

I Media Civici in ambito parlamentare

Strumenti disponibili e possibili scenari d'uso

Maggio 2013

Edizione Provvisoria del 28/05/2013



Senato della Repubblica

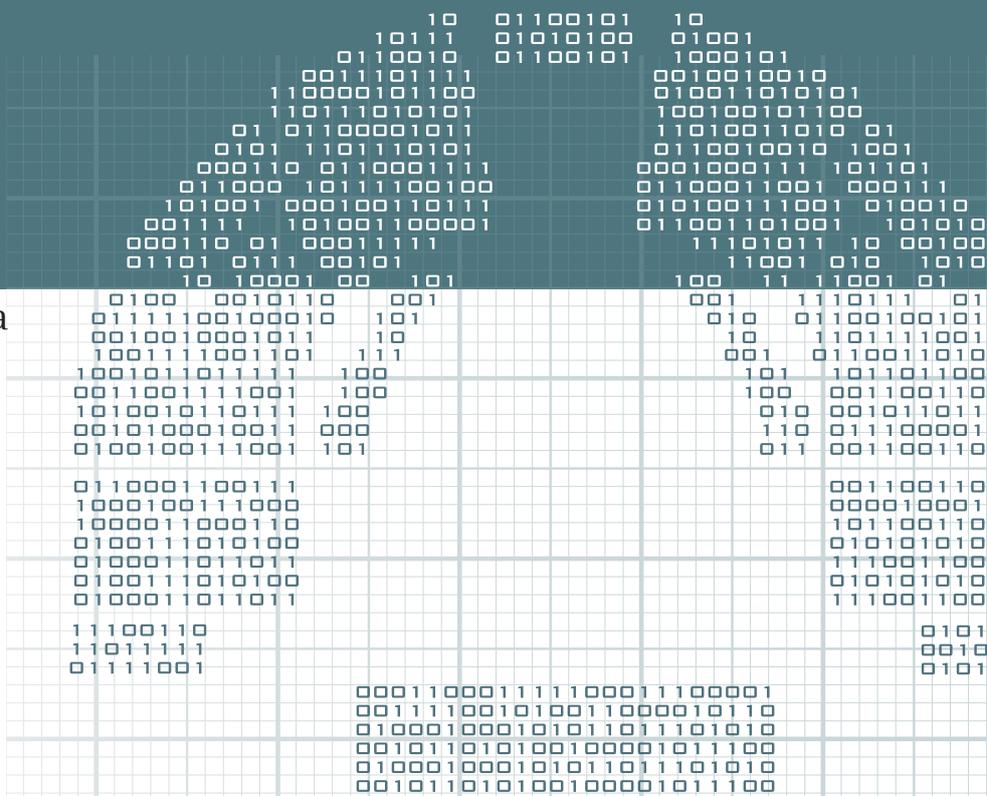


SERVIZIO
INFORMATICA

fondazione



living links





La Fondazione <ahref nasce a Trento nell'aprile 2010 ed è la prima fondazione italiana che ha al centro della propria attività il pubblico attivo di Internet e il suo rapporto con l'informazione, la società e le istituzioni. La Fondazione <ahref è impegnata nel miglioramento della qualità dell'informazione attraverso un'attività integrata di formazione, di ricerca e di sviluppo di media civici che consentono ai cittadini di collaborare con un metodo condiviso.

www.ahref.eu

Presidente: Luca De Biase

Direttore: Michele Kettmaier

Comitato scientifico: Joichi Ito, David Weinberger, Paul Steiger.

I Media Civici in ambito parlamentare

Strumenti disponibili e possibili scenari d'uso

Maggio 2013

A cura di:

Fondazione [ahref](#):

Giulio De Petra, Enrico Bosio, Luca Dello Iacovo, Stefano De Paoli, Adolfo Frediani, Pietro Speroni di Fenizio, Maurizio Teli, (grafica) Monica Moresco

per il Senato della Repubblica:

- Servizio Informatica

Hanno partecipato agli incontri:

- Servizio Commissioni
- Ufficio Stampa e Internet

Si ringraziano:

Fiorella De Cindio (Università di Milano e Fondazione RCM), Damien Lanfray (Ministero dell'Istruzione, Università, Ricerca - MIUR), Karl von Loesch (esperto di LiquidFeedback), Donatella Solda Kutzmann (Ministero dell'Istruzione, Università, Ricerca - MIUR)

“Questa versione del rapporto è solo l’inizio di un percorso di ricerca e di approfondimento aperto a tutti coloro che studiano e sperimentano tecnologie per la partecipazione. Vi invitiamo a inviare a “ricercasenate@ahref.eu” i vostri contributi e suggerimenti per lo sviluppo delle successive edizioni.”

CAPITOLO 1 – MOTIVAZIONI, OBIETTIVI E DESCRIZIONE DEL RAPPORTO 05

1.1	MOTIVAZIONI E OBIETTIVI DEL RAPPORTO	06
1.2	DESCRIZIONE DEL RAPPORTO	09

CAPITOLO 2 – CENSIMENTO DELLE PIATTAFORME: I MEDIA CIVICI 11

2.1	RETI CIVICHE, MEDIA SOCIALI E MEDIA CIVICI	12
2.2	MOBILITAZIONE	15
	<i>Nation Builder</i>	17
	<i>Meetup</i>	18
	<i>My Barack Obama</i>	19
2.3	INFORMAZIONE	20
	<i>NewsTrust</i>	21
	<i>FactChecking</i>	22
	<i>Sunlight Foundation</i>	23
	<i>Openpolis</i>	24
2.4	CONSULTAZIONE	25
	<i>Petizioni (Parlamento Europeo)</i>	26
	<i>Yourvoice</i>	28
	<i>We the people</i>	29
	<i>E-Petitions (Regno Unito)</i>	30
	<i>Sensor Civico</i>	31
	<i>Cornwall Conversation Panel</i>	32
	<i>All Our Ideas</i>	33
	<i>FixMyStreet</i>	34
	<i>IdeaScale</i>	34
2.5	COINVOLGIMENTO ATTIVO NELLA DELIBERAZIONE	36
2.5.1	COLEGISLAZIONE O LEGISLAZIONE PARTECIPATIVA	36
	<i>Ars E-Democracy</i>	38
	<i>Participacion Ciudadana</i>	39
	<i>Senador Virtual</i>	40
	<i>Adi!</i>	41
	<i>E-Democracia</i>	42
2.5.2	BILANCIO PARTECIPATIVO	43
	<i>Demos-Budget</i>	44
	<i>Più Cultura!</i>	45
2.5.3	PROCESSO DELIBERATIVO	47
	<i>OpenDCN - FreE-democracy</i>	48
	<i>LiquidFeedback</i>	50
	<i>Airesis - scegli di partecipare</i>	52

	<i>Open Active Democracy</i>	53
	<i>Vilfredo goes to Athens</i>	54
2.6	CONCLUSIONE	56

CAPITOLO 3 – IPOTESI DI UTILIZZO IN AMBITO PARLAMENTARE **57**

3.1	CARATTERISTICHE TECNICHE E ORGANIZZATIVE DEL CONTESTO PARLAMENTARE CHE SONO CONDIZIONI ABILITANTI PER LA REALIZZAZIONE DI ESPERIENZE DIGITALI DI PARTECIPAZIONE CIVICA	58
3.2	IPOTESI DI POSSIBILI UTILIZZI DI STRUMENTI DI PARTECIPAZIONE CIVICA IN AMBITO PARLAMENTARE	63
3.2.1	IL SUPPORTO ALLE ATTIVITÀ DEI SINGOLI SENATORI O DEI GRUPPI PARLAMENTARI	64
3.2.2	IL SUPPORTO ALLE ATTIVITÀ DELLE COMMISSIONI, PARLAMENTARI	65
3.2.3	IL SUPPORTO ALLA PARTECIPAZIONE DELLA CITTADINANZA TRAMITE INFORMAZIONI E INVIO DI “PETIZIONI” E/O “DISEGNI DI LEGGE DI INIZIATIVA POPOLARE”	66
3.3	LE PIATTAFORME ANALIZZATE: AMBITI E POSSIBILITA’ DI UTILIZZO	69

CAPITOLO 4 – CONSIDERAZIONI FINALI E IPOTESI DI SVILUPPO **72**

4.1	UN PRIMO PASSO: AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE	73
4.2	LE COMPETENZE NECESSARIE: FORMARE I “PARTECIPANTI”	74
4.3	I SISTEMI DI GARANZIE NEI SERVIZI DI PARTECIPAZIONE	75
4.4	VERSO UNA PIATTAFORMA ITALIANA PER LA PARTECIPAZIONE POLITICA	76

GLOSSARIO **77**

SITOGRAFIA E BIBLIOGRAFIA **82**

APPENDICE

89

a	LINEE GUIDA SUI SOCIAL MEDIA PER I PARLAMENTI	90
b	PROGETTO CONSULTAZIONE PUBBLICA.GOV.IT	99
c	STRUMENTI E AMBIENTI DI PARTECIPAZIONE E DELIBERAZIONE ONLINE	116

1

MOTIVAZIONI,
OBIETTIVI E
DESCRIZIONE
DEL RAPPORTO

1.1 MOTIVAZIONI E OBIETTIVI DEL RAPPORTO

Negli ultimi dieci anni, la mediasfera si è arricchita dei nuovi strumenti resi possibili dalla diffusione di Internet. Il loro successo ha intercettato un più ampio cambiamento sociale e culturale, diventandone insieme acceleratore e conseguenza. I nuovi media digitali hanno cambiato la comunicazione tra le persone, hanno innovato le reti sociali, hanno cambiato la produzione e l'utilizzazione dell'informazione, hanno generato sempre nuove opportunità economiche e culturali, hanno complicato l'esistenza di una quantità di soluzioni tradizionali, suscitando costantemente ulteriori opzioni di rinnovamento anche nell'organizzazione della vita politica.

Il percorso è descritto come una enorme modernizzazione generativa dalla Commissione europea che con l'Agenda Digitale ha stabilito una roadmap per lo sviluppo delle opportunità aperte dalla rete, che coinvolge l'economia, la società, la cultura. Nell'esperienza degli europei, specialmente dei giovani, Internet è ormai parte integrante dell'ambiente, della vita quotidiana, della prospettiva futura. E caratteristica fondamentale di questa tecnologia consiste nel rendere possibili innovazioni a getto continuo, tra sperimentazioni che non arrivano in porto e visioni che si realizzano.

In Italia, una buona metà della popolazione ormai usa i social network e le altre piattaforme che si sono sviluppate su Internet. Una larghissima maggioranza di giovani usa ogni giorno la rete. Una quota crescente apprezza l'accesso in mobilità. Molti territori fondano le loro strategie di sviluppo sulla rifondazione digitale delle infrastrutture e dei servizi della pubblica amministrazione. Ma, nonostante questo indubbio avanzamento, l'Italia appare sempre nelle ultime posizioni delle classifiche europee per utilizzo della rete e per la capacità di coglierne le opportunità in rapporto alla crescita economica e al rinnovamento socio-culturale. La distribuzione dell'accesso e dell'utilizzo è fortemente ineguale, in termini geografici, anagrafici, sociali, economici: con alcune zone del paese fundamentalmente connesse e molte altre sostanzialmente sconnesse.

Nonostante questa arretratezza, la potenza della rete è già visibile anche per quanto riguarda la vita politica. La nuova mediasfera digitale interattiva ha già messo in discussione la centralità assoluta della televisione come strumento della comunicazione politica, ha cambiato le strategie di implementazione delle campagne elettorali, ha dimostrato di possedere un impatto forte almeno dall'epoca dei referendum e delle elezioni amministrative del 2011 e, indubbiamente, l'ha espressa in modo inequivocabile in occasione delle elezioni dell'aprile 2013. Ma è chiaro che quello che si è visto finora, sebbene importante, è soltanto l'inizio.

Le forme della collaborazione in rete hanno il potenziale di cambiare ancora più in profondità le forme della partecipazione politica dei cittadini, dalle strutture della comunicazione tra i cittadini e gli eletti alle pratiche che portano alle decisioni.

I problemi non mancano. Proprio per la facilità con la quale le innovazioni si propongono all'attenzione su Internet ci si può aspettare che molte proposte e molti tentativi falliranno, ma che la loro varietà e profondità si allargherà fino all'emergere di soluzioni capaci di essere adottate con successo, con conseguenze anche radicali sulla vita politica. Del resto, questo è già successo in passato con l'avvento dei grandi media del Novecento, dalla radio alla televisione, e si può immaginare che succederà in futuro con Internet. In parte, appunto, il processo è già cominciato. E se ne vedono le tracce in una quantità di nuove piattaforme che investono la vita politica direttamente o indirettamente. Alimentando le aspettative di rinnovamento nella cittadinanza. Mettendo in questione le pratiche politiche abituali. Creando spesso qualche confusione. Ma generando anche opportunità che le istituzioni sono chiamate a cogliere per modernizzare il loro servizio alla cittadinanza.

In questo esteso, complesso e vario manifestarsi di esperienze, progetti, aspirazioni, oltretutto in rapida e talvolta confusa evoluzione, nasce l'idea di questo studio, promosso dal Senato e realizzato dalla Fondazione [in stretta collaborazione con il Servizio Informatica del Senato](#). Lo studio ha assunto alcuni specifici e ben delimitati punti di osservazione:

1. In primo luogo l'attenzione è stata rivolta ad una specifica istituzione politica, *il parlamento*, con le sue peculiari caratteristiche istituzionali ed organizzative. L'assunzione di questo punto di osservazione merita un'esplicita avvertenza, che più volte sarà richiamata nel corso dello studio. Le assemblee elettive, ed il parlamento in primo luogo, sono i luoghi politici deputati all'esercizio della *democrazia rappresentativa*, che generalmente non prevede forme di partecipazione diretta dei cittadini e che tradizionalmente viene infatti contrapposta alla cosiddetta *democrazia diretta*.

Infatti, come ha affermato il Presidente Napolitano nel suo discorso alle Camere del 23 aprile 2013, "la Rete fornisce accessi preziosi alla politica, inedite possibilità individuali di espressione e di intervento politico e anche stimoli all'aggregazione e manifestazione di consensi e dissensi. Ma non c'è partecipazione realmente democratica, rappresentativa ed efficace alla formazione delle decisioni pubbliche senza il tramite di partiti capaci di rinnovarsi o di movimenti politici organizzati, tutti da vincolare all'imperativo costituzionale del "metodo democratico".

Questo studio non propone alcuna modifica di questo impianto, non vuole e non ha alcun titolo per farlo. Si propone invece di studiare come, attraverso l'uso di una specifica famiglia di strumenti tecnologici, che abbiamo chiamato "Media Civici", sia possibile individuare nuove modalità di potenziamento della attività parlamentare,

con particolare riferimento alle opportunità di coinvolgimento del più largo numero di cittadini, ed alla rimozione dei tradizionali vincoli di tempo e di spazio che hanno limitato fino ad oggi questa possibilità.

2. In secondo luogo, nel condurre a termine lo studio, il Servizio Informatica del Senato e la Fondazione [ahref](#) hanno concentrato l'attenzione sulle tecnologie, cioè sugli strumenti che abilitano nuove modalità di funzionamento dell'istituzione. In questo senso, lo studio ha solo lo scopo di censire e classificare l'esistente e suggerire le opzioni possibili, le diverse ipotesi di utilizzo degli strumenti, nella convinzione che questo possa essere utile alla decisione politica degli organismi di governo delle Camere, che hanno il compito e la responsabilità di individuare le effettive sperimentazioni da avviare e i nuovi servizi da attivare.

Il Servizio Informatica, sulla base anche di questo studio e delle attività in corso di sperimentazione tecnica, intende predisporre i sistemi tecnologici necessari ad operare tempestivamente a sostegno di queste eventuali iniziative di innovazione. A tale riguardo si sottolinea l'opportunità che eventuali soluzioni e impieghi dei nuovi media siano condotti di raccordo tra le strutture informatiche dei due rami del parlamento.

3. In terzo luogo, tra le molte piattaforme che si possono prendere in considerazione per il loro possibile coinvolgimento con la vita politica e istituzionale, sono state prese in considerazione quelle che possono rientrare nella definizione di Media Civici.

Come descritto più diffusamente nel capitolo 2 [vedi pag. 10], i Media Civici non sono i media sociali oggi più largamente diffusi come ad esempio Facebook. Questi ultimi, infatti, sono stati progettati e realizzati per utilizzi generali finalizzati essenzialmente allo sfruttamento economico del valore generato dalle relazioni sociali. Il fatto che in alcuni casi essi siano stati anche efficacemente utilizzati per finalità politiche orientate alla mobilitazione dei cittadini (ma anche - in alcuni casi - per il controllo delle loro opinioni) non modifica le loro caratteristiche di fondo. Al contrario i Media Civici ai quali è stata rivolta attenzione sono stati esplicitamente progettati, più o meno efficacemente, per il loro uso proprio nei processi di partecipazione alla vita politica.

I media sociali sviluppano socialità, in tutte le sue forme. Il che, come nota Eli Pariser in *The Filter Bubble* (2011), può anche significare che sviluppano aggregazioni chiuse, ideologiche o altro, che contribuiscono a dividere l'insieme della società in un insieme di minoranze che non comunicano tra loro. I Media Civici tendono invece a corrispondere alle strutture di una collettività generale che costituisce un terreno comune nel quale possono incontrarsi tutte le minoranze per arrivare a decidere insieme in base a regole e metodi condivisi per ciò che attiene la convivenza civile.

Si consideri infine che ogni processo di partecipazione politica, soprattutto se coinvolge una istituzione di rango parlamentare, richiede che ai cittadini siano date adeguate garanzie sulla affidabilità, sicurezza e trasparenza del funzionamento, che una piattaforma gestita da “soggetti privati”, magari fuori dalla legislazione nazionale e comunitaria, non può sicuramente fornire.

In ogni caso, poichè i media sociali più utilizzati sono comunque uno strumento di diffusione delle informazioni e delle attività parlamentari, alle indicazioni per un loro efficace utilizzo in ambito parlamentare è dedicata una specifica appendice, basata sul rapporto “Social media guidelines for parliaments”, disponibile sul sito dell’Unione Interparlamentare (IPU).

Da quanto detto emerge la convinzione della necessità di una piena e fondata consapevolezza dell’insieme di rischi ed opportunità che caratterizza l’uso in ambito parlamentare delle tecnologie per la partecipazione. La mancanza di un progetto specifico ed adeguato di utilizzo e, più in generale, una superficiale adesione all’uso di tali tecnologie non solo è destinata a provocare effetti negativi, ma ad offuscare, con l’alone di tali prevedibili insuccessi, le grandi opportunità che, invece, da tali tecnologie possono offrire al rinnovamento delle modalità di svolgimento della attività parlamentare.

1.2 DESCRIZIONE DEL RAPPORTO

La realizzazione del rapporto si è articolata in tre distinte attività.

La prima è stata il censimento e l’analisi dei principali strumenti tecnologici classificabili come “Media Civici”. Si tratta di un ambito in continua evoluzione dove numerose sono le nuove realizzazioni di piattaforme tecnologiche. Ogni forma di selezione non può quindi che essere limitata allo specifico momento in cui viene effettuata l’indagine. Nella scelta degli strumenti analizzati si è privilegiato il criterio della presenza di effettive e significative esperienze di utilizzo. Consapevoli della difficoltà di questa operazione, si è anche cercato di classificarli secondo categorie riferite alla tipologie di attività tipiche della politica.

Alla rassegna dei Media Civici analizzati è dedicato l’intero capitolo 2 [vedi pag. 10] del rapporto.

La seconda è stata l’analisi e l’approfondimento degli utilizzi possibili dei Media Civici, a partire da una riflessione sulle attività che si svolgono in Parlamento, sia quelle riferibili

ai singoli parlamentari ed ai relativi Gruppi, sia quelle svolte nelle Commissioni, sia quelle riferibili agli istituti di partecipazione diretta dei cittadini previste in Costituzione e nei regolamenti parlamentari. Il capitolo 3 [vedi pag. 53] raccoglie i risultati di questa analisi ipotizzando alcuni usi possibili dei Media Civici nella attività delle Camere. Esso descrive inoltre i prerequisiti tecnologici ed organizzativi che deve possedere il contesto parlamentare per consentire di avviare eventuali sperimentazioni.

La terza attività è stata il confronto diretto con alcuni attori significativi per competenza ed esperienza diretta delle piattaforme tecnologiche e del loro effettivo utilizzo. Tale attività è servita a mettere in evidenza le caratteristiche sia tecniche che organizzative di eventuali sperimentazioni in ambito parlamentare. I contenuti di questo confronto hanno contribuito alla elaborazione del capitolo 4 [vedi pag. 68], che raccoglie alcuni suggerimenti sul cosa e sul come si potrebbero avviare eventuali sperimentazioni.

Lo studio che è stato effettuato non può che essere, quindi, solo un punto di partenza che proprio nell'avvio di effettive sperimentazioni potrà trovare uno sviluppo positivo e verificare la sua utilità.

2

CENSIMENTO DELLE PIATTAFORME: I MEDIA CIVICI

2.1 RETI CIVICHE, MEDIA SOCIALI E MEDIA CIVICI

L'uso di tecnologie digitali per la partecipazione civica non è una novità: già negli anni '90 vi sono state esperienze compiute a livello locale, con l'emergere delle reti civiche o reti di comunità. Ciò che caratterizzava queste esperienze era la costruzione di sistemi informatici orientati a sostenere comunità geograficamente localizzate attraverso il rafforzamento di reti sociali già esistenti, con applicazioni quindi di natura strettamente locale. Contestualmente, in domini diversi dall'agire civico in senso stretto, gli ultimi vent'anni sono stati caratterizzati da evoluzioni tecnologiche molto rapide che hanno portato all'emergere dei cosiddetti media sociali, tecnologie e pratiche che permettono di condividere contenuti testuali, immagini, video e audio (es. Facebook, Flickr, Youtube), in maniera veloce, distribuita e favorendo la comunicazione molti a molti e la produzione di contenuti da parte degli utenti (i.e. il cosiddetto produsage [vedi glossario]). Risulta quindi chiaro come reti civiche e media sociali siano emersi in contesti diversi e con finalità diverse.

Nonostante tali differenze, gli ultimi anni hanno visto fiorire forme di ibridazione tra i due percorsi, sia attraverso l'adozione di funzionalità proprie dei media sociali da parte delle reti civiche, sia attraverso l'uso civico dei media sociali stessi. Tale ibridazione ha permesso l'emergere di un terzo insieme di tecnologie digitali, i Media Civici digitali¹, che si caratterizzano per mettere a disposizione della cittadinanza strumenti tipici dei media sociali, organizzati e strutturati in maniera tale da favorire il rafforzamento e l'estensione di legami sociali e impegno civico. Secondo Henry Jenkins del MIT Center for Civic Media, i Media Civici possono essere definiti come "ogni uso di ogni media che promuove o amplifica l'impegno civico"² (2007). Questo è possibile perché i Media Civici hanno come obiettivo la produzione di informazioni, documenti e attività rilevanti per la comunità a cui fanno riferimento. Inoltre, la capacità dei Media Civici di ospitare realtà geograficamente differenziate, sia per centro di attenzione che per estensione, innesca un processo positivo che può costituire una nuova relazione dialogica con le amministrazioni pubbliche, sia a livello locale che sovra-locale.

Da queste concettualizzazioni pionieristiche si sono evolute riflessioni mediologiche, alimentate dall'urgenza di comprendere la prospettiva attivata dalla digitalizzazione delle piattaforme. L'intuizione fondamentale è la connessione tra il codice, il software, del quale sono costituite le piattaforme, e il codice di comportamento che regola la convivenza, sulla scorta della ricerca portata avanti da Lawrence Lessig negli Stati

Note

¹ Storicamente, i Media Civici non sono legati alle tecnologie digitali, ma possono assumere diverse forme tecnologiche. Dati gli scopi di questo rapporto, l'attenzione è sulle istanze digitali dei Media Civici ed è ad esse che si farà riferimento con la locuzione "Media Civici".

² Traduzione a cura di <ahref. Originale inglese: "civic media refers to any use of any medium which fosters or enhances civic engagement." http://henryjenkins.org/2007/10/what_is_civic_media_1.html

Uniti e in Italia dal Centro Nexa del Politecnico di Torino. Applicando l'intuizione al mondo dei media, gli algoritmi del civismo si incarnano negli algoritmi delle piattaforme. «I cittadini sono tali se possono partecipare alla cosa di tutti. La repubblica delle idee - la repubblica, con le sue regole a salvaguardia delle minoranze e a favore dei beni comuni - è l'unico spazio di tutti dove la convivenza civile si può sviluppare in pace», scrive Luca De Biase, suggerendo che l'informazione che circola sui media «nasce dalla ricerca, dunque dal metodo» (2011) e ha tanto più valore civico quanto più il metodo con il quale è ricercata è a sua volta un algoritmo incarnato nelle piattaforme che richiami gli utilizzatori al codice di comportamento necessario a fare dell'informazione uno strumento di cittadinanza. I principi fondamentali del metodo con il quale l'informazione può essere considerata di qualità - accuratezza, indipendenza, completezza, legalità - diventano metodo e algoritmo nel momento in cui la loro responsabile applicazione è richiesta per poter utilizzare le piattaforme che a quel punto sono a pieno titolo «Media Civici».

In pratica, i Media Civici, progettati sin da subito con l'obiettivo di promuovere l'impegno civico, la partecipazione e la trasparenza, possono essere considerati come infrastrutture per sostenere la democrazia rappresentativa attraverso il rafforzamento dei legami sociali e la partecipazione della cittadinanza alle costruzioni delle politiche pubbliche. È soprattutto questa ultima caratteristica che interessa questo rapporto e la ricerca che ne è all'origine.

	Reti civiche	Media sociali	Media Civici
Dimensione geografica	Locale (community-based)	Sovra-locale	Sia locale che sovra-locale
Obiettivi generali	Coesione sociale, cittadinanza informata, formazione, rafforzamento democratico	Aumento del numero degli utenti e del numero dei contenuti	Rafforzamento dei legami sociali e della partecipazione democratica
Obiettivi specifici	Discussione tra le persone, informazioni sulle amministrazioni pubbliche, accesso ai servizi sociali	Permettere agli utenti di produrre contenuti modificabili da altri utenti	Permettere agli utenti di produrre contenuti significativi per la comunità locale e per la dimensione sovra-locale
Tipo di innovazione	Migliorare l'azione delle comunità	Realizzazione di nuove idee	Nuove idee e miglioramento dell'azione delle comunità

Tabella 1: Un confronto tra reti civiche (Schuler, 1994), media sociali (Kaplan e Haenlein, 2010) e Media Civici (Jenkins, 2007).

Sia la letteratura accademica sulla partecipazione politica sia quella sull'uso dei Media Civici hanno evidenziato come la partecipazione della cittadinanza alla formulazione delle politiche pubbliche si possa svolgere in forme molto diversificate (Pasquino, 2009; Zuckerman, 2012).

In primo luogo, le forme storicamente consolidate della politica nei sistemi di democrazia rappresentativa hanno un ruolo centrale. Questo avviene principalmente attraverso la capacità da parte della classe politica di mobilitare consenso e di conservarlo coltivando relazioni con il proprio elettorato. Anche tali forme della politica hanno beneficiato negli ultimi anni, per lo meno a partire dalla campagna elettorale di Howard Dean nelle elezioni presidenziali americane del 2004, di innovazioni legate all'introduzione delle tecnologie digitali nelle pratiche della politica.

In secondo luogo, l'uso delle tecnologie digitali permette di ampliare la partecipazione della cittadinanza alla costruzione delle politiche pubbliche attraverso la costruzione di canali di comunicazione tra le istituzioni di rappresentanza e la cittadinanza. Tale obiettivo è raggiungibile in due modi complementari: adattando agli scopi della politica media sociali costruiti con altri obiettivi (es. Facebook, Twitter, ecc...); ricorrendo a piattaforme costruite sin dalla fase di progettazione come piattaforme orientate alla partecipazione politica.

In questo quadro, come già detto, il documento non si occuperà dell'uso dei media sociali da parte delle assemblee (uso sul quale è già disponibile un'ottima guida redatta da Andy Williamson per la Inter-Parliamentary Union, tradotta e sintetizzata in appendice a questo documento) ma delle possibilità fornite dai Media Civici, intesi come tecnologie digitali orientate alla partecipazione civica sin dalla fase di progettazione. In sintesi, questo rapporto non si occupa dell'uso di Facebook o Twitter per la politica, ma di tecnologie già costruite per la politica, come a esempio LiquidFeedback [vedi pag. 46].

Se riflessioni sui cambiamenti nelle relazioni tra cittadinanza e istituzioni pubbliche legati all'avvento delle tecnologie digitali sono relativamente recenti, non sono nuove le riflessioni sul dialogo tra cittadinanza e istituzioni pubbliche tout court, dialogo nel quale si inseriscono proprio le tecnologie digitali emergenti e i Media Civici in particolare. Per questo motivo, in questo rapporto, la rassegna sui Media Civici esistenti più significativi segue la classificazione delle relazioni tra cittadinanza e istituzioni pubbliche elaborata dall'OCSE nel testo "Citizens as partners: Information, consultation and public participation in policy-making" (OECD, 2001) e declinata in relazione alle tecnologie digitali dalla Professoressa Fiorella De Cindio nel suo contributo al presente studio intitolato "Strumenti e ambienti di partecipazione e deliberazione online".

Tre sono le pratiche centrali nella relazione tra istituzioni pubbliche e cittadinanza: l'informazione, la consultazione e la partecipazione attiva. Dal punto di vista del ruolo dell'istituzione pubblica, queste tre pratiche possono essere così riassunte:

1. l'informazione è una relazione mono-direzionale, nella quale l'istituzione produce e

fornisce informazioni che possono essere usate dai cittadini;

2. la consultazione è una relazione bi-direzionale in cui i cittadini forniscono informazioni alle istituzioni;
3. la partecipazione attiva è una forma di collaborazione in cui i cittadini sono attivamente coinvolti nella definizione dei processi e dei contenuti della produzione di politiche (OECD, 2001: 23).

Se lette dal punto di vista della partecipazione della cittadinanza, le tre pratiche possono essere percepite diversamente:

1. l'informazione può essere commentata e controllata o si può produrre informazione ugualmente rilevante;
2. la consultazione permette alla cittadinanza di sapere che le proprie suggestioni troveranno ascolto e considerazione;
3. la partecipazione attiva garantisce chiarezza nel definire i contorni della partecipazione stessa, così come i vincoli reciproci tra cittadinanza e istituzioni, il cosiddetto "patto partecipativo" (De Cindio, 2013).

Alla luce di tale complessità e dell'ambivalenza delle pratiche di informazione, consultazione e partecipazione attiva nel mondo digitale, questo capitolo si concentra su un primo, preliminare e rilevante compito, ovvero costruire un'iniziale rassegna dei Media Civici esistenti più significativi. Data la novità del compito, la rassegna si articola proprio attorno ai quattro assi presentati in questa introduzione: mobilitazione del consenso, costruzione dell'informazione, pratiche di consultazione e apertura del processo deliberativo alla partecipazione attiva.

2.2 MOBILITAZIONE

Il web 2.0 e le reti sociali online si sono dimostrati strumenti efficaci per creare comunità che si mobilitano per obiettivi civili e politici. Per mobilitazione si intende la partecipazione da parte di cittadini mirata a influenzare la selezione della classe dirigente, sia tramite il consolidamento delle posizioni della classe dirigente attuale sia tramite spinte al rinnovamento.

Lo sviluppo delle piattaforme dedicate alla mobilitazione di gruppi e individui ha seguito le necessità sempre più complesse di organizzazioni e di partiti che, soprattutto negli Stati Uniti, stanno progressivamente spostando sul web parti rilevanti delle campagne.

Software e piattaforme dedicate all'organizzazione e mobilitazione di gruppi stanno integrando strumenti sofisticati, non solo per lanciare campagne e cercare supporto e volontari, ma anche e soprattutto per integrare l'azione online con quella sul territorio.

Questo consente di tenere le fila di organizzazioni complesse e strutturate che possono coinvolgere grandi raccolte di dati e raccolte di fondi. Si tratta quindi di strumenti di analisi, intervento e comunicazione che si integrano per gestire campagne che si muovono dal quartiere fino al livello internazionale.

Le piattaforme diventano quindi parte di un flusso di azioni e informazioni che si muove tra rete e mondo fisico senza soluzione di continuità, abilitando la creazione e lo sviluppo di organizzazioni insieme diffuse sul territorio e centralizzate nella comunicazione in un modo prima impossibile. Le piattaforme come NationBuilder [vedi pag. 16], o meglio ancora MyBarackObama [vedi pag. 18], inoltre, diventano insieme centro di raccolta, analisi e rappresentazione dei dati ottenuti dalle organizzazioni sul territorio e strumento di diffusione e coinvolgimento nelle campagne integrando altre piattaforme di social networking. Il territorio e la sua mappa diventano quindi sempre più elementi strategici per organizzare e mobilitare comunità, come dimostra l'esempio sempre più diffuso di piattaforme simili a MeetUp [vedi pag. 17], che anche in Italia sta dimostrando la propria capacità di aggregazione su base geografica.

NATIONBUILDER

NationBuilder è una società americana fondata a Los Angeles nel 2009 da Jim Gilliam e Joe Green.

<http://nationbuilder.com/>

NationBuilder

Start your 14-day free trial

Already a nation builder?

What type of leader are you?

Select an Edition:

Nonprofit Government Political Business

Community Building Software for every type of leader

Obiettivi: NationBuilder è una piattaforma che consente a singoli o gruppi organizzati di creare campagne di ogni tipo attraverso la gestione e lo sviluppo di comunità.

Come funziona: NationBuilder abilita gli iscritti (a pagamento, dopo due settimane di prova gratuita) ad aprire campagne di qualsiasi tipo: umanitarie, politiche, di marketing: ospita ad esempio un progetto per modificare la Costituzione degli Stati Uniti.

NationBuilder è anche un luogo dove associazioni/organizzazioni/impresse possono aprire un loro spazio online e avviare una conversazione con il pubblico. La piattaforma è integrata con un'ampia gamma di social media come facebook e twitter, ha un sistema di reputazione interno, abilita la raccolta di fondi personale e offre una sorta di pannello di controllo che permette il monitoraggio dei risultati delle campagne.

Scommette sull'accessibilità di strumenti che incoraggiano una cultura diffusa dei dati, come dei test per verificare l'efficacia degli sms inviati durante le campagne. Di recente NationBuilder ha rilasciato attraverso una Application Program Interface (API) [vedi glossario] una banca dati di elettori degli Stati Uniti: sebbene manchi un controllo sulla qualità dei dati, è un punto di partenza per costruire un centro di raccolta di big data [vedi glossario] per la politica, aperti e non. Mancano ancora *case history* importanti per valutare la reale portata della piattaforma.

MEETUP

Meetup è una società americana di base a New York lanciata nel 2001 da Scott Heiferman. La piattaforma indica che i gruppi di Meetup siano 112mila nel mondo e stima un impatto economico tra 100-150 milioni di dollari.

<http://www.meetup.com/>

Meetup

Cerca un Gruppo Meetup

Crea un Gruppo Meetup

Novità Entra Iscriviti

Meetup sono

vicini che si incontrano per imparare qualcosa insieme,
fai qualcosa, condividi qualcosa.

Foto: The Minty Trips Meetup

Tutti i Meetup nel raggio di 8 km di Milan, Italia

Per gruppo Per data Ordina per Più attivi

Obiettivi: Meetup abilita l'organizzazione di incontri di gruppi tematici sul territorio.

Come funziona: Meetup consente ai membri di trovare in un'area specifica gruppi d'interesse (politica, cultura, giochi, film ecc.) e di partecipare. L'utente registrato può scegliere un luogo e un tema e la piattaforma lo aiuta nell'organizzazione di un gruppo. Si può anche inserire semplicemente una città e la piattaforma fornisce la lista degli argomenti trattati da gruppi già esistenti. Le comunità che si incontrano attraverso la piattaforma diventano visibili su base locale o attraverso una mappa. La missione di Meetup è di rivitalizzare comunità locali ed aiutare le persone a organizzarsi da sole.

Le potenzialità di Meetup come strumento di organizzazione politica è emersa con la campagna elettorale di Howard Dean nel 2004, considerata la prima in cui il web ha avuto un impatto significativo. L'accordo di collaborazione con Meetup dello staff di Dean prevedeva la condivisione degli indirizzi di posta elettronica di coloro che si registrano alla piattaforma, con il loro consenso esplicito. Meetup ritorna sotto i riflettori dei media nella campagna del 2008 e più spesso negli ultimi due anni, ad esempio durante i Tea Party e Occupy Wall Street. Al momento è possibile seguire l'attività del Movimento 5 Stelle giorno per giorno attraverso i Meetup.

MY BARACK OBAMA

Il sito è gestito da Organizing for Action, una organizzazione no-profit nata per supportare Barack Obama nel 2012.

