

ELISABETTA LUCIA DE MARCO

UNIVERSITÀ DEL SALENTO

Attivismo civico e storytelling digitale.

1. Introduzione

La *cittadinanza* è un concetto polisemico che mobilita saperi disciplinari differenti che ruotano attorno a problemi di vita quotidiana. In questo contributo non si vuole introdurre un discorso completo sulla cittadinanza ma si cercherà di evidenziarne la natura pratica della cittadinanza intesa appunto come pratica sociale, come attivazione di forme di responsabilità individuale e collettiva e di accennare a dispositivi “attivanti” che facilitano la mobilitazione dei soggetti in vista di interessi comuni. Tra questi l’attenzione si focalizzerà sullo *storytelling* digitale.

In questo contributo si preferisce adottare, il termine di *attivismo civico* o *cittadinanza attiva* intesa come “una pratica di cittadinanza che consiste in una molteplicità di forme organizzative e di azioni collettive volte a implementare diritti, curare beni comuni e/o sostenere soggetti in condizioni di debolezza attraverso l’esercizio di poteri e responsabilità nel policy making” (Moro, 2013, p. 28).

La cittadinanza, quindi, nella sua dimensione sociale intesa come relazione tra cittadini, o membri attivi nella e per la propria comunità come una *relazione sociale*, cioè l’elemento che lega tra loro i cittadini attorno a ciò che hanno in comune, o alla ‘cosa pubblica’. L’interpretazione della cittadinanza come relazione, pratica sociale,

recupera il significato pre-moderno di appartenenza e partecipazione ad una formazione sociale locale, una comunità locale, un contesto locale.

La cittadinanza come pratica sociale è allora interpretata come “una concreta esperienza avente un risvolto normativo a livello inter-soggettivo e comunitario di appartenenza ad un insieme di relazioni che costituiscono gli individui, le famiglie e i gruppi sociali più ampi come soggetti di cittadinanza in specifici momenti e luoghi” (Donati, 2000, p. 287). Gli specifici momenti e luoghi determinano la natura *contestuale* e *locale* della cittadinanza. Le pratiche sociali come *comportamenti* e *azioni* che hanno luogo prevalentemente negli *spazi pubblici* locali specifici di ogni territorio. La differenza tra i comportamenti e le azioni civiche è nel coinvolgimento del cittadino nella relazione sociale. Con i *comportamenti* (o routine) civici si fa riferimento alla soggettività del cittadino e alle regole minime della convivenza civile; le *azioni* implicano il riconoscimento delle capacità dei cittadini, singoli o associati, di partecipare attivamente alla cura dei beni comuni di cittadinanza. I comportamenti fanno maggiore riferimento al carattere routinizzato dell’azione sociale, che si manifesta nelle attitudini alle ‘virtù civiche’ (*l’attitudine, la condotta del cittadino*). L’azione invece implica una qualche forma di *attivazione*, intesa come sforzo, un’azione deliberata del soggetto finalizzata a cambiare l’ambiente nel quale esso si inserisce⁸¹ (*l’attività, l’azione del cittadino*).

Nel contributo si privilegerà parlare di azioni piuttosto che di comportamenti e di dispositivi “attivanti” ossia che accompagnano e sostengono l’azione. In questa prospettiva la dimensione locale acquisisce allora un peso ancor più rilevante, perché è rappresenta lo “scenario”, il luogo della relazione tra processi di produzione locale e pratiche sociali di cittadinanza. Nel “luogo” convergono almeno tre dimensioni: 1. il *contesto locale* ossia lo scenario in cui avvengono le relazioni sociali; 2. il *senso del luogo* inteso come relazione di appartenenza e di attaccamento ai luoghi; 3. la *localizzazione* ossia cioè l’area geografica più complessiva e quindi la relazione tra azione sociale e processi sociali ed economici che operano ad una scala più ampia.

