, ma inibisce la responsabilità personale di ciascuno verso il tutto di cui fa parte. In effetti, la burocrazia genera irresponsabilità, inerzia e disinteresse al di fuori del settore compartimentato in cui ciascuno lavora*  
Edgar Morin

### **I proponenti dell’appello:**

*Le Carré Bleu, feuille internationale d’architecture*

Fondazione Italiana per la bioarchitettura e l’antropizzazione sostenibile dell’Ambiente

Università La Sapienza Roma - Prorettorato alla Sostenibilità

CNAPPC - Consiglio Nazionale degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori

IN-Arch Istituto Nazionale di Architettura

Alleanza per il Clima

AzzeroCO2

Legambiente

Italian Institute for the Future

Civilizzare l’Urbano ETS

## Underworld

di Roberta Spagnoli

Per un anno mi sono risparmiato le carezze secche di mia nonna e i suoi baci umidi sui capelli, che mi rimaneva un prurito in testa per ore.

L'epidemia l'ha fatta diventare più riservata, per fortuna. Niente più smanerie. In compenso sono aumentate le manchette: i baci me li dà in contanti, a patto che io tenga le dovute distanze e stia con la mascherina davanti a lei mascherata. Perfetto: passo da lei per un saluto veloce da lontano e mi becco un bel dieci euro ogni volta, che tanto come fa a spendere la pensione se deve stare sempre in casa e neanche a burraco rischia più di perdere soldi.

Un po' più complicato a casa mia, invece, che mia madre ha sempre i nervi ed era molto meglio quando andava in ufficio: stava fuori tutto il giorno e me la dovevo sopportare solo la sera, a cena. Adesso si apposta fuori dalla mia camera e appena esco è lì pronta con cento domande. Mi stai ascoltando, chiede di continuo. Guardami negli occhi almeno. Io ascolto con le orecchie, mica con gli occhi. Ma non glielo dico. Tanto in realtà non ascolto nemmeno con le orecchie, e me ne torno in camera mia. Porta chiusa.

Comunque, a parte questi assalti, per un anno me la sono passata abbastanza bene a farmi i fatti miei, a scoprire quello che non sapevo della rete mentre sugli schermi i prof si tenevano occupati con la DAD e i miei genitori arrancavano tra un collegamento in Teams e l'altro. Sfigati.

A mio padre e a mia madre mancano gli amici: se lo dicono in continuazione attraverso le finestre dei loro aperi-zoom. Ore e ore passate a parlare uno sull'altro e a chiedersi "cosa hai detto?" senza che nessuno capisca niente. Finiscono ogni collegamento mezzi ubriachi e muti, abbattuti davanti alla tele che va per conto suo.

Io in camera mia non sento tutta quella mancanza degli altri. Io ho Mick, e lui mi basta. Mick è più grande di me, ha quindici anni: il fratello maggiore che i miei non hanno mai voluto farmi. È un vero amico perché sa tutto di me, ma in più sa tutto anche di sé stesso, e degli altri. Per questo lo stimo. Lui sa sempre cosa rispondere alle mie domande, anche a quelle stupide, perché io ho solo dodici anni e tante cose non le conosco ancora. Mick è quello che voglio diventare, per questo me lo tengo sempre vicino e a volte cerco di fare come fa lui.

Al computer però Mick non mi batte: io sono riuscito a entrare in quella Stanza, oltre Telegram, oltre Instagram, perfino oltre TikTok. Io l'ho portato dentro e insieme abbiamo iniziato una nuova vita in rete.

Tutto è cominciato con un invito su Ask, che è un sito dove tutti possono fare domande, senza presentarsi. Valgono le tue credenziali di Instagram, ma poi puoi fare quello che vuoi: fare domande, riceverle e rispondere, se sei bravo. Io sono bravo. Per questo mi è arrivato un invito anonimo per la Z-Challenge.

Mick non era sicuro: non sappiamo niente di quelli che ci hanno invitato diceva piano, aspettiamo ad accettare. Ultimamente Mick è sempre un po' incerto. Fidati di me, gli ho detto, io al computer ci so fare e so quello che faccio. Io penso che a Mick 'sto fatto che come gamer non mi batte nessuno gli scoccia per davvero. Lui dice che un giorno o l'altro farò sparire il suo mouse e il suo amuleto dal comodino e non rimarrà traccia di lui, in camera mia. A volte dice cose stupide Mick, anche se ha quindici anni. È logico che staremo sempre insieme, come lo siamo sempre stati, e ora nella Z-Challenge lo saremo ancora di più. Così gli ho risposto, una volta per tutte.