<http://www.barackobama.com/>



The screenshot shows the top navigation bar with a 'DONATE' button, the 'ORGANIZING for ACTION' logo, and 'Log In' and 'Create account' links. The main content area features a background image of Barack Obama speaking at a podium. The headline reads 'The President's plan to REDUCE GUN VIOLENCE'. Below this, a text box states: 'President Obama has announced his plan to better protect our children and our communities by reducing gun violence in America.' A call to action section titled 'TELL CONGRESS TO CLOSE LOOPHOLES ON BACKGROUND CHECKS:' includes a form with fields for 'First Name', 'Email', and 'ZIP', and a green 'SUBMIT' button. Below the form, there is a text block: 'Most gun owners use their guns legally and responsibly, and the President strongly believes in an individual right to bear arms, but we need to take action to better protect our children and communities from tragic mass shootings like the one in Newtown, Connecticut. It's up to each of us to speak out and show legislators that now is the time. It won't be easy, but if we can save even one life, it'll be worth it.' To the right of this text are three social media buttons: 'SHARE ON FACEBOOK', 'SHARE ON TWITTER', and 'CALL YOUR REP'.

Obiettivi: BarackObama.com è un sito ricco di strumenti social dedicato alla mobilitazione dei cittadini per supportare l'elezione prima, e l'agenda politica poi, di Barack Obama.

Come funziona: BarackObama.com è uno strumento online che aumenta la capacità di mobilitare volontari e potenziali votanti. Durante la campagna è stato incorporato in BarackObama.com *Dashboard*, uno strumento per comunicare e raccogliere dati a disposizione di membri dello staff e volontari. I dati sui votanti acquisiti sul campo dai volontari vengono immediatamente sincronizzati con quelli ottenuti da interviste telefoniche e con il lavoro sul sito dando allo staff uno sguardo in tempo reale sui risultati della campagna in tutto il paese. Il suo scopo è di amplificare l'impatto del lavoro dei volontari sul territorio mettendoli in contatto gli uni con gli altri e tutti con il quartier generale. Dashboard fornisce strumenti potenti e flessibili ai volontari per comunicare immediatamente, anche via telefonia mobile, informazioni su potenziali supporter e votanti di zone molto ristrette.

Oltre alle attività che erano state introdotte durante la campagna elettorale, il sito abilita alla mobilitazione su specifici temi dell'agenda politica dell'amministrazione Obama, comunicando con altri cittadini o con i media e i politici. Si può ad esempio individuare, tramite il proprio *zip code*, il numero telefonico degli eletti al Congresso afferenti alla propria città. L'iniziativa "Call the Congress" si completa poi con una serie di attività online e offline, dalla condivisione sui principali social network alla comunicazione via email ai giornali della propria zona, all'organizzazione di eventi di dibattito e informazione sul territorio.

2.3 INFORMAZIONE

Nel passato le informazioni fornite dalle istituzioni pubbliche erano diffuse da un insieme limitato di agenzie comunicative, come la stampa professionale, le parti sociali o i partiti politici nella loro attività pubblicistica. Tali pratiche di diffusione riguardavano sia la capacità dei media di rendere pubblica l'attività delle istituzioni pubbliche, sia il ruolo di */watchdog/*, di controllori della democrazia che i media stessi hanno esercitato negli ultimi secoli. In questo quadro, il primo degli elementi su cui costruire una rinnovata relazione tra istituzioni pubbliche e cittadinanza è il livello dell'informazione disponibile, stimolando due pratiche complementari: la possibilità per la cittadinanza di commentare l'informazione fornita e la possibilità di poter informare l'opinione pubblica in maniera credibile.

Tali possibilità si inseriscono in processi di trasformazione della comunicazione pubblica fortemente legati all'emergere delle tecnologie digitali. Con l'avvento delle tecnologie digitali, infatti, la possibilità di produrre, filtrare e far circolare informazione, è delegata a un ecosistema informativo distribuito, in cui anche la singola persona può diventare fonte credibile di informazione (Bruns, 2008). Tale redistribuzione nella capacità di produrre e filtrare informazione pone una serie di problemi nella valutazione della qualità dell'informazione prodotta. In relazione al commento all'informazione e alla produzione di informazione, il problema qualitativo può essere affrontato in due modi: ricorrendo a strumenti di redistribuzione non solo del processo di produzione dell'informazione, ma anche del processo di valutazione della qualità dell'informazione stessa; permettendo alle persone che producono informazione di avere accesso a fonti di informazione che possono essere considerate credibili.

Alla luce di queste premesse, il capitolo considera due insiemi di casi d'uso di rilievo: casi in cui il controllo della qualità dell'informazione è condiviso tra una comunità di utenti; casi in cui le fonti dell'informazione sono considerate legittime e permettono di attribuire valore a quanto prodotto.

NEWSTRUST

Newstrust è sviluppato dal Poynter Institute, organizzazione no-profit di formazione al giornalismo con sede in Florida. Attualmente dichiara 20.000 utenti registrati.

<http://newstrust.net/>

Poynter.org About Us Training Media News Support Poynter News Literacy Programs

NewsTrust® Your guide to good journalism [Log In](#) | [Sign Up](#) | [Log In](#)

HOME WORLD U.S. POLITICS BUSINESS SCI/TECH MORE

About • Blog • Emails • Guides • Groups • Members • Partners • Sources • Tools • Widgets • MyNews • News Hunts | Help

ilout

NO REOPENING DATE

☆ **No reopening in sight for Ellis Island**

on CNN

The National Park Service announced that there is projected reopening date for New York's iconic Ellis Island due to extensive damage it sustained during Super Sandy last October. This uncertainty comes days Interior Secretary Ken ...

PHOTO:

More Community stories »

SHARE THIS ON

[Twitter](#) [Facebook](#) [Mi piace](#)

TOP STORIES »

TODAY'S NEWS (MSM)

Immigrants Held in Solitary Cells, Often for Weeks

NEW YORK TIMES by IAN URBINA, CATHERINE RENTZ

New federal data shows that on any given day, about 300 immigrants are held in ...

Posted by [Tanya J. Maurer](#)

TODAY'S NEWS (IND)

California Officials Turn Up The Heat On Secretive 'Dark ...

HUFFINGTON POST by PETER H STONE

California officials have widened an investigation into the source of \$11 million ...

Posted by [Dwight Rousu](#)

RECENT REVIEWS - NEWS

The WPost's Unbridled Arrogance

CONSORTIUM NEWS by ROBERT PARRY

Perhaps more than any news organization, the Washington Post steered the United States into the illegal ...

Posted by [Dwight Rousu](#)

RATE YOUR SOURCES

Who do you trust?

FEATURED REVIEW

Bob Herrschaft reviewed this story

☆ **BBC-Guardian Exposé Uses WikiLeaks to Link Iraq Torture Centers to U.S. Col. Steele & Gen. Petraeus**

DEMOCRACY NOW, BBC NEWS, THE GUARDIAN by MAGGIE O'KANE

Bob's Rating

The video establishes a definitive connection between torture tactics used in Iraq and those condoned by military surrogates in El Salvador. The dehumanization of the victims and their desensitized captors is well established.

(Review rated 5.0 from 2 members)

[See Bob's Full Review »](#) (12 answers)

NT Rating: 4.8 | [See All NT Reviews »](#)

Check out **MyNews™**

Obiettivi: Newstrust ha come obiettivo quello di aiutare gli utenti a individuare e condividere articoli di buon giornalismo online, attraverso uno specifico sistema di valutazione degli articoli letti.

Come funziona: partendo da una ricerca condotta da Cliff Lampe della Michigan State University e da Kelly Garrett della University of California, Irvine, Newstrust ha sviluppato un sistema di valutazione dell'informazione letta su siti web articolato in due fasi: una prima valutazione da parte degli utenti attraverso sedici diversi criteri; l'attribuzione di un peso alla valutazione includendo il numero di risposte ricevute alla prima valutazione e il giudizio dato da altri utenti alla stessa. Il sistema permette sia di condividere le valutazioni effettuate tramite i principali social network, in particolare Facebook e Twitter, sia di suggerire nuovi articoli da sottoporre a valutazione. Il suggerimento di nuovi articoli viene facilitato da un link integrabile nella barra dei segnalibri di ciascun utente, rendendo il più semplice possibile il compito. Oltre alla valutazione sul singolo articolo, NewsTrust permette di valutare anche le fonti dell'informazione, che sono poi aggregate sulla base della loro qualità e del medium tramite il quale forniscono informazioni.

FACTCHECKING

Piattaforma progettata e sviluppata dalla Fondazione <ahref, fondazione di ricerca promossa dalla Provincia Autonoma di Trento e che è attiva dal 2010.

<https://factchecking.civiclincs.it/it/>

The screenshot shows the homepage of the factchecking.civiclincs.it website. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'Notizie', 'Il servizio', and 'Nuova notizia' buttons. A search bar is located on the right. Below the navigation bar, there are several widgets: a 'Papa Francesco' widget with a photo, a '32 nuovi iscritti' widget with a bar chart, a 'MOVIMENTO 5 STELLE' widget with a starburst graphic, and a social media widget for Facebook and Twitter. There are also buttons for 'Proponi una notizia', 'Attiva un fact checking', and 'Condividi il risultato'. Below these, there are more widgets: 'Porta il Factchecking sul tuo sito' with a 'C' badge, a photo of a man, and a 'Come funziona' widget. At the bottom, there are two sections: 'Fact Checking in primo piano' and 'Ultime notizie'. The 'Fact Checking in primo piano' section features a news item about the Trentino case with a '1 Imprecisa' badge. The 'Ultime notizie' section features a news item about 'land grabbing' with a 'Non verificata' badge.

Obiettivi: Factchecking ha come obiettivo il costruire una comunità di utenti (fact-checker) che partecipino al miglioramento della qualità dell'informazione nel panorama nazionale.

Come funziona: la piattaforma di fact-checking sviluppata da Fondazione <ahref permette agli utenti di sottoporre una notizia letta su qualche altro sito web a un'attività di controllo della veridicità della notizia stessa. Ciò che distingue la piattaforma di <ahref da altri siti di fact-checking è il carattere distribuito e collaborativo dell'attività stessa di verifica dell'attendibilità della notizia, ricorrendo alla costruzione di una comunità di fact-checker, più che al lavoro redazionale di un gruppo di esperti. Oltre a un'intuitiva interfaccia per la segnalazione delle notizie, Factchecking è dotata della possibilità di essere inclusa in altri siti web, come già avvenuto, a esempio, con i siti del Corriere della Sera e del Fatto Quotidiano. Di particolare interesse è il meccanismo motivazionale sviluppato che include forme di rappresentazione della reputazione acquisita dal singolo utente nella partecipazione alle attività di fact-checking attraverso i cosiddetti badge (distintivi) (De Paoli et al. 2012).

Inoltre, le notizie verificate vengono associate, tramite un sistema di categorizzazione, ai personaggi coinvolti o alle sorgenti dell'informazione (giornali, siti web, ecc...), rendendo possibile per l'utente visualizzare con un semplice click tutte le notizie relative a un personaggio, un luogo o una sorgente. Questa funzionalità, unita all'intuitiva rappresentazione dell'attendibilità della notizia sottoposta a fact-checking, permette all'utente di valutare con uno solo colpo d'occhio l'attendibilità di un personaggio pubblico o di una fonte di informazioni.

SUNLIGHT FOUNDATION

Sunlight Foundation è basata a Washington DC e operativa dal 2006. Finora sono stati proposti 40 progetti.

<http://sunlightfoundation.com/>

SUNLIGHT FOUNDATION

search the site

ABOUT BLOG ISSUES TOOLS PARTICIPATE POLICY PRESS REPORTING CONTACT

MAKING GOVERNMENT ACCOUNTABLE & TRANSPARENT

Political Party Time

Which candidates are fundraising and where

Check it out

Enjoy the work we do at the Sunlight Foundation? donate

learn

tools

Technology can create more open, accountable governments. Stay up to date on how we are changing the culture in Washington. Read about the latest in political influence, campaign finance and lobbying news from the Sunlight Reporting Group.

Our projects bring important, government data to you. Start your search with Influence Explorer, Scout or Capitol Words. Keep tabs on Congress and state officials on your smartphone. Check out innovative tech from Sunlight Labs and our APIs.

Obiettivi: la Sunlight Foundation è un'organizzazione no-profit che ha come obiettivo il finanziamento di progetti orientati a rendere trasparente l'attività del Congresso americano.

Come funziona: Sunlight Foundation non è un singolo servizio ma un ente finanziatore di diverse esperienze orientate alla trasparenza dell'attività parlamentare, lavorando particolarmente nelle aree del tracciamento dell'influenza sui lavori parlamentari, del funzionamento interno del parlamento stesso, del tracciamento dell'attività legislativa e delle politiche pubbliche, della produzione di applicazioni per piattaforme mobili. Oltre a un comitato scientifico costituito da persone note nel mondo dell'innovazione tecnologica, come Lawrence Lessing (creatore delle licenze Creative Commons) e Yochai Benkler (studioso della produzione tra pari presso l'Harvard University), la Sunlight Foundation finanzia progetti che impieghino le tecnologie digitali per costruire e rendere accessibili banche dati che descrivono l'attività parlamentare. Esempi di tali applicazioni riguardano il tema dell'influenza, ad esempio con la possibilità offerta da Poligraf di verificare le fonti di finanziamento dell'attività politica di persone citate in articoli di giornale, partendo semplicemente dall'URL dell'articolo stesso. Altri esempi si focalizzano sull'attività parlamentare, come a esempio Politwoops, che raccoglie i "tweet" cancellati dagli account ufficiali dei politici, oppure Scout, che permette ai cittadini di essere informati sulle azioni che i parlamentari compiono in relazione a temi predefiniti o a specifiche proposte legislative.

OPENPOLIS

Associazione senza scopo di lucro, attiva a Roma.

<http://www.openpolis.it/>

ASSOCIAZIONE
openpolis

Associazione - Campagne - Progetti - Dossier - Open blog - Sostienici

English Version

Il Re è nudo!
Noi te lo dimostriamo.

Per continuare a donarti
trasparenza donaci il tuo **5XMILLE**
9 7 5 3 2 0 5 0 5 8 6

voisietequi

Test di orientamento elettorale: scopri a quali liste sei più vicino in base ai programmi elettorali e alle dichiarazioni pubbliche dei leader prima delle elezioni. Edizione Politiche 2013.

openmunicipio

La piattaforma web nazionale per monitorare, informarsi e partecipare alla vita politica della propria città. (Con dati politico-amministrativi ufficiali dei comuni aderenti)

openpolitici

La piattaforma web per conoscere, monitorare e seguire i politici eletti, dal più piccolo comune al parlamento europeo. (Con dati ufficiali del Ministero dell'Interno, Parlamento italiano)

openparlamento

La piattaforma web per informarsi, monitorare e intervenire nei lavori quotidiani del parlamento italiano. (Con dati ufficiali del Ministero dell'Interno, Camera e Senato)

CAMERE APERTE 2013

RAPPORTO SULL'ATTIVITÀ
DEL PARLAMENTO
NELLA XVI LEGISLATURA
APRILE 2010 / DICEMBRE 2012
Camere aperte 2013, rapporto
sull'attività del Parlamento italiano nella
XVI Legislatura.
Collegato all'indice di produttività
parlamentare. Scarica il file (pdf).

Ma la trasparenza funziona davvero? Proviamo? (24.5.2013)

Il piano d'azione per l'OpenGov al vaglio della società civile (16.5.2013)

Sei un visual designer e vuoi entrare nella crew di Openpolis? (15.5.2013)

#ParlamentoCasadiVetro: spingiamo Deputati e Senatori ad aderire (13.5.2013)

Roma: aperte le iscrizioni al corso di Open Data Journalism promosso da

openpolis: RT @GianlucaSgueo: Vi interessa il #lobby? siete su #Twitter? 10 profili da seguire <http://t.co/4EG4aD5orf> @plpetrillo @buzzico @dottorg @o... (24.5.2013)

openpolis: RT @PPolicy_News: #Lobby, Palazzo Chigi a lavoro su un nuovo regolamento <http://t.co/pBtbFgSyQ8> @openpolis (24.5.2013)

openpolis: RT @Porfirogenita: Grande opera quella di "monitoraggio" --> @openpolis (24.5.2013)

Sei un giovane visual designer e vuoi metterti alla prova su un'esperienza forma... (15.5.2013)

#ParlamentoCasadiVetro: spingiamo Deputati e Senatori che non hanno aderito a fa... (14.5.2013) (13.5.2013)

Obiettivi: Openpolis promuove la trasparenza dell'attività della politica professionale attraverso la costruzione di specifiche piattaforme web e la produzione di un rapporto annuale.

Come funziona: Openpolis è un'associazione che promuove quattro piattaforme web e un rapporto annuale che si pongono l'obiettivo di rendere più trasparente l'attività dei politici, siano essi parlamentari o amministratori locali, e di incentivare la partecipazione democratica. Nello specifico, tre tra le piattaforme proposte da Openpolis, ovvero OpenMunicipio, OpenPolitici, OpenParlamento e OpenBilanci, si basano su informazioni pubblicamente disponibili (cosiddetti OpenData) per permettere al corpo elettorale di monitorare l'attività dei propri rappresentanti. Il lavoro sugli OpenData è quello che permette a OpenPolis di produrre anche un rapporto annuale, "Camere Aperte" nel quale vengono individuati anche strumenti di valutazione dell'attività parlamentare, come il noto "Indice di produttività parlamentare". A livello tematico, OpenRicostruzione monitora e apre al dibattito pubblico il processo di ricostruzione dell'Emilia Romagna post-terremoto. Un ulteriore strumento offerto da Openpolis è "Voi siete qui", un "test di orientamento elettorale" che permette agli elettori di posizionarsi nello spettro politico partendo da una serie di scelte politiche costruite sulla base dei programmi elettorali e delle dichiarazioni pubbliche dei principali leader politici. L'ultimo dei servizi che Openpolis sta elaborando è OpenAction, in collaborazione con ActionAid, che si propone di certificare il processo di costruzione online di petizioni.

2.4 CONSULTAZIONE

La relazione tra istituzioni pubbliche e cittadinanza non si articola solo in relazione al livello dell'informazione disponibile, ma può arricchirsi di un dialogo che le istituzioni cercano di instaurare con la cittadinanza partendo dalla capacità dei cittadini di portare dati, informazioni e punti di vista.

Se l'attività parlamentare permette già alle istanze della cittadinanza di essere rappresentate, sia per il tramite dei partiti, sia attraverso forme di democrazia diretta come le leggi di iniziativa popolare, l'emergere delle tecnologie digitali può o semplificare tali processi o permettere l'instaurazione di nuove relazioni.

Pertanto, questa sezione presenterà dei casi sia di estensione di attività consolidate nelle democrazie parlamentari, come la presentazione di petizioni o di proposte di legge, sia di nuove pratiche di relazione facilitate dalle tecnologie digitali, come la raccolta di idee e suggerimenti dalla cittadinanza, la possibilità per la cittadinanza di segnalare problematiche specifiche e vere e proprie attività di consultazione su larga scala.

PETIZIONI (Parlamento Europeo)

Piattaforma promossa dal Parlamento Europeo.

<http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/it/00533cec74/Petitions.html>



Parlamento Europeo / **Tutto sul Parlamento**

Al vostro servizio

Poteri e funzioni

Organizzazione e funzionamento

Diritti umani

Il Parlamento nel passato

Cerca in "Tutto sul Parlamento"



Restare informati | Servizio informazioni per i cittadini | Accesso ai documenti | Il Parlamento vicino al cittadino | Media sociali | La Biblioteca
Il Parlamento e il Trattato di Lisbona | Note sintetiche sull'UE | Protezione dei dati

La vostra voce | **Petizioni** | Mediatore europeo | Iniziativa dei cittadini | Mediatore europeo per i casi di sottrazione di minori | Agorà | Eurobarometro

Lavorare al Parlamento | Tirocini | Visite di studio | Assunzioni

Contratti e sovvenzioni | Gare d'appalto | Appalti aggiudicati | Sovvenzioni | Sovvenzioni ai partiti politici e alle fondazioni

Gruppi d'interesse | Panoramica

Petizioni

Uno dei diritti fondamentali dei cittadini europei:

qualsiasi cittadino può esercitare in qualsiasi momento il **diritto di presentare una petizione** al Parlamento europeo, individualmente o in associazione con altri, ai sensi dell'articolo 227 del trattato sul funzionamento dell'Unione europea.

Qualsiasi cittadino dell'Unione europea o residente di uno Stato membro può presentare una petizione al Parlamento europeo, individualmente o in associazione con altri, su una materia che rientra nel campo d'attività dell'Unione europea e che lo concerne direttamente. Il diritto di petizione, garantito dal trattato, è riconosciuto anche alle società, organizzazioni o associazioni con sede sociale nell'Unione europea.

Una petizione può assumere la forma di una denuncia o di una richiesta e può fare riferimento a questioni d'interesse pubblico o privato.

La petizione può contenere una richiesta personale, un reclamo o un'osservazione riguardo all'applicazione della normativa comunitaria o invitare il Parlamento europeo a pronunciarsi su una determinata questione. Queste petizioni offrono al Parlamento europeo la possibilità di richiamare l'attenzione su eventuali violazioni dei diritti

Condividi



★ Aggiungi ai preferiti

📧 Iscriviti alla nostra newsletter

In che modo si può presentare una petizione?

Vi sono **due possibilità** :

- invio postale
- invio on line mediante apposito formulario elettronico

La petizione deve essere esaustiva e

Obiettivi: il Parlamento Europeo mette a disposizione questo strumento per dare la possibilità ai cittadini di presentare delle petizioni, che verranno poi presentate alla Commissione per le Petizioni del Parlamento Europeo.

Come funziona: può presentare una petizione qualsiasi cittadino dell'Unione Europea, qualsiasi persona residente in uno Stato membro dell'Unione Europea, qualsiasi membro di una associazione, società o organizzazione (persona fisica o giuridica) con sede sociale in uno Stato membro dell'Unione Europea. Le petizioni possono riguardare argomenti quali: i diritti in quanto cittadini europei ai sensi dei trattati, le questioni ambientali, la protezione dei consumatori, la libera circolazione di persone, merci e servizi e il mercato interno, l'occupazione e la politica sociale, il riconoscimento delle qualifiche professionali, altre questioni connesse all'attuazione della legislazione dell'Unione Europea.

Per presentare una petizione è sufficiente compilare una form online. E' importante sottolineare che le petizioni online riguardano solo iniziative singole, poiché, per ora, non è ancora attivo uno strumento per raccogliere petizioni in modo collettivo (ad esempio, tramite firme). Dopo l'invio della petizione, la Commissione per le Petizioni la prenderà in consegna, dichiarandola per prima cosa "ricevibile" o "non ricevibile" (a seconda del contenuto e della forma). Se

dichiarata “non ricevibile”, la petizione non viene discussa dalla Commissione, mentre se è dichiarata “ricevibile”, la Commissione può³:

- chiedere alla Commissione Europea di avviare un’indagine preliminare e fornire informazioni riguardo al rispetto della legislazione comunitaria pertinente o contattare SOLVIT⁴;
- deferire la petizione ad una delle Commissioni del Parlamento Europeo con richiesta di informazioni o di ulteriori azioni (una Commissione parlamentare può ad esempio tenere conto di una petizione nell’ambito delle proprie attività legislative);
- in casi eccezionali, elaborare e presentare una relazione completa al Parlamento da sottoporre a votazione in Aula o effettuare un sopralluogo informativo nel paese o nella regione in questione e pubblicare una relazione della Commissione contenente le sue osservazioni e raccomandazioni;
- compiere qualsiasi altro passo giudicato opportuno per risolvere un determinato problema o fornire una risposta adeguata al firmatario della petizione.

Note

3 Fonte: <http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/it/00533cec74/Petitions.html>

4 Per maggiori informazioni vedere: <http://www.politicheeuropee.it/attivita/17379/solvit>

YOURVOICE

Piattaforma promossa dalla Commissione Europea.

http://ec.europa.eu/yourvoice/consultations/index_it.htm



Mapa del sito | Informazioni sul sito | Note legali | Contatti | Cerca | italiano (it)

Commissione europea

Commissione europea > La vostra voce in Europa > Consultazioni

Consultazioni aperte

Pagina iniziale **Consultazioni** Dibattiti Altri strumenti

<i>Azione per il clima:</i> Consultazione sull'accordo internazionale del 2015 sui cambiamenti climatici: definire una politica internazionale per il clima oltre il 2020	26.03.2013 – 26.06.2013 Maggiori informazioni
<i>Mercato interno:</i> Consultation on the Green paper on the long-term financing of the European economy	25.03.2013 – 25.06.2013 Maggiori informazioni
<i>Affari marittimi e pesca:</i> Strumenti giuridici degli aiuti di Stato nel settore della pesca	25.03.2013 – 17.06.2013 Maggiori informazioni
<i>Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie:</i> Consultazione pubblica sull'indipendenza degli organismi di regolazione dell'audiovisivo	22.03.2013 – 14.06.2013 Maggiori informazioni
<i>Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie:</i> Consultazione pubblica sulla relazione indipendente del Gruppo di Alto Livello sulla libertà e il pluralismo dei media	22.03.2013 – 14.06.2013 Maggiori informazioni
<i>Concorrenza:</i> Progetto di regolamento relativo agli aiuti d'importanza minore (regolamento <i>de minimis</i>)	20.03.2013 – 15.05.2013 Maggiori informazioni

Vedi anche:

- le [consultazioni chiuse](#)
- le [consultazioni divise per settore](#)

Obiettivi: Yourvoice è uno spazio all'interno del sito della Commissione Europea dove i cittadini possono partecipare attivamente al processo politico europeo tramite strumenti di Consultazione, Dibattito e servizi di consulenza e informazione.

Come funziona: all'interno dello spazio dedicato alle Consultazioni i cittadini trovano una lunga lista di Consultazioni, postate dalla Commissione Europea ed etichettate secondo i campi di appartenenza specifici. Ogni Consultazione presenta delle voci di menù comuni: target di utenti, campo di appartenenza, obiettivi, periodo e modalità di partecipazione. Le modalità di partecipazione sono quindi diverse da caso a caso ed è difficile quindi risalire a tipologie di partecipazione fisse: molte chiedono solamente di mandare una e-mail, alcune rimandano ad una pagina con un questionario, altre chiedono di sottoscrivere la propria Associazione, Impresa, ecc... ai registri di trasparenza prima di poter partecipare. Inoltre, alcune si riferiscono a singoli cittadini, altre ad Organizzazioni e Associazioni, altre a Enti pubblici. Dopo aver mandato il proprio contributo, esso può essere reso pubblico immediatamente, pubblicato dopo un certo lasso di tempo, oppure può rimanere privato, dipende dalle condizioni di ciascuna Consultazione, sempre comunque sotto le Informazioni Legali Generali del sito.

WE THE PEOPLE

Piattaforma promossa dalla Casa Bianca degli Stati Uniti d'America.

<http://petitions.whitehouse.gov/>

The screenshot shows the top section of the 'We the People' website. At the top, it features the 'the WHITE HOUSE PRESIDENT BARACK OBAMA' logo with a star rating and a 'Get Email Updates | Contact Us' link. Below this is a navigation bar with links for 'BLOG', 'PHOTOS & VIDEO', 'BRIEFING ROOM', 'ISSUES', 'the ADMINISTRATION', 'the WHITE HOUSE', and 'our GOVERNMENT'. The main header area has the 'WE the PEOPLE' logo and the tagline 'YOUR VOICE IN OUR GOVERNMENT'. A green bar below contains navigation buttons: 'CREATE A PETITION', 'OPEN PETITIONS', 'RESPONSES', and 'HOW & WHY', along with 'Log in | Create an Account'. The main content area features a large image of the White House dome with the text 'Giving all Americans a way to engage their government on the issues that matter to them. Get Started'. To the right, there is a 'Featured Petition Responses' section with a 'SEE ALL' link and a list of four featured petitions: 'A Message from President Obama about Your Petition on Reducing Gun Violence', 'Combatting Online Piracy while Protecting an Open and Innovative Internet', 'Building a 21st Century Immigration System', and 'Repealing the Discriminatory Defense of Marriage Act'.

Obiettivi: la Casa Bianca mette a disposizione una piattaforma che permette a chiunque (sopra i 13 anni) di lanciare petizioni online.

Come funziona: per poter partecipare, lanciare una petizione o firmarne una già proposta, una persona deve attivare un account e registrarsi alla piattaforma. La procedura di creazione di una petizione è semplice: bisogna scegliere un titolo, una descrizione, le parole chiave e gli ambiti interessati. Il secondo passaggio chiede all'utente di verificare se esista già una petizione simile; per far questo il sistema presenta quelle petizioni che hanno una similarità di titolo e di ambiti. L'utente può quindi decidere di non creare una nuova petizione per firmarne una simile, oppure può andare avanti con la creazione e pubblicazione della propria. Ogni petizione ha un dato limite temporale nel quale può raccogliere firme (che varia a seconda delle decisioni degli amministratori). Il creatore della petizione, così come coloro che la firmano, possono pubblicizzarla all'interno di social network, forum e siti Internet tramite un link specifico. Dopo aver raggiunto le 100.000 firme, la petizione in questione verrà presa in considerazione dall'ufficio addetto all'interno dell'amministrazione della Casa Bianca e verrà in seguito pubblicata sulla piattaforma una risposta.

E-PETITIONS (Regno Unito)

Piattaforma promossa dal Parlamento britannico.

<http://epetitions.direct.gov.uk/>



[▶ Home](#) [▶ Accessibility](#)

e-petitions – create and sign petitions online

Search for an e-petition to sign

Search ▶

[▶ View all e-petitions](#) [▶ View e-petitions by government department](#)

Trending e-petitions

Most active e-petitions in the last hour. Page last updated 09:46 GMT.

[Save Mallory Park Circuit](#)

42

[Stop the badger cull](#)

40

Obiettivi: E-petitions è una piattaforma che consente ai cittadini britannici di lanciare petizioni online. Le petizioni che raggiungono più di 100.000 firme vengono sottoposte a dibattito nella House of Commons (una delle due Camere del Parlamento britannico).

Come funziona: alla piattaforma possono partecipare tutti i cittadini britannici residenti nel Regno Unito. Il cittadino può lanciare la sua petizione riguardante qualsiasi richiesta o suggerimento rivolto al governo britannico, iscrivendosi con nome, cognome e e-mail. Ogni petizione deve essere associata al dipartimento di governo corrispondente; in questo modo all'interno della piattaforma si mantiene un ordine tematico delle petizioni.

Entro una settimana dall'invio della petizione, un addetto accetterà o rifiuterà la pubblicazione della stessa, verificando se essa va contro ai termini e condizioni di utilizzo e se la richiesta o il suggerimento proposto sono già presenti in qualche altra petizione.

Ogni petizione ha una validità di un anno, nel quale l'autore della stessa può pubblicizzarla su social network per cercare di raccogliere almeno 100.000 firme, che rappresentano la soglia dopo la quale la petizione verrà presa in considerazione dalla House of Commons.

SENSOR CIVICO

Piattaforma promossa dal Consorzio dei Comuni Trentini.

<http://www.sensorcivico.it/>



LA TUA VOCE VERSO L'AMMINISTRAZIONE
A TE LA PAROLA

Home Segnalazioni Info Registrati / Accedi

sensoRcivico

La piattaforma sensoRcivico si propone di mettersi in ascolto dei cittadini, raccogliendo da varie fonti e con varie modalità o suggerimenti, osservazioni e segnalazioni sulla vita del territorio in tutti i suoi diversi ambiti (turismo, inquinamento, viabilità ecc). Al giorno d'oggi infatti è molto diffusa l'abitudine a condividere pensieri e opinioni sul web, sia attraverso i personal computer che attraverso dispositivi telefonici mobili... [continua](#)

Contenuto della piattaforma



Segnalazioni per categoria

Categoria	Percentuale
Altro	18.8%
Ambiente e territorio	21.8%
Commercio e negozi	20.6%
Cultura, turismo e t...	
Lavori pubblici	
Mobilità e trasporti	

Segnalazioni per tipologia

Tipologia	Percentuale
Reclamo	20.6%
Segnalazione	63%
Suggerimento	

Ultimi aggiornamenti

Suggerimento: Supporti per biciclette In carico

foto non disponibile

Servizi al cittadino

Trento, Via Antonio da Trento

28.03.2013 09:51

utente2013

La segnalazione è stata aggiornata dall'amministratore, 28.03.2013 10:01

Aggiungi segnalazione

Aggiungi segnalazione

Inserisci i dettagli della segnalazione

Tipo* **Scegli**

Categoria* **Scegli**

Obiettivi: SensorCivico ha come obiettivo quello di raccogliere segnalazioni, osservazioni o suggerimenti, dalla cittadinanza.

Come funziona: già dall'homepage di SensorCivico è possibile inoltrare messaggi alle pubbliche amministrazioni coinvolte (il Consorzio dei Comuni Trentini). I messaggi possibili sono di tre tipologie diverse: segnalazione, reclamo, suggerimento; sono poi assegnabili a nove diverse categorie, dalla sicurezza pubblica al lavoro, dalla cultura all'ambiente. Come nel caso di FixMyStreet [vedi pag. 32], sono presenti funzioni di geolocalizzazione della segnalazione, così come descrizioni aggregate delle tipologie di segnalazioni.

CORNWALL CONVERSATION PANEL

Servizio promosso dal Cornwall Council.

<http://www.cornwall.gov.uk/default.aspx?page=29321>

The screenshot shows the Cornwall Council website. At the top, there is a navigation bar with links for Accessibility, Contact Us, Site Map, Help, and A-Z. Below this is the Cornwall Council logo and a search bar. The main content area features a breadcrumb trail: Home Page > Council and democracy > Cornwall Conversations Panel. The page title is "Cornwall Conversations Panel" with a last updated date of 03/01/2013. There are links to "Add to My Bookmarks" and "Subscribe". A central graphic shows a cluster of purple circles of varying sizes, with the text "Cornwall Conversations Panel" next to it. Below the graphic, there is a call to action: "Join our Cornwall Conversations Panel and help us to understand residents' priorities and preferences by giving us your feedback, ideas and views on how we deliver our services." This is followed by a paragraph: "We would be seeking to regularly ask you about your views on how satisfied you are with the public services you receive." and another paragraph: "A number of residents have already signed up to the Cornwall Conversations Panel and agreed to share their opinions on issues of importance in Cornwall ranging from the environment to adult social care and roads." On the right side, there are several utility boxes: "My area" with a location pin icon, "A-Z of services" with an alphabetical grid, "My Bookmarks" with an "Edit | Help" link, and "Contact" with a link to "Join the panel online".

Obiettivi: Il Cornwall Conversation Panel ha come obiettivo quello di fornire indicazione al Cornwall Council in merito alla visione che i residenti hanno dei servizi pubblici.

Come funziona: il sistema non si basa su una vera e propria piattaforma web, ma su questionari somministrati ad un panel di cittadini. I cittadini possono aderire in maniera volontaria al panel (attualmente composto di circa 500 persone). I risultati dei questionari somministrati al panel non hanno valore statistico, ma sono pensati per fornire al Cornwall Council indicazioni di massima. Secondo il Council i risultati dei panel aiuteranno a identificare particolari problematiche ed esigenze all'interno della comunità, e fornire opinioni su come migliorare i servizi.

ALL OUR IDEAS

Progetto di ricerca americano nato nel 2010 da un gruppo di ricerca del dipartimento di sociologia di Princeton. Il progetto è finanziato attraverso Grant da Google, The National Science Foundation, The World Bank e dal Center For Information Technology dell'Università di Princeton.

www.allourideas.org

Bringing survey research into the digital age.

Mix core ideas from survey research with new insights from crowdsourcing.
Add a heavy dose of statistics. Stir in a bit of fresh thinking. Enjoy.

Try a Wiki Survey

Create a Wiki Survey

HOW A WIKI SURVEY WORKS



Create

Start with a question and some seed ideas, and you can create a wiki survey in moments.



Participate

The participants you invite will enjoy our simple process of voting and adding new ideas.



Discover

The best ideas will bubble to the top using our system that is open, transparent, and powerful.

Obiettivi: All Our Ideas è progetto di ricerca che vuole sviluppare una nuova forma di sondaggio wiki [vedi glossario] integrando metodologie diverse che permettano la raccolta di grandi quantità di dati open e insieme l'emersione e valorizzazione di nuove idee e informazioni.

Come funziona: All Our Ideas è uno strumento open source [vedi glossario] che permette di realizzare con sondaggi online raccolte di dati social attraverso una combinazione di metodi quantitativi e qualitativi. Chi lancia un sondaggio attraverso una domanda (ad es. Quale sistema elettorale preferite?) inserisce una serie iniziale di risposte e il sito propone a chi partecipa al sondaggio una combinazione di scelte tra due delle risposte presenti. I votanti a loro volta possono proporre nuove risposte al quesito e contestare una risposta proposta motivando il giudizio. Il sistema presenta le risposte valorizzando quelle più votate. Inoltre è possibile, grazie alle API [vedi glossario] fornite, creare un proprio sito che integri lo strumento.

FIXMYSTREET

Piattaforma promossa da My Society, organizzazione no-profit fondata nel Regno Unito nel 2003. Fino ad ora le segnalazioni dichiarate sono 284,196.

