

Tecnologie digitali a supporto della partecipazione pubblica

Costruiamo insieme la comunità di pratica

Elementi di (co-)progettazione di una CoP

Fiorella.deCindio@unimi.it

Presidente di Fondazione RCM – Rete Civica di Milano

20 aprile 2023

“progettazione” di ambienti di interazione sociale in rete

Un insieme di persone che (più o meno) *liberamente*, scelgono di interagire nel *tempo* e riconoscono un “interesse” che li lega e li porta a condividere conoscenze, esperienze, emozioni, relazioni e a

“gioco”

riconoscersi in una *identità comune* fatta di una storia, dei rituali, ...

dimensione identitaria
(*gemeinschaft*)

accettare di seguire un *insieme di regole* – implicite o esplicite – che regolano le loro interazioni

dimensione contrattuale
(*gesellschaft*)

socio

interagire (anche) utilizzando tecnologie digitali (*social media*)
dimensione tecnologica

tecnico

progettare la "dimensione" tecnologica

Winograd, Bringing Design to Software, 1996

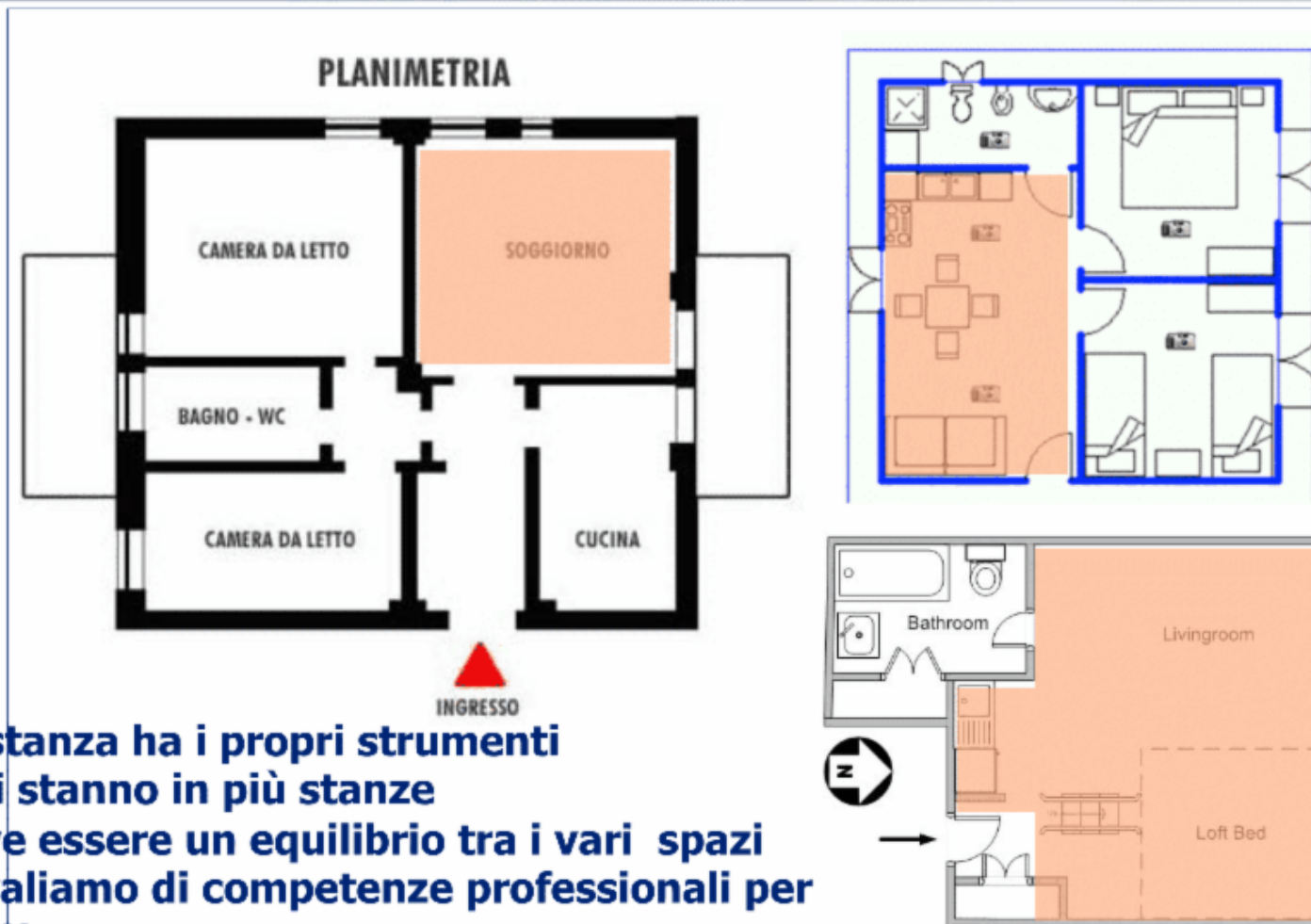
*"When an **architect** designs an home or an office building ... the pattern of life for its inhabitants are being shaped.*