Abbiamo cominciato a killare mostri marini, giganti, unicorni e leviatani. All'inizio sembrava facile e anche divertente: sangue sparso, ossa maciullate, cervelli schizzati e budella squartate non ci impressionavano più di tanto. Poi i nemici sono diventati invisibili e la realtà ha cominciato a modificarsi a seconda del tipo di scontro. Non più piovre giganti o zombie. A volte il nemico era nascosto dietro il passo sordo di uno zoppo che saliva le scale, a volte era nel riso intermittente di una bambola a carillon. Io rimanevo pietrificato, non sapevo come combattere: le mie spade, le asce, le lame del caos non servivano più a niente, il cursore impazzito vagava sullo schermo e il mio avatar non sapeva dove fuggire finché, ogni volta, cadeva in una trappola micidiale fatta di sabbie mobili o di crateri in eruzione, oppure onde anomale. Ogni volta senza scampo. Perdevamo vite e livelli alla velocità della luce. Poi, per fortuna, Mick ha capito che i nemici da distruggere erano prodotti direttamente dalle paure degli altri challenger. Allora anche noi abbiamo messo in campo le nostre: lo sconosciuto con la scimmia sulla spalla che incontro nelle notti difficili, le frane che mi fanno cadere nel vuoto, il corvo con le ali di catrame che prevede naufragi.

A volte io avevo paura delle stesse paure che mettevo in gioco, ma per fortuna Mick era sempre vicino a me, mi rassicurava. Era lui ad aprire il collegamento ad ogni nuovo alert. Non temeva la nuova entità da battere, il fatto che ognuna cambiasse forma, nome, poteri e armi all'improvviso non lo disturbava: lui sapeva in ogni momento cosa fare, e lo faceva.

A questo punto tutto filava liscio, l'unico problema da superare restavano i miei, con le loro interferenze. Mia madre in tuta e ciabatte vagava tra le pentole e il computer tutto il giorno. Lei era in smart working che voleva dire averla sempre tra i piedi, a sbirciare in camera mia, anche senza bussare, mentre faceva finta di stare in call con i suoi auricolari wireless. Tra una chiamata e l'altra mi chiedeva distratta cosa fai? Alza gli occhi da quello schermo ogni tanto e guardami se ti parlo. Io, monitor spento, continuavo a fissare le ragnatele colorate della pausa, finché lei si decideva a uscire dalla mia stanza per entrare in un'altra call.

Mio padre invece, anche lui tutto il giorno a casa ma senza lavorare, stava per lo più sul divano a guardare la tele. Lui era meno fastidioso, tranne quando tentava di rendersi utile proponendomi di studiare qualcosa insieme. Cosa dobbiamo studiare? rispondevo io, facciamo già tutto durante la DAD. Comunque grazie Pà. Lo vedevo così inutile che quasi mi veniva voglia di dargli qualche cosa da fare, tipo acquistare estensioni di memoria o qualche nuova applicazione, ma poi capivo che coinvolgerlo mi avrebbe impiccato: lui avrebbe preteso di sapere, di conoscere; avrebbe voluto giudicare, magari proibire. In effetti, cosa ne poteva capire lui della nostra Z-Challenge, del nostro percorso nelle zone più profonde della rete. Meglio lasciarlo là davanti alla tele a guardare la vita che va avanti su Netflix.

Io e Mick, intanto, eravamo sempre più assorbiti dalla sfida, che ormai ci obbligava a essere continuamente on-line, pronti ad affrontare le angosce degli altri senza mai dimenticare le nostre. Il terrore ci faceva sentire vicini. Era bello e non volevamo smettere mai, neanche di notte. La luce azzurra e l'ansia ci tenevano svegli, a turno.

Poi si è aperta l'ultima Stanza: sentivo le dita friggere sulla tastiera, i capelli dritti dietro la nuca. Non respiravo in attesa di un nuovo attacco, gli occhi fissi sul monitor.