<http://www.fixmystreet.com/>

The screenshot shows the FixMyStreet website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Report a problem', 'Your reports', 'All reports', 'Local alerts', and 'Help'. The 'mysociety' logo is also present, along with 'DONATE' and 'OUR SITES' buttons. Below the navigation bar is the FixMyStreet logo, which consists of a wrench icon and the text 'FixMyStreet'. The main heading reads 'Report, view, or discuss local problems' with a subtext '(like graffiti, fly tipping, broken paving slabs, or street lighting)'. A form prompts the user to 'Enter a nearby UK postcode, or street name and area:' with an example 'e.g. 'B2 4QA' or 'Tib St, Manche' and a 'GO' button. Below the form, there are statistics: '3,475 reports in past week', '5,404 fixed in past month', and '284,196 updates on reports'. To the right, there is a section titled 'Recently reported problems' with a list of items: 'Hedge Blocking Path' (08:22 today), 'Television Dumped' (08:19 today), 'Broken Surface' (08:15 today), 'Discharge of water onto the highway' (08:13 today), and 'Rubbish dumped on pavement' (07:55 today). Each item has a small thumbnail image.

Obiettivi: FixMyStreet ha come obiettivo quello di raccogliere segnalazioni da parte dei cittadini su problemi alle strade pubbliche, per poi segnalarli alle pubbliche amministrazioni competenti.

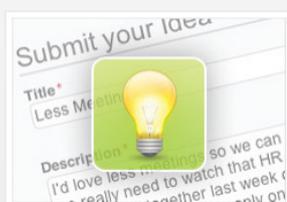
Come funziona: FixMyStreet permette ai cittadini di segnalare problemi sulle strade pubbliche, come buche, semafori non funzionanti, ecc... Le modalità di inserimento partono dalla geolocalizzazione [vedi glossario], tramite codice postale, nome di una strada o area, del problema segnalato, per poi permettere al cittadino di fornire dettagli sul problema riscontrato. Successivamente, il gruppo di lavoro di FixMyStreet si preoccupa di inoltrare le segnalazioni alle pubbliche amministrazioni competenti. L'esperienza ha una notevole vitalità e ha successo con centinaia, a volte migliaia, di segnalazioni ogni settimana. Un'ulteriore funzionalità da evidenziare è l'utilizzo dell'email, con la notifica ai cittadini che sottomettono una segnalazione dei contatti dei funzionari pubblici da contattare. FixMyStreet è stato preso ad esempio da diverse amministrazioni locali italiane, come: Genova, Venezia e Udine.

IDEASCALE

La piattaforma è di proprietà di una *software house* americana di base a Berkeley, nasce nel 2009.

<http://ideascale.com/>

How it works



Users Submit Ideas

Let your loyal customers send you feedback when they're most inspired. You'll find answers to questions before you even thought to ask.

[View Screen Shot](#)



Others Vote On The Ideas

Watch a community form around your brand as people start discussing and voting for ideas. You'll begin to understand your customers.

[View Screen Shot](#)



The Best Ideas Bubble Up

See the most valuable ideas rise to the top. You'll solve problems and steer innovation knowing what your community really wants.

[View Screen Shot](#)

“...New social networking technologies can be used to solve down-to-earth human needs, by enlisting millions of Americans in service to the country.”



Craig Newmark
craigslist.org

Obiettivi: IdeaScale è una piattaforma che permette ad aziende, organizzazioni, istituzioni pubbliche di creare un proprio spazio nel quale chiedere *feedback* e nuove idee ai propri portatori di interesse, tramite il web. Ogni utente, poi, può votare le idee e le proposte degli altri.

Come funziona: Ogni azienda o associazione può registrarsi alla piattaforma (l'iscrizione ha un costo crescente per unità di tempo e per funzionalità attivate) e creare una pagina in cui gli utenti possono inserire nuove idee e proposte; allo stesso tempo gli utenti possono votare e commentare le idee e proposte degli altri utenti. Così facendo, le idee più votate raggiungono i vertici della classifica della pagina, informando il titolare della pagina su quali siano le richieste più significative dei portatori di interesse.

Le idee inviate possono essere pubbliche o private, come anche la votazione e i commenti alle stesse. IdeaScale è già stato usato da molti marchi noti (Mozilla, NASA, Redhat, Microsoft) per ricevere *feedback* dai propri utenti. La piattaforma è stata lanciata insieme a *Open Government Initiative* di Barack Obama. In Italia, si segnala l'utilizzo di Ideascale da parte del MIUR in occasione di diverse consultazioni pubbliche. Nel primo anno dalla nascita IdeaScale è stata adottata da 23 agenzie federali tra cui l'ufficio del Presidente degli Stati Uniti.

2.5 COINVOLGIMENTO ATTIVO NELLA DELIBERAZIONE

La diffusione di Internet e l'avvento delle tecnologie Web 2.0 e delle pratiche di social networking, che fanno leva sulla partecipazione attiva degli utenti alla produzione di informazione e sulla collaborazione tra persone, ha inevitabilmente ispirato idee di cambiamento in vari aspetti delle forme di governo.

Internet ed il Web 2.0 non solo possono consentire un maggiore coinvolgimento dei cittadini, ma permettono potenzialmente di abbattere alcune barriere alla partecipazione, quali ad esempio quella geografica o quella anagrafica. L'accesso alla rete e la possibilità di utilizzare strumenti sempre più interattivi consente infatti di pensare ad un maggiore coinvolgimento dei cittadini in varie attività legate al governo della cosa pubblica. Del resto la stessa idea di un maggiore coinvolgimento dei cittadini alla cosa pubblica affonda le sue radici nei valori politici della democrazia ed in particolare della democrazia partecipativa (Milakovich, 2010). Tali pratiche possono assumere la forma di legislazione partecipativa, di bilancio partecipativo e di cambiamenti in chiave partecipativa del processo deliberativo nel suo complesso. A queste tre pratiche sono dedicate le sottosezioni seguenti, riportando alcuni esempi particolarmente significativi.

2.5.1 COLEGISLAZIONE O LEGISLAZIONE PARTECIPATIVA

Un aspetto chiave della partecipazione dei cittadini al governo è legata alla possibilità di prendere parte in maniera pro-attiva alle attività legislative. Secondo l'OCSE/OECD (2001) il coinvolgimento diretto dei cittadini ai processi legislativi deve essere visto come una buona pratica, che mette in moto processi positivi a vari livelli: essa può fornire al corpo legislativo elementi conoscitivi, soluzioni e prospettive per migliorare la formulazione delle leggi. Al contempo incentivare la partecipazione diretta dei cittadini alla formulazione legislativa consente di incrementare il rapporto fiduciario tra rappresentanti e rappresentati. È chiaro che l'avvento delle nuove tecnologie (Internet e Web 2.0) non solo apre nuove opportunità per la partecipazione attiva alla legislazione, ma pone i governi di fronte al fatto che vi è aspettativa da parte dei cittadini in merito al loro coinvolgimento attraverso le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. Questo aspetto è evidenziato in maniera chiara ad esempio nell'eGovernment Action Plan 2011-2015 della Digital Agenda for Europe, dove si ricorda che il rafforzamento del ruolo degli utenti dovrà essere una caratteristica chiave di nuovi servizi di e-government [vedi glossario] e che ormai gli utenti sempre più si

aspettano di ricevere servizi che siano progettati intorno alle loro esigenze e che siano sviluppati in diretta collaborazione con loro. Una delle priorità indicate nel documento è poi proprio quella del coinvolgimento dei cittadini alla formulazione delle policy: *Priority 1.5: Involvement of citizens and businesses in policy.*

Di seguito sono presentati alcuni esempi di Legislazione Partecipativa. Questi esempi illustrano alcune delle dinamiche possibili del processo, ma in nessun modo esauriscono la possibile casistica. Sono tra loro molto diversi per quanto concerne il percorso di partecipazione dei cittadini, ma hanno in comune il richiamo esplicito a far giungere ai rappresentanti politici il punto di vista dei cittadini e le soluzioni che i cittadini intravedono per i problemi della cosa pubblica.

ARS E-DEMOCRACY

Piattaforma promossa dall'Assemblea Regionale Siciliana.

<http://www.ars.sicilia.it/edem/default.jsp>



Obiettivi: ARS e-democracy è una funzione sperimentale di partecipazione del cittadino, delle associazioni di categoria, amministratori pubblici e privati degli operatori del diritto ecc..., all'attività legislativa del Parlamento siciliano.

Come funziona: l'iniziativa consente ai cittadini (ed agli altri attori interessati) di compiere una serie di azioni, tra cui la facile consultazione dei disegni di legge, la possibilità di esprimere giudizi o modifiche ai disegni di legge, fino alla possibilità di proporre nuove iniziative di legge. L'interfaccia non sembra di facile utilizzo ed il percorso di interazione si presenta tortuoso in alcuni passaggi. È interessante tuttavia l'idea che vi sia una forma di comunicazione pressoché diretta da cittadino a parlamentare. Il parlamentare può infatti consultare tutte le proposte inviategli dai cittadini e può rispondere utilizzando le funzionalità della piattaforma. I cittadini possono esprimere giudizi attraverso sistemi di voto/rating sulla utilità delle leggi proposte e su quanto siano favorevoli. Quindi, in principio questa esperienza può collocarsi nell'ambito della co-legislazione, anche se è ancora difficile valutarne l'impatto pratico.

PARTICIPACION CIUDADANA

Piattaforma di partecipazione promossa dall'Assemblea Nazionale della Repubblica dell'Ecuador.

<http://participacion.asambleanacional.gob.ec/>

YO VISITO MI CASA LEGISLATIVA
¡Queremos estar más cerca de la ciudadanía! En cada provincia cuentas con un sitio de encuentro. Un espacio de convocatoria...
[Leer más ..](#)
Selecciona tu casa

LA ASAMBLEA ME VISITA CON EL PEC
El Punto de Encuentro Ciudadano es una moderna unidad móvil, montada sobre un Bus tecnológicamente equipado, mantiene un contacto directo con la ciudadanía...
[Leer más ..](#)

VISTAS GUIADAS A LA ASAMBLEA NACIONAL
La Asamblea Nacional invita a las organizaciones sociales, instituciones educativas, turistas, y a toda la ciudadanía a visitar la Sede Legislativa.
[Leer más ..](#)

YO ME INFORMO
Santo Domingo de los Tsáchilas festeja 5 años de provincialización.
El Bus Interactivo de la Asamblea Nacional está presente en la feria Expo Tsáchila en la ciudad de Santo Domingo. Con la presencia de la Asambleísta Mary Verdegá, el punto de encuentro ciudadano recibe a los visitantes de la feria para informales sobre los beneficios de PARTICIPACIÓN CIUDADANA.
noviembre 2012
[Me piace](#) [Twitter](#)

Obiettivi: il sito di Participacion Ciudadana ha come obiettivo quello di costruire relazioni tra la cittadinanza e l'assemblea legislativa.

Come funziona: il sito non è specificatamente una piattaforma di partecipazione ma un sito informativo sulle possibilità di relazione tra la cittadinanza e l'Assemblea Nazionale. In particolare, vengono presentate le "case legislative", ovvero dei punti di contatto dislocati in ogni provincia che permettono ai cittadini di presentare istanze da sottoporre all'assemblea legislativa, le unità mobili di contatto equipaggiate su autobus che si muovono sul territorio ecuadoriano, e le visite guidate all'Assemblea Nazionale. Vengono inoltre illustrate le altre modalità di relazione possibili, come l'essere coinvolti in sessioni di ascolto della cittadinanza presso l'Assemblea Nazionale stessa, o assistere ai lavori delle Commissioni parlamentari e ai dibattiti che hanno luogo nel parlamento.

SENADOR VIRTUAL

Piattaforma di partecipazione al processo legislativo promossa dal Senato della Repubblica del Cile.

<http://www.senadorvirtual.cl/>

The screenshot displays the 'SENADOR VIRTUAL' website interface. At the top, there is a navigation menu with links: Portada, Presentación, Manual de uso, Inscripción, Contáctenos, and Proyectos votados. The main heading is 'PROYECTOS EN DISCUSIÓN'. Below this, there are two sections: 'EN DISCUSIÓN GENERAL' and 'EN DISCUSIÓN PARTICULAR'. The 'GENERAL' section contains a table of bills with columns for 'N° boletín', 'Nombre', and 'Periodo de discusión' (Desde and Hasta). Each row includes a red 'VOTAR' button. The 'PARTICULAR' section is currently empty. To the right of the table is a login form with fields for 'USUARIO' and 'CONTRASEÑA', and a '¿No está registrado? Hágalo aquí' link. A '332900 visitas' counter is visible below the table. At the bottom, there is a footer with 'SENADOR VIRTUAL' and 'LEGISLACIÓN INTERACTIVA'.

N° boletín	Nombre	Periodo de discusión	
		Desde	Hasta
8531-06	Tipifica como delito la entrega de regalos y dádivas por parte de los candidatos a elección popular.	11/01/2013	25/04/2013
8762-07	Permite sufragar a los 16 años en elecciones que indica.	09/01/2013	23/04/2013
8559-03	Obliga a establecer sistema de eliminación de datos instantáneo de deudores que hayan pagado sus obligaciones.	11/12/2012	25/04/2013
8602-03	Somete la sobreventa de pasajes aéreos a la Ley sobre Protección de los Derechos de los Consumidores.	07/12/2012	23/04/2013
8680-07	Rebaja la edad para ser ciudadano a 16 años y permite votar en elecciones municipales a los 14 años.	04/12/2012	24/04/2013

Obiettivi: la piattaforma Senador Virtual permette ai cittadini di commentare i progetti di legge principali in discussione al Senato della Repubblica del Cile, per raccogliere commenti da parte dei cittadini.

Come funziona: Senador Virtual si propone di raccogliere suggerimenti dalla cittadinanza. La consultazione dei materiali disponibili è libera, mentre la possibilità di votare le proposte di legge in discussione è limitata agli utenti registrati. Il sistema è di particolare interesse in quanto fornisce, per ogni proposta di legge in discussione, riferimenti alla Biblioteca del Congresso Nazionale e un collegamento con il Sistema di Informazione Legislativa, per avere accesso diretto al testo in discussione. Le proposte di legge sono votabili sia nel loro complesso sia in singole componenti. Al termine di un periodo di consultazione stabilito in partenza dal Senato stesso, le votazioni sono raccolte e mostrate in maniera aggregata. Vengono inoltre indirizzate direttamente alla Commissione Parlamentare competente.

ADI!

Piattaforma promossa dal Parlamento Basco.

<http://www.adi.parlamentovasco.euskolegebiltzarra.org>

Iniciar sesión | Regístrate | Castellano | Euskera

Actualidad | Parlamentarios | Presidencia | Actividad | La sede | Servicios | Documentación | Portal de datos

Portada | Cómo funciona ADI! | Debates

El Parlamento Vasco es el foro en el que los y las representantes de la ciudadanía proponen, debaten y promulgan las leyes que rigen nuestra sociedad.

Desde esta institución queremos escuchar y hacer partícipe de estos debates a toda la sociedad y, para ello, habilitamos esta herramienta que os presentamos como paso inequívoco en esta dirección.

[¡Entra a Debatir! »](#)

3 Influye

Influye sabiendo que el contenido del debate llegará a los grupos parlamentarios en un informe destacando las iniciativas más respaldadas

Obiettivi: la piattaforma ADI! Consente ai cittadini di portare la loro voce in maniera diretta al parlamento. Questo avviene attraverso l'apertura di dibattiti su temi di attualità e su progetti legislativi attuali, offrendo ai cittadini la possibilità di fornire i loro contributi.

Come funziona: lo strumento è un primo passo verso una democrazia più partecipativa e si basa sulla possibilità per i cittadini di fornire idee, commentare le idee degli altri e votarle. Essenzialmente ADI! si basa su un percorso in 3 fasi:

1. i cittadini possono avanzare proposte e commenti su temi attuali e leggi in discussione;
2. i cittadini possono discutere le idee degli altri e votarle, con l'obiettivo di rendere le proposte migliori il più solide possibile;
3. viene generato un report dei risultati che raggiunge tutti i parlamentari, in questo modo i cittadini possono influenzare l'attività legislativa.

Attraverso il report generato da ADI! i parlamentari sono in grado di accogliere e valutare le proposte più significative e prenderle eventualmente in considerazione per definire emendamenti alle leggi e per orientare il proprio voto.

E-DEMOCRACIA

Piattaforma promossa dalla Camera dei Deputati del Brasile.

<http://edemocracia.camara.gov.br>

The screenshot shows the homepage of the E-Democracia platform. At the top, there is a navigation bar with the text 'CÂMARA DOS DEPUTADOS' and a search box for 'Serviços da Câmara...'. Below this is a login section with fields for 'E-Mail' and 'Senha', and an 'Acessar' button. The main header features the 'e-democracia beta' logo with the tagline 'participação virtual, cidadania real'. The main content area is titled 'Comunidades Legislativas' and includes a brief description: 'Nessas Comunidades você participa de debates relacionados a projetos de lei já existentes. As diferentes formas de participação são orientadas conforme o andamento das propostas na Câmara dos Deputados.' Below this, there are four community cards: 'Reformulação Ensino Médio', 'CPI - Tráfico Pessoas', 'Marco Civil da Internet', and 'Código Comercial'. To the right, there is a 'Cadastre-se para participar' button and a social media sharing section for 'Compartilhe o e-Democracia' with icons for Facebook, Twitter, and others. At the bottom of the screenshot, there is a social media widget for 'e-Democracia' showing 2,849 likes and a row of profile pictures.

Obiettivi: E-democracia ha come obiettivo quello di facilitare la partecipazione dei cittadini alla discussione delle leggi, per favorire una migliore formulazione delle politiche pubbliche.

Come funziona: in questa esperienza viene esplicitamente dichiarato che la Camera dei Deputati si avvantaggia delle potenzialità offerte dalla rete Internet al fine di incoraggiare la partecipazione della società in generale alla discussione di “questioni importanti per il paese”. Ulteriore aspetto sottolineato in maniera esplicita è che la Camera dei Deputati vede nel coinvolgimento dei cittadini nella discussione di nuove proposte di legge un contributo alla formulazione di politiche pubbliche più realistiche. Il portale è diviso in due principali aree dove i cittadini possono partecipare: lo spazio “legislativo” e lo spazio “libero”. Nello spazio legislativo i cittadini possono partecipare a discussioni su argomenti specifici, solitamente legate alle leggi in discussione. Lo spazio legislativo offre la possibilità per i cittadini di fornire orientamenti in merito alle leggi. Nello spazio libero, invece, i cittadini stessi possono definire argomenti di discussione e partecipare alle discussioni in essere. I dibattiti che avvengono nello spazio pubblico sono seguiti da personale del portale E-Democracia e potenzialmente potrebbero influenzare aspetti della legislazione. Per facilitare questo percorso anche i legislatori possono partecipare alle discussioni. Il portale offre, inoltre, due ulteriori strumenti di partecipazione: *Wikilegis* un spazio collaborativo dove i cittadini possono proporre emendamenti alle leggi e una *Virtual Library* dove i cittadini possono accedere a studi e articoli scientifici sui temi di legislazione.

2.5.2 BILANCIO PARTECIPATIVO

Il Bilancio partecipativo (participatory budgeting o PB) è un processo che coinvolge in maniera diretta la popolazione locale nella presa di decisione sulla destinazione di spesa e sulle priorità per un bilancio pubblico generalmente pre-definito. In breve, la popolazione locale viene intitolata a partecipare direttamente nel decidere in che modo e con quale priorità destinare una somma di bilancio pubblico. Il Bilancio partecipativo è un processo che mira ad innescare una serie di cambiamenti nel tessuto sociale locale, favorendo in particolare la trasparenza, la responsabilità, l'inclusione sociale e la comprensione negli affari di governo locale (Participatory Budgeting UK, 2013).

Storicamente, le prime esperienze di bilancio partecipativo iniziano in Brasile a Porto Alegre alla fine degli anni Ottanta, innescando interesse generale per tale pratica. Via via l'idea di bilancio partecipativo si diffonde in maniera varia anche all'estero con successi alterni. Ad esempio, negli ultimi anni in Europa sono partite iniziative "a macchia di leopardo" per bilanci partecipati che includono anche l'uso di piattaforme online, soprattutto per la pubblicazione dell'agenda e della documentazione: in Spagna, Gran Bretagna, Francia, Italia. Ma sono pochi i casi in cui i progetti hanno continuità nel tempo. Per un approfondimento sulla dimensione del fenomeno e una descrizione di esperienze di bilancio partecipativo al di fuori dell'esperienza di Porto Alegre, si può consultare il report *Learning from the South: Participatory Budgeting Worldwide – an Invitation to Global Cooperation* (Sintomer et al. 2010).

Chiaramente, la popolarizzazione di Internet e la nascita del Web 2.0 sembrano fornire un apporto fondamentale per innescare processi di partecipazione alla definizione di un bilancio collettivo in maniera partecipata. Tuttavia lo sviluppo di piattaforme Web 2.0 per la definizione di bilanci partecipativi appare quantomeno arretrata rispetto ad altre dimensioni della partecipazione civile alla vita civica e politica (ad esempio rispetto alle piattaforme di giornalismo partecipativo). Vi sono alcuni esempi noti e casi di utilizzo di piattaforme per la definizione di bilanci in maniera partecipata, ma lo scenario attuale non vede l'emersione di una o più piattaforme standard. Tuttavia, ricerche recenti mostrano come via sia un ampio margine per coinvolgere un pubblico già abituato alle applicazioni 2.0 nella stesura di bilanci partecipativi (Nitzsche et al. 2012).

DEMOS-BUDGET

Piattaforma promossa dalla TuTech Innovation GmbH, azienda privata di ricerca e sviluppo che opera ad Amburgo (Germania, URL: <http://tutech.net/#1>).

<http://www.demos-budget.eu>

The screenshot shows the top navigation bar of the DEMOS-Budget website. On the left is the logo for CODE for AMERICA COMMONS, with the tagline 'SHARING TECHNOLOGY FOR THE PUBLIC GOOD'. To the right are links for 'ABOUT', 'COMMUNITY', and 'CONTACT'. Below these are buttons for 'HOME', 'APPS', 'PLACES', and 'WIKI'. A search bar is located below the navigation. The main banner features the 'ENGAGEMENT COMMONS' logo and the text 'DISCOVER APPS TO ENGAGE YOUR COMMUNITY' over a city skyline background. Below the banner is the title 'DEMOS-Budget' and a 'SHARE' button with social media icons for Facebook, Google+, Tumblr, Twitter, LinkedIn, and Email. A 'FEATURED: ENGAGEMENT APPS' section follows, with a short paragraph: 'Interested in tech to engage your community? Check out [Engagement Commons](#), a curated collection of apps for civic engagement.'

DEMOS-Budget



DEMOS-Budget is an Internet platform that makes it possible for citizens to take part in municipal budget planning. Using genuine figures as its basis, the application displays an actual budget. Members of the public can draw up their own budgets and adjust the initial one as they see fit. Each change to a budget item is added to or

deducted from the total budget in real time. The system's only immutable rule is that the total sum of money available may not and cannot be exceeded. Any increase in spending must be balanced by savings elsewhere.

Obiettivi: Demos-Budget ha come obiettivo quello di consentire agli utenti di apprendere cosa significa implementare un programma politico a fronte dell'esistenza di risorse limitate.

Come funziona: Demos-Budget è una piattaforma che rende possibile per i cittadini a prendere parte alla stesura di un bilancio comunale ed alla sua pianificazione. La piattaforma utilizza dati reali come punto di partenza, e quindi consente di operare a livello di un bilancio reale. I cittadini possono redigere i propri bilanci e regolare il bilancio iniziale a loro piacimento. Ogni cambiamento apportato al bilancio fa sì che elementi siano aggiunti o detratti dal bilancio totale in tempo reale. Vi è una sola regola che non può essere cambiata dai partecipanti all'iniziativa di definizione del bilancio: la somma totale di denaro disponibile non può essere modificata e non può essere superata (adattato da TuTech Innovation, 2007). Questa piattaforma è stata utilizzata da alcune città tedesche quali Amburgo e Friburgo.

PIU' CULTURA!

Piattaforma promossa dal Centro Studi Democrazia Partecipativa, associazione culturale di Milano, presieduta da Stefano Stortone.

www.piucultura.org

bilancio partecipativo Registrati | Entra

Pesaro Urbino
Popolazione: 366.935

home page | il progetto | il regolamento | contatti | download

home page
FAQ

Ultime attività

- IL PAESE DEI BALOCCHI**
25/12/2012
viodav si è appena unito alla community
- Nuova registrazione**
22/12/2012
stefano1 si è appena iscritto
- Nuova registrazione**
19/12/2012
rickynter si è appena iscritto

Dal blog

- SI VOTA!**
23/11/2012
Car@ cittadin@ è partita la fase di votazione!...
- PROROGATI I TERMINI DI CONSEGNA DEI P...**
10/10/2012
Cari cittadini della Provincia di Pesaro Urbino...
- Ciao Provincia di Pesaro Urbino!**
13/07/2012
Cari cittadini della Provincia di Pesaro Urbino...

Mappe Mappa | Satellite

Pubblica la tua idea

- Priorità della provincia
- Priorità della città

Aree tematiche

- C** BENI CULTURALI
- E** EVENTI
- V** INIZIATIVE VARIE

Parole chiave

Arte e cultura (6) **Cultura (11)**
Giovani (14) Teatro (16)
Arte contemporanea (7) Territorio (7)
Arte (7) Mostre (5) Concerti (5) Didattica (5)

PIÙ Cultura

Obiettivi: PiÙ cultura! è una piattaforma che consente a singoli di inserire proposte, costruire attorno ad esse delle comunità di supporters finalizzate alla loro promozione e sviluppo e, se inseriti in un processo partecipativo, di votare quelle giudicate ammissibili di essere realizzate.

Come funziona: PiÙ cultura! si struttura all'interno di una multiplatforma ancora in fase di sviluppo (ad oggi denominata semplicemente "Bilancio Partecipativo") all'interno della quale è possibile organizzare bilanci partecipativi.

La piattaforma, quindi, deve essere in grado di supportare le varie fasi di un bilancio partecipativo che includono: la raccolta, discussione e condivisione di problemi e proposte e la votazione finalizzata alla concreta selezione di quelle da realizzare. Una caratteristica sviluppata nel contesto del progetto con quote di co-finanziamento, è quella del voto "equo", cioè un software in grado di riprodurre un modello di voto basato su una distribuzione equa delle risorse a disposizione dei cittadini a seconda del numero di voti. Invece che semplicemente votare le proposte migliori, e poi sostenerle in maniera indipendente dai soldi chiesti, il sistema assegna dei soldi (virtuali) a ciascun votante in proporzione ai soldi effettivamente disponibili e in maniera inversamente proporzionale al numero dei votanti. Questi vengono suddivisi tra i progetti che le persone votano. Ciascun progetto riceve quindi contributi virtuali proporzionali

ai voti ricevuti. Quando questi contributi raggiungono o superano il budget richiesto dal progetto, il progetto viene finanziato, e i soldi in eccesso ridistribuiti. Questo sistema tende a promuovere un comportamento virtuoso in cui i promotori del progetto richiedono solo i soldi effettivamente necessari.

La piattaforma è anche un luogo dove gruppi differenti possono aprire un proprio spazio per promuoversi ed aggregarsi, oltre che interagire con l'amministrazione ed i suoi strumenti e gli altri cittadini stessi. Ogni sezione dedicata al lavoro di gruppo comprende un forum, un'area wiki [vedi glossario], una sezione eventi e dei pulsanti per sostenere e condividere sui social network, oltre che entrare in contatto diretto con il responsabile.

PiÙ cultura! oggi è attiva per i soli enti che si trovano a sperimentare un concreto processo partecipativo sul proprio territorio. Per il momento risultano attivati i Comuni di Cascina, Cernusco Lombardone, la Provincia di Lodi e quella di Pesaro Urbino.

2.5.3 PROCESSO DELIBERATIVO

Le riflessioni sulla possibilità delle tecnologie digitali di cambiare il panorama democratico non sono nuove: già nel 2005 Jon Lebkowsky e Mitch Ratcliffe prospettavano l'emergere di una "democrazia estrema". Nonostante molti di questi proclami si siano poi confrontati con la delusione per le promesse mancate (Morozov, 2011), nel tempo si sono consolidate esperienze che, senza ipotizzare stravolgimenti degli ordinamenti democratici, hanno però avviato sperimentazioni sull'allargamento della platea dei partecipanti ai processi deliberativi tipici delle democrazie occidentali. Gli esempi presentati in questa ultima sezione sono esempi di questo tipo di esperienze, a diversi stadi di maturità, ma che condividono il ripensamento di alcuni dei passaggi propri del processo deliberativo, come la delega o il meccanismo di aggregazione delle preferenze, con l'intento di ampliare il numero di partecipanti allo stesso processo.

OPENDCN – FREE–DEMOCRACY

Piattaforma open source per la partecipazione e deliberazione online realizzata dalla Fondazione RCM – Rete Civica di Milano e dal Laboratorio di Informatica Civica dell'Università degli Studi di Milano.

<http://www.opendcn.org>



[Home](#) [Cos'è partecipAM?](#) [Tutti i forum](#) [Eventi](#) [Le persone](#) [Gli amministratori](#) [Galateo](#) [Contatti](#) [Aiuto](#) [Archivio](#)

[Home](#) / [partecipAmbiente](#) / [Parliamo di Ambiente a ...](#)

[Entra](#) [Registrali](#)

Parliamo di Ambiente a Milano

Per inviare un messaggio clicca su una discussione e poi su rispondi.

Elementi visualizzati 1 - 96 di 96

Verde urbano: in arrivo 7.300 nuovi alberi in città
Iniziata da [Oliverio Gentile](#) il 28-10-2012 alle 13:17
 Milano 15 **commenti** ultimo di Oliverio Gentile il 17-05-2013 alle 20:42

Olmo cade e finisce su un autobus in via De Amicis
Iniziata da [Salvina Inzana](#) il 16-05-2013 alle 23:57
 Via Edmondo de Amicis, 59, Milano 1 **commento** ultimo di Salvina Inzana il 17-05-2013 alle 01:05

Una scuola a Milano con tanto di orto e animali...
Iniziata da [Elena Paredi](#) il 16-05-2013 alle 13:15
 Via Savona, 99, Milano



Obiettivi: Supportare processi partecipativi in cui cittadini, enti, associazioni, organizzazioni politiche o del territorio, possono concorrere alla costruzione di progetti, iniziative o percorsi decisionali.

Come funziona: Con openDCN è possibile realizzare ambienti online costituiti da tre tipologie di spazi differenti.

- Lo spazio di community in cui si svolgono interazioni libere tra gli utenti, cioè non finalizzate ad uno specifico obiettivo.
- Lo spazio deliberativo a cui è demandata la gestione delle interazioni finalizzate e dei processi partecipativi.
- Lo spazio personale è l'area che gestisce il profilo utente, le relazioni e gli oggetti personali di ciascun utente.

La gestione di tali spazi avviene grazie agli strumenti di cui è dotata la piattaforma. I principali sono:

- Discussione Informata
- Problemi e Proposte
- Consultazione Certificata
- Brainstorming
- Calendario
- Agenda

La Discussione Informata è lo strumento più versatile tra quelli presenti in openDCN in quanto con essa è possibile dare vita sia a spazi di dibattito libero (moderati o non moderati) che ad interazioni finalizzate al raggiungimento di un obiettivo (spazi deliberativi), quale, ad esempio,

la definizione di una proposta, documento o posizione condivisa dai partecipanti.

Le singole discussioni sono corredate da un'area informativa che raccoglie e mette in evidenza le risorse informative - documenti, immagini, video, link - allegate ai singoli messaggi o inserite direttamente. La discussione informata inoltre può essere riferita o meno ad una area geografica ed in questo caso le singole discussioni vengono visualizzate anche su una mappa e rappresentate da un'icona tematica.

Problemi & Proposte è lo strumento con il quale raccogliere proposte costruttive ovvero che rispondano ad almeno un problema precedentemente segnalato da altri o dallo stesso partecipante. I problemi sono relativi ad un tema e sono soggetti a valutazione da parte dei partecipanti tramite un voto favorevole o contrario. Le proposte sono collegate ad uno o più problemi e possono essere formulate da un singolo partecipante o da un gruppo, a nome proprio o in rappresentanza di un organismo, un ente, un'associazione, un comitato, ecc.

La Consultazione Certificata è uno strumento che consente la consultazione dei partecipanti ad un processo partecipativo in merito ad uno o più quesiti proposti nel rispetto di alcuni requisiti volti ad aumentare il grado di attendibilità delle risposte fornite.

Il Brainstorming è uno strumento che consente la raccolta di Idee finalizzate alla risoluzione di un problema rappresentato in uno Scenario. Si articola in una fase di raccolta delle idee cui segue la fase di valutazione da parte dei partecipanti tramite l'attribuzione di un punteggio. Nella terza fase tramite un algoritmo di valutazione vengono selezionate e messe in evidenza le idee più apprezzate. Se viene scelta una sola idea allora è stato raggiunto un consenso, altrimenti è possibile ripetere le fasi avendo come base le idee proposte nella iterazione precedente.

Il Calendario è lo strumento tramite il quale pubblicare eventi localizzati sul territorio.

L'Agenda è lo strumento per definire e gestire i processi partecipativi, articolati in fasi, e per coordinare gli strumenti che ne supportano lo svolgimento.

LIQUIDFEEDBACK

LiquidFeedback è un progetto open source indipendente pubblicato sotto licenza MIT dal Public Software Group di Berlino. Gli sviluppatori di LiquidFeedback si sono uniti nell'associazione Interaktive Demokratie per promuovere l'uso di media digitali nei processi democratici. I primi prototipi di LiquidFeedback risalgono al 2007 e derivano da sperimentazioni del Piraten Partei tedesco. La piattaforma è stata varata nel 2010.

<http://liquidfeedback.org/>

LiquidFeedback
Interactive Democracy



[Home](#) [Blog](#) [Mission Statement](#) [Open Source](#) [Media](#) [About us](#)

[Diesen Artikel auf Deutsch lesen](#)

***LiquidFeedback** is an open-source software, powering internet platforms for proposition development and decision making.*

*LiquidFeedback is an independent open source project published under MIT license by the **Public Software Group** of Berlin, Germany. The developers of LiquidFeedback have joined together in the **Interaktive Demokratie** association to promote the use of electronic media for democratic processes.*

Concepts

★ **Liquid Democracy** | The basic idea is a democratic system in which most issues are decided (or strongly suggested to representatives) by direct referendum. Considering nobody has enough time and knowledge for every issue, votes can be delegated by topic. Furthermore delegations are transitive and can be revoked at any time. Liquid Democracy is sometimes referred to as Delegated or Proxy Voting.

> [Screenshots](#)

> [LiquidFeedback 2.0 live demo](#)

> [Download LiquidFeedback](#)

> [Developer Platform](#)

> [liquidfeedback.com](#)
Consulting · Hosting · Training

> [Flattr this!](#)

BLOG (ENGLISH / GERMAN)

> [LiquidFeedback 2.2 für größere Installationen](#)

> [liquidlabs.org gegründet](#)

> [Using LiquidFeedback in "polling mode" isn't just casting a poll!](#)

Obiettivi: LiquidFeedback è un software open source [vedi glossario] nato per permettere a partiti politici e associazioni di sviluppare proposte politiche e prendere decisioni su piattaforme in rete.

Come funziona: LiquidFeedback è uno strumento per valutare le opinioni dei membri di partiti, associazioni e gruppi di cittadini. Mira a creare un'accurata rappresentazione delle opinioni dei membri del gruppo senza la distorsione di gerarchie sociali e disparità nelle competenze. Alla base di questo strumento c'è una visione della democrazia che ha come cardini il *proxy voting* (voto delegato), l'assemblea permanente, il voto di preferenza, la possibilità di modificare voti e deleghe in tempo reale. In particolare è centrale la delega: tutti hanno diritto al voto, ma possono votare attraverso una delega data ad un altro utente (perché ad esempio ritenuto più competente). Il meccanismo quindi vuole integrare la democrazia diretta con la democrazia rappresentativa perchè le deleghe possono essere ritirate in qualsiasi momento. Ogni utente registrato può: partecipare alle discussioni e al voto delle iniziative/proposte (anche se non è detto che un utente sia abilitato al voto); delegare il voto a un altro (per proposta/area/unità - non c'è limite alle deleghe-); creare iniziative/proposte (una proposta può racchiudere più "iniziative"). È inoltre previsto un meccanismo di "voto di preferenza" chiamato metodo

Schulze [vedi glossario]: si attribuisce un primo voto a una risoluzione, ma se non passa il voto viene attribuito a una seconda risoluzione.

Le proposte possono essere esaminate dagli utenti in quattro fasi: le nuove proposte (o *iniziative*) vengono discusse e modificate e per portarle in dibattito serve il quorum (una quota minima di utenti rispetto ai partecipanti di un'area); nel dibattito (*in discussione*) vengono esaminati i commenti alla proposta; il testo può essere congelato, in modo parziale o totale: in questo caso la bozza è bloccata in vista del voto. Per andare al voto occorre il quorum sulla bozza finale. Infine la votazione: il voto resta aperto per un tempo definito nel quale è sempre possibile e cambiarlo.