Le forme di attivismo civico agiscono nel contesto locale connettendolo con i processi socio-economici di larga scala modificando il senso dei luoghi. È in questa direzione che si colloca lo *storytelling* digitale, quale dispositivo produttivo di *sense making* in gruppi di soggetti che stabiliscono relazioni sociali in specifici luoghi che influiscono sul modo di vivere e interpretare, in modo collettivo, i luoghi stessi. A quali condizioni, però, lo *storytelling* digitale può essere utilizzato come dispositivo partecipativo e “attivante” rispetto alla cura, alla gestione e alla valorizzazione dei luoghi?

2. La strategicità della narrazione

La crescente adozione di dispositivi mobili e di social network sta cambiando il modo in cui i soggetti monitorano e condividono le conoscenze sul proprio luogo. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) offrono nuovi modi significativi di supportare l'attivismo sociale, fornendo nuovi strumenti digitali per articolare i progetti e mobilitare le azioni. L'insieme delle forme di auto-organizzazione che comportano l'esercizio di poteri e responsabilità nell'ambito delle politiche pubbliche, denominato *attivismo civico*¹, cercano di rendere effettivi diritti, tutelare beni comuni e sostenere soggetti in condizioni di debolezza. Spesso esse utilizzano i media digitali per amplificare e condividere le proprie “posizioni”. I media digitali infatti facilitano la condivisione delle conoscenze e spesso sono utilizzati per amplificare le “prese di posizione” attraverso il potenziale “fascinoso” delle storie.

Spesso la condivisione delle conoscenze sul proprio luogo assume la forma narrativa. Numerose sono le ricerche che, nel tentativo di preservare i luoghi, utilizzano dispositivi digitali che facilitano il monitoraggio, la registrazione, la gestione e la

¹ Moro, G. (2015). La cittadinanza attiva: nascita e sviluppo di un'anomalia. Link: https://www.treccani.it/enciclopedia/la-cittadinanza-attiva-nascita-e-sviluppo-di-un-anomalia_%28L%27Italia-e-le-sue-Regioni%29/#:~:text=Per%20cittadinanza%20attiva%2C%20o%20attivismo,soggetti%20in%20condizioni%20di%20debolezza [consultato in data 05/12/2022]

produzione di contenuti fino ad attivare movimenti locali che trovano nei luoghi un campo di applicazione di azioni sociali locali. L'aggiunta di cornici narrative spesso accompagna le azioni di riqualificazione e di cura, gestione e valorizzazione dei luoghi. Vi è una spiegazione plausibile: il narrare (*storytelling*) è un'attività con importanti funzioni sociali e politiche. La strategicità della narrazione consiste nel processo di significazione che la caratterizza. Narriamo e al tempo stesso produciamo significato (Bruner, 2001). L'attività di *sense making* che accompagna la narrazione costruisce il mondo e la realtà sociale che abitiamo. I media digitali, "luoghi" che abitiamo quotidianamente (Jenkins, 2010), amplificano il potenziale della narrazione; l'attività narrativa è pervasiva, è diffusa e assume molteplici formati, parla "linguaggi" differenti. Lo *storytelling* è ovunque, è rilevante nella comunicazione pubblica così come in quella privata, assume forme mediate e non mediate, si esprime con linguaggi inediti e tradizionali.

Bruner nel testo *La cultura dell'educazione* (2001) sostiene che la realtà stessa si costituisce attraverso la forma narrativa e le narrazioni sono gli strumenti attraverso i quali la realtà stessa è costruita, è resa accessibile a tutti, è scambiata: "Le storie sono la moneta corrente di una cultura" (p. 15). Nell'idea della "costruzione narrativa della realtà" sono incluse le pratiche per stabilire, riprodurre o sovvertire le relazioni di potere che a loro volta si basano e sono comprensibili attraverso una qualche forma di narrazione.