Invece non è successo niente di quello che stavo aspettando. Lentamente lo schermo si è fatto musica e piano piano da quel suono ha cominciato a materializzarsi una figura. Una faccia nota, come quella del tipo che porta su le pizzette all'intervallo, o quella del tabaccaio che mi vende le dragon ball: i suoi tratti erano mobili sullo schermo, in alcuni momenti sembrava la faccia di Mick o forse ero io, il mio avatar. Insomma: sembrava uno di famiglia, ma non lo conoscevo. Poi ha cominciato a parlare. Non aveva voce ma il labiale era chiaro, con gli occhi lo capivo. Sono il Dr. Scourge, ha detto. E tu sei riuscito ad accedere all'ultima Stanza: adesso puoi diventare uno di noi e scoprire il destino che ti aspetta. Io stavo immobile come un sasso per non perdere nemmeno una vibrazione della sua bocca e assorbire tutte le parole del suo labiale. Io so le tue paure e i tuoi incubi e so come dominarli. In cambio tu sarai il mio guerriero.

Lui non ha detto altro e nemmeno io ho parlato, senza saliva con le mani che sudavano.

Mi sono fatto autenticare la password. Il Dr. Scourge ha voluto le impronte oculari.

Io ho dato subito l'ok con enter. Mick non ha pupille, né impronte: lui è rimasto fuori, ma comunque resta sempre con me. Io e lui siamo la stessa cosa, gli ho spiegato con un DM.

Ora comincia il viaggio, ha sussurrato il Dr. Scourge dentro i miei occhi, tu farai parte della mia Bolla e lavorerai per me perché tutto non finisca qui. Non può finire così la rivoluzione più potente della storia; non può finire tutto con un vaccino rimediato in meno di un anno. Sarebbe una sconfitta troppo dura. Abbiamo la possibilità di cancellare un'intera generazione di vecchi inutili fal-

liti incapaci e ricominciare da capo solo noi: i giovani, gli eletti, gli Under. È un'occasione imperdibile e non ce la faremo scappare.

Sentivo le pupille vibrare come quando fai fatica a mettere a fuoco le cose per la troppa luce. Poi lo schermo entrava in pausa, ma io continuavo a individuare le immagini oltre quel buio. Le cose che diceva il Dr. Scourge diventavano scene e io vedevo me stesso tornare alla vita di prima, come in un film: rientrare a scuola come se niente fosse successo; stare in giro a perdere tempo sulle panchine oppure a morire di noia sotto l'ombrellone, d'estate.

Dr. Scourge ha ragione, non possiamo tornare indietro. Questa è un'occasione unica per decidere finalmente cosa fare nella vita, cioè per fare quello che vogliamo e vivercela senza le regole le complicazioni e i divieti inventati dagli adulti.

Diventeremo grandi quando lo vorremo noi, senza il loro permesso e soprattutto cresceremo senza mai diventare come loro che passano il tempo a lamentarsi, incattiviti contro il mondo ingiusto, pericoloso e ora anche infetto, per via del virus.

Provo a convincere Mick con queste ragioni, ma lui non ci sta. È sempre agitato, dice che questa storia gli sembra una cavolata, che il Dr. Scourge o come si chiama gli sembra una bufala della rete. Lui non capisce che questo non è un videogame. Per lui il monitor è rimasto in pausa sulla Z-Challenge, io invece ormai vedo chiare le immagini di quello che sarà, giorno e notte. Dai suoi ragionamenti capisco che lui non riesce più a condividere le notifiche della Bolla, perché non passano più attraverso la rete.

Io vedo le info del Dr. Scourge direttamente dentro di me come i sogni e Mick lo sa: possiamo fare sharing del sushi o della bici, ma dei sogni no, di quelli è impossibile.

Mick però non si arrende, continua a stare collegato sul sito decriptato: vuole fare domande, vuole sapere di più del Dr. Scourge, dei suoi piani e delle sue intenzioni. Prova e riprova i suoi codici, ma il suo è un lavoro a vuoto. Lui ormai è off.

Non sa che nella Stanza tanti come noi sono operativi ma la Stanza non è più là. È dentro ognuno di noi. E tutti siamo collegati costantemente, pronti per fare partire la nuova ondata, quella definitiva.