LiquidFeedback viene utilizzato da diversi Partiti Pirata, per primo quello tedesco. È adoperato anche da imprese e, in fase sperimentale, dal distretto di Friesland (100mila abitanti) del laender della Bassa Sassonia (Niedersachsen) con il nome LiquidFriesland, dove possono partecipare al voto gli abitanti (con età superiore o uguale a 16 anni). Il risultato delle votazioni ha valore consultivo.

Il Partito Pirata adopera LiquidFeedback anche nei luoghi dove ha vinto le elezioni (ad esempio, a Berlino dove è liberamente accessibile per discussioni chiuse, senza invito).

In Italia le prime applicazioni sono state del M5S a Bergamo prima e in altre parti d'Italia successivamente. Lo strumento è usato anche dal Partito Pirata italiano, e nella campagna elettorale di Umberto Ambrosoli, candidato nel 2012 alla presidenza della Regione Lombardia.

AIRENIS – SCEGLI DI PARTECIPARE

Piattaforma promossa dalla Associazione di promozione sociale apartitica 'Tecnologie Democratiche'.

<http://www.airesis.eu>

COS'E' AIRENIS PARTECIPA AL PROGETTO VIDEO GUIDE CHI SIAMO ▼ SOSTIENICI

Airesis SCEGLI DI PARTECIPARE

PROPONI COLLABORA
E-DEMOCRACY SEGNALE
DISCUTI DIBATTI
PARTECIPA VOTA
DECIDI

Provalo Registrati

Username o Email
Password
Password dimenticata?

Accedi

oppure accedi con:
f g t
MeUp in

Resta collegato

Obiettivi: Airesis è una piattaforma open source [vedi glossario], che consente di elaborare proposte attraverso una metodologia partecipata e di votarle in modo diretto. Prevede inoltre una serie di funzioni per gestire tutti gli aspetti organizzativi di un gruppo/comunità. L'obiettivo di Airesis è quello di stimolare la partecipazione ed è stata quindi prestata attenzione all'intuitività e alla realizzazione di un'interfaccia accattivante.

Come funziona: Strutturato come un social network, consente agli utenti di partecipare ad un gruppo già esistente, di crearne di nuovi o di lavorare in un'area comune. Ciascun gruppo può adattare il proprio spazio secondo le proprie regole ed esigenze: possono essere modificati i permessi ed i ruoli attribuiti ai membri del gruppo, la strutturazione in eventuali sottogruppi di lavoro, nonché i requisiti che le proposte devono raggiungere per accedere alla fase di votazione.

Il metodo di elaborazione delle proposte è parzialmente ispirato alla metodologia dell'Open SpaceTechnology; all'ideatore di una proposta viene affidato il compito di arricchirla e modificare sulla base dei suggerimenti degli utenti interessati, compito che potrà spartire con altre persone mediante l'impiego di un'interfaccia in stile google-documents.

Un meccanismo di *feedback* incentiva la scrittura di testi condivisi e completi: la mancanza di sufficiente consenso impedisce infatti alle proposte di accedere alla votazione.

Le proposte comprendono un'analisi del problema e degli obiettivi da raggiungere ed una o più soluzioni alternative emerse in fase di dibattito.

Durante l'elaborazione delle proposte può essere adottato un sistema di anonimato temporaneo, che associa a ciascun utente, in ciascun dibattito, un *nickname* casuale, facilitando la valutazione imparziale dei suggerimenti e dei commenti di ciascuno.

La votazione finale della proposta avviene, a scelta, in modo palese o segreto, con metodo di Schulze. Sono inoltre disponibili strumenti per la gestione e la promozione di eventi, per lo svolgimento di elezioni interne e sondaggi, la condivisione di documenti ed il *blogging*.

OPEN ACTIVE DEMOCRACY

Piattaforma promossa dalla Citizen Foundation, società privata non a scopo di lucro, fondata in Islanda nel 2008 da Gunnar Grímsson e Róbert Viðar Bjarnason.

<http://www.yrpri.org>

Obiettivi: Open Active Democracy è una piattaforma che ha lo scopo di permettere ai cittadini di presentare e integrare quelle che sarebbero le proprie priorità. Permettendo agli osservatori (dai semplici cittadini non partecipanti, ai *policy makers*), di avere un prospetto dei desideri delle persone, nonché dei punti a favore o contro ciascuna idea.

Come funziona: Open Active Democracy permette ai cittadini di presentare la propria lista delle priorità, e integrare quella degli altri partecipanti. Ogni priorità può poi essere completata dagli altri partecipanti aggiungendo punti a favore e contro. Il risultato è una mappa delle leggi che le persone vorrebbero implementate.

Open Active Democracy è stato implementato su diversi siti andando incontro alle esigenze di gruppi diversi. La Citizen Foundation è stata attiva in Islanda dai tempi della crisi del 2008; come risposta alla crisi ha presentato il sito Better Reykjavik (una Reykjavik migliore) che ha raggiunto una partecipazione del 10% dei cittadini nelle elezioni locali prima del 2011. Il sito si presenta come “un discorso aperto tra i membri della comunità e il Reykjavik City Council”. Di più ampio respiro, ma per ora di minor successo, è poi il sito yrpri (Your Priorities). In questo la Citizen Foundation ha usato il software Open Active Democracy per promuovere un dibattito democratico nel resto del mondo. Il sito è composto da un sito centrale, e un sotto-dominio per ogni nazione. Il sotto-dominio relativo all'Italia è <http://italy.yrpri.org>. Alcuni di questi sotto-dominii (come quello italiano) sono pressoché abbandonati. Altri, come per esempio quello Bulgaro, sono usati dai cittadini locali.

L'associazione ha ottenuto diversi premi nel suo campo, tra cui lo European e-Democracy Award, nel 2011; e in Islanda i premi come Most Original Website e Most Interesting Website. Da notare che i cittadini partecipando su Better Reykjavik hanno sviluppato oltre 200 priorità di cose da fare. Le prime 16 (in termini di supporto e popolarità) sono state poi discusse nel Consiglio Comunale di Reykjavik.

VILFREDO GOES TO ATHENS

Progetto, open source, di Pietro Speroni di Fenizio e Derek Paterson.

<http://vilfredo.org>



VILFREDO GOES TO ATHENS



Obiettivi: Vilfredo goes to Athens è una piattaforma che facilita il raggiungimento di una posizione comune rispetto a una domanda aperta, per piccoli o medi gruppi (fino a circa 15 punti di vista differenti).

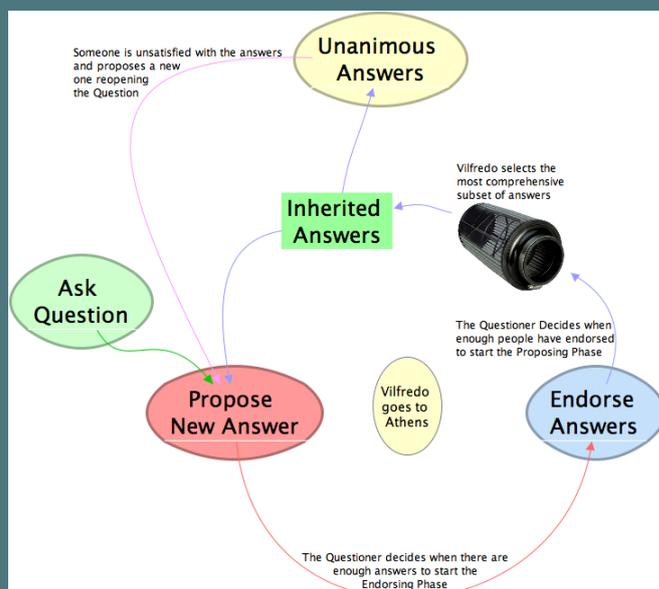


Figura 1

Come funziona: Vilfredo goes to Athens abilita i partecipanti a porre una domanda aperta, o a partecipare nella risoluzione delle domande degli altri.

L'interazione segue un algoritmo genetico che consiste nell'alternare fasi di scrittura (in rosso nella figura) e fasi di valutazione (in azzurro). Durante le fase di scrittura ciascun partecipante può presentare le proprie proposte (per rispondere alla domanda). Durante la fase di votazione ciascun partecipante seleziona tutte le proposte che

sostiene. Il sito poi, sulla base delle valutazioni, filtra le proposte, presentando ai partecipanti una rosa di proposte (quadrato in verde nella figura). Questa rosa è ottenuta attraverso l'estrazione del Fronte di Pareto, partendo dal presupposto che una proposta A ne domina un'altra se le persone che votano per la seconda sono un sottoinsieme delle persone che votano la prima. Il fronte di Pareto così ottenuto per sua natura (matematica) sarà esaustiva di tutte le posizioni: cioè ciascun partecipante vedrà almeno una proposta che ha votato passare il filtro. Qualora una proposta raggiungesse l'unanimità il sistema si interrompe.

Per esempio nella seconda immagine (fig. 2) i rettangoli in azzurro sono le proposte che, in quella particolare domanda, passarono il filtro, e quelle in bianco sono quelle che non lo passarono. L'altezza rappresenta il numero di voti ricevuti. Si nota che alcune proposte escluse hanno più voti di alcune proposte accettate. Questo è fatto in maniera totalmente automatica e assicura la rappresentatività del risultato, mantenendo bassa la ridondanza.

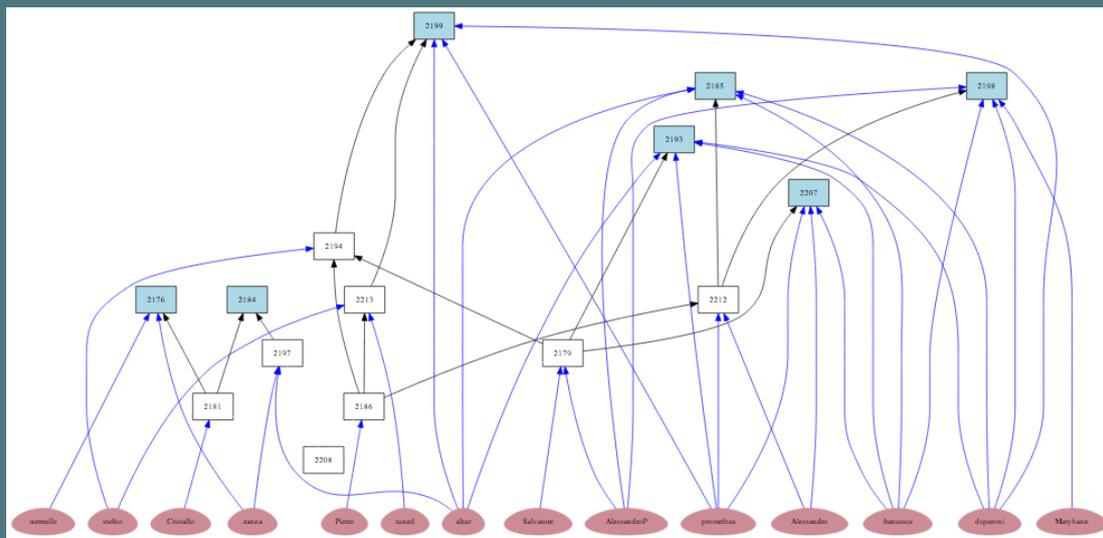


Figura 2

Il sistema (sempre automaticamente) analizza i modi di votare, associa persone che hanno votato in maniera simile (fig. 3) e suggerisce delle specifiche collaborazioni tra le persone, e degli specifici compiti ai partecipanti. Per esempio ad un partecipante che non ha sostenuto una proposta popolare tra gli altri partecipanti, il sistema può chiedere di riscrivere quella proposta in maniera per lui accettabile. Vilfredo rappresenta un'innovazione in termini di ricerca del consenso; il sistema di votazione (il filtro) è in questo una novità assoluta, e rappresenta sia la forza che il limite del sistema; ne è la forza in quanto permette di analizzare la situazione basandosi su approcci matematici solidi, portando alla luce delle correlazioni non viste altrimenti; ne è il limite in quanto, funziona solo con gruppi non troppo vasti, e richiede che tutti i partecipanti valutino tutte le proposte.

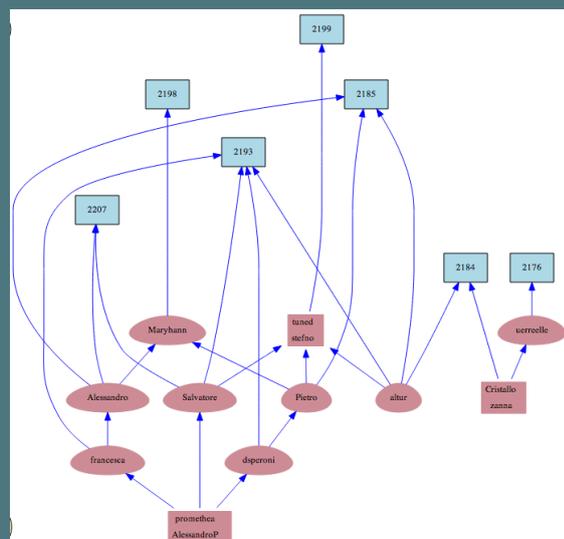


Figura 3

Gli sviluppi futuri di Vilfredo sono nella direzione di una maggiore facilità di utilizzo e di un maggior feedback tra i partecipanti sulle proposte. Questo avrebbe lo scopo di rendere le scelte dei partecipanti più omogenee, permettendo al sistema di gestire gruppi più grandi. Il sistema si muove nella direzione della moderazione automatica tra gli utenti. Moderazione guidata da una rudimentale intelligenza artificiale, che sulla base delle relazioni osservate li invita, di sua iniziativa, a superare certe specifiche differenze. Vilfredo si integrerebbe bene con altre piattaforme, le quali potrebbero, coinvolgendo un vasto numero di cittadini, decidere cosa fare, mentre Vilfredo potrebbe poi essere usato dagli esperti per decidere come farlo.

2.6 CONCLUSIONE

In questo capitolo sono stati presentati alcuni casi significativi di estensione delle potenzialità delle assemblee parlamentari attraverso il ricorso a Media Civici digitali, ovvero piattaforme web pensate sin dalla fase di progettazione come promotrici di partecipazione civica. Nello specifico, sono stati passati in rassegna strumenti che:

1. permettano alla classe politica di aggregare consenso sia sulla base del sostegno a singole candidature sia sulla base di sostegno a iniziative territoriali (mobilitazione);
2. permettano alla cittadinanza di produrre informazione che l'opinione pubblica possa ritenere di qualità equiparabile all'informazione istituzionale (informazione);
3. permettano alle assemblee parlamentari di raccogliere informazioni e suggerimenti dalla cittadinanza (consultazione);
4. permettano alla cittadinanza di partecipare a diversi livelli al processo di elaborazione legislativa (processo deliberativo).

Questi quattro temi sono direttamente collegati alle possibilità di rinnovamento delle relazioni tra istituzioni pubbliche, in particolar modo le istituzioni rappresentative come le assemblee parlamentari, e cittadinanza iscritte negli emergenti Media Civici digitali. Illustrare quali possano essere gli usi concreti nello specifico contesto del Parlamento Italiano è il compito che si prefigge il prossimo capitolo.

3

IPOTESI DI UTILIZZO IN AMBITO PARLAMENTARE

In questo capitolo sono descritti alcuni esempi di possibili utilizzi in ambito parlamentare delle piattaforme digitali per la partecipazione civica descritti nel capitolo precedente. Tali esempi assumono il vincolo di non richiedere modifiche sostanziali agli attuali regolamenti parlamentari.

3.1 Caratteristiche tecniche e organizzative del contesto parlamentare che sono condizioni abilitanti per la realizzazione di esperienze digitali di partecipazione civica

Prima di ipotizzare un qualsiasi scenario d'uso delle piattaforme analizzate nei capitoli precedenti, è opportuno tener presente il particolare contesto in cui le eventuali soluzioni di Media Civici andrebbero calate. Si vuole in sostanza analizzare quelle caratteristiche del contesto parlamentare che possono essere considerate, a tutti gli effetti, come condizioni tecniche ed organizzative abilitanti per qualunque sperimentazione o realizzazione. Ciò non vale, ovviamente, solo per il contesto del Senato, ma va necessariamente riferito all'insieme delle due Camere.

Una prima considerazione a tal proposito riguarda l'insieme dei servizi offerti dalle due Camere in termini di conoscibilità e trasparenza dell'attività parlamentare. Malgrado una non sempre comprensibile diversità e disomogeneità nell'offerta dei servizi informativi da parte dei due rami - i siti istituzionali in primis -, è generalmente riconosciuta l'imponente quantità di documentazione che Senato e Camera rendono disponibile online.

Un prerequisito che appare essenziale è la disponibilità in rete d'informazione su quanto succede e viene dibattuto nelle aule parlamentari. Da questo punto di vista, oltre alla completezza e tempestività dei servizi web parlamentari, è opportuno sottolineare l'importanza della riusabilità dei dati e degli atti parlamentari messi a disposizione dalle due Camere. La "materia prima" da lavorare all'interno di una qualsiasi soluzione parlamentare di Media Civici è costituita dai testi e dati ufficiali, quelli cioè custoditi nei sistemi informativi interni: la disponibilità di queste informazioni in formati aperti e scaricabili dal cittadino-utente è un primo passo per un suo possibile coinvolgimento ("engagement"). L'offerta recente di entrambe le Camere di servizi linked open data⁵ va in questa direzione e appare di estrema importanza in relazione a quanto detto. Continuando a ragionare sui fattori abilitanti all'impiego di Media Civici in parlamento,

Note

⁵ I servizi *linked open data* del Senato e della Camera sono disponibili sui siti dati.senato.it e dati.camera.it.

è utile soffermarsi sull'aspetto di "bidirezionalità" insito nelle piattaforme di Social Networking così come in tutte le tecnologie cdt. Web 2.0.

Analizzando i servizi in rete oggi offerti dalle due Camere, risulta evidente che, mentre quelli informativi e "unidirezionali" (modello broadcasting) sono fortemente sviluppati e anche molto utilizzati, non così si può dire dei servizi che richiedono una qualche forma d'interazione digitale con le istituzioni parlamentari.

Il tema dell'interazione in rete con le istituzioni parlamentari è un tema di estrema attualità anche se spesso è confuso con quello dei nuovi modelli di comunicazione e organizzazione in rete del sistema politico nel suo complesso.

Non si vuole in questa sede approfondire un tema di questa natura che sarà peraltro ripreso successivamente, ma, ragionando di bidirezionalità dei servizi parlamentari online, si pone il problema di identificare il "soggetto interno al parlamento qualificato ad interagire" e quello dell'identificazione univoca del "soggetto esterno interagente" (cittadino, lobbista, ente, altra istituzione, ecc...).

Riguardo al primo problema ("il soggetto interno qualificato"), va tenuto presente che le amministrazioni parlamentari sono per loro natura neutre rispetto alle forze politiche: di conseguenza, nel caso in cui il soggetto interno faccia parte dell'amministrazione, il tipo di comunicazione non può che essere di natura istituzionale e non influenzata dalle differenti posizioni in campo. Raramente questo tipo di comunicazione va incontro alle aspettative dei cittadini che chiedono sempre più di interagire online e avere risposte sul merito politico dell'operato e degli intendimenti dei propri rappresentanti.

Nel caso in cui il soggetto interno sia un membro del Parlamento o un Gruppo parlamentare l'amministrazione si limita a fornire a tutti i gruppi politici il canale e l'infrastruttura di comunicazione mentre la responsabilità dei contenuti politici della comunicazione è a carico del singolo parlamentare o del gruppo⁶. Anche qui si tratta di capire se i nuovi strumenti e le relative soluzioni ipotizzabili siano adeguate alle aspettative dei rappresentati così come a quelle dei rappresentanti⁷.

Relativamente al secondo problema (l'identificazione univoca del soggetto esterno), va tenuto conto che alcuni possibili utilizzi di partecipazione civica implicano la necessità di adeguate garanzie sull'effettiva identità di chi interagisce con le istituzioni parlamentari. E' evidente che è difficilmente ipotizzabile che le amministrazioni parlamentari si facciano carico di un sistema di verifica dell'identità digitale riferito potenzialmente a decine di milioni di cittadini. Analogamente a quanto già avviene in altri contesti della

Note

6 Nel caso siano coinvolti nella comunicazione i vertici istituzionali (Presidente, Vicepresidente, Questori, ecc..), è ovvio che prevale generalmente il carattere "istituzionale" della stessa.

7 Per aspettative dei parlamentari sui nuovi strumenti si intende la possibilità di disporre di mezzi realmente efficaci per entrare in contatto con i propri elettori e "avere il polso" delle istanze provenienti dalla società.

Pubblica Amministrazione è però possibile progettare e realizzare scambi di credenziali digitali con quelle agenzie nazionali⁸ che già oggi provvedono all'identificazione digitale dei richiedenti il servizio, anche se sprovvisti degli strumenti previsti dal Codice dell'Amministrazione Digitale (CAD), quali la Carta di Identità Elettronica (CIE) o la Carta Nazionale dei Servizi (CNS), oggi solo parzialmente disponibili.

Si tratta comunque di problemi che si possono qui solo accennare e che andrebbero analizzati sia dal punto di vista normativo-procedurale (es. le direttive per la PA contenute nel nuovo C.A.D.) che tecnologico (es. l'Identity Management).

Ci limitiamo ad evidenziare che alla base della scarsa diffusione di servizi parlamentari improntati sulla bidirezionalità ci sono difficoltà in qualche modo collegate a questi problemi.

Sarebbe tuttavia sbagliato considerare l'assenza di chiarezza sulle possibili soluzioni a questioni di questa natura come "bloccante" per all'avvio di esperienze di partecipazione civica in parlamento.

E' del resto opportuno comprendere che, con l'evoluzione delle tecnologie legate a Internet, la domanda e la conseguente crescita di servizi parlamentari online di tipo interattivo appaiono difficilmente arrestabili.

L'esempio più evidente di servizio bidirezionale ormai attivo da tempo in parlamento è quello in cui l'interazione digitale tra cittadini e istituzioni parlamentari avviene attraverso la posta elettronica. E' importante sottolineare che per servizio di posta elettronica parlamentare non si intende solo lo strumento informatico (e-mail) ma l'insieme di condizioni che rendono possibile la comunicazione con soggetti esterni attraverso questo canale.

Il tema è ben noto al Servizio Informatica del Senato, che già nel giugno del 2012 ha redatto una nota interna⁹ nella quale viene affrontato proprio questo tema.

In essa si legge:

"Come noto la domanda di "interazione digitale" con le istituzioni pubbliche da parte di cittadini e associazioni è in forte crescita. Sempre più viene richiesto al settore pubblico di scambiare documentazione e informazioni direttamente in formato elettronico. La

Note

8 A titolo di esempio si ricorda il caso dell'Agenzia Nazionale delle Entrate o dell' INPS.

9 La nota è stata redatta in occasione dell'invio al Parlamento di centinaia di curricula digitali connessi con alcune nomine in enti pubblici che una Commissione bicamerale era in procinto di fare: l'afflusso caotico e non regolato di questi curricula inviati in varie caselle di posta parlamentari non certificate e non tutte presidiate ha creato non pochi problemi di gestione e rischiato di vanificare lo sforzo di trasparenza e "apertura alla rete" che era nelle intenzioni di chi lo aveva promosso.

spinta ad accelerare i processi di dematerializzazione è del resto evidente anche nella definizione della cdt. "Agenda digitale", sia a livello europeo ((COM 2010) 245) che nazionale (D-L del 9 febbraio 2012, n. 5 art. 47). Anche la normativa relativa al Codice dell'Amministrazione Digitale (CAD) è stata recentemente rivista in tale direzione.

Le istituzioni parlamentari non sono naturalmente estranee a tale contesto: sta infatti aumentando la richiesta alle strutture interne - anche da parte degli organi politici - di attrezzarsi, sia dal punto di vista tecnico-organizzativo che normativo per far fronte alla nuova domanda. Come facilmente intuibile, oggi lo strumento della posta elettronica è quello più richiesto e utilizzato per l'"interscambio" con l'esterno sia della parte parlamentare che di quella amministrativa. E' utile concentrarsi sulla problematica dell'interscambio con le strutture dell'Amministrazione attraverso le varie caselle gestite internamente dai diversi uffici e servizi. Si tratta, in alcuni casi, di caselle conosciute anche esternamente in quanto pubblicate sulle pagine del sito Internet del Senato. Fino a poco tempo fa la natura prevalentemente informale di tale interazione era tale da non rendere necessaria una particolare formalizzazione dei processi di lavoro. Come detto, il mutato contesto esterno, l'evoluzione tecnologica e la necessità di adeguarsi alla nuova normativa di settore spingono invece nella direzione opposta." Nella stessa nota vengono poi indicati alcuni possibili percorsi da seguire:

"Una prima considerazione riguarda l'ormai ineludibile necessità di rendere operative e pubbliche le caselle di Posta Elettronica Certificata (PEC) di cui il Senato si è dotato da tempo ma il cui uso è ancora oggi limitato a pochi uffici (esempio: il settore Gare e Contratti). Come noto, il Senato non è vincolato alla normativa sul CAD (Codice Amministrazione Digitale) ma, stante quanto esposto, l'adeguamento a quanto previsto dal CAD appare quanto meno opportuno... E' del resto evidente che l'ufficializzazione delle caselle PEC con la pubblicazione dell'indirizzo sul sito Internet comporta la necessità di un presidio adeguato che controlli la corrispondenza elettronica in ingresso e in uscita. Per le diverse caselle andrebbero quindi individuati nuclei di personale adeguatamente formato e in grado di gestire amministrativamente tale corrispondenza. In tempi di riduzione delle risorse a disposizione può sembrare un carico ulteriore... Da questo punto di vista un'ulteriore proposta riguarda un'intesa da raggiungere con la Camera dei deputati per raccordare le modalità di gestione e distribuzione interna del materiale ricevuto telematicamente (con particolare riferimento alle strutture bicamerali, ma non solo)..."

Nella nota emerge la necessità di mettere ordine ai flussi digitali che investono il parlamento dal canale ormai tecnologicamente maturo della posta elettronica: a tal fine l'introduzione della PEC (Posta Elettronica Certificata) da sola rischia di non essere una risposta adeguata.

Le questioni normative, formative e organizzative connesse con la domanda di nuovi servizi online non sono quindi estranee alle riflessioni in corso dentro le amministrazioni.

Sempre inerente al tema della nuova domanda d'interazione digitale con le Amministrazioni parlamentari, c'è un aspetto che appare utile evidenziare e che è in un certo senso collegabile alla tradizione e alla cultura delle burocrazie parlamentari da sempre al servizio in primo luogo del lavoro parlamentare dei senatori e dei deputati e dedite ad assicurare la correttezza procedurale dell'iter dei provvedimenti in esame. Oggi il lavoro parlamentare - come tutti i lavori - avviene in un contesto profondamente mutato rispetto a qualche anno fa e questo richiede un cambio culturale anche delle amministrazioni "serventi" la politica. L'affermarsi del concetto di cittadino come utente del parlamento al pari dei parlamentari richiede una rimodulazione dei servizi di cui le strutture interne stanno progressivamente prendendo atto. Il presente studio nasce anche da questa esigenza.

E' in questo clima che le strutture interne, in particolare quelle preposte alla comunicazione e all'innovazione, si interrogano, ad esempio, sul se e sul come "essere presenti su Twitter o Facebook". Ed è sempre in questo clima che si sta aprendo una riflessione delle strutture più coinvolte nel lavoro parlamentare sui temi emergenti affrontati in questo studio.

Per quanto detto potremmo affermare che tra le precondizioni interne al parlamento in grado di favorire esperienze di impiego di Media Civici ci sono la disponibilità e la capacità degli apparati interni alle amministrazioni di interpretare efficacemente i nuovi compiti e il nuovo ruolo di "facilitatori" nel processo di dialogo e riavvicinamento dei cittadini alle istituzioni. Sempre più le amministrazioni saranno infatti chiamate a fornire alle forze politiche strumenti e soluzioni efficaci per adeguare il lavoro parlamentare alle sfide poste dalle nuove possibilità tecnologiche.

Nei prossimi paragrafi avremo comunque modo di riprendere il tema delle possibili evoluzioni del ruolo e dei compiti delle strutture interne analizzando le differenti proposte d'impiego delle piattaforme individuate.

3.2 Ipotesi di possibili utilizzi di strumenti di partecipazione civica in ambito parlamentare

Prima di entrare nel merito delle diverse possibili aree di utilizzo è necessaria una premessa, che deriva da considerazioni che sono dovute in particolare alla esperienza e alla competenza dei funzionari del Senato che hanno contribuito al presente studio. Come appare evidente anche dalla rassegna degli strumenti descritta nel precedente capitolo, le esperienze d'uso delle piattaforme di partecipazione civica trovano un terreno particolarmente favorevole, e coerente con le caratteristiche degli strumenti, quando ci collochiamo al livello delle amministrazioni locali.

E' infatti a questo livello che troviamo non solo la presenza di servizi effettivamente erogati ai cittadini nei più diversi settori, dalla sanità, alla cultura, alla tutela del territorio. Ma anche, come nel caso dei piani regolatori, o in quello dei bilanci di un comune, a prodotti della attività di governo locale sulla quale la possibilità di esercitare controllo e fornire contributi di merito adeguati deriva proprio dalla prossimità tra l'oggetto della decisione politica e la concreta esperienza dei cittadini chiamati a partecipare.

Cosa diversa è immaginare l'uso di strumenti di partecipazione civica in una assemblea parlamentare, istituto principale della democrazia delegata per rappresentanza.

E' importante questa premessa per delimitare l'ambito della ricerca, che deve tenere conto anche dei vincoli costituzionali che ne determinano il campo: gli strumenti di partecipazione possono potenziare l'attività dei singoli parlamentari e dell'istituzione e arricchire le informazioni utilizzate per la decisioni, ma non modificare le procedure di decisione tipiche della democrazia rappresentativa.

Tenendo conto di tale premessa, tuttavia, gli ambiti di possibile utilizzo restano di grande interesse e si collocano esplicitamente nel solco di quello che sembra uno dei principali impegni della legislatura appena iniziata, così come esplicitamente dichiarato dai nuovi Presidenti di Camera e Senato all'atto del loro insediamento: operare per ricostituire, qualificare e potenziare la relazione tra cittadinanza e attività parlamentare.

Gli ambiti di utilizzo che proponiamo alla discussione in questo rapporto sono tre:

- supporto alle attività dei singoli senatori o dei gruppi parlamentari;
- supporto alle attività delle Commissioni parlamentari;
- supporto alla partecipazione della cittadinanza tramite informazioni e invio di "petizioni" e/o "disegni di legge di iniziativa popolare".

3.2.1 Il supporto alle attività dei singoli senatori o dei gruppi parlamentari

Attualmente, e sicuramente anche in futuro, ogni senatore o deputato e ogni gruppo parlamentare può autonomamente decidere di utilizzare strumenti di partecipazione civica per promuovere e gestire la relazione tra la sua attività parlamentare e le opinioni, le richieste o le iniziative dei cittadini in generale, o di sottoinsiemi di cittadini (ad es. i propri elettori, associazioni tematiche di cittadini, gruppi di discussione già attivi sui network sociali ecc.).

Nell'ambito di tale relazione possono avvenire segnalazioni, consultazioni, discussioni, monitoraggio delle attività parlamentari e anche espressione certificata dell'opinione dei partecipanti e presa di decisioni sulla base di votazione.

Si tratta di una situazione analoga a quanto già avviene con tecnologie più tradizionali, come la posta elettronica (il parlamentare, o il gruppo parlamentare, ha una o più caselle di posta), il web (il parlamentare ha il suo sito, blog o profilo sui social network).

Si aprono a questo proposito per le strutture informatiche del Senato e della Camera più prospettive, anche se non necessariamente tutte alternative:

1. La prima è prendere sostanzialmente atto della esistenza e della diffusione di tali utilizzi anche internamente al parlamento, limitandosi a concentrare l'attenzione sulle eventuali implicazioni relative alla sicurezza delle reti e dei sistemi informativi, anche in relazione a possibili integrazioni con i servizi già erogati.
2. La seconda è quella di svolgere un ruolo di "facilitazione professionale" nella diffusione dell'utilizzo di piattaforme di partecipazione civica, fornendo a parlamentari e gruppi parlamentari il supporto di una competenza di merito sulle caratteristiche tecniche di tali strumenti, che non escluda occasioni di formazione nei confronti dei parlamentari stessi o dei loro assistenti. A tal fine possono essere promosse, a solo fine didattico, sperimentazioni d'uso di alcune di tali piattaforme, individuate in base alle necessità di utilizzo espresse dai parlamentari o dai gruppi.
3. La terza è quella di fornire a parlamentari e gruppi parlamentari effettivi servizi digitali di partecipazione civica erogati dai sistemi informativi interni. In effetti è ciò che già avviene nel caso della posta elettronica, che viene fornita a tutti parlamentari come strumento di base per la propria attività. Mentre, al contrario, ciò non avviene nel caso del web, dove la realizzazione e la gestione della presenza su Internet del singolo parlamentare o gruppo è gestita autonomamente¹⁰ da ogni singolo parlamentare o gruppo. Si apre qui una riflessione che non è di natura tecnica, ma propriamente politica, su quali possano e debbano essere i servizi digitali da considerare come servizi di base da fornire con modalità uniformi a tutti i parlamentari, anche nella

prospettiva di un contenimento dei “costi della politica”. Nella eventualità che tale riflessione porti a considerare positivamente il fatto che alcuni servizi digitali di partecipazione possano essere forniti dai servizi informatici a tutti i parlamentari, si aprono una serie di interrogativi sia tecnici che politici quali ad esempio: quale è il sottoinsieme di funzionalità di partecipazione che può essere considerato un servizio generale a cura delle amministrazioni parlamentari? E’ necessario attrezzarsi per gestire più piattaforme di partecipazione, sulla base di una scelta autonoma dei parlamentari, o invece è meno complesso (ed economicamente più conveniente) individuare una unica piattaforma uguale per tutti? E in questo caso quale piattaforma può essere scelta? Quali i criteri per questa scelta? E se dalla analisi delle piattaforme esistenti emergesse la necessità/opportunità di realizzare una nuova piattaforma specificamente pensata per le attività di una assemblea parlamentare? Si tratta di interrogativi complessi, ai quali non è possibile rispondere se non sulla base di effettive sperimentazioni tecniche e del coinvolgimento diretto degli interlocutori e dei decisori politici responsabili del governo dell’assemblea.

3.2.2 Il supporto alle attività delle commissioni parlamentari

L’art. 48 del regolamento del Senato, prevede al comma¹¹ che “Nelle materie di loro competenza le Commissioni possono disporre, previo consenso del Presidente del Senato, indagini conoscitive intese ad acquisire notizie, informazioni e documentazioni”, Prevede anche al comma 5 che “Al fine delle indagini di cui al presente articolo, la Commissioni hanno facoltà di tenere apposite sedute alla quali possono essere chiamati ad intervenire i Ministri competenti, funzionari ministeriali ed amministratori di Enti pubblici.

Possono altresì essere invitati rappresentanti di Enti territoriali, di organismi privati, di associazioni di categoria ed altre persone esperte delle materie in esame”.

Nell’ambito di queste prescrizioni regolamentari non vi sono ostacoli ad un uso anche esteso e innovativo di piattaforme di partecipazione civica.

In questo contesto di utilizzo l’unica caratteristica distintiva sembra essere che

Note

10 Oggi una percentuale sempre più alta di senatori e deputati dispone di un sito Internet personale gestito generalmente attraverso un proprio staff. Tali siti non vanno confusi con le pagine personali (schede di attività) disponibili sui siti istituzionali del Senato e della Camera e aggiornate quotidianamente attraverso programmi automatici che aggregano i dati presenti nei sistemi informativi interni relativi all’attività svolta in parlamento.

11 Norma analoga è prevista nel Regolamento della Camera all’articolo 144

l'uso eventuale di strumenti di partecipazione non è esteso, nell'esercizio di tale partecipazione, a tutti i cittadini, ma solo a quelli individuati dalla Commissione stessa come pertinenti e utili all'effettuazione dell'indagine conoscitiva. I soggetti partecipanti potrebbero inoltre, se così disposto dalla Commissione, sia contribuire all'indagine anche dopo il momento dell'audizione, con successive integrazioni di contenuti.

Va peraltro ricordato l'uso che alcune commissioni hanno fatto nel recente passato di strumenti digitali più tradizionali, nella somministrazione ed elaborazione di questionari rivolti ad una platea selezionata di destinatari.

Inoltre è possibile considerare l'eventuale utilità per la Commissione di proseguire i propri lavori anche oltre i vincoli di tempo e di luogo imposti dalla attività parlamentare che si svolge nelle aule del Senato e della Camera. La piattaforma di partecipazione può diventare in questo caso a tutti gli effetti uno strumento di lavoro collaborativo riservato ai componenti della Commissione. Si mette in evidenza che l'eventuale uso di strumenti digitali di partecipazione può diminuire i costi per l'effettuazione delle indagini conoscitive, così come già avvenuto recentemente con l'utilizzo di sistemi di teleconferenza.