*"People are thought of as **inhabitants** rather than as users of buildings... focusing on how they live in the spaces the designers create"*

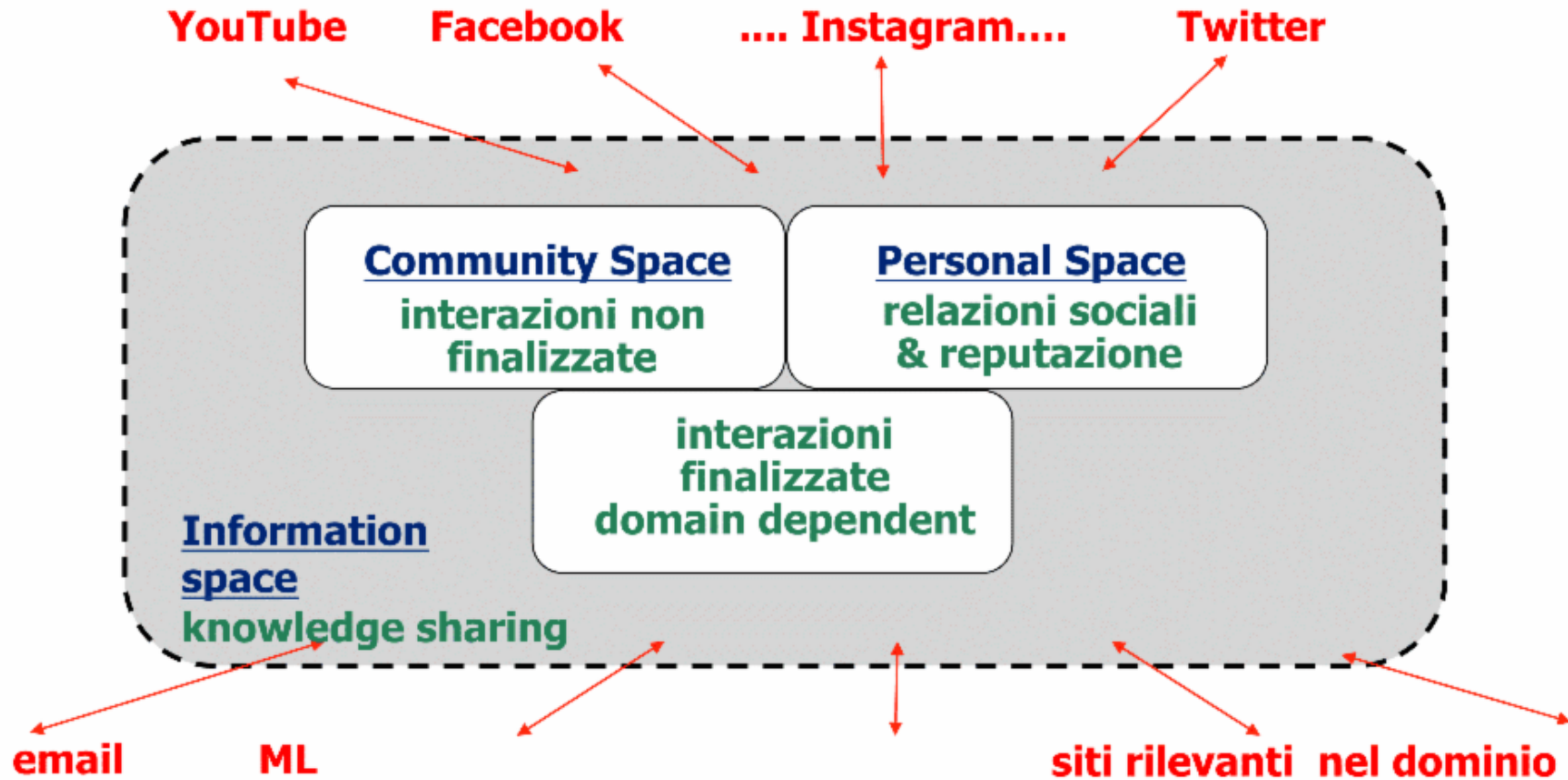
*"**Software** is not just a device with which the user interacts ; it is also the **generator of a space** in which the user lives."*