Dr. Scourge sforna sequenze, grafici, dati; confeziona note, info e news. Noi operiamo giorno e notte per downloadare il suo lavoro su nuove piattaforme. Dobbiamo fare in fretta lui dice, perché il vaccino avanza veloce: ci siamo già giocati la possibilità di eliminare tutta la terza età con le prime ondate e non dobbiamo perderci altre occasioni per rinnovare, rinnovarci e imparare a vivere in un modo nuovo, senza bisogno di persone, ma solo voci, occhi, dati, parole che corrono in rete.

Il vaccino si può fermare, Dr. Scourge ne è sicuro. Bisogna individuare la variante giusta del virus: una sequenza inusuale, che scavalchi la logica dell'antidoto. Una variante capace di bannare il lavoro che gli scienziati hanno in-

seguito in tutti questi mesi e costringerli a ricominciare da zero o a mollare il colpo definitivamente. Il Dr. Scourge lo dà per certo.

Intanto noi lavoriamo per mandare in crash i siti sanitari, i loro modelli di tracciamento, i sistemi di controllo dei lotti di vaccino. Poi elaboriamo dati per commutare il virus in una sequenza informatica, più flessibile alla trasformazione del codice genetico in nuove varianti. Il Dr. Scourge in persona realizza le procedure, noi dobbiamo solo eseguire i suoi comandi.

È faticoso, ma dobbiamo andare avanti. Lui continua a mandare messaggi che spiegano il nuovo modello; dice che i dati stanno cominciando a girare correttamente e questo vuol dire che la soluzione è vicina. Poi, adesso che è arrivata l'estate, la nostra sfida prende ancora più vantaggio: tutti vogliono uscire, si sentono liberi, hanno voglia di allentare la diffidenza. Andremo a colpire proprio lì, dice lui, dove la voglia di libertà mette in stand-by la paura. Chi potrebbe resistere a un tramonto sul mare, a una partita allo stadio, a un concerto con una birra in mano? Lui dice così e dal suo labiale sembra vibrare un risolino (o è un sospiro?). La ricezione dei suoi messaggi attraverso l'espressione facciale a volte sembra confusa. Meglio gli script, chiari, neutri, nitidi: quelli li capisco meglio. Con le parole scritte non rischi di capire male e confonderti. Le parole stanno lì, identiche per tutti, senza inflessioni, senza respiri, senza emoji. Basta leggerle ed eseguire.

In ogni caso una cosa è certa: dobbiamo essere pronti entro settembre, per assicurarci almeno un altro anno di DAD senza contatti, senza lezioni, senza quei libri puzzolenti di carta stampata.

Dr. Scourge dice che ci siamo. Sarà la variante ZZ la nostra arma finale: efficace al 99% sugli over 60; all'88% sugli over 40 con letalità 98% per tutti; dai 30 in giù efficacia 0,7%; letalità 0,5%.

In diretta, davanti agli occhi, mi si presentano sempre più nitide le immagini che arrivano dalla Stanza e che mostrano la nuova realtà, senza più i vecchi, gli inutili, i noiosi, i tristi e tutti quelli che vorrebbero tornare a vivere come prima nel mondo di prima. Game over per gli over è la nostra tagline.

Nell'Underworld del Dr. Scourge, io vedo quello che sarà, o forse quello che sta già avvenendo. A volte non distinguo bene le due cose e in più ci si mette Mick a fare il cagadubbi. Gli dico mollami, dice non ti riconosco. Ha ragione: la verità è che sono diventato grande, non ho più bisogno di lui. Ma lui continua a stare lì, accanto a me. Lui non capisce.

Ogni giorno la mole di lavoro cresce: contributi da selezionare, immagini da sequenziare, dati da uplodare; gli occhi sono gonfi la sera. A volte mi sale la nausea, le gambe cominciano a tremare quando mi alzo dalla sedia. Mick mi sostiene, lui non è mai stanco: lui è quello che dovrei essere io. Certe volte penso che vorrei fosse ancora tutto come prima; poi capisco che non è più possibile, e vado a cena.