3.2.3 Il supporto alla partecipazione della cittadinanza tramite informazioni e invio di “petizioni” e/o “disegni di legge di iniziativa popolare”

Un ruolo molto importante degli strumenti digitali è contribuire alla diffusione e alla creazione di informazione. Gli strumenti atti a tale scopo non sono connessi in modo diretto con la partecipazione della cittadinanza alla politica, ma danno un grande contributo in modo indiretto: i cittadini possono informarsi ed assumere così un ruolo più consapevole e più attivo nella vita politica. E' quanto tra l'altro auspicato nella Relazione del Gruppo di lavoro in materia economico-sociale ed europea istituito il 30 marzo 2013 dal Presidente della Repubblica dove si legge: “con il miglioramento dell'accesso ai dati va sviluppata una nuova cultura della decisione basata sui dati, che superi le barriere disciplinari e apra la strada agli approcci sistemici e quantitativi che sono ora possibili e necessari. Ogni cittadino può oggi contribuire a piattaforme partecipative per la raccolta dei dati, fungendo come sensore volontario per la creazione di osservatori digitali della società, dell'economia, e della salute pubblica... La capacità di questi osservatori di coinvolgere i cittadini come partecipanti attivi dipende dallo sviluppo, a partire dal livello scolastico, di una cultura attiva del dato, che predisponga i cittadini di domani ad un ruolo attivo nei confronti del proprio ambiente e delle proprie

condizioni socio-economiche”.

In questo paragrafo viene tuttavia focalizzata l’attenzione sugli utilizzi possibile nell’ambito degli istituti di partecipazione già previsti dalla Costituzione.

Come è noto sia la Costituzione, sia i Regolamenti del Senato e della Camera prevedono alcuni istituti di diretta relazione tra cittadini e assemblee parlamentari. Essi sono il “Disegno di legge di iniziativa popolare” e la “Petizione”.

Per ciò che riguarda il primo, l’art. 71 della Costituzione prevede che “Il popolo esercita l’iniziativa delle leggi, mediante la proposta, da parte di almeno cinquantamila elettori, di un progetto redatto in articoli”.

Il regolamento del Senato prevede a sua volta. “Quando un disegno di legge di iniziativa popolare è presentato al Senato, il Presidente, prima di darne annuncio all’Assemblea, dispone la verifica e il computo delle firme degli elettori proponenti, al fine di accertare la regolarità della proposta” ... “Le competenti Commissioni debbono iniziare l’esame dei disegni di legge d’iniziativa popolare ad esse assegnati entro e non oltre un mese dal deferimento.”

Per ciò che riguarda la Petizioni esse sono esplicitamente considerate nell’art. 140 del regolamento del Senato¹² “Pervenuta al Senato una petizione che richieda provvedimenti legislativi o esponga comuni necessità, il Presidente ha facoltà di disporre che venga accertata la sua autenticità e la qualità di cittadino del proponente, salvo che la petizione sia stata presentata di persona da un Senatore” “La petizione viene quindi comunicata in sunto all’Assemblea e trasmessa alla Commissione competente per materia”.

Il successivo art. 141 prevede poi “Le petizioni che hanno attinenza a disegni di legge già assegnati a Commissioni sono inviate alla Commissioni stesse e discusse congiuntamente ai disegni di legge” “Delle altre petizioni la Commissioni competenti possono deliberare, previa nomina di un relatore, la presa in considerazione o l’archiviazione. Nella prima ipotesi, se non viene adottata un’iniziativa legislativa, la petizione viene trasmessa a cura del Presidente del Senato al Governo con l’invito a provvedere.” “Al presentatore della petizione viene in ogni caso data comunicazione della decisione adottata dal Senato”.

In proposito, si potrebbero immaginare forme di utilizzo di strumenti digitali di partecipazione, che possono riguardare tutto il processo che precede il coinvolgimento del Parlamento, laddove, in assoluta autonomia rispetto alla relazione con le Camere,

Note

12 Nel Regolamento della Camera le norme relative alle Petizioni sono presenti all’articolo 33 e 109

i promotori dei disegni di legge, o gli estensori delle petizioni, possono sicuramente giovare delle piattaforme di partecipazione, sia per elaborare disegni di leggi e petizioni, sia per far crescere il consenso sulle loro iniziative.

Si aggiunga, inoltre, la possibilità di considerare, così come già sperimentato in altri parlamenti, una modalità di invio digitale delle petizioni, che occorre valutare con grande attenzione. E' possibile considerare, a questo proposito, che l'uso delle piattaforme potrebbe organizzare e razionalizzare il flusso delle sollecitazioni che provengono dai cittadini, attraverso, ad esempio, strumenti di classificazione, sia guidati, sia anche automatici sulla base di analisi semantica dei testi, migliorando di conseguenza la capacità di trattamento. Nondimeno, come già ricordato, poichè questa modalità potrebbe portare ad una discriminazione tra cittadini che utilizzano questi strumenti e cittadini che non ne fanno uso, si dovrebbero inserire nel circuito di trattamento digitale anche le petizioni pervenute con modalità tradizionali.

Infine va segnalato che, allo scopo di evitare un invio indiscriminato di sollecitazioni, i Parlamenti che prevedono l'invio digitale di petizioni vincolano in alcuni casi tale invio alla presenza di un certo numero di firme di sottoscrizione.

3.3 Le piattaforme analizzate: ambiti e possibilità di utilizzo

La tabella seguente riassume tutte le piattaforme viste nel capitolo 2 [vedi pag. 10], partendo dai punti di vista presi in considerazione in ogni paragrafo di questo capitolo, ovvero supporto alle attività di singoli o gruppi, supporto alle attività di Commissioni parlamentari, supporto alla partecipazione della cittadinanza.

Oltre a ordinare le piattaforme secondo i suddetti criteri, la tabella fornisce informazioni anche sulla riutilizzabilità delle stesse piattaforme, esplicitando se esse siano piattaforme proprietarie, oppure se il loro codice sia aperto (open source). Nel primo caso, il codice della piattaforma è di proprietà esclusiva dell'organizzazione promotrice; questo, comunque, non esclude il potenziale riutilizzo del codice stesso, previo pagamento di una quota monetaria, che varia da caso a caso, o accordo specifico. Nel secondo caso, per ogni piattaforma si potrà accedere al link di riferimento che porterà al codice aperto. Alcuni casi, inoltre, non presentano la suddivisione "proprietaria/open source": questo perché non tutte le piattaforme offrono servizi definiti, bensì presentano solo idee e possibili utilizzi di tecnologie già esistenti.

Un'altra opzione aggiunta nella tabella riguarda la riutilizzabilità della tecnologia della piattaforma; la domanda alla base di questa opzione è: "Le idee alla base di questa tecnologia possono essere facilmente riutilizzabili per il Senato?". Verrà quindi esplicitato se la tecnologia è riutilizzabile facilmente, o se invece è troppo legata al caso particolare studiato (in questo caso si avrà la dicitura "ad hoc").

E' importante sottolineare che la suddivisione dei casi studiati in questa tabella si propone di collocarli all'interno di specifici ambiti nel momento della stesura di questo documento. Non si esclude, infatti, che in futuro le piattaforme prese in considerazione possano avvicinarsi ad ambiti da cui ora sono lontane.

Nome Strumento	RIUTILIZZABILITA' DELLE PIATTAFORME		SUPPORTO ALLE ATTIVITA' DI SINGOLI O GRUPPI		SUPPORTO ALLE ATTIVITA' DI COMMISSIONI PARLAMENTARI		SUPPORTO ALLA PARTECIPAZIONE DELLA CITTADINANZA	
	PIATTAFORMA: PROPRIETARIA; OPEN SOURCE	TECNOLOGIA: AD HOC; RIUTILIZZABILE	MOBILITAZIONE E CREAZIONE CONSENSO; RELAZIONI CON L'ELETTORATO	COINVOLGIMENTO ATTIVO NELLA DELIBERAZIONE	COINVOLGIMENTO DI GRUPPI ESPERTI	COINVOLGIMENTO DI TUTTA LA CITTADINANZA	INFORMAZIONE	PETIZIONI
Nation Builder	Proprietaria	Riutilizzabile	✓					
Meet-up	Proprietaria	Riutilizzabile	✓					
My Barack Obama	Proprietaria	Riutilizzabile	✓					
NewsTrust	Proprietaria	Ad hoc					✓	
Factchecking	Open source*	Ad hoc					✓	
Sunlight Foundation	-	-					✓	
Openpolis	Open source	Riutilizzabile					✓	✓
Petizioni (Parlamento Europeo)	-	Riutilizzabile		✓		✓		✓
Your Voice (Commissione europea)	Proprietaria	Ad hoc		✓	✓			
We The People	Open source	Riutilizzabile		✓		✓		✓
E-petitions (Parlamento britannico)	Open source	Riutilizzabile		✓		✓		✓
Sensor Civico	Proprietaria	Ad hoc					✓	
Cornwall Conversation Panel	-	-					✓	
All Our Ideas	Open source	Riutilizzabile		✓		✓		
Fix My Street	Open source	Ad hoc					✓	
Idea Scale	Open source	Riutilizzabile		✓		✓		

* codice disponibile su richiesta

Nome Strumento	RIUTILIZZABILITA' DELLE PIATTAFORME		SUPPORTO ALLE ATTIVITA' DI SINGOLI O GRUPPI		SUPPORTO ALLE ATTIVITA' DI COMMISSIONI PARLAMENTARI		SUPPORTO ALLA PARTECIPAZIONE DELLA CITTADINANZA	
	PIATTAFORMA: PROPRIETARIA; OPEN SOURCE	TECNOLOGIA: AD HOC; RIUTILIZZABILE	MOBILITAZIONE E CREAZIONE CONSENSO; RELAZIONI CON L'ELETTORATO	COINVOLGIMENTO ATTIVO NELLA DELIBERAZIONE	COINVOLGIMENTO DI GRUPPI ESPERTI	COINVOLGIMENTO DI TUTTA LA CITTADINANZA	INFORMAZIONE	PETIZIONI
ARS – E-democracy (Sicilia)	-	Ad hoc		✓		✓		
Participacion Ciudadana	Open source (Wordpress)	Ad hoc	✓	✓		✓		
Senador Virtual	Informazione non disponibile	Informazione non disponibile	✓	✓		✓		
ADI! (Parlamento Basco)	-	Ad hoc		✓		✓		
E-Democracia (Brasile)	-	Ad hoc		✓		✓		
Demos-budget	Proprietaria	Riutilizzabile		✓		✓		
Più Cultura	Proprietaria	Riutilizzabile		✓		✓		
OpenDCN - FreE-democracy	Open source	Riutilizzabile	✓	✓			✓	
Liquid Feedback	Open source	Riutilizzabile		✓	✓	✓		
Airesis	Open source	Riutilizzabile	✓	✓		✓		
Open Active Democracy	Open source	Riutilizzabile	✓	✓		✓		
Vilfredo goes to Athens	Open source	Riutilizzabile		✓	✓			

Tabella 2: Piattaforme: ambiti e opportunità di riutilizzo (a cura di [Fondazione](#)).

4

CONSIDERAZIONI FINALI E IPOTESI DI SVILUPPO

Da quanto finora esposto deriva con evidenza la difficoltà a trarre conclusioni univoche. L'analisi dei possibili utilizzi dei Media Civici in ambito parlamentare è stata infatti soltanto iniziata in questo studio, che non può che essere considerato il punto di partenza di un percorso complesso ancora da sviluppare. Questo studio riconosce l'importanza di questo ambito di ricerca e di approfondimento e inizia a strutturarlo, incrociando alcuni assi interpretativi dei fenomeni esistenti con le possibilità concrete di operare rapidamente da parte degli uffici preposti del Parlamento. Le considerazioni finali di questo capitolo riguarderanno di conseguenza ciò che potrebbe essere fatto dopo la conclusione di questo studio, le tappe di un necessario percorso di approfondimento.

4.1 UN PRIMO PASSO: AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

La prima e più rilevante considerazione riguarda le modalità di ogni futuro approfondimento: esse non potranno che essere modalità sperimentali. Non soltanto per la novità dei temi trattati, almeno in ambito parlamentare, ma soprattutto per il fatto che tali strumenti, così come ci sembra risulti evidente dai contenuti complessivi di questo studio, vadano maneggiati con grande attenzione e competenza. Ogni semplificazione, ogni pretesa di confondere la semplicità “funzionale” degli strumenti (e quindi anche la loro facilità d'uso) con una semplicità e facilità di utilizzo effettivo nei processi di partecipazione è infatti infondata e rischiosa.

Tali strumenti vanno maneggiati con cura, per evitare che un loro utilizzo frettoloso e non consapevole generi insuccessi e, di conseguenza, pregiudizi negativi sulla loro effettiva utilità e sulla genuinità degli intenti delle istituzioni proponenti. Non parliamo solo della necessità di una adeguata competenza tecnica sia da parte di chi li fornisce, e ne assicura il funzionamento, sia da parte di chi li utilizza, ma di una effettiva competenza d'uso nell'esercizio della partecipazione civica sia da parte della cittadinanza che dei membri del parlamento. Tale competenza d'uso non può che derivare da effettive e consapevoli esperienze sperimentali con effettivi casi d'uso.

La prima indicazione, quindi, è quella di avviare in ambito parlamentare sperimentazioni programmate di alcuni di questi strumenti in specifici ambiti, selezionati a esempio tra quelli indicati nel capitolo precedente.

Questo implica, per i servizi informatici parlamentari, la necessità, anche solo in via sperimentale, di dotarsi di alcuni di questi strumenti al fine di poter erogare il supporto tecnico ed organizzativo necessario, ad esempio, ad alcune Commissioni o ad alcuni gruppi parlamentari che abbiano intenzione di sperimentarne l'uso.

4.2 LE COMPETENZE NECESSARIE: FORMARE I “PARTECIPANTI”

Il punto di partenza di ogni sperimentazione, della scelta stessa di quale ambito privilegiare per la sperimentazione, non può che essere un’adeguata iniziativa informativa e formativa di cui questo studio può essere considerato come l’atto iniziale. In primo luogo, va prevista la formazione degli attori tecnici che avranno il compito di selezionare gli strumenti, di renderne possibile il funzionamento, di gestirne l’utilizzo, di garantirne l’integrazione con l’ambiente tecnico attuale del parlamento. Su alcuni di questi temi ci siamo soffermati nel paragrafo 1 del precedente capitolo [vedi pag. 54]. In secondo luogo, la formazione del personale delle amministrazioni parlamentari che potrà attivarne l’uso e, soprattutto, che dovrà presidiare, ove necessario, le garanzie di imparzialità e di riservatezza che possono essere richieste da particolari ambiti di utilizzo.

Come terzo ambito di intervento, sarà utile concentrarsi sulla formazione dei singoli parlamentari, dei loro assistenti e dei gruppi parlamentari, per garantire non solo la capacità di utilizzare gli strumenti, ma anche la conoscenza e la competenza per utilizzarli con successo, e, soprattutto, per scegliere gli strumenti più adeguati alle finalità dei processi di partecipazione che si vogliono attivare.

Infine, vanno previsti dovuti strumenti di formazione dei cittadini chiamati ad interagire con i Media Civici, mediante mirate campagne informative e di sensibilizzazione che sappiano fornire le giuste istruzioni per un “uso consapevole” dei nuovi strumenti.

A tale proposito segnaliamo il metodo condiviso per un’informazione civica di qualità elaborato da [Fondazione](#) e basato su quattro principi: accuratezza, indipendenza, imparzialità e legalità. I principi vengono sottoscritti dai cittadini che intendono partecipare ai media civici di , così facendo accettando di prendersi una responsabilità rispetto alla qualità delle informazioni che producono e condividono. Tra i contenuti principali di questo impegno formativo ci preme ricordare quello che la prof. Fiorella De Cindio ha chiamato “il patto partecipativo”, e di cui ha messo in evidenza la fondamentale importanza.

Molte delle esperienze di partecipazione civica si sono infatti scontrate proprio con l’assenza o la scarsa chiarezza delle regole che avrebbero governato la relazione tra chi promuoveva la partecipazione e chi decideva di partecipare. Cittadini chiamati a fornire le loro idee su importanti ambiti di servizio non sapevano, nel momento in cui accettavano di interagire con le piattaforme di partecipazione, l’utilizzo che sarebbe stato fatto del loro contributo, a cosa effettivamente “sarebbe servito”. Non si tratta qui di prevedere soltanto indispensabili e generiche comunicazioni di ritorno a fronte di ogni contributo (“grazie per il contributo, ne terremo sicuramente conto...”), ma di

chiarire esplicitamente, prima di sollecitare ogni tipo di partecipazione, l'impegno che viene preso da chi la promuove nei confronti di chi partecipa. L'impegno non deve necessariamente dare garanzie sull'accoglimento di una eventuale proposta, ma deve invece dare garanzie certe sul percorso che riguarderà la proposta, sui criteri che guideranno il suo eventuale accoglimento o rigetto. E tale impegno dovrà essere esposto con grande chiarezza, per evitare equivoci o fraintendimenti. Questo impegno è il "patto partecipativo", che dovrà essere esplicitamente formulato per ogni istanza d'uso sperimentale della piattaforma di partecipazione.

4.3 I SISTEMI DI GARANZIE NEI SERVIZI DI PARTECIPAZIONE

Se un'indispensabile attività di sperimentazione servirà a introdurre con adeguata consapevolezza qualcuno dei possibili utilizzi di cui abbiamo parlato, partendo dalle considerazioni svolte nell'insieme della ricerca e dai contenuti stessi della più recente attualità politica, emerge con novità un tema significativo per la natura stessa delle funzioni che il parlamento può essere chiamato a svolgere.

E' infatti evidente che, anche indipendentemente da ogni iniziativa in ambito parlamentare, l'utilizzo di piattaforme di partecipazione nello sviluppo della attività politica è destinato a crescere. E questa crescita non riguarderà soltanto le formazioni politiche che dell'uso della rete hanno fatto lo strumento principale della loro attività, ma tutti coloro che cercano di affrontare con volontà riformatrice la crisi di autorevolezza della politica tradizionale.

E' facilmente prevedibile che in un tale contesto la concorrenza tra partiti possa comprendere anche la concorrenza tra piattaforme di partecipazione, e che questa concorrenza diventi molto presto un fattore di inquinamento per un libero e consapevole utilizzo degli strumenti. La domanda che si pone a questo punto è la seguente: chi governa le piattaforme di partecipazione, o meglio, che garanzie hanno i cittadini che, partecipando, compiono un atto forte di legittimazione della politica? Se la piattaforma di partecipazione è gestita da un attore politico di parte, come può essere garantita la libertà di espressione delle opinioni, il corretto uso delle informazioni raccolte, la facilità e la gratuità dell'accesso?

Deriva da queste considerazioni l'eventualità che possano essere i servizi tecnici del parlamento a dare queste garanzie attrezzandosi per fornire a tutti i cittadini, e a tutti gli attori politici che ne vogliono fare uso, dei "servizi certificati di partecipazione", tali da gestire adeguatamente l'identità dei partecipanti, la libertà di espressione, la sicurezza dei sistemi, la facilità di utilizzo per promuovere l'inclusione nel processo democratico di settori sempre più vasti di popolazione.

Ma quali possono essere gli strumenti che il parlamento può decidere di utilizzare per fornire i servizi certificati di partecipazione? Quali i criteri per selezionarli tra tutti quelli disponibili? Queste domande necessitano di un ulteriore approfondimento.

4.4 VERSO UNA PIATTAFORMA ITALIANA PER LA PARTECIPAZIONE POLITICA

Si apre qui la possibilità di un ulteriore sviluppo. Esaminati i diversi strumenti disponibili, sperimentato il loro utilizzo, valutati costi e benefici di ogni soluzione, può rivelarsi preferibile lo sviluppo di una nuova, specifica piattaforma per i servizi del Parlamento italiano, tale da considerare i requisiti dello specifico contesto politico e sociale del nostro paese e delle nostre istituzioni.

Allo sviluppo di questa piattaforma potrebbero essere chiamati i migliori centri di ricerca del paese, che già operano con successo nella progettazione e realizzazione di piattaforme civiche. In questo contesto, potrebbe nascere uno specifico progetto di innovazione politica, promosso e guidato dal Parlamento, che ad esso potrebbe fornire una adeguata garanzia e legittimazione istituzionale.

La tensione attuale ad un miglioramento della qualità della relazione tra politica e cittadini, l'aspirazione diffusa alla costruzione di una "buona politica" avrebbe in questa prospettiva il corollario della interazione con lo sviluppo di una "buona tecnologia" utile per il nostro paese.

GLOSSARIO

La maggior parte delle definizioni presenti nel seguente glossario sono state prese da Wikipedia Italia.

API

http://it.wikipedia.org/wiki/Application_programming_interface (ultima visita 4 aprile 2013)

In informatica con il termine **Application Programming Interface API** (*Interfaccia di Programmazione di un'Applicazione*) si indica ogni insieme di procedure disponibili al programmatore, di solito raggruppate a formare un set di strumenti specifici per l'espletamento di un determinato compito all'interno di un certo programma. Spesso con tale termine si intendono le librerie software disponibili in un certo linguaggio di programmazione. La finalità è ottenere un'astrazione, di solito tra l'hardware e il programmatore o tra software a basso e quello ad alto livello semplificando così il lavoro di programmazione. Le API permettono infatti di evitare ai programmatori di riscrivere ogni volta tutte le funzioni necessarie al programma dal nulla, ovvero dal basso livello, rientrando quindi nel più vasto concetto di riuso di codice. Le API stesse rappresentano quindi un livello di astrazione intermedio: il *software* che fornisce una certa API è detto *implementazione dell'API*.

BIG DATA

http://it.wikipedia.org/wiki/Big_data (ultima visita 4 aprile 2013)

Il concetto di **Big data** è proprio del campo dell'Information Technology: il termine indica grandi aggregazioni di dati, la cui grandezza e complessità richiede strumenti più avanzati rispetto a quelli tradizionali, in tutte le fasi del processo (dalla gestione, alla curation, passando per condivisione, analisi e visualizzazione). Il progressivo aumento della dimensione dei data set è legato alla necessità di analisi su un unico insieme di dati correlati rispetto a quelle che si potrebbero ottenere analizzando piccole serie con la stessa quantità totale di dati ottenendo informazioni che non si sarebbero potute ottenere sulle piccole serie. Big Data rappresenta anche l'interrelazione di dati provenienti potenzialmente da fonti completamente differenti. Non solo quindi dalle fonti tradizionali sino ad oggi concepite ed utilizzate ma anche attraverso l'impiego di informazioni provenienti ad esempio dai Social Network come Facebook e Twitter e da qualsiasi forma di informazione collaterale che può incidere sui consumi o sulle abitudini. L'insieme di tutti questi dati, sia di origine convenzionale che di origine "sociale" e statistica generano quel che si chiama Big Data consentendo a chi li analizza di ottenere una plusvalenza legata ad analisi più complete che sfiorano anche gli "umori" dei mercati e del commercio e quindi del Trend complessivo della Società e del fiume di informazioni che viaggiano e transitano attraverso Internet.

CMS

http://it.wikipedia.org/wiki/Content_management_system (ultima visita 4 aprile 2013)

Un **Content management system**, in acronimo **CMS**, (in italiano *sistema di gestione dei contenuti*), è uno strumento software, installato su un server web, il cui compito è facilitare la gestione dei contenuti di siti web, svincolando l'amministratore da conoscenze tecniche di programmazione Web.

E-GOVERNMENT

<http://it.wikipedia.org/wiki/E-government> (ultima visita 4 aprile 2013)

L'**Amministrazione digitale** o **e-government** (a volte anche **governo elettronico** o **e-gov**) è il sistema di gestione digitalizzata della pubblica amministrazione, il quale - unitamente ad azioni di cambiamento organizzativo - consente di trattare la documentazione e di gestire i procedimenti con sistemi informatici, grazie all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), allo scopo di ottimizzare il lavoro degli enti e di offrire agli utenti (cittadini ed imprese) sia servizi più rapidi, che nuovi servizi, attraverso - ad esempio - i siti web delle amministrazioni interessate.

FRONTE DI PARETO

definizione a cura di Pietro Speroni di Fenizio

Il Fronte di Pareto è uno strumento matematico scoperto da Vilfredo Pareto e usato soprattutto in Economia. Dato una serie di condizioni in cui un'opzione è giudicata inequivocabilmente migliore di un'altra (si dice che la prima opzione "domina" la seconda), il Fronte di Pareto è l'insieme delle opzioni non dominate da nessuna altra opzione. Tra gli strumenti presentati in questo rapporto il Fronte di Pareto viene usato soprattutto dal sito Vifredo goes to Athens che lo usa per decidere quali proposte mantenere e quali scartare.

GEOLOCALIZZAZIONE

<http://it.wikipedia.org/wiki/Geolocalizzazione> (ultima visita 4 aprile 2013)

La **geolocalizzazione** è l'identificazione della posizione geografica nel mondo reale di un dato oggetto, come ad esempio un telefono cellulare o un computer connesso o meno ad Internet, secondo varie possibili tecniche.

METODO DI CONDORCET

definizione a cura di Pietro Speroni di Fenizio

Non è una singola forma di votazione, ma una famiglia di metodi di votazione. Si dice che un metodo di votazione è di Condorcet se il risultato è sempre tale che se vince un'opzione "A" non esista un'alternativa "B" preferita dalla maggioranza in un confronto a due tra "A" e "B". A volte però accade a volte che ci sia un ciclo (per esempio, "A", "B", e "C" in cui la maggioranza delle persone preferirebbero "A" a "B", "B" a "C" e "C" ad "A", ed "A", "B" e "C" a tutte le altre opzioni). In questi casi un sistema di Condorcet restituirà una delle opzioni del ciclo. È da notare che il vincitore potrebbe non essere la preferenza favorita da nessun votante. Ma, in un certo senso rappresenterebbe il miglior compromesso disponibile. Per altre informazioni potete vedere http://en.wikipedia.org/wiki/Condorcet_method.

METODO DI SCHULZE

definizione a cura di Pietro Speroni di Fenizio

Il più comune sistema di votazione tra i metodi di Condorcet. Usato da diverse organizzazioni per le loro decisioni interne tra cui Wikimedia e Ubuntu. Nel contesto di questa ricerca lo Schulze Voting è usato da LiquidFeedback e Airesis per determinare la scelta finale tra le opzioni sviluppate in un dibattito. Per la matematica alla base del sistema rimandiamo a: http://en.wikipedia.org/wiki/Schulze_method (ultima visita 15 aprile 2013).

OPEN SOURCE

http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source (ultima visita 4 aprile 2013)

Open source, (termine inglese che significa codice sorgente aperto), in informatica, indica un software i cui autori (più precisamente i detentori dei diritti) ne permettono, anzi ne favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti. Questo è realizzato mediante l'applicazione di apposite licenze d'uso.

Il fenomeno ha tratto grande beneficio da Internet, perché esso permette a programmatori geograficamente distanti di coordinarsi e lavorare allo stesso progetto.

Alla filosofia del movimento open source si ispira il movimento open content (*contenuti aperti*): in questo caso ad essere liberamente disponibile non è il codice sorgente di un software ma contenuti editoriali quali testi, immagini, video e musica. Wikipedia è un chiaro esempio dei frutti di questo movimento. Attualmente l'open source tende ad assumere rilievo filosofico, consistendo di una nuova concezione della vita, aperta e refrattaria ad ogni oscurantismo, che l'open source si propone di superare mediante la condivisione della conoscenza.

PRODUSAGE

<http://en.wikipedia.org/wiki/Produsage> - trad.- (ultima visita 15 aprile 2013)

La parola "produsage" deriva dalla fusione delle parole "production" e "usage" e viene usata in riferimento a tutti quegli ambienti online nei quali gli utenti allo stesso tempo producono e utilizzano i contenuti (come ad esempio Wikipedia).

SPAM

<http://it.wikipedia.org/wiki/Spam> (ultima visita 4 aprile 2013)

Lo **spamming**, detto anche **fare spam** o **spammare**, è l'invio di messaggi indesiderati (generalmente commerciali). Può essere attuato attraverso qualunque sistema di comunicazione, ma il più usato è Internet, attraverso messaggi di posta elettronica, chat, tag board o forum.

WIKI

<http://it.wikipedia.org/wiki/Wiki> *(ultima visita 4 aprile 2013)*

Un **wiki** è una pagina (o comunque una collezione di documenti ipertestuali) che viene aggiornata dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che vi hanno accesso. La modifica dei contenuti è aperta, nel senso che il testo può essere modificato da tutti gli utenti (a volte soltanto se registrati, altre volte anche anonimi) contribuendo non solo per aggiunte come accade solitamente nei forum, ma anche cambiando e cancellando ciò che hanno scritto gli autori precedenti.

Ogni modifica è registrata in una cronologia che permette in caso di necessità di riportare il testo alla versione precedente; lo scopo è quello di condividere, scambiare, immagazzinare e ottimizzare la conoscenza in modo collaborativo. Il termine “wiki” indica anche il software collaborativo utilizzato per creare il sito web e il server.

SITOGRAFIA

E

BIBLIOGRAFIA

SITOGRAFIA

<ahref, biblioteca: <http://www.ahref.eu/it/biblioteca/>

Adi!: <http://www.adi.parlamentovasco.euskolegebiltzarra.org> (ultima visita 29 marzo 2013)

Airesis: <http://www.airesis.eu> (ultima visita 29 marzo 2013)

All our ideas: <http://www.allourideas.org/legge-elettorale?locale=it> (ultima visita 29 marzo 2013)

All your ideas: www.allourideas.org (ultima visita 29 marzo 2013)

API: http://it.wikipedia.org/wiki/Application_programming_interface (ultima visita 4 aprile 2013)

ARS – e-democracy: <http://www.ars.sicilia.it/edem/default.jsp> (ultima visita 29 marzo 2013)

BIG DATA: http://it.wikipedia.org/wiki/Big_data (ultima visita 4 aprile 2013)

Camera dei Deputati brasiliana: <http://www2.camara.leg.br/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Citizen as Partners: <http://www.oecdbookshop.org/oecd/display.asp?lang=EN&sf1=identifier&st1=9789264195400> (ultima visita 29 marzo 2013)

Citizen Foundation: <http://citizens.is/> (ultima visita 29 marzo 2013)

CMS: http://it.wikipedia.org/wiki/Content_management_system (ultima visita 4 aprile 2013)

Cornwall conversation panel: <http://www.cornwall.gov.uk/default.aspx?page=29321> (ultima visita 29 marzo 2013)

Dati Senato: <http://dati.senato.it/> (ultima visita 8 aprile 2013)

Dati Camera: <http://dati.camera.it/it/> (ultima visita 8 aprile 2013)

De Biase, L: <http://blog.debiase.com/paper/ecologia-dellattenzione/> (Link febbraio 2009).
Ecologia dell'attenzione

Declaration on Parliamentary Openness: <http://www.openingpalimant.org>

DECRETO-LEGGE 9 febbraio 2012, n. 5: <http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:decreto.legge:2012-02-09;5~art47> (ultima visita 8 aprile 2013)

Demos-budget: <http://www.demos-budget.eu> (ultima visita 29 marzo 2013)

Demos-budget, esempi: <http://www.demos-budget.eu/page/Beispiele> (ultima visita 29 marzo 2013)

Digital Agenda – CE: <https://ec.europa.eu/digital-agenda/node/255> (ultima visita 29 marzo 2013)

E-democracia: <http://edemocracia.camara.gov.br> (ultima visita 29 marzo 2013)

E-GOVERNMENT: <http://it.wikipedia.org/wiki/E-government> (ultima visita 4 aprile 2013)

E-petitions UK: <http://epetitions.direct.gov.uk/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Factchecking: <https://factchecking.civiclincs.it/it/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Fixmystreet: <http://www.fixmystreet.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

FixMyStreet Udine: http://www.comune.udine.it/opencms/opencms/release/ComuneUdine/servizi/online/ascolto_attivo/Segnalazioni_online/index.html (ultima visita 18 aprile 2013)

FixMyStreet Articolo: <http://www.qualitapa.gov.it/nc/services/news/article/fix-my-street-partecipare-per-migliorare-i-servizi/> (ultima visita 18 aprile 2013)

Friesland: http://en.wikipedia.org/wiki/Friesland_%28district%29 (ultima visita 29 marzo 2013)

GEOLOCALIZZAZIONE: <http://it.wikipedia.org/wiki/Geolocalizzazione> (ultima visita 4 aprile 2013)

Global Centre for ICT in Parliament: <http://www.ictparliament.org/>

Ideascale: <http://ideascale.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Inter-Parliamentary Union (UPI): <http://www.ipu.org>

IFLA Section on Library and Research Services for Parliaments: <http://www.ifla.org/services-for-parliaments>

Interaktive Demokratie: <http://www.interaktive-demokratie.org/> (ultima visita 29 marzo 2013)

International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA): <http://www.ifla.org>

LiquidFeedback, Berlino: <https://lqpp.de/be/unit/show/1.html> (ultima visita 29 marzo 2013)

LiquidFeedback: <http://LiquidFeedback.org/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Meetup: <http://www.Meetup.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

METODO DI CONDORCET: http://en.wikipedia.org/wiki/Condorcet_method (ultima visita 15 aprile 2013)

METODO DI SCHULZE: http://en.wikipedia.org/wiki/Schulze_method (ultima visita 15 aprile 2013)

My Barack Obama: <http://www.barackobama.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Nationbuilder, modificare la Costituzione degli Stati Uniti: <http://movetoamend.nationbuilder.com/petition> (ultima visita 29 marzo 2013)

Nationbuilder: <http://nationbuilder.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Newstrust: http://media.newstrust.net/survey/research_paper.pdf (ultima visita 29 marzo 2013)

Newstrust: <http://newstrust.net/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Open Active Democracy, Bulgaria: <http://bulgaria.yrpri.org> (ultima visita 29 marzo 2013)

Open Active Democracy, Italia: <http://italy.yrpri.org> (ultima visita 29 marzo 2013)

Open Active Democracy: <http://www.yrpri.org> (ultima visita 29 marzo 2013)

OPEN SOURCE: http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source (ultima visita 4 aprile 2013)

Open space technology: http://it.wikipedia.org/wiki/Open_Space_Technology (ultima visita 29 marzo 2013)

Openpolis: <http://www.openpolis.it/>

Participatory budgeting – UK: <http://www.participatorybudgeting.org.uk/about> (ultima visita 29 marzo 2013)

Petizioni - Parlamento Europeo: <http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/it/00533cec74/Petitions.html> (ultima visita 29 marzo 2013)

PiU' Cultura, Comune di Cascina: www.cascina-partecipa.org (ultima visita 29 marzo 2013)

PiU' Cultura, Comune di Cernusco Lombardo: www.cernusco-partecipa.it (ultima visita 29 marzo 2013)

PiU' Cultura: www.piucultura.org (ultima visita 29 marzo 2013)

Poligraf: <http://poligraf.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Politwoops: <http://politwoops.sunlightfoundation.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

PRODUSAGE: <http://en.wikipedia.org/wiki/Produsage> - trad.- (ultima visita 15 aprile 2013)

Public Software Group: <http://www.public-software-group.org/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Reti civiche, media sociali e Media Civici: <http://www.ethanzuckerman.com/blog/2012/08/30/understanding-digital-civics/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Scout: <https://scout.sunlightfoundation.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

Sensor Civico: <http://www.sensorcivico.it/> (ultima visita 29 marzo 2013)

SOLVIT: <http://www.politicheeuropee.it/attivita/17379/solvit> (ultima visita 29 marzo 2013)

SPAM: <http://it.wikipedia.org/wiki/Spam> (ultima visita 4 aprile 2013)

Sunlight foundation: <http://sunlightfoundation.com/> (ultima visita 29 marzo 2013)

TuTech Innovation GmbH: <http://tutech.net/#1> (ultima visita 29 marzo 2013)

Vilfredo goes to Athens: <http://vilfredo.org> (ultima visita 29 marzo 2013)

What is civic media: http://henryjenkins.org/2007/10/what_is_civic_media_1.html (ultima visita 15 aprile 2013)

We the People: <https://petitions.whitehouse.gov/> (ultima visita 29 marzo 2013)

WIKI: <http://it.wikipedia.org/wiki/Wiki> (ultima visita 4 aprile 2013)

Wikipedia: <http://it.wikipedia.org> (ultima visita 4 aprile 2013)

YourVoice – CE, informazioni legali: http://ec.europa.eu/geninfo/legal_notices_

en.htm#personaldata *(ultima visita 29 marzo 2013)*

YourVoice – CE: http://ec.europa.eu/yourvoice/consultations/index_it.htm *(ultima visita 29 marzo 2013)*

YourVoice, Registri di trasparenza: http://europa.eu/transparency-register/about-register/transparency-register/index_it.htm *(ultima visita 29 marzo 2013)*

World e-Parliament Report 2012: <http://www.ictparliament.org/WePReport2012>

BIBLIOGRAFIA

Bruns, A. (2008). Life beyond the public sphere: Towards a networked model for political deliberation. *Information Polity*, 13(1-2), 71–85

De Biase, L. (2011). *Cambiare pagina*. Rizzoli

De Cindio, F. (2012). Guidelines for Designing Deliberative Digital Habitats: Learning from e-Participation for Open Data Initiatives. In Davies, T., Bawa, Z. (Eds.), Special Issue: “Community Informatics and Open Government Data”, *The Journal of Community Informatics*, Vol 8, No 2, 2012

De Cindio, F. (2013). Strumenti e ambienti di partecipazione e deliberazione online, presentazione al Senato della Repubblica Italiana, 27 marzo

De Paoli, S., De Uffici, N., and D’Andrea, V. (2012). Designing badges for a civic media platform: reputation and named levels. In Proceedings of the 26th Annual BCS Interaction Specialist Group Conference on People and Computers (BCS-HCI ‘12). British Computer Society, Swinton, UK, UK, 59-68

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68

Lebkowsky, J., & Ratcliffe, M. (2005). *Extreme Democracy* (p. 373). Lulu.com

Milakovich, E. M. (2010). The Internet and Increased Citizen Participation in Government, *JeDEM*, 2 (1), pp. 01-09

Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom* (Vol. 30). New York, NY: Public Affairs

Nitzsche, P., Pistoia A., Elsaber M. (2012). Development Of An Evaluation Tool For Participative E-Government Services: A Case Study Of Electronic Participatory Budgeting Projects In Germany. *Revista Asministratie si Management Public*. Vol. 12, Issue 18. http://www.ramp.ase.ro/en/_data/files/articole/2012/18-01.pdf

OECD (2001). *Citizens as Partners: Information, Consultation and Public Participation in Policy Making*

Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble*. The Penguin Group. New York

Pasquino, G. (2009). *Nuovo corso di scienza politica* (p. 382). Il Mulino

Rodotà, S. (1997), *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari.