→ (co-)progettare spazi dotati di strumenti
affinchè vi si possano svolgere le attività che permettono di
giocare il gioco win-win secondo le scelte fatte per
gemeinschaft e gesellschaft

progettare spazi dotati di strumenti



Ambienti (spazi+strumenti) di partecipazione online



De Cindio, F. (2012) Guidelines for Designing Deliberative Digital Habitats, *The JoCI*, 8:2, 2012.

“progettazione” di ambienti di interazione sociale in rete

Un insieme di persone che (più o meno) *liberamente*, scelgono di interagire nel *tempo* e riconoscono un “interesse” che li lega e li porta a condividere conoscenze, esperienze, emozioni, relazioni e a

“gioco”

riconoscersi in una *identità comune* fatta di una storia, dei rituali, ...

evidenziare gli elementi identitari

accettare di seguire un *insieme di regole* – implicite o esplicite – che regolano le loro interazioni

evidenziare gli elementi “contrattuali”

socio

interagire (anche) utilizzando tecnologie digitali (*social media*)
dimensione tecnologica

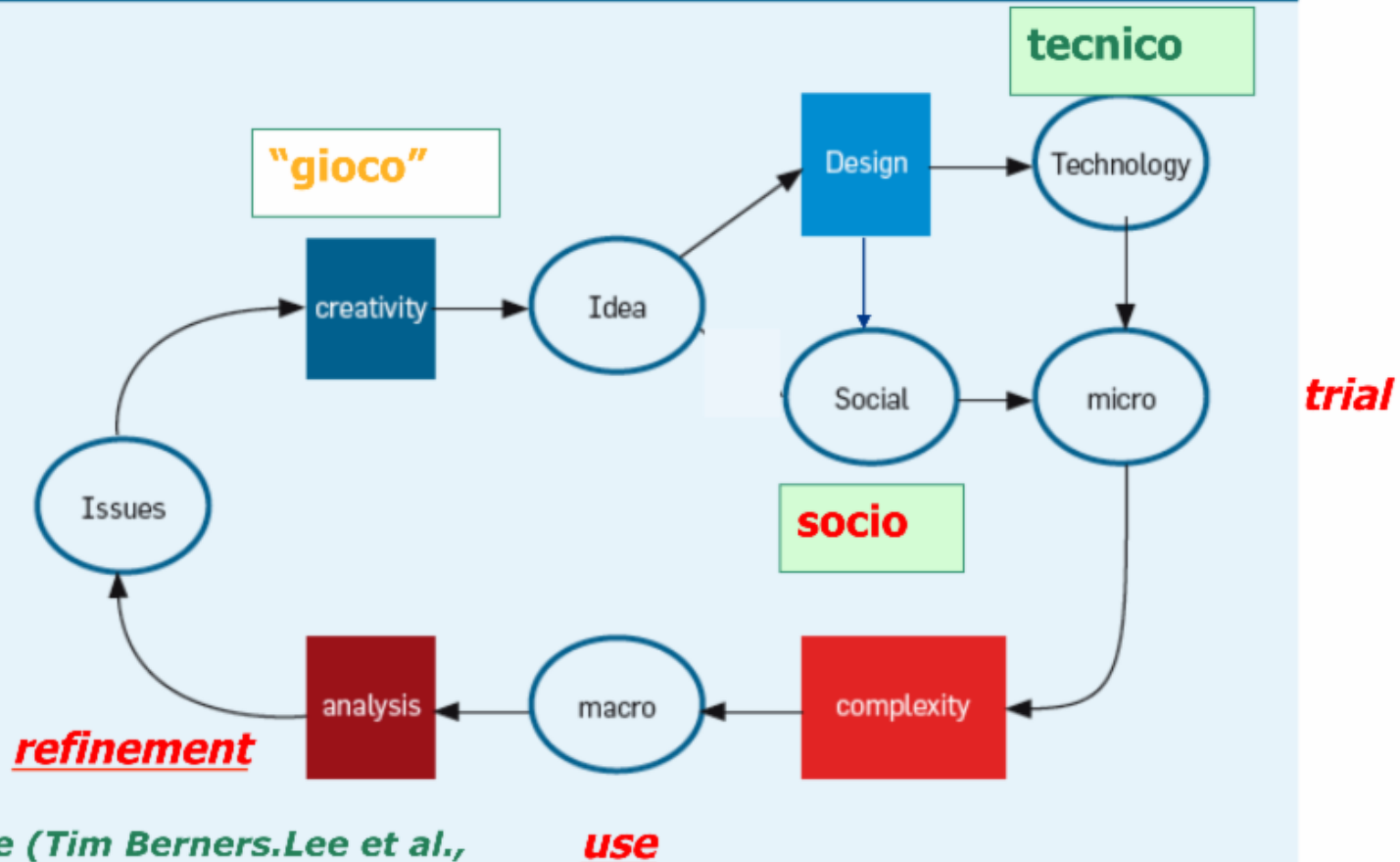
tecnico

(co-)progettare il “contratto sociale”

- chi sono gli **attori** coinvolti?
promotori – partecipanti – gestori
- quale **patto partecipativo** – carta della partecipazione?