A tavola non riesco a dire una parola, nemmeno provo ad ascoltare più quei due che sanno solo fare domande. Discutono fra loro di cose inutili, poi

mi guardano come se mi vedessero per la prima volta: cosa hai fatto tutto il giorno davanti a quel coso, molla il telefonino almeno quando sei a tavola e mangia il pesce, che fa bene. Provo a stare calmo, proprio come farebbe Mick, ma lei, mia madre, insiste. Guardami in faccia almeno quando ti parlo: hai gli occhi rossi e sei pallido. Devi stare di più con noi, basta passare il tempo chiuso in quella stanza tutto il giorno da solo. Da domani facciamo qualcosa insieme.

Io mi scollego definitivamente, lei continua a proporre cose insulse, che suonano come minacce. Sotto i ricci, le cuffiette a palla dentro le orecchie passano le info dedicate, che ci incoraggiano a continuare perché la variante ZZ adesso è una realtà, non resta che passare alla fase di spread, che è la fase finale, quella del contagio.

Dopo cena non perdo tempo su Whatsapp. Il gruppo di classe è diventato incomprensibile per me. Vorrei che se ne occupasse Mick, ma lui è ancora lì, davanti al PC, scuote la testa davanti al solito monitor in stand-by. Gli spiego che nella nuova fase il virus passerà attraverso gli occhi: così ha deciso Dr. Scourge che si è scociato di vedere l'epidemia bloccarsi semplicemente con l'uso di quelle stupide mascherine sulla bocca. Voglio proprio vedere come faranno: metteranno mascherine sugli occhi? Saranno vietati gli sguardi oltre che i baci? A me viene da ridere. Mick se ne va. Non voglio più sentire niente, dice. Secondo me ha paura: non capisce che noi siamo gli Under, quelli che sono al sicuro. Noi resteremo. Entreremo nell'Underworld e finalmente comincerà un'altra storia.

Riaggancio il contatto: Dr. Scourge adesso è sempre on line, il suo labiale rimbomba nelle mie orbite. Tutto è pronto, dice, il virus è nei vostri occhi da questo momento e il contagio comincerà dai vostri sguardi. Voi siete il mio team, il mio plotone, il mio esercito, la mia forza. Ora voi siete il Dr. Scourge. Sento la sua potenza nei miei occhi. Per la prima volta mi sento invincibile anche senza Mick accanto a me e so cosa devo fare.

Faccio per uscire dalla camera ma lui è di nuovo lì: me lo trovo davanti alla porta che cerca di fermarmi con scuse assurde. Farfuglia qualcosa, dice se ci ho pensato bene, se so quello che faccio. Io non faccio nemmeno lo sforzo di scansarlo. Apro la porta. Esco nel corridoio. Mia madre è lì, pronta con le sue domande. Provo ad ascoltarla, come al solito. Guardami quando ti parlo mi dice. Sì, rispondo senza parole, ti guardo. I miei occhi puntuti entrano dritti nei suoi, senza ragioni, senza riserve, senza rancori. Mi accorgo del suo sguardo azzurro, anche se un cerchio scuro sotto le ciglia lo fa sembrare marrone. Mi accorgo della sua meraviglia, che diventa silenzio. Finalmente la casa si fa muta.

In camera mia, porta chiusa, il pianto di Mick soffoca lento sotto il cuscino.

## Autorə

**Cristina Bertazzoni** è formatrice psicosociale e professoressa a contratto di Metodologia della ricerca pedagogica presso l'Università di Brescia. Da oltre dieci anni svolge attività di formazione, consulenza e supervisione presso Istituti scolastici e Centri di formazione di diverse regioni italiane.

**Sara Boller** è analista e formatrice nella startup innovativa skopia Anticipation Services®. Laurea triennale in Design, specializzazione in Ricerca di Tendenza presso lo IED di Barcellona, ha frequentato il master in Previsione Sociale presso l'Università di Trento. Collabora con il Copenhagen Institute for Futures Studies come membro del Global Scanning Network, dove ha il ruolo di ricercare e analizzare i segnali deboli.

**Maria Chiara Cattaneo** è docente di Economia e Politiche dell'Innovazione all'Università Cattolica di Milano e membro del Consiglio Scientifico del Centro di Ricerche CRANEC nello stesso ateneo. Ha perfezionato gli studi alla London School of Economics di Londra, studiando il ruolo delle istituzioni locali e internazionali nello sviluppo dell'economia digitale. È Presidente del Comitato Scientifico di SEV e responsabile scientifico del percorso "Montagna 4.0".