Schuler, D. (1994). Community networks: building a new participatory medium. *Communications of the ACM*, 37(1), 38–51

TuTech Innovation GMBH (2007). DEMOS-Budget the interactive budget planner http://www.demos-budget.eu/Content/download/DEMOS_budget_Flyer_engl.pdf

Sintomer, Y., Herzberg, C., Allegretti, G. and Röcke, A. (2010). “Learning from the South: Participatory Budgeting Worldwide – an Invitation to Global Cooperation.” *Dialog Global*, no. 25. Bonn: Capacity Building International, Germany/Service Agency Communities in One World. http://www.buergerhaushalt.org/sites/default/files/downloads/LearningfromtheSouth-ParticipatoryBudgetingWorldwide-Study_0.pdf

Williamson, A. (2013). *Social Media Guidelines for Parliaments*. Unione Interparlamentare (IPU) <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>

APPENDICE

Linee guida sui social media per i parlamenti

NOTA: traduzione e riassunto a cura di Fondazione [europea per la democrazia](#), dall'originale "Social media guidelines for parliaments", disponibile sul sito dell'Unione Interparlamentare (IPU) all'indirizzo <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>.

a.1 INTRODUZIONE

Un terzo di tutti i Parlamenti usano i social network per comunicare con i cittadini e un altro terzo sta pianificando di farlo, secondo gli ultimi dati del World e-Parliament Report , realizzato dal Global Centre for ICT in Parliament¹.

Ovviamente ci sono sia potenziali benefici sia rischi. Per questo, l'IPU (Inter-Parliamentary Union), insieme alla Association of Secretaries General of Parliament (ASGP) e un gruppo di esperti dello stesso Global Centre e dell'IFLA , ha predisposto uno studio per condividere e diffondere le buone pratiche per l'uso dei social network nei parlamenti , cosicché essi possano incorporare queste conoscenze specifiche all'interno dei loro piani di azione.

a.2 SCOPI E PROPOSITI DELLA GUIDA

I social media hanno creato in questi anni nuove opportunità per le legislature e per i membri del parlamento. E' quindi importante sviluppare strategie e politiche di supporto all'uso di questi nuovi canali di comunicazione.

Prima di entrare nello specifico della questione, bisogna ricordare che:

- i social media rappresentano per i parlamenti un modo nuovo ed efficace per connettersi e comunicare con le persone, in particolare con i giovani;
- i social media non esistono in un vacuum e il loro uso è soggetto ad alcune regole e codici di comunicazione, con un uso appropriato dei social media;
- non ci sono "risposte giuste": l'uso che si fa di un social network potrà essere influenzato da molte variabili online e offline.

La guida in questione è stata pensata soprattutto per lo staff parlamentare che si occupa (o che si occuperà) della comunicazione parlamentare e dell'uso dei social network.

Note

1 Il Global Centre for Information and Communication Technologies (ICT) in Parliament è un'iniziativa in partnership tra le Nazioni Unite e l'Unione InterParlamentare (UPI) avviata a seguito del World Summit on the Information Society (WSIS) del 2005. Il Global Centre for ICT in Parliament persegue due principali obiettivi: 1) rafforzare il ruolo dei parlamenti nel promuovere la Società dell'Informazione, alla luce dei risultati del WSIS; e b) promuovere l'uso dell'ICT come mezzo per modernizzare i processi parlamentari, accrescere la trasparenza, la responsabilità e la partecipazione e migliorare la cooperazione inter-parlamentare. Il Global Centre for ICT in Parliament fa capo all'UNDESA (United Nations Department of Economic and Social Affairs).

a.3 COS'E' UN SOCIAL MEDIA

Un social media (da molti definito anche “Web 2.0”) è un insieme di strumenti *Internet-based*, delle piattaforme virtuali, dove le persone possono connettersi, discutere e condividere dati, esperienze e idee, come e quando vogliono.

I social media incorporano una grande varietà di strumenti e applicazioni, come ad esempio: social network, piattaforme di *micro-blogging*, siti di condivisione di video e fotografie, *blog*, wiki, forum, piattaforme videoludiche, strumenti di messaggistica istantanea, strumenti di geolocalizzazione, ecc...

I social media possono essere usati per:

- informazione (ad esempio: condivisione di informazioni sulla attività parlamentari);
- educazione (ad esempio: condivisione e organizzazione di attività formative e materiali educativi);
- divulgazione (ad esempio: progetti di partnership con la società civile e facilitazione dell'accesso pubblico al Parlamento);
- coinvolgimento (ad esempio: facilitazione della comunicazione fra Parlamento e cittadini).

Le norme dei social media

I social media sono meno formali, meno rigidi e meno controllati delle altre reti di comunicazione. Sono meno rispettosi delle tradizioni e delle normali convenzioni e la conversazione al loro interno evolve molto più in fretta di quanto avviene nei normali media. Tutto questo può essere una valida sfida per un'istituzione formale, come un parlamento.

La regola più semplice in questi contesti è: “Se non dovresti dirlo, non dirlo”.

I modi d'uso

Le buone pratiche dei social media si traducono in: ascolto, risposta, richieste e condivisione; bisogna sempre essere dei partecipanti attivi all'interno del network.

a.4 GOVERNANCE E CONTROLLO

All'interno della struttura manageriale del parlamento dovrebbe diffondersi una strategia comune di comunicazione basata sui social media, oltre che sulle tradizionali vie di comunicazione.

Le modalità di uso interno dei social media, quindi, dovrebbero essere chiarite e comunicate a tutto lo staff, chiarendo anche i vari ruoli e le responsabilità degli individui,

con le relative linee guida.

In questo senso:

- prima che lo staff cominci ad usare i social media per comunicazioni pubbliche, esso deve essere autorizzato a condividere dati e contenuti, a commentare e rispondere;
- lo staff deve disporre di un accesso appropriato al network;
- codici di comportamento esistenti devono riflettersi nell'uso dei social media;
- solo lo staff autorizzato può condividere informazioni sui social media.

L'uso personale dei social media

Una delle sfide lanciate dai social media è riuscire a dividere la vita privata di un individuo da quella pubblica e professionale.

Lo staff parlamentare deve fare molta attenzione all'uso personale che fa dei social media, poiché all'interno di questi nuovi canali di comunicazione non si può controllare chi sente cosa e c'è sempre una registrazione (più o meno permanente) di quello che viene detto e condiviso.

L'uso dei social media all'interno delle Camere

Molti parlamenti ora accettano che i propri membri postino sui social network mentre sono all'interno delle Camere. Riguardo a questa questione, comunque, c'è un dibattito ancora aperto su quando, quanto e cosa si possa condividere.

a.5 OSSERVANZA DELLE LEGGI E PROBLEMI LEGALI

E' importante tenere in considerazione che l'uso dei social media è accompagnato da regole e norme legali.

Alcune buone pratiche da considerare sono:

- parlamenti dovrebbero, ad esempio, agire in maniera tale da non poter essere mai associati ad un particolare schieramento politico;
- bisogna fare attenzione ai diritti di copyright e alle licenze intellettuali. Nel condividere o pubblicare materiali o dati, lo staff deve essere sicuro di non infrangere alcun copyright e di non infrangere alcuna legge;
- bisogna proteggere le informazioni personali, quindi, nel condividere o pubblicare materiali, bisogna fare attenzione a non diffondere nomi e cognomi, numeri telefonici, indirizzi e così via;
- contenuti offensivi, osceni o diffamatori non sono mai accettabili e possono essere anche considerati illegali.

a.6 PIANIFICARE

L'uso dei social media avviene in due modi: "in corso", ovvero l'uso quotidiano, e "a campagne", ovvero pianificato secondo eventi e tempi precisi. Il secondo modo d'uso è essenziale per il successo, soprattutto quando si parla di casi d'uso importanti come quelli parlamentari. I social media possono sembrare veloci, casuali e caotici, ma per usarli bene serve pianificare: come, quando, dove, perché e cosa fare.

a.7 STRATEGIE DI COINVOLGIMENTO

Per coinvolgere in maniera forte e positiva il pubblico è essenziale dare sistematicamente e continuamente *feedback* chiari e aperti, rispondendo alle conversazioni, alle domande ed essendo parte attiva all'interno degli ambienti online che coinvolgono il parlamento. Questo mostra al pubblico che il suo coinvolgimento ha un impatto reale sul processo legislativo e aiuta a costruire fiducia nei cittadini, spingendo così sempre più cittadini a partecipare.

Linguaggio e accessibilità

Il parlamento deve evitare ogni discriminazione di sesso, religione, cultura, nazionalità e ogni altra questione di genere. Inoltre le informazioni che condivide e che pubblica devono essere egualmente accessibili anche a persone con forme di disabilità (visiva, uditiva, fisica, cognitiva, linguistica e neurologica).

Moderazione

Se si stanno usando strumenti che prevedono commenti liberi degli utenti, potrebbe essere necessario chiarire fin da subito le politiche di moderazione che gli utenti devono accettare per poter intervenire nelle discussioni ed evitare ripercussioni negative.

Trattandosi di social media, non solo è possibile che nelle discussioni emergano posizioni contrarie alla propria, bensì è atteso. Bisogna considerare questo come un'ottima possibilità di educare, comunicare apertamente e informare il pubblico su temi poco chiari o discordanti.

Strategie di risposta

Dato che i social media si basano sulla conversazione e sul coinvolgimento degli utenti, è importante decidere quando, come e in che circostanze rispondere.

La tabella seguente presenta le situazioni più comuni che si possono trovare:

Tipo di post	Domanda da farsi	Azione da intraprendere
Feedback positivo	Il commento è utile anche per altri?	Condividi il feedback/ re- twittalo
	Altrimenti...	Rispondi
Disaccordo	Il commento è utile anche per altri?	Condividi il feedback/re- twittalo
	Altrimenti...	Ignoralo
Pone una domanda	Hai la risposta?	Rispondi dettagliatamente
	Puoi trovare la risposta?	Cerca la risposta e rispondi dettagliatamente
	Altrimenti...	Rispondi che non lo sai
Ironico	Il commento è positivo e potenzialmente divertente/ interessante/acuto?	Condividi il commento/ re- twittalo
	Il commento è negativo?	Ignoralo
Male informato/incorretto	Hai l'informazione corretta o un link ad una risorsa utile?	Rispondi dettagliatamente
	Puoi trovare l'informazione corretta o un link ad una risorsa utile?	Cerca la risposta e rispondi dettagliatamente
	Altrimenti...	Ignoralo
Negativo/fatto per infastidire	E' l'unico post fra molti?	Ignoralo
	Colui che posta è sempre negativo?	Ignoralo
	Viola le regole di moderazione o le linee guida?	Considera la possibilità di segnalarlo e bloccarlo
	Qualcuno si è lamentato di quel commento o di quell'utente?	Considera la possibilità di segnalarlo e bloccarlo
Offensivo	---	Segnalalo e bloccalo
Spam	---	Segnalalo e bloccalo

Tabella 1: Strategie di risposta ai post degli utenti (IPU).

Strategie da seguire in caso di crisi

Alcune volte le cose potrebbero non andare come previsto; in quel caso il pubblico si aspetta una risposta chiara e veloce. Bisogna assicurarsi di avere una strategia da seguire in questi casi di crisi che coinvolga anche la comunicazione tramite social media.

Per far questo, occorre ricordare che:

- i social media, in particolare i siti come Twitter, sono strumenti altamente efficaci in casi di crisi;
- comunicare in maniera trasparente creerà un ambiente di fiducia e confidenza;
- bisogna condividere le informazioni importanti appena se ne viene a conoscenza; se non si hanno informazioni, bisogna dirlo;
- bisogna scusarsi sempre di fronte a errori o fraintendimenti;
- i social media agiscono da amplificatori, spesso i giornali e i telegiornali prendono le proprie informazioni proprio dal web.

Misurare l'efficacia della comunicazione

Misurare e valutare la propria presenza sul web è essenziale per riuscire a vedere se si sta seguendo una giusta strategia di comunicazione e interazione. Lo si può fare partendo, ad esempio, dal numero di contatti di Facebook e Twitter, fino ad usare strumenti professionali di analisi di dati.

a.8 USARE I SOCIAL MEDIA

Per usare correttamente i social media, bisogna tener conto di molte altre variabili:

- ci sono molte piattaforme differenti di social media, con strumenti e applicazioni differenti. La popolarità degli uni o degli altri varia a seconda della provenienza geografica e la scelta di cosa usare e come usarlo deve essere fatta in relazione a questo;
- bisogna anche ricordare che i social media non sono presenti solamente sul personal computer, ma possono essere anche usati da altri dispositivi, come i tablet e gli smartphone;
- i social media non esistono in un vacuum, ma sono immersi in una realtà ben più grande in cui coesistono altri strumenti, applicazioni e piattaforme. Più sarà facile per il pubblico connettersi e raggiungere la propria pagina (ad esempio associando i vari profili social ad un canale Youtube, a blog e forum), più il proprio canale sarà seguito e avrà successo.

a.9 OLTRE I SOCIAL MEDIA

I social media possono essere usati in molti altri modi, oltre a quelli tradizionali. Ad esempio, in alcuni social media si possono trovare dei videogiochi online. Alcuni social media, poi, utilizzano e diffondono open data. Altri, si possono utilizzare associati a SMS, per sopperire alla mancanza di rete Internet e abbattere i costi di partecipazione.

a.10 RIEPILOGANDO

La tabella seguente sintetizza i suggerimenti sui comportamenti da tenere usando i social media e i social network:

Familiarizza	Chi altro c'è?	Come stanno usando i social media gli altri dipartimenti di governo, il settore pubblico, le organizzazioni della società civile e i partiti politici? Come si stanno auto-promuovendo? Cosa fanno in Rete?
	Identifica chi ha abbastanza influenza	Chi sono gli utenti più popolari nei vari social media? Puoi connetterti con loro per chiedergli di promuovere la tua presenza in Rete?
	Capisci come funzionano le cose	Fai attenzione a come operano i differenti network nei loro protocolli di interazione (ad esempio se sono formali o informali, come bisogna interagire e partecipare).
Inizia con poco e cresci di volta in volta	Modifica account e pagine	Modifica i tuoi spazi dandogli un look professionale, con dei contenuti utili e adatti al network.
	Aspetto grafico	Quale brand vuoi usare? Che tipo di testo e che tipo di immagini? Potresti utilizzare immagini di persone, edifici, video o link ad altri contenuti digitali già esistenti.
	Accessibilità	I tuoi contenuti sono accessibili in più lingue? Hai controllato che quello che stai facendo è inclusivo in termini di genere, religione, cultura e nazionalità? Hai fatto testare l'accessibilità per le persone con disabilità?
	Condividi i contenuti	Fa sì che sia semplice connettersi con te. Organizza l'integrazione fra i vari social network, come Facebook e Twitter, e fra i social media e i tuoi contenuti digitali.
	Promuovi e recluta	Usa il tuo network esistente e i tuoi canali di comunicazione per promuovere la tua nuova presenza in Rete e chiedi alle persone del tuo network di fare promozione per te.
Sii attivo	I contenuti invecchiano in fretta	Dovresti avere un piano strategico per mantenere i tuoi contenuti freschi, interessanti e aggiornati. Continua a cercare miglioramenti e innovazioni.
	Pianifica le tue mosse	Pianifica le tua attività in Rete in relazione anche ai tuoi impegni parlamentari.
	Ascolta	Sii recettivo verso i feedback e ascolta le opinioni delle persone del tuo network. Usa i feedback per migliorare la tua presenza in Rete e scegliere nuove funzionalità e nuovi contenuti da aggiungere.

Tabella 2: Riepilogo di strategie e comportamenti da tenere nei social network (IPU).

Progetto ConsultazionePubblica.Gov.It

Rapporto per Consiglio dei Ministri

Damien Lanfrey, Donatella Solda–Kutzmann

INDICE

1. Scenario corrente

- 1.1 Introduzione
- 1.2 Le consultazioni in Italia durante il Governo Monti
- 1.3 Consultazioni e partecipazione negli altri ordinamenti.
 - Unione Europea
 - Resto del Mondo

2. Necessità e obiettivi

3. Proposta

- 3.1 Piattaforma pubblica come punto di aggregazione ed unico punto di accesso
- 3.2 Linee guida e standard per la pubblicazione
 - Linee guida
 - Standard di pubblicazione e comunicazione
- 3.3 Condivisione degli strumenti e Innovazione nell'e-participation italiana
- 3.4 Innovazione, Prospettive future e Importanza di una visione

b.1 SCENARIO CORRENTE

b.1.1 INTRODUZIONE

La **consultazione pubblica** è una prassi ormai consolidata in Europa. Attraverso le consultazioni lanciate dalla Commissione europea i cittadini possono partecipare al processo decisionale dell'Unione. Nel 2012, ad esempio, i cittadini hanno espresso la loro opinione sul mercato interno, la ricerca, l'impresa, i trasporti e la politica regionale. Il contributo costruttivo di coloro che hanno un interesse o un'opinione garantisce almeno quattro benefici:

- **trasparenza delle istituzioni.** Maggiore partecipazione alla costruzione dei contenuti delle decisioni significa dare ai cittadini uno strumento ulteriore di controllo sull'attività delle amministrazioni;
- **accessibilità per i cittadini.** L'istituzione che consulta diventa più inclusiva e disposta ad ascoltare – e accogliere – le opinioni dei destinatari delle decisioni, catturando in particolare quelle esigenze non necessariamente rappresentate da ricerche ufficiali;
- **miglioramento della qualità delle decisioni.** L'istituzione che consulta trae dalla partecipazione l'ecosistema informativo più ampio possibile e indicazioni preziose, utili a “modellare” il contenuto e il tempismo delle decisioni e la propria attività sulla base delle esigenze concrete espresse dagli interessati;
- possibilità di fornire meccanismi di **co-costruzione delle politiche pubbliche**, permettendo ai cittadini di intervenire ed incidere in momenti decisivi della loro produzione o fornendo ai cittadini strumenti e informazioni per produrre proposte o interpretazioni delle stesse.

b.1.2 LE CONSULTAZIONI IN ITALIA DURANTE IL GOVERNO MONTI

Il Governo Italiano ha investito risorse ed energie sullo strumento delle consultazioni, con l'obiettivo immediato di coinvolgere l'opinione pubblica nelle decisioni su temi particolarmente complessi e dibattuti e, nel lungo periodo, rendere la democrazia partecipativa una pratica diffusa, un vero e proprio “modo di fare” dell'amministrazione. Ad oggi, le consultazioni concluse o in corso di svolgimento sono 10. Le pagine che seguono illustrano brevemente i contenuti di ciascuna consultazione, i numeri di chi ha partecipato, gli esiti e la copertura mediatica.

Ad oggi sono state avviate dieci consultazioni.

Di seguito un elenco delle sei consultazioni già concluse:

- la consultazione sul valore legale del titolo di studio (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca);
- la consultazione sulla *spending review* (Presidenza del Consiglio dei Ministri);
- la consultazione sull'Agenda Digitale Italiana (Ministero dello Sviluppo economico);
- la consultazione ADI (agenda digitale italiana) *Social* (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca);
- la consultazione sui principi fondamentali di Internet (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca);
- la consultazione per *Horizon 2020 Italy* (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca);

e di quelle ancora in corso (quattro):

- la consultazione sull'azione amministrativa (Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali);
- la consultazione sulle linee guida per l'accessibilità e la mobilità a bordo delle navi (Ministero dei Trasporti e delle Infrastrutture);
- la consultazione sulla nuova Strategia Energetica Nazionale (Ministero dello Sviluppo economico);
- la consultazione "SemplificaPA. Libera le Risorse" (Ministero della Funzione pubblica).

Consultazione	Istituzione	Durata	Partecipanti	Strumento
CONCLUSE				
Valore legale del titolo di studio	MIUR	30 giorni	35.335	Questionario online
<i>Spending review</i>	PdC	28 giorni	550.556	Modulo <i>online</i>
Agenda digitale Italiana	MISE	35 giorni	550 (stakeholders)	Questionario online
ADI Social	MIUR	35 giorni	3.000 utenti (spazio online ancora aperto) [1.967 commenti, 11.000 voti, 343 idee, 31.428 visite]	Ideario
Principi generali di internet	MIUR	44 giorni	760 utenti (spazio online ancora aperto) [480 commenti, 3.500 voti, 159 idee]	Ideario (Commenti a documento)
<i>Horizon 2020 Italy</i>	MIUR	35 giorni	4.272 (1.970 complete) 3.500 utenti [500 commenti, 7.500 voti, 133 idee]	Questionario online + Ideario
IN CORSO (dicembre 2012)				
Azione amministrativa	MLavoro	59 giorni	In corso	Modulo scaricabile per invio contributi
Linee guida per navi	MIT	89 giorni	In corso	Modulo scaricabile per invio contributi
Strategia energetica	MISE	46 giorni	In corso	Questionario + Modulo online
SemplificaPA. Libera le Risorse	FP	58 giorni	In corso	Modulo online

Tabella 1: Lista delle consultazioni sotto il Governo Monti

La durata media delle consultazioni è di 45 giorni, partendo dai 28 giorni della *spending review* fino agli 89 per la discussione sulle linee guida avviata dal Ministero dei Trasporti. Il maggior grado di partecipazione si è registrato con la consultazione sulla *spending review* con **550.566** cittadini che hanno compilato il modulo “Esprimi la tua opinione”. Minore seguito, invece, hanno ricevuto le altre consultazioni concluse, nonostante i buoni risultati conseguiti, considerando la specificità dei temi, dalla consultazione sul valore legale del titolo di studio (**35.335** cittadini) e la consultazione sul sistema della ricerca italiana Horizon 2020 Italy (**4.272 + 3.500** partecipanti tra questionario e Ideario).

La consultazione sulla *spending review* è anche quella che ha ricevuto maggiore risonanza sui media nazionali e internazionali, da talk show a trasmissioni televisive, come “La Vita in diretta” e Report, a quotidiani esteri come il *New York Times* e *Le Figaro* e ricevendo anche grande attenzione sul Web. In generale, la **comunicazione** delle diverse iniziative di consultazione è variata sostanzialmente, passando dall’elevata attenzione mediatica generata dalla consultazione sulla *spending review* alla presenza su media specialisti e diffusione su social media delle consultazioni MIUR su Agenda Digitale, Principi Fondamentali di Internet e Horizon 2020 Italy, alla comunicazione limitatamente ai siti istituzionali di altre consultazioni.

Infine, altro elemento da notare consiste nell’utilizzo di strumenti differenti: le istituzioni hanno variato da modalità “tradizionali” quali l’utilizzo di documenti scaricabili da siti istituzionali a cui reagire con un comment l’invio del contributo per posta elettronica, passando per questionari online (anche con software *open source*, come nel caso di MIUR e MISE), fino allo strumento dell’Ideario promosso dal MIUR in già tre occasioni. Questa consapevolezza è al centro della costruzione di questo progetto.

b.1.3 CONSULTAZIONI E PARTECIPAZIONE NEGLI ALTRI ORDINAMENTI

La partecipazione di parti esterne all’istituzione in diverse fasi del processo deliberativo o legislativo è una pratica introdotta e sistematizzata con diversi gradi di elaborazione in gran parte delle democrazie moderne. Gli ordinamenti più avanzati si sono dotati di codici di condotta in cui si specificano solitamente gli obiettivi auspicati, le modalità da seguire e la tipologia di interlocutori da coinvolgere. Questi sono generalmente accessibili online, solitamente raggiungibili a partire dalle stesse piattaforme o spazi che offrono un singolo punto di accesso ai progetti consultivi aperti e conclusi, ai relativi rapporti di analisi e, in alcuni casi, anche ai dati grezzi dei risultati.

In diversi altri casi, come in Francia, in molti dei paesi europei tra cui al momento anche l’Italia, le singole consultazioni rimangono ospitate dai Ministeri o Dipartimenti

che le hanno condotte, e sono gestite attraverso regole d'ingaggio di volta in volta stabilite dall'Istituzione di riferimento.

UNIONE EUROPEA

L'Unione Europea è tradizionalmente aperta al coinvolgimento di parti esterne interessate alla formulazione delle azioni e politiche istituzionali. Per lungo tempo il processo, seppur sistematico, è stato condotto in modo blandamente formalizzato. Nell'ultimo decennio si è d'altra parte osservato un intenso lavoro per rafforzare e ufficializzare la partecipazione al processo decisionale delle istituzioni europee: tra le iniziative più significative, nel 2002 la Commissione ha adottato una Raccomandazione sui principi generali e standard minimi per la consultazione delle parti interessate¹; nel 2005, anche a seguito del momento di riflessione dopo le vicende relative all'adozione di una Costituzione per l'Europa, il "Plan-D for Democracy, Dialogue and Debate"² ha inteso individuare gli strumenti per rispondere a necessità e aspettative dei cittadini, per mantenere alta la fiducia e il coinvolgimento in un sistema di democrazia rappresentativa in un momento in cui il deficit democratico delle istituzioni Europee era percepito come una questione particolarmente importante. Da questo momento, il dialogo con i cittadini e in particolare la cooperazione degli *stakeholders* nel processo decisionale ottiene il riconoscimento di componente integrante e istituzionalizzata per l'adozione di una buona regolamentazione³: in alcuni ambiti, quale quello ambientale, la partecipazione dei cittadini e' addirittura momento necessario prima dell'adozione di decisioni autorizzative per alcune attività (principalmente di tipo industriale)⁴.

Note

1 COM (2002) 704 final: Towards a reinforced culture of consultation and dialogue - General principles and minimum standards for consultation of interested parties by the Commission

2 COM(2005) 494 final: "The Commission's contribution to the period of reflection and beyond: Plan-D for Democracy, Dialogue and Debate"

3 i2010 eGovernment Action Plan: Accelerating eGovernment in Europe for the Benefit of All, COM(2006) 173 final; 2005-2009 Better Regulation in the European Union; Smart Regulation in the European Union, COM(2010)543: "*Stakeholder consultations and impact assessments are now essential parts of the policy making process. They have increased transparency and accountability, and promoted evidence-based policy making. This system is considered to be good practice within the EU and is supporting decision-making within the EU institutions. The Commission has simplified much existing legislation and has made significant progress in reducing administrative burdens.*"

4 Decisione 2005/370/CE relativa alla firma, a nome della Comunità europea, della convenzione sull'accesso alle informazioni, la partecipazione del pubblico al processo decisionale e l'accesso alla giustizia in materia ambientale.

Coerentemente con questo approccio, l'Europa mantiene "YourVoice", uno spazio unico di riferimento per tutti i Diretorati, in cui sono raccolte le consultazioni aperte e concluse⁵ e promuove progetti per la ricognizione e promozione di metodologie e strumenti per il policy-making partecipato⁶, per la co-costruzione delle politiche europee⁷ e per la ricognizione delle pratiche di *e-participation* dei governi locali⁸.

UNIONE EUROPEA

Tra gli ordinamenti più avanzati, il Regno Unito predispone sia di un Code of Practice⁹ sia di una piattaforma, *Inside Government*, che presto costituirà una vetrina comune per tutti i Dipartimenti Governativi per la pubblicazione, fra l'altro, dei processi consultivi¹⁰. In aggiunta, il Prime Minister Office offre una piattaforma, *Take part - Number 10*, deputata all'ingaggio dei cittadini per la co-costruzione delle politiche e delle iniziative di cui sono destinatari¹¹. Una piattaforma particolarmente sofisticata è dedicata alla raccolta e al supporto delle petizioni online¹².

Negli Stati Uniti, la presidenza Obama si è caratterizzata da una forte tendenza all'apertura e alla partecipazione¹³. A questo scopo è stato aperto uno spazio di comunicazione bi-direzionale con i cittadini, anche vetrina delle consultazioni aperte dai diversi Dipartimenti, e la piattaforma "We the People" dedicata all'ingaggio dei cittadini attraverso lo strumento delle petizioni¹⁴.

Il portale Regulations¹⁵ permette ai cittadini di commentare Regolamenti e documenti proposti da Dipartimenti e Agenzie Federali.

Note

5 <http://ec.europa.eu/yourvoice/consultations/>

6 Vedi, tra gli altri, CROSSOVER <http://www.crossover-project.eu/>, volto tra l'altro a fornire una fotografia aggiornata di strumenti e metodologie per il "policy-making 2.0", facilitare lo scambio e la cross-fertilisation tra quanti li usano e sensibilizzare gli operatori che ancora non li adoperano. PEP-NET, Pan-European E-Participation Network [<http://pep-net.eu/>], inizialmente finanziato dalla Commissione, e' ora un network dedicato alla comunita' degli utilizzatori delle pratiche di e-Participation in Europa.

7 <https://ec.europa.eu/digital-agenda/futurium>

8 <http://eparticipation.eu/>

9 <http://www.bis.gov.uk/files/file47158.pdf>

10 https://www.gov.uk/government/publications?publication_type=consultations

11 <http://www.number10.gov.uk/take-part/#public-engagement>

12 <http://epetitions.direct.gov.uk/>

13 "President Obama is committed to making this the most open and participatory administration in history." <http://www.whitehouse.gov/engage>

14 <https://petitions.whitehouse.gov/>

15 <http://www.regulations.gov/>

In Canada, il portale “*Consulting With Canadians*” offre un punto di accesso unico alla lista di consultazioni condotte da diversi dipartimenti e agenzie. Il governo australiano predispone anch’esso di uno spazio di raccolta delle consultazioni pubbliche proprie e delle Agenzie¹⁶, nonchè un’area di offerta aggregata delle iniziative di interesse pubblico¹⁷. Di notevole interesse la piattaforma “*e-Zheng*”¹⁸ con cui il governo Cinese gestisce online le segnalazioni, petizioni e richieste dei cittadini, rispondendo operativamente - e pubblicandone i risultati - qualora le rivendicazioni ricevano l’adesione e la condivisione di numero adeguato di consociati.

Note

- 16 <http://australia.gov.au/news-and-media/public-consultations/>
- 17 <http://australia.gov.au/news-and-media/all-government-initiatives>
- 18 <http://ezheng.people.com.cn/>

b.2 NECESSITA' E OBIETTIVI

L'analisi della situazione corrente ha evidenziato la crescente volontà da parte delle amministrazioni pubbliche centrali di coinvolgere cittadini e stakeholders nei processi di costruzione delle politiche. Allo stesso tempo, è evidente che l'utilizzo di pratiche consultive e di strumenti di partecipazione presenta non pochi ostacoli, riconducibili a tre classi:

- Una estrema **eterogeneità** negli strumenti, metodi, scopi, comunicazione e nella analisi e presentazione delle consultazioni - in parte naturali, in parte imputabili ad una assenza di standard e un eccessivo "isolamento" dei Ministeri proponenti.
- La mancanza di **chiarezza** negli scopi, nel ruolo e nell'utilizzo dei risultati delle consultazioni. Spesso questo ha intaccato il valore delle consultazioni proposte, sia in termini di una partecipazione più limitata - e quindi meno rappresentativa degli interessi della cittadinanza - che di gradimento nei confronti dello strumento stesso della consultazione, indissolubilmente legato alla chiarezza del suo impatto nella costruzione delle politiche pubbliche.
- Un certo "**conservatorismo**" nella scelta degli strumenti utilizzati per le consultazioni - basti pensare che molte delle consultazioni si basano ancora su documenti scaricabili e invio per posta elettronica - a scapito di soluzioni più trasparenti, interattive e analizzabili, in parte legato al "costo" nella ricerca e gestione di soluzioni meno tradizionali, in parte ad una mancata propensione all'innovazione, in particolare delle amministrazioni centrali.

Le tre classi di ostacoli appena identificate possono essere tradotte in esigenze e quindi obiettivi in chiave di miglioramento del rapporto tra pubbliche amministrazioni centrali, cittadinanza e stakeholders. Si ritiene centrale nel rafforzamento di questo rapporto una azione che si snodi attraverso tre direttrici:

- **Metodo.** E' necessario organizzare le procedure di consultazione attraverso un'offerta in termini di metodi e processi che armonizzi l'operato del Governo rendendolo più coerente, comprensibile e maggiormente accessibile alla cittadinanza. Allo stesso tempo, fornire un *framework* alle pubbliche amministrazioni per costruire con maggiore confidenza - e, proporzionalmente, minor sforzo - pratiche di consultazione e partecipazione efficaci e rivolte al futuro.
- **Scopo.** E' fondamentale fornire linee guida e processi per rafforzare la relazione tra strumenti, scopi e obiettivi di consultazione, massimizzando l'impatto del coinvolgimento pubblico sia in termini di profondità e ampiezza della partecipazione, che di utilizzo trasparente ed efficace dei risultati. E' importante chiarire e

comprendere la sostanziale differenza - in termini di contributo richiesto al pubblico - tra le diverse finalità dei processi di partecipazione pubblica, quali validare politiche pubbliche, allargare la base partecipativa, ingaggiare grandi comunità o raccogliere contributi da esperti o “distribuiti” sul territorio.

- **Innovazione.** Le pubbliche amministrazioni centrali hanno la necessità di massimizzare i benefici dell’innovazione in termini di soluzioni tecnologiche e di catturare gli insegnamenti tratti da pratiche concrete di e-participation svolte da altre amministrazioni pubbliche. In questo modo, beneficiando da riuso e condivisione di esperienze e strumenti, possono migliorare la loro propensione ad innovare e a comprendere le traiettorie di innovazione metodologica e strumentale nei processi di *e-participation*.

I benefici derivanti da una azione secondo queste 3 direttrici per gli attori coinvolti nei processi di e-participation sono così espressi:

- **Cittadini.** Si sentono maggiormente coinvolti nella “cosa pubblica”, sia grazie a migliori strumenti in grado di supportare una maggiore interattività (anche tra partecipanti stessi) e fluidità, sia perché l’utilizzo e le finalità del loro coinvolgimento sono chiarite. Accedono con semplicità alle procedure e ai risultati delle consultazioni pubbliche, migliorando la loro comprensione della costruzione delle politiche chiave. In un senso più ampio, hanno maggior fiducia nella trasparenza e funzionamento delle politiche pubbliche.
- **Organizzazioni, associazioni e altri stakeholders.** Sono coinvolti in maniera più puntuale, e il loro contributo è valorizzato da una relazione chiara tra modalità e finalità delle consultazioni. Allo stesso tempo, sono incoraggiate attraverso finalità più chiare a migliorare il loro contributo alle politiche pubbliche.
- **Amministrazioni pubbliche.** Migliorano la qualità delle loro politiche e scelte organizzative (anche attraverso risparmi economici), sia creando una relazione produttiva e durevole con cittadini, comunità e stakeholders, sia arricchendo le proprie scelte attraverso contributi puntuali e innovativi dall’esterno. Allo stesso tempo, legittimano la propria azione, verificandola o complementandola con i contributi del pubblico.
- **Governi.** Rafforzano la coerenza e coesione delle proprie politiche e legittimano la propria azione, verificandola o complementandola con i contributi del pubblico. Armonizzano l’azione delle amministrazioni centrali, razionalizzando i processi e promuovendo cruciali processi di innovazione e riuso tra le istituzioni.