impegni reciproci tra cittadini e promotori
- chi **garantisce** che sia rispettato ?
ruolo delle terze parti
- quale **ownership** ?
di chi sono dati/proposte/idee..... dove sono i server
issue: CommunityPA, le strategie sul governo aperto,....
quale scala temporale della CoP ?
- quale **autenticazione** (forte vs debole) bilanciato nei vari spazi
e **identificazione** dei partecipanti (**account istituzionali**)?
- se/quale politica di **moderazione** dei contenuti (come servizio) ?

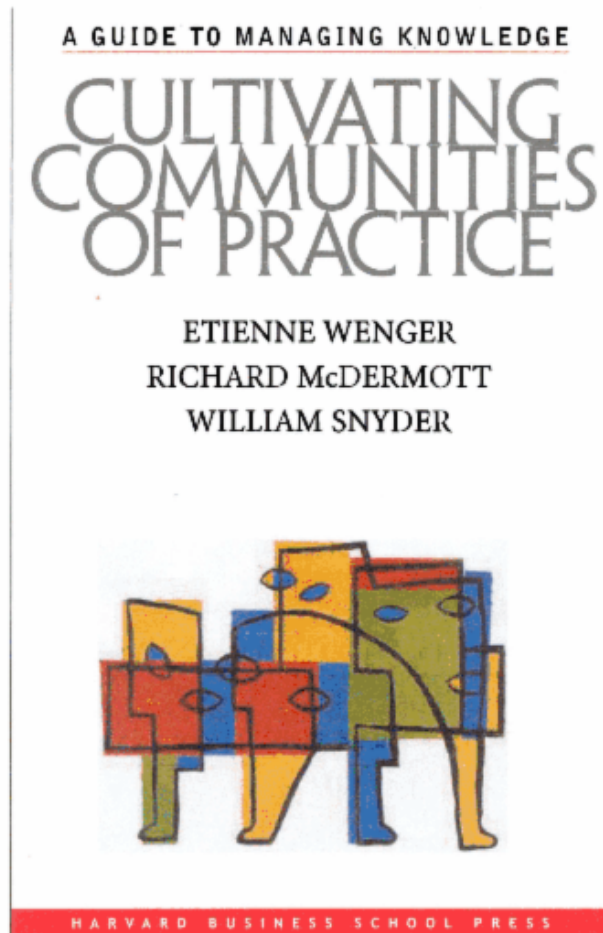
"(co-)progettazione" di web application

Figure 2: The Web presents new challenges to software engineering and application development.



Web Science (Tim Berners.Lee et al.,
Comm.ACM, 51.7, July 2008)

non “progettazione” ma



(Wenger, Mc Dermott, Snyder, 2002)

più che *progettate* e *gestite*
le community vanno *coltivate*

si prepara il terreno

si getta un seme

lo si inaffia

si vede se germoglia

si aiuta la crescita

acqua e concime

si tagliano i rami secchi per rafforzare
quelli con molti ‘getti’

fuor di metafora:

non progettazione ex ante, ma:

- osservare/studiare
- indirizzare
- assecondare

la figura chiave: il giardiniere
alias il “community manager”