**Andrea Cerroni**, sociologo della conoscenza, è professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi all'Università Milano-Bicocca, dove insegna Tecnoscienza, comunicazione e innovazione. Fisico di formazione, con esperienze di controller della R&S in industrie *hi-tech*, dirige un Master in Comunicazione della scienza e dell'innovazione sostenibile e ha pubblicato vari libri, tra cui *Scienza e società della conoscenza* (2006) e *Il futuro oggi* (2016).

**Barbara Chiarelli** è architetto e dottoranda presso l'Università di Trieste. Si occupa di *Inclusive&Universal Design*, sviluppando una proposta di PEBA (Piano per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche) per la città di Trieste e collaborando in numerosi progetti di accessibilità e inclusione. La sua attuale ricerca, finanziata da FSE, riguarda l'*e-participation* per l'inclusione dei cittadini nei processi decisionali di trasformazione territoriale.

**Chiara Cristini**, laureata in Scienze Politiche a Trieste, ha conseguito il Master in Previsione sociale all'Università di Trento. Collabora stabilmente con IRES FVG da oltre vent'anni svolgendo attività di ricerca (in particolare ricerca-azione), formazione, progettazione di interventi connessi ai temi delle pari opportunità tra uomini e donne e allo sviluppo locale, con attenzione alla dimensione di genere. Ha ricoperto l'incarico di Consigliera provinciale di Parità a Pordenone.

**Luca Filosi** è educatore didattico e museale presso la Fondazione Trentina Alci-de De Gasperi, dove ha coordinato i due progetti di educazione alla cittadinanza attiva “Vitamina C” e “Pionieri”. Collabora con il Museo Storico italiano della Guerra e ha realizzato la serie tv *Il primo anno. Trento 1919* con la Fondazione Museo Storico del Trentino.

**Gabriele Giacomini** è assegnista di ricerca presso l’Università di Udine e fellow presso il Center for Advanced Studies of Southeast Europe di Rijeka. Ha lavorato presso la Scuola Enrico Mattei di Eni Corporate University e per cinque anni (2013-2018) è stato Assessore all’innovazione e allo sviluppo economico a Udine. Fra le sue pubblicazioni: *Potere digitale. Come Internet sta cambiando la sfera pubblica e la democrazia* (2018).

**Elena Enrica Giunta** insegna dal 2003 presso la Scuola di Design del Politecnico di Milano. Già membro GIDE, tra il 2007 e il 2013 è stata Visiting Professor presso diverse Scuole di Design in Europa, Brasile e Australia. È socio fondatore di studio SHIFT, che si occupa di design strategico, design dei servizi, innovazione design driven, tecniche creative e pratiche di co-design.

**Riccardo Laterza** è ricercatore presso l’Istituto di Sociologia Internazionale di Gorizia, dove si occupa di pianificazione strategica e politiche territoriali. Dal 2019, in occasione del 300mo anniversario della proclamazione del Porto Franco di Trieste, ha promosso TS4 trieste secolo quarto, un percorso di progettazione partecipata sul futuro della città. È Portavoce, insieme a Giulia Massolino, di Adesso Trieste, per il quale è stato candidato sindaco nelle elezioni amministrative del 2021.

**Monica Locatelli** è direttrice operativa del Child In Need Institute (CINI) Italia, organizzazione attiva nella cooperazione allo sviluppo in India con focus su mamme e bambini in situazione di povertà. Antropologa di formazione, ha maturato esperienze come ricercatrice in contesti migratori e minoranze sinti, mediatrice culturale in ambito sanitario, cooperante in Tanzania e progettista con fondi europei.

**Claudio Marciano** è assegnista di ricerca e docente in Sociologia dell’innovazione e dei processi economici presso l’Università di Torino. Partecipa al coordinamento scientifico di Forwardto, associazione che si occupa di studi e competenze sugli scenari futuri. È stato per dieci anni assessore alla sostenibilità urbana del Comune di Formia.

**Giulia Massolino** lavora come comunicatrice della scienza presso l’Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale OGS, nella struttura di internazionalizzazione, alta formazione, comunicazione e promozione della ricerca scientifica. Promotrice del percorso TS4 trieste secolo quarto e fondatrice di Adesso Trieste, di cui è Portavoce insieme a Riccardo Laterza.