In un’ottica di lungo periodo, iniziative come ConsultazionePubblica.Gov.It contribuiscono al rafforzamento di una “cultura della partecipazione” e di *strumenti e metodi* di partecipazione. Come sperimentato dal MIUR tramite l’utilizzo di strumenti

trasparenti e partecipativi quali *Ideascale*, consultare i cittadini non deve rappresentare un semplice esercizio isolato. Al contrario, deve essere interpretato come processo continuativo, allo scopo di incoraggiare una massa critica di cittadini attivi, produttivi, critici e costruttivi. La creazione degli account social media *MiurSocial* vanno in questa direzione, coinvolgendo ed aggregando i partecipanti alle consultazioni e alle iniziative di trasparenza e partecipazione del MIUR.

b.3 PROPOSTA

b.3.1 PIATTAFORMA PUBBLICA COME PUNTO DI AGGREGAZIONE ED UNICO PUNTO DI ACCESSO

Scopo. La piattaforma *one-stop shop* centrale costituirebbe il punto di aggregazione di tutte le attività di consultazione ed *e-participation* dei Ministeri e, per i cittadini, l'unico punto di accesso per le suddette attività. Coordinato dalla Presidenza del Consiglio, diventerebbe quindi il principale meccanismo di raccolta, armonizzazione e condivisione (anche a finalità di riuso) non solo di tutte le iniziative di consultazione dei Ministeri ma, più in generale, di tutte le iniziative di trasparenza e partecipazione del Governo Italiano e dei suoi Ministeri.

Immediatamente: Aggregare tutte le consultazioni e creare uno spazio unico e riconoscibile per il cittadino che vuole essere al corrente su contenuti, tempi, metodologie e risultati delle consultazioni e di altre iniziative presenti e prossime del Governo o di Ministeri.

Progressivamente, nel tempo: Diventare nodo centrale per la raccolta, la valorizzazione, la comprensione e, in misura crescente, il riuso di strumenti e buone pratiche di partecipazione e trasparenza delle amministrazioni centrali.

Tecnologia. Si ritiene che la piattaforma debba utilizzare tecnologia *open source* e accessibile. Una possibile soluzione - *Wordpress* - si caratterizza, a fronte di un costo estremamente limitato, dall'offerta di un grado di sofisticatezza e flessibilità giudicato molto soddisfacente per il tipo di soluzione: presenta, infatti, la possibilità di creare e gestire diverse classi di contenuto, di utenza ed amministrazione, di personalizzare aspetti grafici e strutturali e di innestare componenti dinamiche (cd. *plugin* e *widget*) di contenuti a seconda delle necessità.

La piattaforma Web includerà: un CMS (*Content Management System*) per la gestione di contenuti, aspetto, utenze ed altri aspetti di amministrazione del sito; un dominio

Web .gov.it associato al sito; un sistema di archiviazione e pubblicazione di contenuti sul modello di blogging; la possibilità di includere diversi moduli tra cui raccoglitori dinamici di feed (ad es. dai siti istituzionali, dalle consultazioni o da iniziative specifiche dei diversi Ministeri) e moduli per raccolta feedback e coinvolgimento del pubblico nel miglioramento della piattaforma stessa e del progetto ConsultazionePubblica.Gov.It.

Sezioni. Per il sito ConsultazionePubblica.Gov.It sono proposte e le seguenti sezioni:

- Archivio Consultazioni. Raccoglie le consultazioni già concluse, inclusi i rapporti e i risultati.
- News e Comunicazioni su Consultazioni in corso. Raccoglie ed evidenzia informazioni e comunicazioni sulle consultazioni in corso.
- Linee Guida per le Consultazioni Pubbliche. (si veda sezione 3.2)
- Strumenti e casi d'uso. Aggrega e organizza gli strumenti utilizzati per le consultazioni del Governo e dei Ministeri, e le migliori pratiche in materia di e-participation. (si veda sezione 3.3)
- Open Data. Quando disponibili, raccoglie i dati relativi ai risultati delle consultazioni concluse (opportunamente anonimizzati), pubblicandoli in formato accessibile e riutilizzabile da ogni cittadino.
- Feed automatici. Spazio (modulabile a seconda delle necessità) per la aggregazione automatica delle comunicazioni dai Ministeri, da specifiche iniziative di partecipazione del Governo e dalle consultazioni stesse.

Soluzione grafica coerente. Un'unica soluzione grafica semplice e coerente per l'iniziativa. Lo stesso logo - prodotto tramite competizione interna dei diversi Ministeri - sarà utilizzato per rimandare all'iniziativa da ogni Ministero. La comunicazione del progetto promuove gli obiettivi di armonizzazione, trasparenza ed innovazione delle azioni di e-participation del Governo promossi dal progetto.

Gestione. Per la gestione della piattaforma sono previste due opzioni.

In entrambi i casi, l'amministrazione principale e la gestione della piattaforma saranno coordinati dall'ufficio di comunicazione della Presidenza del Consiglio.

- Opzione "redazione centralizzata": la gestione compete interamente alla Presidenza del Consiglio, che inserisce e gestisce i contenuti inviati dai Ministeri secondo tempi e standard precedentemente definiti (si veda sezione 3.2). Questa opzione rappresenta la soluzione più semplice, ma anche quella più direttamente dipendente da un coinvolgimento più impegnativo dello staff comunicazione della Presidenza.
- Opzione 2: "redazione diffusa": il coordinamento compete alla Presidenza del Consiglio, che incarica i Ministeri ad individuare una figura che si relazioni con la Presidenza sul progetto e che provveda ad inserire i contenuti - secondo tempi e standard precedentemente definiti - sulla piattaforma. Questa opzione di gestione,

sebbene meno tradizionale, rappresenta una soluzione adottata con frequenza crescente da siti istituzionali (si veda l'esempio di *UniversItaly*, gestito dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca).

b.3.2 LINEE GUIDA E STANDARD PER LA PUBBLICAZIONE

La scelta di una soluzione tecnica - piattaforma Web - per l'aggregazione delle pratiche di consultazione ed e-participation dei Ministeri rappresenta una parte importante del progetto che fa parte di una strategia più ampia. È fondamentale infatti che la soluzione tecnica e pubblica sia associata ad un'azione organizzativa e culturale: la creazione, condivisione e quindi adozione da parte dei Ministeri di standard per costruzione, gestione, comunicazione, pubblicazione e analisi di consultazioni pubbliche e' altrettanto cruciale. La proposta comprende quindi le azioni di armonizzazione nei metodi e nei contenuti fondamentali per la valorizzazione del progetto. Queste includono:

- La pubblicazione e periodica revisione di "Linee Guida" per le consultazioni pubbliche;
- La condivisione e periodica revisione di standard per la pubblicazione e la comunicazione di consultazioni e iniziative di partecipazione dei Ministeri, attraverso la piattaforma *ConsultazionePubblica.Gov.It*, i siti istituzionali e i social media.

LINEE GUIDA

Le istituzioni che intendono riconoscere un valore sistematico alla partecipazione dei soggetti interessati alla creazione delle proprie politiche si dotano generalmente di un documento in cui sono elencati i criteri per creare e gestire le consultazioni, al doppio scopo di uniformare le pratiche istituzionali e di fornire uno strumento chiaro ed univoco ai partecipanti.

Il Decalogo che segue include i criteri a cui si informano le istituzioni qualora decidano di procedere con un esercizio pubblico di partecipazione. Il decalogo non ha forza di legge, e non prevale su altre norme o regolamenti in materia. I Ministeri mantengono la prerogativa di decidere se condurre esercizi di consultazione formali secondo i criteri descritti in queste Linee Guida. Il coinvolgimento di parti esterne alle istituzioni può rendersi infatti necessario

in momenti e modalità per cui un esercizio formale e scritto, così descritto nel decalogo, può non risultare appropriato. Le istituzioni che intendano condurre esercizi di ingaggio con gli stakeholders di natura diversa non sono quindi tenuti a seguire i criteri sotto descritti, ma sono comunque fortemente incoraggiati a rimanere chiari sulle ragioni alla base della scelta delle metodologie scelte.

Il decalogo è utilizzabile da qualunque organo del settore pubblico esterno al governo che intenda uniformarsi ai suoi criteri, adottando espressamente le linee guida oppure semplicemente uniformandovisi. Le linee guida che seguono si uniformano alle pratiche internazionali correntemente in uso¹⁹ e potranno essere esse stesse oggetto di consultazione: la versione che segue sarà migliorata grazie ai contributi dei soggetti interessati dall'interazione stessa.

DECALOGO

- 1. Cos'è una consultazione.** La consultazione è un'attività formale di partecipazione diretta del cittadino nell'azione politica e legislativa di un'istituzione pubblica. Rappresenta uno strumento di democrazia partecipativa che complementa le modalità tradizionali tipiche della democrazia rappresentativa. Non ha valenza statistica, nè misura le preferenze di tutta la popolazione italiana, ma costituisce un utile contributo nel processo di identificazione delle necessità e dell'impatto delle azioni politiche.
- 2. Quando.** Le consultazioni si svolgono in momenti diversi durante la formazione delle azioni politiche. A seconda della fase del processo deliberativo in cui si innesta, il risultato della partecipazione informerà le politiche pubbliche in discussione in modo più o meno intenso.
- 3. Durata.** La consultazione rimane aperta per un periodo di tempo proporzionato alla complessità dell'oggetto in discussione, secondo tempistiche predeterminate e in ogni caso adeguate ad assicurare la partecipazione degli interessati.
- 4. Trasparenza e chiarezza.** La descrizione di obiettivi, modalità di esecuzione, gestione dello spazio, attori coinvolti e l'impatto dell'attività di partecipazione dei partecipanti, nonchè i documenti relativi all'oggetto della consultazione stessa sono disponibili e accessibili online, raggiungibili a partire dal luogo di

Note

19 Tra gli altri, si vedano il Code for Practice UK e il Code of Good Practice for Consultation of Stakeholders dell'Unione Europea.

pubblicazione dello strumento di consultazione.

5. **Accessibilità.** La piattaforma che ospita lo spazio di discussione, gli strumenti utilizzati per la partecipazione e i documenti informativi relativi alla consultazione rispettano i criteri e le norme di accessibilità previsti dalla legge.
6. **Modalità di consultazione.** La partecipazione può essere raccolta utilizzando diverse modalità, tra di loro alternative o complementari, che l'istituzione individua a seconda della fase del processo deliberativo e del tipo di contributo che intende ricevere dagli interessati. Le Istituzioni si impegnano a condividere gli strumenti utilizzati, le motivazioni e una breve analisi di congruità dello strumento per gli scopi attesi.
7. **Regole di interazione.** I partecipanti si impegnano a prendere visione e rispettare le regole dello strumento individuato per la consultazione. La partecipazione è gestita per garantire serenità, inclusività, coerenza e qualità della discussione.
8. **Risposta.** L'istituzione che organizza la consultazione si impegna ad offrire dei riferimenti per il contatto diretto con i partecipanti alla consultazione. Si impegnano inoltre a fornire risposte semplici ed esaurienti alle richieste di chiarimento, di supporto tecnico e alle segnalazioni sull'andamento delle discussioni.
9. **Analisi.** Alla chiusura della consultazione, i contenuti sono analizzati e i risultati sono elaborati e pubblicati secondo modalità e tempi preventivamente comunicati. Tali modalità sono individuate in modo da massimizzare le potenzialità informative degli strumenti di discussione utilizzati.
10. **Promozione delle competenze di partecipazione.** Il governo si impegna a promuovere una cultura di partecipazione all'interno delle istituzioni e nella cittadinanza. A tale scopo, promuove la condivisione all'interno delle istituzioni di pratiche, strumenti e modelli nazionali ed internazionali e incoraggia momenti di formazione e facilitazione sugli stessi.

Tabella 2: Linee Guida per le consultazioni delle Istituzioni Italiane

STANDARD DI PUBBLICAZIONE E COMUNICAZIONE

La condivisione, adozione e il progressivo miglioramento di standard per la pubblicazione e comunicazione di iniziative di coinvolgimento della cittadinanza da parte di Governo e Ministeri svolge un ruolo fondamentale. La necessità di armonizzare l'azione delle pubbliche amministrazioni, infatti, non ha solamente lo scopo di incoraggiare una standardizzazione organizzativa (non sempre necessaria, in quanto le diverse esigenze di consultazione devono prevedere una flessibilità negli strumenti e negli scopi), ma anche di produrre, attraverso un efficace coordinamento, una gestione sostenibile ed efficiente in termini di tempo e risorse della partecipazione pubblica.

Procedure di pubblicazione di ConsultazionePubblica.Gov.It.

Ogni Ministero che pubblichi le proprie comunicazioni sulla piattaforma (annunci, aggiornamenti o risultati sulle consultazioni) e condivide i casi d'uso dei propri strumenti, segue procedure adeguatamente condivise per l'inserimento (o invio) di contenuti sul sito. Tali procedure beneficiano dalla pre-identificazione di alcuni oggetti di pubblicazione, quali:

- Comunicazioni e News. Annunci di consultazioni, aggiornamenti, annunci sulla piattaforma e news in generale.
- Consultazioni Archivate. Risultati e report delle consultazioni effettuate, inclusi obiettivi e metodologie di analisi.
- Dati delle Consultazioni. Pubblicazione in formato open dei dati dalle consultazioni effettuate.
- Strumenti e casi d'uso. Descrizione e motivazione di strumenti utilizzati e dei casi d'uso.

Per ognuno degli oggetti di pubblicazione identificati sono previsti standard di contenuto.

CONDIVISIONE DEGLI STRUMENTI E INNOVAZIONE NELL'E-PARTICIPATION ITALIANA

La sezione “strumenti e casi d’uso” della piattaforma rappresenta una fondamentale leva per la comprensione, l’adozione e il miglioramento di meccanismi innovativi per la partecipazione dei cittadini alla cosa pubblica. Questa sezione, proporzionalmente più aperta all’arricchimento tramite contributi esterni, prevede la raccolta, pubblicazione e organizzazione, da parte del Governo e dei Ministeri e tramite call pubbliche anche via *social media*, di strumenti e casi d’uso per l’*e-participation*. La grande diversità di strumenti utilizzati per le consultazioni avanzate durante il Governo Monti - dal semplice modulo scaricabile e invio per posta elettronica agli *Ideari* promossi dal MIUR - suggerisce una grande eterogeneità in fatto di conoscenze di strumenti, ma anche indubbe possibilità di innovazione. L’esempio degli *Ideari* del MIUR attraverso lo strumento *Ideascale*, una tipologia di consultazione definita “social” perché trasparente - i contributi dei cittadini sono permanentemente pubblici - e partecipativa - lo strumento incoraggia e premia la partecipazione tra cittadini nella generazione di idee - costituisce una innovazione significativa in tal senso. **La raccolta e l’apprendimento di esperienze d’uso di strumenti innovativi incoraggia altri Ministeri ed amministrazioni pubbliche a sperimentare meccanismi di coinvolgimento della cittadinanza più aperti e interattivi.**

Allo scopo di iniziare ed informare il processo di condivisione ed apprendimento di strumenti innovativi di e-participation, il MIUR ha condotto una ricerca, anche attraverso una call pubblica utilizzando i più comuni social media (Facebook, Twitter). Per esemplificare le ampie possibilità offerte dalle tecnologie di informazione e comunicazione, in particolare il Web, un estratto di questa ricerca è pubblicato in questa sezione.

Raccolta feedback / Idea collection	http://ideascale.com/ http://www.uservoice.com/
E-deliberation	http://liquidfeedback.org/ http://www.meetup.com/
Documenti commentabili	http://commentmario.it/ http://commentneelie.eu/ http://www.co-ment.com/ Discovertext.com Google Docs
E-petitions e iniziative popolari	http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/en/001eb38_200/European-citizens'-initiative.html http://epetitions.direct.gov.uk/ https://petitions.whitehouse.gov/
Questionari online	http://www.limesurvey.org/ (open Source) IPM (Interactive Policy Making, Open Source, UE)

Ingaggio diretto via social media	Facebook, Twitter
Public assignment	http://challenge.gov/
Consultation Management Open Polls	https://www.citizenspace.com EuroBarometer
Organizzazioni strutturate [non istituzionali]	http://codeforamerica.org/ http://www.mysociety.org/ http://www.openpolis.it/
Piattaforme nazionali	Germania - http://e-konsultation.de/ Cina - http://ezheng.people.com.cn/

Tabella 3: Strumenti di partecipazione

b.3.4 INNOVAZIONE, PROSPETTIVE FUTURE E IMPORTANZA DI UNA VISIONE

L'iniziativa ConsultazionePubblica.Gov.It ha l'ambizioso proposito di costituire un salto di qualità rispetto alle iniziative di presentazione e costruzione delle politiche partecipative presenti negli altri ordinamenti. Oltre alla piattaforma, *one-stop shop* delle iniziative partecipative delle istituzioni interne al Governo, e la redazione di Linee Guida trasparenti e condivise, la predisposizione innovativa di una gamma di strumenti e metodi di partecipazione, calibrati sui diversi tipi di parti interessate e momenti diversi nel processo di formazione della politica istituzionale, rappresentano un **notevole avanzamento rispetto alle pratiche dei paesi all'avanguardia**.

L'utilizzo di strumenti innovativi per la *e-participation* non parte semplicemente dall'esigenza di sperimentare le soluzioni rese disponibili in maniera crescente dall'evoluzione tecnologica, ma diventa il modo per ripensare i meccanismi del dialogo democratico nel nostro tempo: **strumenti innovativi e politiche pubbliche si contaminano e co-evolvono**, verso una nuova frontiera della partecipazione pubblica nella società dell'informazione.

Un'architettura così costruita - e la consapevolezza che la informa - costituiscono la base per lo sviluppo di una visione di lungo periodo e che si propone di divenire un punto di riferimento, attraverso un lavoro di studio e teorizzazione del processo di coinvolgimento dei cittadini alla "cosa pubblica". Diversamente dall'avanzare passaggi affrettati, tale visione passa attraverso l'uso informato di metodi e strumenti innovativi, la verifica puntuale dell'impatto della partecipazione, la qualificazione progressiva dell'ingaggio e la creazione di una massa critica di cittadini consapevoli del processo.

Strumenti e ambienti di partecipazione e deliberazione online

Fiorella de Cindio

Dipartimento di Informatica
Università degli Studi di Milano
e Presidente della Fondazione di partecipazione RCM (Rete Civica
di Milano)

NOTA: presentazione effettuata il 20 febbraio 2013 presso il Servizio Informatica del Senato.



INDICE

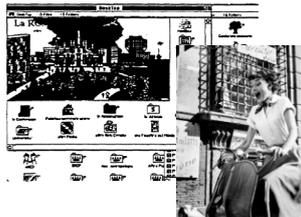
1. breve presentazione
2. breve "affresco" del contesto
3. breve cenno all'approccio metodologico
4. le forme della democrazia nella Network Society
5. pattern di partecipazione con esempi
6. esperienze recenti, un primo confronto e qualche considerazione sul ruolo del software
7. approfondimento sulla progettazione e sui risultati di una iniziativa di raccolta di proposte dai cittadini utilizzando LiquidFeedback
8. Conclusioni

Fiorella de Cindio, 27.3.2013
© Senato della Repubblica



Lic & RCM (1994 -2000)

1994: Laboratorio di Informatica **Civica** @ UniMi e **RCM Rete Civica** di Milano +25,000 partecipanti
slogan: "la rete siete Voi" (*content provided by user*)



1998: la **Fondazione di partecipazione RCM** – Rete Civica di Milano
fondatori: Regione Lombardia, Provincia e CCIAA di Milano,
Università degli Studi, LIC
→ manca il Comune

Lic & RCM: sviluppo di tecnologie

2001-2003:



2003-2004: per Ministero dell'innovazione e Tecnologie,
analisi delle tecnologie di partecipazione
nell'ambito dello studio preparatorio all'Avviso per la selezione
di progetti per lo sviluppo della cittadinanza digitale

2004-2008: **progetto e21**

Agenda 21 ben strutturato processo
deliberativo sviluppato dopo la
convenzione di Kyoto



→ **una piattaforma software openDCN**

Discussioni Informate

un forum/blog arricchito con feature per facilitare

- razionalità
- interattività
- vari stili di cittadinanza (+ o - impegnato) *consenso e rilevanza*
- 'chiusura' e sintesi di una discussione (wiki)

The screenshot shows a forum thread on 'I trasporti pubblici milanesi'. It features a header with the title and a 'Nuova pista ciclabile' sub-header. The main content includes several posts with user avatars, names, and dates. Each post has a star rating and a 'Segnala' button. There are also sections for 'Risorse allegata' and 'Commenti'. On the right side, there is a sidebar with 'Materiale informativo' and 'Pagine correlate'.

The screenshot shows the openDCN website interface. At the top left is the logo 'openDCN freE-Democracy'. The main content area is titled 'Nuova pista ciclabile' and includes a 'Consultazione certificata' section with a table of options. To the right, there is a 'Discussione Informata' section with a map and a 'Meeting Regolato' section. The interface includes various navigation and interaction elements like 'Risorse allegata', 'Commenti', and 'Materiale informativo'.

Lic & RCM: iniziative (elezioni come "triggering")

ComunaliMilano2006 → **partecipaMi 1.0**
(+3,000)

ComunaliMilano2011 → **partecipaMi 2.0**
(~2250 participants)

ComunaliGenova2012 → **partecipaGe**

ProposteAmbrosoli2013:
openDCN + LiquidFeedback

PattoPerCamogli

A collage of screenshots from various participatory budgeting platforms. It includes 'partecipaMi.it' with a map and text, 'partecipaAmbiente' with a list of items, 'ComunaliGe 2012' with a list of candidates, and 'partecipaMi.it' with a list of proposals. The screenshots show different stages of the participatory process, from proposal submission to voting and results.

INDICE

1. **breve presentazione**
2. **breve "affresco" del contesto**
3. **breve cenno all'approccio metodologico**
4. **le forme della democrazia nella Network Society**
5. **pattern di partecipazione con esempi**
6. **esperienze recenti, un primo confronto e qualche considerazione sul ruolo del software**
7. **approfondimento sulla progettazione e sui risultati della iniziativa di raccolta di proposte dai cittadini utilizzando LiquidFeedback**
8. **Conclusioni**

a fronte della crisi, cresce la domanda di partecipazione



a fronte della crisi, cresce la domanda di partecipazione



le campagne elettorali nell'era dei social media

promuovere un candidato è – in ultima istanza – come vendere un prodotto: infatti vengono usate le tecniche di *viral marketing* sui social media, che considerano le persone come **clienti**, ma “evocano” la partecipazione (dei **cittadini**)

dalla campagna elettorale al governo,

→ **confusione tra:**

- **comunicazione politica**
- **comunicazione istituzionale**
- **partecipazione**

la risposta di Michael Slaby

Chief Innovation and Integration Officer at Obama for America

“no problem, social media are very good spaces for CRM”

ma così si riduce il cittadino a “customer”

CORRIERE DELLA SERA

L'INTERVISTA: ESPERTO CHE HA CURATO LA CAMPAGNA ELETTORALE PER IL CANDIDATO «RAPPORTO CONTRASTO CON I BLOG

Basso: così ho mandato Giuliano in Rete

È stata una straordinaria esperienza professionale

Per cominciare, perché di queste cose parlo spesso, gli chiedo: l'amicizia su Facebook, che lei istintivamente si fatica ad avere, ha dietro il cellulare ma il segnale va a vista... Su Facebook prendiamo poi la fotografia che trovate qui sotto. Siamo nel profilo. Proprio ieri ha compiuto gli anni: 46. È sposato; alla voce «orientamento politico» c'è scritto «libertà, egualità» ecc. Petruccioli e Belloni; fra le informazioni di base leggiamo «instancabilmente alla ricerca di nuovi progetti». Ne ha 4. Pisapia. Roberto Basso, esperto in comunicazione, è stato il direttore della campagna per Pisapia. E quella campagna ha il Facebook, appunto. E Twitter e i blog e i vari siti e i video... Basso, perché la Rete? «Permette la conversazione. È corale» caratteristica principale di Giuliano. Ascoltare, parlare. Sentire, esprimere un'opinione. Discutere». Adesso lei che farei davvero, con enorme gentilezza, mi hanno aspettato... E con Pisapia? «Giulio, per me è stata una straordinaria esperienza di lavorare per una giusta causa». Messaggio chiaro. Torniamo a Internet. È stata anche «correttore» la vittima



una metafora

Se devo organizzare un seminario o una riunione politica:

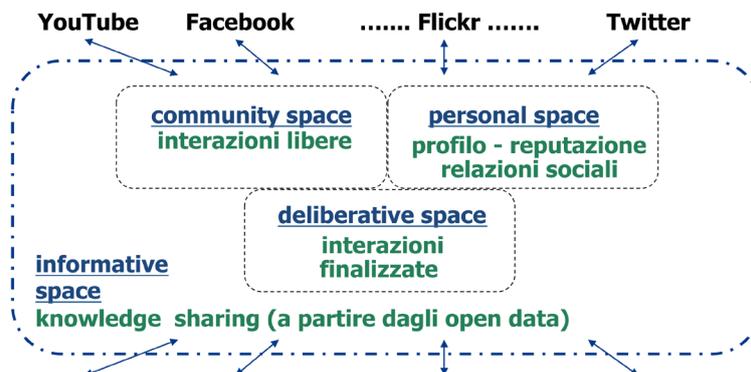


**spazi
e
strumenti**



Linee guida per la progettazione di ambienti di partecipazione e deliberazione online

1. progettare **spazi** dotati di appropriati **strumenti** (sw) per abilitare diversi tipi di interazioni sociali



Linee guida per la progettazione di ambienti di partecipazione e deliberazione online

2. identificare o gli **strumenti** (sw) appropriati



Linee guida per la progettazione di ambienti di partecipazione e deliberazione online

3. progettare la struttura sociale (ma sarebbe il primo)

- identificazione degli **attori sociali** coinvolti: cittadini, loro rappresentanti, amministratori, funzionari pubblici, ...
- definizione (negoziata) del "**patto partecipativo**": il contratto sociale che lega i (diversi tipi di) partecipanti e le regole che si impegnano a rispettare;
se ben progettato, identifica anche chi è "**garante**" del fatto che gli attori rispettino il patto partecipativo
- eventuale definizione e articolazione del **processo partecipativo**: fasi, tempi, modalità, ...
- **modalità** di autenticazione e identificazione
- **regole** della partecipazione: politica di moderazione, ruoli e diritti di accesso, ...

INDICE

1. breve presentazione
2. breve "affresco" del contesto
3. breve cenno all'approccio metodologico
4. **le forme della democrazia nella Network Society**
5. pattern di partecipazione con esempi
6. esperienze recenti, un primo confronto e qualche considerazione sul ruolo del software
7. approfondimento sulla progettazione e sui risultati della iniziativa di raccolta di proposte dai cittadini utilizzando LiquidFeedback
8. Conclusioni

la domanda politica: "Democrazia real ya!"

Recommendation Rec(2001)19 of the Committee of Ministers to member states on the participation of citizens in local public life

"Accord major importance to communication between public authorities and citizens and encourage local leaders to **give emphasis to citizens' participation** and careful consideration to their demands and expectations, so as to **provide an appropriate response to the needs which they express**.

Adopt a **comprehensive approach** to the issue of **citizens' participation**, having regard both to the machinery of **representative democracy** and to the **forms of direct participation** in the decision-making process and the management of local affairs."

P. Ginsborg, La democrazia che non c'è (2006)

Nelle società moderne le decisioni che non derivano da un processo di **coinvolgimento popolare** possono facilmente sfociare in un grado di paralisi superiore rispetto a quelle che nascono da **un processo di deliberazione coscientemente controllato**. "Le decisioni rilevanti per una comunità non vanno calate dall'alto, ma prese attraverso la partecipazione e il **dialogo informato**."

la domanda politica: "Democrazia real ya!"

nella cornice della democrazia rappresentativa, inserire elementi di:

democrazia diretta: La Costituzione della Repubblica Italiana

- legge di iniziativa popolare
- referendum
- petizione

democrazia deliberativa

- L. **Bobbio** ed. (2004) *A più voci - Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusive*, http://www.cantieripa.it/allegati/A_piùvoci.pdf (2010), Types of Deliberation, *Journal of Public Deliberation*,
- J. S. **Fishkin**, & R.C. **Luskin** (2005). *Experimenting with a democratic ideal: Deliberative polling and public opinion*.
- P. **Ginsborg** (2006) *La democrazia che non c'è*, Einaudi.
- G. **Regonini** (2008) *Paradoxes of Deliberative Democracy*,
- G. **Boniolo** (2012) *The art of deliberating*. Springer
- (2011) *Il pulpito e la piazza. Democrazia, deliberazione e scienze della vita*, R.Cortina

forme della democrazia deliberativa

la raccolta di idee e proposte tra i cittadini è finalizzata al coinvolgimento attivo dei cittadini nelle scelte e nelle decisioni, secondo **un processo deliberativo** ben strutturato ed organizzato che può essere

1. **basato su un campionamento casuale** dei cittadini da coinvolgere:

- ◆ **Giurie dei cittadini**
- ◆ **Town meeting** (es., NYC, 2002 per riqualificazione di Ground Zero)
- ◆ **Deliberative Polling**
Regione Lazio, 2006; **Torino, 2007**; Parlamento Europeo 2009

in genere **consultivi**

2. **aperto a tutti**, mirano a coinvolgere il maggior numero possibile di cittadini

- ◆ **Agende 21** (nate dal protocollo di Kyoto, per la tutela del territorio e dell'ambiente)
- ◆ **Bilancio Partecipativo** (nato a Porto Alegre, Brasile)
l'istituzione *si impegna* a implementare la/le decisione/i che emergono dal processo deliberativo
→ **vero coinvolgimento nelle decisioni**

Deliberative Polling

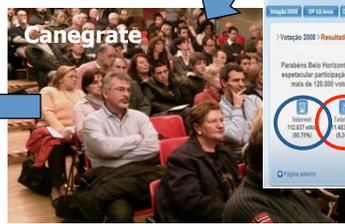
un esperimento: Torino, 23 marzo 2007



Bilancio Partecipativo

da Porto Alegre
→ Belo Horizonte
all'Italia:

- Canegrate: ~2.000 citizens / 12.431
- Cernusco L.: 600/3.870
- Cascina: ~2.000/44.201
- provincia Pesaro-Urbino: 3.000/366.935
- Torino (forthcoming?)



quale ruolo per le tecnologie informatiche ?

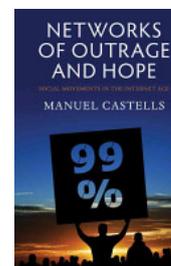
Manuel Castells

1996: *The Rise of the Network Society*

2012: *Networks of Outrage and Hope*

"It was in the connection between social networks on the Internet and social networks in people lives where the protest was forged."

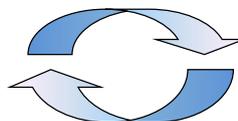
Thus, **the precondition** for the revolts was the existence of an internet culture, made up of bloggers, social networks and cyberactivism."



an augmented
(or hybrid)
world

online
"virtual"
digital

digitale



divide

offline
"real" → physical
analogical

fisico

nella Network Society

- e-gov / open gov *pre* (buon) governo
- e-democracy *pre* democracy
- cittadinanza digitale *pre* cittadinanza

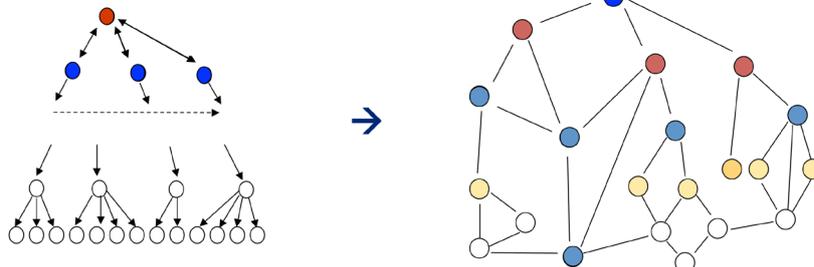
il "digitale" non è un optional:

- necessità di una **rilettura** delle nozioni, maturate nel corso di millenni di evoluzione della società umana, che sono fondamento della convivenza civile, pacifica e democratica
- valutare la possibilità di una **estensione**

Forme della democrazia e comunicazione

le forme della si intrecciano con e si caratterizzano per le modalità di comunicazione disponibili

- la democrazia rappresentativa come semplificazione **sistemica** nel momento in cui la "scala" non consente più la democrazia diretta
- la rete rende (di nuovo) possibili strutture organizzative non gerarchiche



un possibile cambiamento radicale

Nella decentralizzazione del lavoro e nella distribuzione delle competenze vediamo un movimento verso la riduzione della nostra dipendenza da strutture centralizzate e l'espansione dei "nodi" individuali in una rete fatta di individui e piccoli gruppi.

L'uso delle comunicazioni basate sul calcolatore per il coordinamento rende possibile per una organizzazione grande ed eterogenea di funzionare efficacemente senza una rigida struttura di comunicazioni orientate verso l'alto e verso il basso.

Questa tendenza è più che una riorganizzazione del lavoro. **Propone una sfida all'idea stessa di organizzazione gerarchica che pervade la nostra società.** Può aprire un nuovo spazio di possibilità per quel tipo di strutture sociali decentralizzate che sono state prospettate come soluzioni di molti dei nostri problemi globali.



Terry Winograd, 1981
*Computers and the
New Communication
(unpublished note)*

INDICE

1. breve presentazione
2. breve "affresco" del contesto
3. breve cenno all'approccio metodologico
4. le forme della democrazia nella Network Society
5. **pattern di partecipazione con esempi**
6. **esperienze recenti, un primo confronto e qualche considerazione sul ruolo del software**
7. approfondimento sulla progettazione e sui risultati della iniziativa di raccolta di proposte dai cittadini utilizzando LiquidFeedback
8. Conclusioni

"Democrazia real ya!"

le "precondizioni" digitali,
cioè le tecnologie abilitanti



le "precondizioni" istituzionali

regole

- source code
- algoritmi
- "codice della rete" (netiquette)
governa (implicitamente) i
comportamenti online
- "patto partecipativo"
regola una specifica iniziativa

regole

- costituzione
- leggi (regionali)
- regolamenti attuativi

- il software plasma i comportamenti (politici) delle persone ?
- le regole della (nuova) democrazia "embedded" nel software ?

"Democrazia real ya!": tre livelli di risposta

nella Network Society, rileggere ed estendere gli istituti della democrazia rappresentativa

Citizens as partners: Information, consultation and public participation in policy-making

1. **informare**
 - poter commentare l'informazione fornita
 - poter informare con pari rilievo
2. ascolto → **consultazione**
 - a) gli istituti già previsti, supportati dalle ICT
 - leggi di iniziativa popolare
 - (referendum) → soluzioni di voto elettronico
 - petizioni
 - b) nuove forme di ascolto
 - social reporting
 - idea gathering
 - c) consultazioni
3. **coinvolgimento attivo nella deliberazione**



1. (informazione)

non solo trasparenza, non solo essere informati, ma anche:

- **poter commentare** l'informazione fornita
- **poter informare** con pari rilievo

permette ai cittadini (singoli o riuniti in associazioni) di

- **validare e arricchire** le informazioni fornite dalle istituzioni con le loro conoscenze
- **contribuire con propri contenuti** allo stesso livello e con la stessa dignità delle fonti istituzionali
- **coinvolgersi come content provider**

promuove una inversione di prospettiva nei funzionari pubblici che vedono i **cittadini** non solo come destinatari di informazioni e fonte di domande, ma **come partners** nella comunicazione istituzionale

Provincia di Milano Ufficio Relazioni con il Pubblico

L'agenda interattiva per conoscere e segnalare piccoli e grandi eventi nella nostra provincia e nel territorio metropolitano

Appuntamenti metropolitani

Scheda Appuntamento

Sagre e folklore nei comuni

12° Natale in Villa
Mostra mercato di arte, artigianato e collezionismo. Sabato alle 21.00 rassegna corale 'Città di Arese', domenica alle 11.00 concerto 'Matinee in villa'.

Villa La Valera
via Valera
Arese
<http://www.nataleinvilla.com>
[Consulta la mappa](#)

Quando: 27 e 28 novembre 2010
Escluso il dom, sab
Orario: sab 10,00 - 23,00 dom 10,00 - 18,30

Ingresso libero

Per informazioni:
Telefono: 02 93581412
laboratoriodarte@gmail.com

Davide Chiav...