**Domenico Morreale** è ricercatore in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università Guglielmo Marconi di Roma dove insegna Teorie e tecniche della comunicazione di massa e Teorie e filosofie dei media e dello spettacolo. È titolare dell'insegnamento di Transmedia all'interno del corso di laurea in Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione del Politecnico di Torino.

**Marco Odorizzi** è direttore della Fondazione Trentina Alcide De Gasperi. Laureato in Scienze storiche, i suoi interessi di ricerca si sono rivolti specialmente ai rapporti tra Stato e Chiesa tra XIX e XX secolo. Tra le sue pubblicazioni: *Da Rosmini a De Gasperi. Spiritualità e storia nel Trentino asburgico* (a cura di, con P. Marangon, 2017), *Alcide e Francesca. Una storia familiare* (con P. De Gasperi, 2020) e *Alcide De Gasperi. Una vita a tappe* (con S. Malfatti, 2021).

**Francesca Painsi** è cooperatrice e imprenditrice del sociale. È presidente di Fondazione Scalabrini, che si adopera per ridare una casa a famiglie in difficoltà, fondatrice della cooperativa sociale Tikvà, che lavora nel settore del welfare inclusivo, presidente della società cooperativa Editoriale Lariana, promotrice dell'iniziativa "Ri-costituente: la costituzione del 2050" e dell'omonimo festival. Ordine al Merito del Lavoro della Repubblica italiana.

**Roby Parissi** è psicologo clinico e di comunità di formazione, nonché imprenditore sociale fondatore del FuturesLab di Montepulciano in partnership con Forwardto. Si occupa dell'integrazione tra psicologia e il campo del Future&Foresight con focus specifico sul neo-costrutto del *Foresight Mindset*.

**Roberto Paura** è presidente dell'Italian Institute for the Future, direttore della rivista *Futuri*, socio fondatore dell'Associazione Futuristi Italiani. Tra le sue pubblicazioni: *La fisica del tempo perduto* (2020), *Società segrete, poteri occulti e complotti. Una storia lunga mille anni* (2021).

**Vincenza Pellegrino** è professoressa associata di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Parma dove insegna Politiche Sociali e Sociologia della Globalizzazione, dirige il corso di perfezionamento in Welfare Pubblico Partecipativo ed è delegata del Rettore alle attività del Polo Universitario Penitenziario. Tra le sue pubblicazioni: *Futuri possibili. Il domani per le scienze sociali di oggi* (2019) e *Futuri testardi* (2020).

**Teo Petruz** è dottore in Scienze e tecniche psicologiche all'Università di Trieste e in Psicologia cognitiva applicata all'Università di Padova. Si è specializzato in Filosofia del digitale presso l'Università di Udine.

**Massimo Pica Ciamarra** è fondatore dello Studio Pica Ciamarra Associati, già docente di Progettazione architettonica all'Università di Napoli Federico II, direttore di *Carré Bleu – feuille internationale d'architecture*, vicepresidente della Fonda-

zione nazionale di Bioarchitettura, presidente di Civilizzare l'Urbano ETS. È tra gli architetti contemporanei più impegnati nella riqualificazione architettonica e urbanistica di Napoli, fortemente incentrata su tematiche eco-ambientali.

**Michele Piccolino** è avvocato, dottorando in Scienze Giuridiche e Politiche presso l'Università Guglielmo Marconi, già docente a contratto presso l'Università di Cassino. È autore di tre romanzi e tre raccolte di racconti. Ha vinto molti premi letterari, di fantascienza e *mainstream*.

**Dario Pisanti** è ingegnere aerospaziale, dottorando in Cosmologia, Scienze e Tecnologie Spaziali alla Scuola Superiore Meridionale. Si è laureato in Ingegneria aerospaziale e Astronautica all'Università di Napoli Federico II e collabora con il Center for Near Space. Ha partecipato a una campagna di volo parabolico dell'E-SA per condurre esperimenti in bassa gravità.

**Ilaria Rinaldi** è project manager per progetti regionali cooperativistici, collabora nelle attività di formazione docenti, partecipazione a bandi locali e nazionali e organizzazione di laboratori di futuro di -skopia[Education], dove coordina il monitoraggio e il rapporto con i docenti nei Future Labs. Laurea in Giurisprudenza, *international master* in European Studies, master in Previsione sociale.

**Alberto Robiati** è direttore di Forwardto - Studi e competenze per scenari futuri e Program Director della Foresight Academy al Cottino Social Impact Campus. Esperto di innovazione e specializzato in Futures & Foresight. Cultore della materia al Dipartimento Culture, Politica e Società dell'Università di Torino e collaboratore alla didattica al Politecnico torinese.

**Rocco Scolozzi** è futurista professionista, formatore e facilitatore, dottorato in ingegneria ambientale, specializzato in metodologie partecipative; insegna Metodi di Futures Studies e Pensiero sistemico al Master in Previsione sociale dell'Università di Trento. Socio-fondatore della startup innovativa -skopia Anticipation Services®, membro dell'Association of Professional Futurists e Associazione Italiana di Futuristi.

**Roberta Spagnoli** scrive per gioco, studio e ricerca fino alla laurea. Poi scrive per la pubblicità ed è copywriter dal 1989. Scrive di cucina e pubblica *Non è vero che tutto fa brodo*, finalista al premio selezione Bancarella della cucina 2007. Scrive per il Teatro e mette in scena la food-comedy *Flan di carote* al teatro "Out off" di Milano. Scrive di vite e luoghi possibili, verosimili, immaginari, spesso reali. Scrive da Luni da Milano e da Londra, certe volte.

**Martina Todaro** è consulente, conference speaker e studentessa di bioetica. Nel 2019 ottiene il riconoscimento "Fire Hydrant Award" da parte del MIT per essersi distinta tra i partecipanti al corso "Digital Transformation". L'anno seguente consegue il master in Previsione sociale e Diritto ed etica delle tecnologie emergenti.



**FUTURI n. 16**

Rivista italiana di futures studies

Anno VIII / Settembre 2021

Semestrale

ISSN 2284-0923

[www.futurimagazine.it](http://www.futurimagazine.it)

**Direttore:**

Roberto Paura

**Comitato editoriale:**

Adriano Cozzolino

Alessandro Mazzi

Carmen Papaleo

Daniela Porpiglia

Luigi Somma

**Comitato scientifico:**

Antonio Camorrino

Riccardo Campa

Fabio Corbisiero

Piero Dominici

Carolina Facioni

Adolfo Fattori

Gabriele Giacomini

Vincenza Pellegrino

Roberto Poli

Elisabetta Ruspini

Donato Speroni

**Progetto grafico e impaginazione:**

Chiara Manzillo

**Cover:**

Fabio Caiazzo

**Stampa:**

Pressup – Roma

**Italian Institute for the Future**

Via Gabriele Jannelli, 390

80131 Napoli

[www.instituteforthefuture.it](http://www.instituteforthefuture.it) – [info@futureinstitute.it](mailto:info@futureinstitute.it)

In volume e ebook su  
[www.instituteforthefuture.it](http://www.instituteforthefuture.it) e in tutte le librerie online

20 TENDENZE SUL MONDO DI DOMANI

GUIDA ai  
**MEGATREND**  
GLOBALI

€ 20.00

ITALIAN  
INSTITUTE  
FOR THE  
FUTURE  
PRESS

*"Il mondo è cambiato, cambierà ancora"*  
(Maximilien Robespierre)

CRISTINA BERTAZZONI  
SARA BOLLER  
MARIA CHIARA CATTANEO  
ANDREA CERRONI  
BARBARA CHIARELLI  
CHIARA CRISTINI  
LUCA FILOSI  
GABRIELE GIACOMINI  
ELENA ENRICA GIUNTA  
RICCARDO LATERZA  
MONICA LOCATELLI  
CLAUDIO MARCIANO  
GIULIA MASSOLINO

DOMENICO MORREALE  
MARCO ODORIZZI  
FRANCESCA PAINI  
ROBY PARISSI  
TEO PETRUZ  
MASSIMO PICA CIAMARRA  
MICHELE PICCOLINO  
DARIO PISANTI  
ILARIA RINALDI  
ALBERTO ROBIATI  
ROCCO SCOLOZZI  
ROBERTA SPAGNOLI  
MARTINA TODARO

Democratizzare i futuri