2. ascolto → consultazione

i cittadini forniscono informazioni che richiedono di essere considerate e ricevere un feedback da parte dell'istituzione

a) gli istituti già previsti, supportati dalle ICT

- **leggi di iniziativa popolare**
- (referendum) → soluzioni di voto elettronico
- **petizioni**

b) nuove forme di ascolto

- **social reporting**
cittadini come "vedette civiche" (**civic accountability**)
- **idea gathering**
i cittadini propongono idee; il soggetto pubblico la considera come input alle proprie attività istituzionali

c) consultazioni

(a1) leggi di iniziativa popolare

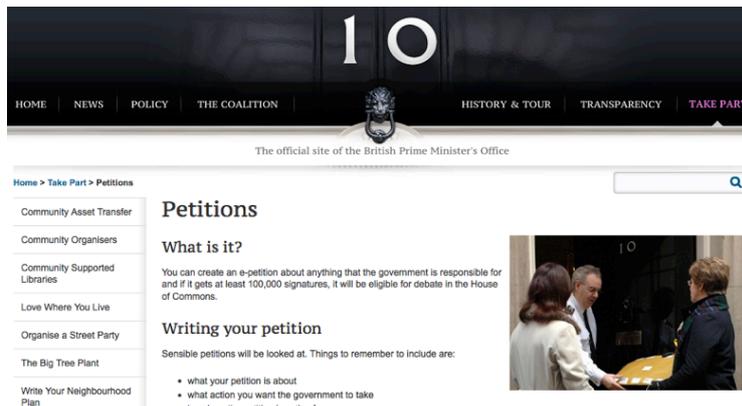
esempio di sito a supporto di un comitato di cittadini

altre possibili aree/servizi

- area Attivisti/comitati sul territorio (pronta)
- una parte di intranet per la elaborazione condivisa del testo da proporre
- soluzioni per firme certificate online (modulo di e-petitioning in openDCN: diverso "peso" della firma a fronte di diverso livello di certificazione)



(a2) E-petitioning



Create and sign petitions online

The e-petitions site was relaunched on 29 July 2011. The new HM Government e-petitions system allows you to sign existing petitions or create a new one as long as it is not a duplication of an existing live e-petition.

piattaforme di e-petitioning

differiscono per i meccanismi di autenticazione più o meno certificata e di verifica contro firme multiple

1. Stati Uniti
<https://petitions.whitehouse.gov/>
2. Gran Bretagna
<http://epetitions.direct.gov.uk/>
3. Parlamento Europeo
<https://www.secure.europarl.europa.eu/aboutparliament/it/petition.html>
4. siti di e-petitioning
<http://www.petitiononline.com/> ha ospitato la petizione per l'abolizione dei costi di ricarica dei telefoni cellulari
www.petiziononline.it
firmiamo.it
5. modulo di openDCN, "pesa" la firma sulla base della affidabilità del meccanismo di autenticazione

(b1) Social reporting (urbano)

- A. **FixMyStreet** (febr 2007)
promosso e gestito da e-Society (terza parte)
- B. **IRIS Venezia** (2008)
promosso e gestito Comune Venezia
- C. **Sicurezza Stradale** (maggio 2008)
promosso e gestito da Fondazione RCM (terza parte)
→ grazie ad alcune scelte di disegno, non solo segnalazioni ma anche soluzioni
- D. **ePart** (2009)
promosso e gestito da una azienda, sw proprietario
- E. **Decoro Urbano** (2011)
promosso e gestito da una azienda, ~sw open
- F. **vs Ambrogio**, reporting esclusivamente istituzionale
promosso e gestito dal Comune di Milano
→ altri esempi valutazione di spazi, servizi, funzionari pubblici
(**civic accountability**): delicato mix di responsabilità e anonimato

esempi di Social reporting sites

- A. **FixMyStreet** (Febr2007)
- B. **IRIS Venice** (2008)

(c) consultazione

la raccolta di idee e proposte tra i cittadini diventa una consultazione su una politica pubblica se (Regonini,2012)

- a) viene avviata sulla base di un documento che, in modo esplicito, piano e trasparente, indica i problemi, gli obiettivi e le alternative su cui si chiede di esprimere il parere
- b) l'istituzione che avvia la consultazione *si impegna* a fornire feedback chiaro ed esplicito sulle proposte (almeno su alcune di esse su cui si è raccolto ampio consenso)

un esempio: UK

consultazione pubblica sulla possibilità "to derive stem cells from embryos created by Somatic Cell Nuclear Transfer (cloning) using animal eggs" promossa dalla Human Fertilisation and Embryology Authority dal 26 Aprile al 20 Luglio 2007

un processo molto articolato, cittadini ed esperti, soprattutto offline
http://www.hfea.gov.uk/docs/Hybrids_Report.pdf



2012: consultazioni del MIUR

Presidente del Consiglio M.Monti, dicembre 2011

"Io vengo e alcuni membri del governo vengono da una tradizione di decisioni pubbliche nel contesto europeo [...] la consultazione per la quale io ho più simpatia è quella fatta in modo trasparente e erga omnes: cioè il governo pensa ad un provvedimento non d'urgenza, ha ... può permettersi un po' di tempo, produce un bel Libro Verde, lo mette su Internet, sollecita entro trenta giorni, sessanta giorni, dipende dalla materia, la formulazione di opinioni, di pareri, pubblica queste opinioni e pareri sul sito. Tutti sanno chi ha raccomandato qualcosa, chi sconsigliato qualcosa e poi il commissario, la commissione, il ministro, il governo nelle sue responsabilità, prendono la decisione."

2012: consultazioni del MIUR

The screenshot shows the website 'Principi Generali di Internet' with a search bar and navigation options. The main content area is titled 'Sfogliale idee popolari' and displays three ideas:

- Software Libero**: 162 voti. Sono d'accordo. CONDIVISIONE DEI CONTENUTI E DELLA CONOSCENZA IN RETE. La posizione italiana sui principi fondamentali di Internet è bellissima. Di seguito proponiamo, argomentando, che queste bellissime parole sono vere e totalmente realizzabili alla condizione che per Internet e in Internet si usi esclusivamente il software libero. EMENDAMENTO 1: Aggiungere nuovo punto dopo "Internet bene comune". Software esclusivamente libero • Considerata la natura del software, di patrimonio dell'umanità ... di più. Insetto da Daniele Castrovilli 2 mesi fa.
- 7 Livelli per la Cittadinanza Digitale**: 77 voti. Non sono d'accordo. PREAMBOLLO. In relazione al ruolo di Internet come spazio per l'affermazione dei diritti (e dei doveri) propri della cittadinanza digitale, credo che l'articolazione nei 5 punti indicati, e precisamente: Accesso all'infrastruttura indipendentemente dal luogo di residenza - Punti di accesso ad Internet - Accesso e riutilizzo dei dati del settore pubblico - Accessibilità come strumento di inclusion - Diritti umani e libertà ... di più. Insetto da forella.decindio 29 giorni fa.
- CONTROLLO OPERATO P.A.**: 68 voti. Sono d'accordo. ACCESSO E RIUTILIZZO DEI DATI DEL SETTORE PUBBLICO. L'utilizzo di Internet come strumento di controllo da parte dei cittadini dell'operato della P.A. sarebbe la vera svolta in questo Paese. Da anni si dibatte circa i metodi

la domanda politica: "Democrazia real ya!"

Citizens as partners: Information, consultation and public participation in policy-making
nella Network Society, rileggere ed estendere gli istituti della democrazia rappresentativa

- 1. informare**
 - poter commentare l'informazione fornita
 - poter informare con pari rilievo
- 2. ascolto → consultazione**
 - a) gli istituti già previsti, supportati dalle ICT**
 - leggi di iniziativa popolare
 - (referendum) → soluzioni di voto elettronico
 - petizioni
 - b) nuove forme di ascolto**
 - social reporting
 - idea gathering
 - c) consultazioni**
- 3. coinvolgimento attivo nella deliberazione**

la domanda politica: "Democrazia real ya!"

Citizens as partners: Information, consultation and public participation in policy-making
nella Network Society, rileggere ed estendere gli istituti della democrazia rappresentativa

- 1. informare**
 - poter commentare l'informazione fornita
 - poter informare con pari rilievo
- 2. ascolto → consultazione**
 - a) gli istituti già previsti, supportati dalle ICT**
 - leggi di iniziativa popolare
 - (referendum) → soluzioni di voto elettronico
 - petizioni
 - b) nuove forme di ascolto**
 - social reporting
 - idea gathering
 - c) consultazioni**
- 3. coinvolgimento attivo nella deliberazione**

tecnologie
abilitanti
simili



tecnologie abilitanti: idee "from the crowd"



lo stesso software, iniziative (molto) diverse

	INSTITUTIONS (PA, ...) OUTSIDE	THIRD PARTIES fondazioni, associazioni, ... OUTSIDE	POLITICAL ACTORS (candidates, party, coalition, ...) OUTSIDE INSIDE	
IDEA-GATHERING				
CONSULTATION				
DELIBERATION				

Logos at the bottom: IdeaScale, LiquidFeedback, custom, openDCN, bilancio partecipativo.

lo stesso software, iniziative (molto) diverse

	INSTITUTIONS (PA, ...) OUTSIDE	THIRD PARTIES fondazioni, associazioni, ... OUTSIDE	POLITICAL ACTORS (candidates, party, coalition, ...) OUTSIDE INSIDE	
IDEA-GATHERING	Ideario per Caglia	Comunali Milano 2011	VICINI PUBBLICI	ZINGARETTI
CONSULTATION	H I I F		LIBERAZIONE	FORTE PERCHÉ LIBERO
DELIBERATION		pu	TERNUSCO	MOVIMENTO

Logos at the bottom: IdeaScale, LiquidFeedback, custom, openDCN, bilancio partecipativo.

un primo confronto (al 3.2.2013)

INITIATIVE	TOOL	MONTH	REG USERS	# PROPOSALS	#COMMENTS	#VOTES
Comunali Milano 2011	P&P openDCN	8	800	104	136	237
MIUR internet	Ideascale	1.5	159	87	210	2361
Agenda Monti	custom	2	--	1740	--	--
Proposte Ambrosoli	Liquid Feedback	2	800	226	213	1114
Bilancio Partecipato Pesaro Urbino	BiPart	2m+2w	2796	74	88	2268



qual è la popolazione di riferimento?

un primo confronto delle features del software

FUNZIONALITA'-FEATURE SW	"monti"	Ideascale	Prob&Prop	LiquidF	BiPart
INSERT a proposal	1	1	1	1	1
proposals COLLABORATIVE development	X	X	XX	XXX	XXX
- comments	1	1			
- argumentations (pro-cons)			1		
- suggestions				1	
- forum					1
- wiki				1	1
VOTES on proposals	X	XX	XX	XXX	
(anonymous) agreement (thumbs up)		1	1	1	
(anonymous) disagreement (thumbs down)		1			
explicit support			1		
voting modalities					
DELEGATION				XXX	

altre feature rilevanti:

- notifiche (avvisi in mailbox)
- user identification
- user profiling e reputazione



LiquidFeedback · Libera Sicilia Cerca fdc

Utente 'fdc'
[Modifica il profilo](#) · [Carica avatar/foto](#) · Mostra la storia dell'utente · [Ignora l'utente](#)

Profilo | **Sezioni e aree** | **Ultimi eventi** | **Tematiche aperte** | **Tematiche chiuse** | **Deleghe date (0)**

Deleghe ricevute (0) | **Contatti (0)**

Identificativo Fiorella De Cindio

Nome pubblico fdc

Ultima attività (aggiornato 2012-10-17 giornalmente)

sono docente all'Università Statale di Milano, dove insegno "Inte
ho promosso il Laboratorio di Informatica Civica, la Rete Civica
rete. Sono anche Presidente della Fondazione di partecipazione
progetti e iniziative. Sono quindi molto interessata a vedere all'o
abbiano dato la possibilità di farlo su questa piattaforma perchè
sua famiglia a Milano nel 1935; e io vengo a Favignana tutti gli a
tocca molto da vicino

LiquidFeedback · Libera Sicilia Cerca

Elenco dei nomi utente usati in passato da 'fdc'

[Indietro](#)

Nome attuale fdc

Stato attuale attivato

Nome Stato finche'

Questo account e' stato creato il 2012-10-13 10:00:20

FONDAZIONE RCM **partecipaMi.it** LiC

Home Cos'è partecipaMi? Tutti i forum Eventi Le persone Galateo Registrati Contatti Aiuto Archivio

Fiorella De Cindio

Attività Recenti Info

Interventi all'interno di discussioni

- interviene nella discussione Verso le elezioni del Rettore della Statale il 17-10-2012 alle 11:15
- ha avviato la discussione Verso le elezioni del Rettore della Statale in Forum permanente sulla città il 25-09-2012 alle 15:43
- interviene nella discussione Rappresentante dei soci in CdA di Fondazione RCM il 24-05-2012 alle 10:52
- ha avviato la discussione Rappresentante dei soci in CdA di Fondazione RCM in Forum permanente sulla città il 23-05-2012 alle 16:19
- interviene nella discussione Smart city o smart citizens? E Milano dove sta? il 15-04-2012 alle 17:03
- ha avviato la discussione Gemellaggio virtuale Genova-Milano in Forum permanente sulla città il 05-04-2012 alle 16:43
- interviene nella discussione Open Data, Pisapia: "Milano ha ruolo guida nel processo di innovazione politica e amministrativa" il 15-03-2012 alle 16:30
- ha avviato la discussione Bilanci partecipativi: uno strumento di democrazia deliberativa in tempi di crisi: le esperienze offline per progettare gli strumenti online in Forum permanente sulla città il 23-01-2012 alle 17:05
- interviene nella discussione Come possiamo interloquire con il nuovo sindaco ? il 05-01-2012 alle 11:54
- interviene nella discussione Buon anno a tutti il 31-12-2011 alle 20:01

Mostra ancora

activity streaming permette di valutare l'affidabilità di un account

Principi Generali Internet governance

fiorella.decindio 1 postato idee 155

fiorella.decindio è membro di: Principi Generali di Internet

Activity Stream

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 1 mese fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 1 mese fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 mesi fa

Hanno contribuito alle idee da fiorella.decindio

Sono d'accordo 79 voti

Non sono d'accordo 7

7 Livelli per la Cittadinanza Digitale

In relazione al ruolo di Internet come spazio per l'affermazione dei diritti (e dei doveri) propri della cittadinanza digitale, creata che l'articolazione nei 6 punti indicati, e precisamente: - Accesso all'infrastruttura indipendentemente dal luogo di residenza - Punt di accesso ad Internet - Accesso e utilizzo dei dati del settore pubblico - Accessibilità come strumento di inclusion - Diritti umani e libertà - di più

Daniele Castrovilli 3 postato idee 306

socrate 0 postato idee 1

Activity Stream

Idea votata: [Software Libero](#)

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [Software Libero](#) 3 mesi fa

Ricevuto un feedback positivo sull'idea: [Software Libero](#) 3 mesi fa

Hanno contribuito alle idee da Daniele Castrovilli

Sono d'accordo 162 voti

Non sono d'accordo 65

Software Libero

CONDIZIONE DEI CONTENUTI E DELLA CONOSCENZA IN RETE

Sergio Chiodo 0 postato idee 4

Activity Stream

il "gioco" e le feature del software favoriscono "lobbying" ?

Principi Generali di Internet

riccardo.natali

marialuisa.canali

traccola.mallardo

159 idee inviate

traccola.mallardo

riccardo.natali

marialuisa.canali

serena.telli

giuseppe.artigo

tocco.augello

marcello.arabindi

luca.zirroni

ilvia.troiano

Activity Stream

Idea votata: [Riduzione Acarabattimento Digitale](#) 3 giorni fa

Idea votata: [Miozi e social network](#) 3 giorni fa

Idea votata: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 giorni fa

Activity Stream

Idea votata: [Riduzione Acarabattimento Digitale](#) 3 giorni fa

Idea votata: [Miozi e social network](#) 3 giorni fa

Idea votata: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 giorni fa

Activity Stream

Idea votata: [Riduzione Acarabattimento Digitale](#) 3 giorni fa

Idea votata: [Miozi e social network](#) 3 giorni fa

Idea votata: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 giorni fa

Activity Stream

Idea votata: [Riduzione Acarabattimento Digitale](#) 3 giorni fa

Idea votata: [Miozi e social network](#) 3 giorni fa

Idea votata: [7 Livelli per la Cittadinanza Digitale](#) 3 giorni fa



**Umberto
AMBROSOLI**
FORTE PERCHÉ LIBERO.



PROGETTO PER LA REGIONE LOMBARDIA - COSTRUIAMOLO INSIEME

Il Patto Partecipativo

Inviato da Umberto Ambrosoli il 20-12-2012 alle 18:19 Leggi/Nascondi
 0 consensi
 Segnala - Segnalato rilevante da 0 persone.

Questo sito serve a raccogliere le proposte che i cittadini vorranno avanzare per articolare il programma di governo della Regione Lombardia, utilizzando il software LiquidFeedback che costituisce il cuore di questa piattaforma. La partecipazione è aperta a tutti i cittadini di qualsiasi orientamento ed appartenenza politica.

Il Patto Partecipativo è ciò che impegna reciprocamente i cittadini che partecipano da una parte, e, dall'altra, me e la coalizione che mi sostiene.

I cittadini che vogliono partecipare si **impegnano**, prima di formulare proposte, a prendere visione sia del programma che della organizzazione e del funzionamento della piattaforma LiquidFeedback.

Il programma è articolato nella piattaforma in Sezioni e Aree. I cittadini avanzano proposte che seguono l'iter proprio di LiquidFeedback e che consente di far emergere quelle che riscuotono interesse e consenso.

Le proposte che verranno approvate dai partecipanti saranno pubblicate nella sezione Diario della Partecipazione. Insieme alla coalizione che mi sostiene mi **impegno** a considerare tali proposte e a dire pubblicamente (prima del voto) se le accogliamo come articolazioni del programma. Verranno date le motivazioni per quelle che non verranno accolte.

Fondazione RCM - Rete Civica di Milano, che gestisce il sito, si impegna a far rispettare il patto partecipativo qui sopra definito con una attività di moderazione che non è censura ma facilitazione della partecipazione (vedi [Condizioni d'uso di LiquidFeedback](#) e Galateo del sito).

Umberto Ambrosoli

Rispondi

Condividi |

Commenti (4)

Programma Partecipato Ambrosoli Lombardia 2013: registrazione su LiquidFeedback

Compila il seguente modulo per registrarti sulla piattaforma LiquidFeedback Ambrosoli Lombardia 2013: entro 24 ore riceverai una e-mail contenente un codice di invito per completare l'iscrizione. Tutti i dati richiesti ad eccezione del Nome e Cognome non vengono pubblicati. Se sei già registrato clicca su **ENTRA**. Il codice fiscale è obbligatorio e viene richiesto al solo scopo di ridurre il rischio di registrazioni improprie o automatiche. In caso di problemi o richieste di chiarimento consultare l'[help online](#).

* Nome:
ATTENZIONE: è necessario scrivere per esteso nel campo Nome gli eventuali secondi nomi CHE RISULTINO nel codice fiscale.

* Cognome:

Nickname:
Il Nickname (soprannome) è obbligatorio solo in caso di omonimia (altrimenti viene ignorato) e viene mostrato accanto al nome e cognome nel profilo personale.

* E-mail:
Evitare se possibile indirizzi di @hotmail, @msn o @live che hanno problemi a ricevere email generate automaticamente da LiquidFeedback.

* CAP del Comune di residenza:

* Telefono:
Un recapito telefonico che gli amministratori potranno usare per contattarti solo in caso di problemi tecnici.

* Sesso: M F

* Data di nascita:
Inserire la data in formato gg-mm-aaaa

Provincia di nascita:

Comune di nascita:

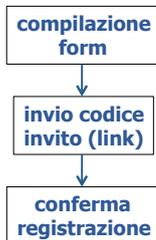
Non in possesso di Codice Fiscale italiano:

Per i nati all'estero

In possesso di Codice Fiscale italiano ma nato in uno Stato estero:

Stato estero di nascita:

* Vivo in Lombardia come:



LiquidFeedback Help

Per approfondire LiquidFeedback:

Ingrandire le immagini

Organizzazione di questo sito

- ▣ Organizzazione delle Tematiche
- ▣ La struttura di una Tematica
- ▣ Le 4 fasi di una Tematica
- ▣ Creare una Tematica
- ▣ Segnalare interesse alla Tematica
- ▣ Suggerimenti a una Tematica
- ▣ Sostenere un'Iniziativa
- ▣ Inserire un'Iniziativa Alternativa
- ▣ Votare una Tematica
- ▣ Delegare una persona

Avvia una nuova discussione

Elementi visualizzati 1 - 12 di 12

La struttura LiquidFeedback di questo sito

Iniziata da Davide Mezzera il 06-01-2013 alle 14:15

Come si evince dall'immagine sottostante, la struttura LiquidFeedback di questo sito è formata dalle seguenti sezioni: Politiche Regionali, sezione dedicata alle proposte che riguardano l'intero territorio regionale. Politiche per i Territori, dedicata alle proposte relative a problematiche provinciali. In questa sezione viene richiesto all'utente, nel momento in cui inserisce una Tematica, di specificare anche...

[Leggi tutto](#)

Hai problemi con la registrazione a LiquidFeedback? Leggi e chiedi qui!

Iniziata da Oliverio Gentile il 04-01-2013 alle 12:26

Per avanzare proposte per articolare il programma di governo della Regione Lombardia, ci si registra alla sezione LiquidFeedback come segue: si compila un form di richiesta del codice di invito/registrazione in cui vengono richiesti i dati anagrafici, il codice fiscale e un indirizzo e-mail; se la compilazione del form suddetto va a buon fine, dopo un ulteriore

L'oggetto base: una proposta (issue, tematica)

**T
E
M
A
T
I
C
A**

INIZIATIVA ORIGINARIA

Riqualificare l'area 'x' con la costruzione di un parco giochi.

SUGGERIMENTI

Deve essere aperto la Domenica!
Dobbiamo recintarlo.

INIZIATIVA ALTERNATIVA

Preferisco un centro sportivo.

SUGGERIMENTI

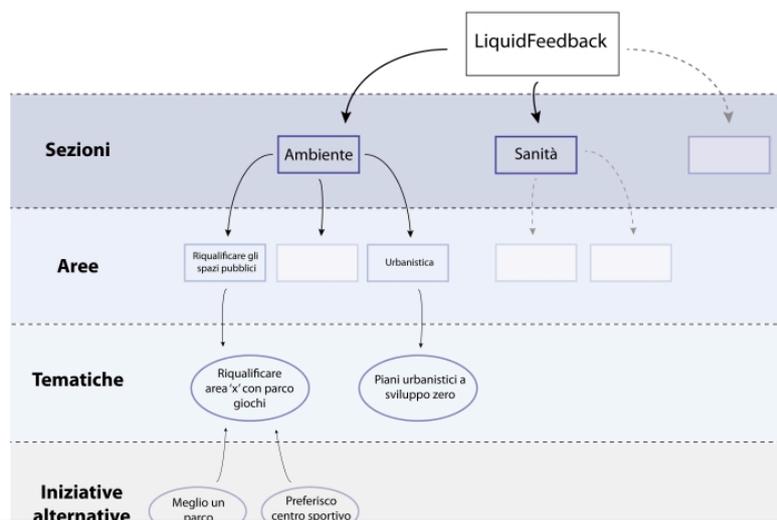
INIZIATIVA ALTERNATIVA

E' meglio diventi un parco.

SUGGERIMENTI

Solo se c'è una fontana.

la strutturazione della deliberazione in sezioni e aree tematiche



l'articolazione del programma in sezioni e aree tematiche

il problema (dopo una semplificazione/accorpamento):

12 aree tematiche x politiche regionali

7 aree tematiche x politiche territoriali su 12 province

→ 96 aree !!

scelta fatta:

- Politiche regionali (12)
- Proposte per i territori, prefisse dalla provincia (7)
ex: [SO] Ammodernamento tratta ferroviaria Chiavenna-Colico

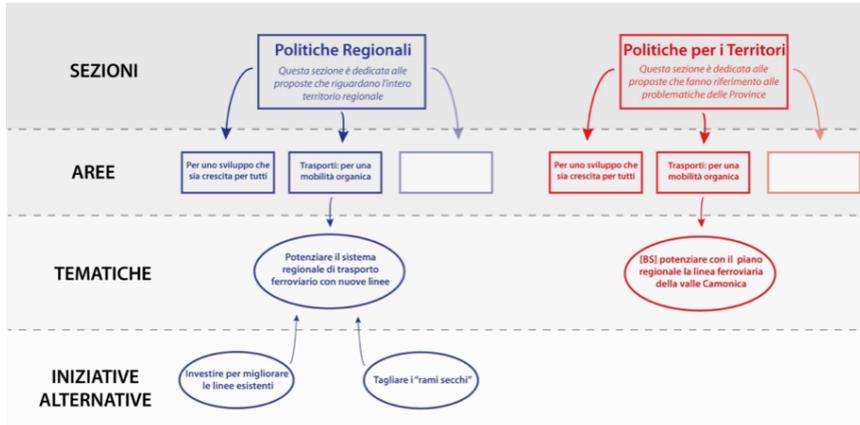
col senno di poi, forse meglio:

- Politiche regionali (12)
- Politiche per i territori provinciali (12)
non differenziate per tema

SVILUPPO *
SCUOLA E IMPRESA *
TRASPARENZA, AGENDA DIGITALE
SALUTE *
TRASPORTI, MOBILITA' *
SOSTENIBILITA' *
EXPO
FEDERALISMO
DONNE
CULTURA *
WELFARE
ALTRI TEMI *

L'articolazione del programma in sezioni e aree tematiche

- 3 Politiche Regionali, sezione dedicata alle proposte che riguardano l'intero territorio regionale.
- 3 Politiche per i Territori, dedicata alle proposte relative a problematiche provinciali. In questa sezione viene richiesto all'utente, nel momento in cui inserisce una Tematica, di specificare anche la provincia tra parentesi quadre (es: "[BS] Potenziare con il piano regionale la linea ferroviaria della valle Camonica").





Umberto
AMBROSOLI
FORTE PERCHÉ LIBERO.



PROGETTO PER LA REGIONE LOMBARDA - COSTRIAMOLO INSIEME

LiquidFeedback - Programma Partecipato Ambrosoli Lombardia 2013 - Cerca - Login - Iscrizione - Reset password - Scegli la lingua

Sezioni
Ultimi eventi
Tematiche aperte
Tematiche chiuse

Politiche regionali

Proposte per i territori (in ogni proposta inserire all'inizio del titolo - tra parentesi [] - la sigla della provincia a cui si riferisce)

Test: per chi vuole provare come funziona

Informazioni sul sito - Condizioni d'uso - Questo sito usa LiquidFeedback



Umberto
AMBROSOLI
FORTE PERCHÉ LIBERO.



PROGETTO PER LA REGIONE LOMBARDA - COSTRIAMOLO INSIEME

LiquidFeedback - Programma Partecipato Ambrosoli Lombardia 2013 - Cerca - Login - Iscrizione - Reset password - Scegli la lingua

Proposte per i territori (in ogni proposta inserire all'inizio del titolo - tra parentesi [] - la sigla della provincia a cui si riferisce)

Aree
Ultimi eventi
Tematiche aperte
Tematiche chiuse

Trasporti: per una mobilità organica

Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 18 terminati - 3 annullati

Per una Regione leader nella sostenibilità

Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 11 terminati - 0 annullati

Come sostenere e promuovere la cultura

Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 1 terminati - 0 annullati

Per la salute (non per gli affari in sanità)

Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 3 terminati - 1 annullati

Per uno sviluppo che sia crescita per tutti

Tematiche: 0 nuovi - 1 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 1 terminati - 0 annullati

Per ricostruire i rapporti tra scuola e mondo imprenditoriale

Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 2 terminati - 0 annullati

Altre proposte per i territori

Tematiche: 0 nuovi - 1 discussione in corso - 0 verifica in corso - 1 voto in corso - 5 terminati - 0 annullati

Informazioni sul sito - Condizioni d'uso - Questo sito usa LiquidFeedback

LiquidFeedback - Programma Partecipato Ambrosoli Lombardia 2013 [Cerca](#) [Login](#) [Iscrizione](#) [Reset password](#) [Scegli la lingua](#)

Politiche regionali

[Aree](#)
[Ultimi eventi](#)
[Tematiche aperte](#)
[Tematiche chiuse](#)

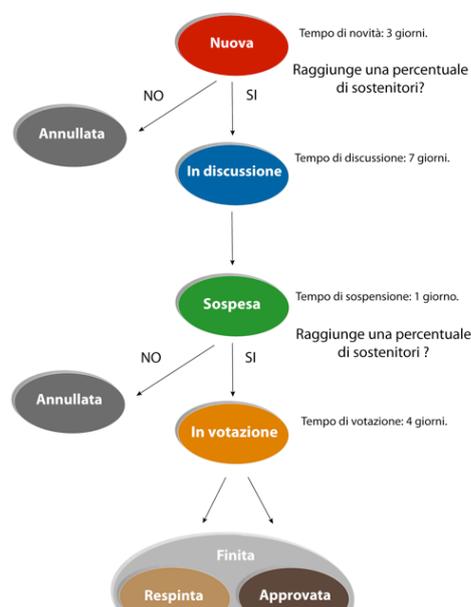
Per la salute (non per gli affari in sanità)
Tematiche: 0 nuovi - 1 discussione in corso - 1 verifica in corso - 0 voto in corso - 13 terminati - 22 annullati
Trasporti: per una mobilità organica
Tematiche: 1 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 8 terminati - 2 annullati
Come garantire trasparenza, controllo civico e partecipazione dei cittadini e promuovere l'Agenda Digitale Lombarda
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 13 terminati - 15 annullati
Per una Regione leader nella sostenibilità
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 20 terminati - 12 annullati
Come sostenere e promuovere la cultura
Tematiche: 0 nuovi - 1 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 1 terminati - 6 annullati
Per uno sviluppo che sia crescita per tutti
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 14 terminati - 6 annullati
Per ricostruire i rapporti tra scuola e mondo imprenditoriale
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 2 terminati - 2 annullati
Altri temi d'interesse regionale
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 14 terminati - 4 annullati
Welfare
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 6 terminati - 1 annullati
Come promuovere il ruolo delle donne nella società
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 1 terminati - 1 annullati
Per un Expo dove la Lombardia incontra il mondo
Tematiche: 0 nuovi - 0 discussione in corso - 0 verifica in corso - 0 voto in corso - 6 terminati - 0 annullati

iter di una tematica

configurazione dei parametri

filtrare "ragionevolmente":
dare soddisfazione a chi partecipa senza
"ingolfare" Ambrosoli e il suo staff

- temporali**
dar tempo di riflettere e partecipare
compatibilmente con il poco tempo della
campagna elettorale
→ **in totale 15 gg**
- due quorum**
15% → 10% (il primo)
sull'insieme dei partecipanti
interessati al tema
- numero minimo di voti positivi
per approvazione**
(maggioranza diretta positiva)
→ **minimo 2 voti**
oltre al proponente



iter di una tematica

configurazione dei parametri

filtrare "ragionevolmente":
dare soddisfazione a chi partecipa senza
"ingolfare" Ambrosoli e il suo staff

- temporali**
dar tempo di riflettere e partecipare
compatibilmente con il poco tempo della
campagna elettorale
→ **in totale 15 gg**
- due quorum**
15% → 10% (il primo)
sull'insieme dei partecipanti
interessati al tema
- numero minimo di voti positivi
per approvazione**
(maggioranza diretta positiva)
→ **minimo 2 voti**
oltre al proponente

Dettagli Creazione 2013-02-11 02:21:30

Ammesso Yes

Maggioranza diretta Yes

Maggioranza indiretta Yes

Rank di Schulze 1 (Status quo: 2)

Altri errori nessuno

Candidato all'approvazione Yes

Popolazione 22

Creazione 2013-02-11 02:21:30

Ora di ammissione 3 days [interval] [interval]

Quorum della tematica 10 %

Al momento obbligatorio 3

Accettato il 2013-02-11 08:15:36

Discussione in corso 7 days [interval] [interval]

Parzialmente sospeso dal 2013-02-18 08:15:45

Verifica in corso 1 day [interval] [interval]

Quorum dell'iniziativa 15 %

Al momento obbligatorio 4

Sospeso dal 2013-02-19 08:15:56

iter di una tematica

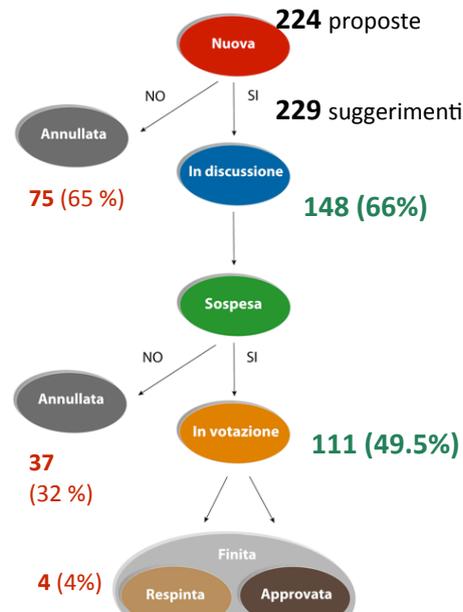
configurazione dei parametri

filtrare "ragionevolmente";
dare soddisfazione a chi partecipa senza
"ingolfare" Ambrosoli e il suo staff

- temporali**
dar tempo di riflettere e partecipare
compatibilmente con il poco tempo della
campagna elettorale
→ **in totale 15 gg**

- due quorum**
15% → 10% (il primo)
sull'insieme dei partecipanti
interessati al tema

- numero minimo di voti positivi
per approvazione**
(maggioranza diretta positiva)
→ **minimo 2 voti**
oltre al proponente



il Diario della partecipazione per mantenere l'impegno all'ascolto

risultati per tematiche e utenti

tema (politiche regionali e territoriali)	TOTALI	Non arrivate in votazione	Bocciate in sede di voto	approvate	In itinere	pubblicate	Con risposta individuale	Con risposta aggregata
SVILUPPO *	15	5	0	10		8		
SCUOLA E IMPRESA *	5	1	0	4		3	1	
TRASPARENZA, AGENDA DIGITALE	13	3	0	10		9	1	4 prop.citate
SALUTE *	20	6	0	10	4	10	1	5 prop.citate
TRASPORTI, MOBILITA' *	28	6	0	22		20		
SOSTENIBILITA' *	33	4	2	26	1	24		Inquinamento (6 prop.citate) parchi (7 prop.citate)
EXPO	6	3	0	3		2		
FEDERALISMO	1	0	0	1		1		
DONNE	1	0	0	1		0		
CULTURA *	2	1	0	1		1		
WELFARE	6	0	2	4		4		
ALTRI TEMI *	18	5	1	10	2	10		

partecipanti

- 1320** hanno avviato la registrazione di cui **66 % maschi**
- 1120** hanno completato la registrazione (**85 %**)
- 130** hanno fatto una proposta (**11 %** dei registrati)
- 298** hanno votato (**26 %** dei registrati)

confronto

	# Ambrosoli	% Ambrosoli	Libera Sicilia
Utenti Registrati	1120	85% richiedenti	72% richiedenti (# 315)
Tematiche Create	224	/	45
Tematiche Votate	111	49,5% create	46% create
Tematiche Approvate	107	96% votate	100% votate
Suggerimenti	229	/	78
Numero medio sostegni	6	/	13,4
Numero medio voti	10	/	4,6
Utenti votanti	298	26% registrati	2,5% registrati

a proposito della *qualità* delle proposte

una valutazione soggettiva ma significativa

"LQFB/Ambrosoli dà uno stimolo in più sia per il patto partecipativo (l'attesa risposta da parte di A. mi imponeva di non perdere l'occasione e inserire contenuti esaustivi), che per la tecnologia (la presenza di suggerimenti, supporter, la necessità di superare un quorum mi imponevano di non rischiare ed essere il più comprensibile possibile).

Su Monti e gli altri, dipende tutto e solo dalla volontà del proponente, secondo me. L'unico stimolo è appunto l'opportunità e la visibilità...ma non vedo nulla che possa spingere una persona ad investire del tempo per approfondire la proposta...salvo che non l'abbia già pronta per essere copiata e incollata! "

lobbying

un caso di lobbying intorno alla proposta:

"Inserimento della medicina antroposofica in strutture sanitarie pubbliche e accreditate della Regione Lombardia"

in un giorno si sono registrati in 178, 180 hanno appoggiato questa proposta l (vs media di 5 sostenitori/proposta)

osservazioni:

si tratta di un **gruppo** di cittadini che si organizzano per far emergere una proposta in cui credono

- già successo nel caso della Open Gov Initiative di Obama
- è un comportamento "in positivo" rispetto al comportamento "negativo" della consultazione del MIUR
- analoghi comportamenti si registrano nelle iniziative di Bilancio Partecipativo

valutazioni su LiquidFeedback

sostanzialmente positivo

- si conferma un interessante strumento deliberativo
- conoscenza/sperimentazione non ancora completata (delega e parametri di configurazione)
- tecnico
 - qualche bug
 - problemi di localizzazione in italiano
 - risolvere problemi di integrazione (autenticazione)

Conclusioni: "Democrazia real ya!" ?

le "precondizioni" digitali,
cioè le tecnologie abilitanti?



le "precondizioni" istituzionali

**la questione è la progettazione socio-tecnica
di ambienti di online deliberation**

l'appropriata tecnologia (strumenti sw)

l'appropriata struttura sociale degli spazi:
un chiaro e forte patto partecipativo
l'importanza del ruolo delle terze parti

l'appropriata cornice politico-istituzionale
leggi e regolamenti

Sviluppi futuri

"teoria"



"pratica"

online deliberation

ambito di ricerca multidisciplinare

- 2003 Carnegie-Mellon
- 2005 Stanford
- 2008 Berkeley
- 2010 Leeds (UK)

<http://www.od2010.dico.unimi.it>

una opportunità per l'Italia ?

- **2014 Italy ?**

proseguire le sperimentazioni

- favorire il confronto

LiquidFeedback

- in Lombardia ?
- in Parlamento ?
-

“Questa versione del rapporto è solo l’inizio di un percorso di ricerca e di approfondimento aperto a tutti coloro che studiano e sperimentano tecnologie per la partecipazione. Vi invitiamo a inviare a “ricercasenate@ahref.eu” i vostri contributi e suggerimenti per lo sviluppo delle successive edizioni.”