La tesi della narrazione intesa come processo di creazione di senso rimanda a una serie di pratiche comunicative con importanti implicazioni politiche come la legittimazione del potere politico, la costruzione e la manipolazione dei simboli dell'identità collettiva, l'interpretazione della storia e la costruzione sociale della memoria collettiva. Così come a livello individuale "raccontiamo una storia" per assegnare significato ad un'esperienza dolorosa, per distanziare le implicazioni emotive di quell'esperienza e per controllarle in modo razionale per evitare rischi per la nostra vita futura così a livello collettivo, gli eventi che hanno o possono minare l'integrità di una comunità devono essere giustificati attraverso una narrazione. Un esempio di

narrazione “giustificativa” sono le narrazioni delle vittime di guerra che di solito contengono l’idea che il sacrificio di tante giovani vite non è stato inutile. Tali narrazioni assurgono a contenere anche valori normativi per il futuro. Senza addentrarci ulteriormente in questioni che meriterebbero una trattazione approfondita si sostiene che tutte le forme di potere politico hanno bisogno del supporto della narrazione per favorire processi di stabilizzazione e di ri-attualizzazione - nelle comunità - di fondamenti, valori e credenze comuni. La narrazione, quindi, può funzionare in modi diversi ed occuparsi di narrazione significa avere a che fare con la creazione, la conservazione, la messa in discussione dei rapporti delle relazioni di potere.

3. *L’ambivalenza dello storytelling*

Gran parte della letteratura sullo *storytelling* digitale (McGee, 2015; Robin, 2016; We & Chen, 2020) attribuisce alle forme digitali assunte dalla narrazione tutte le funzioni dello *storytelling* tradizionale. La narrazione assume, nell’era digitale, una forma massima, diventa intrinsecamente capace di trasformare la realtà. Il passaggio dallo *storytelling* tradizionale a quello digitale implica, però, il passaggio da un insieme di rituali ad un altro. Quali sono allora le implicazioni associate a questi nuovi rituali imposti dal digitale? Dare per presupposto che lo *storytelling* digitale sia più vantaggioso di quello tradizionale soltanto perché usa le tecnologie digitali è una semplificazione che trascura i cambiamenti nei “rituali” comunicativi e nelle conseguenti relazioni di potere. Non si tratta quindi soltanto di valutare i cambiamenti nella quantità o nella qualità delle informazioni che possono essere incluse nelle storie digitali, ma anche quello di capire le implicazioni, in termini di continuità e cambiamento, delle relazioni coinvolte. Fare ricorso, ad esempio, all’idea che la narrazione digitale di tipo “immersivo” facilita la produzione e la circolazione di storie aumentando così il “potere” del *prosumer* nasconde temi di interesse sociale e politico quali quello dell’infrastruttura digitale, della varietà delle condizioni politiche, degli

interessi che lo sostengono, delle condizioni d'uso e, in ultima analisi, dell'ampiezza dei cambiamenti sociali associati alla svolta digitale.

Le narrazioni infatti prodotte dai grandi "colossi" digitali (es. social network, banche dati, piattaforme di e-commerce) potrebbero rafforzare il controllo performativo del digitale sul potenziale espressivo, creativo e financo sovvertivo della cultura.

La forza contraddittoria della narrazione pone un problema di comprensione delle capacità intrinseche della narrazione, proprio nella sua funzione generatrice di significato, di sovvertire relazioni di potere esistenti e consolidate nel corso del tempo. Lo *storytelling* diviene il dispositivo attraverso cui osservare alcune pratiche sociali di cittadinanza al fine di interrogarsi su relazioni di potere esistenti in modo critico e consapevole.

4. Lo storytelling per una cittadinanza attiva

Una storia "non raccontata" o non comunicata è una "non storia". Il potenziale della narrazione non dipende soltanto dalle caratteristiche della storia ma dalle condizioni che rendono possibile quella narrazione: la natura delle relazioni in cui lo *storytelling* avviene come evento comunicativo e che l'evento stesso contribuisce a riprodurre e stabilizzare o a mettere in discussione fino a sovvertire. La funzione educativa dello *storytelling* quindi si gioca sul terreno delle relazioni sociali, sul terreno della cittadinanza intesa come pratica sociale.

Lo *storytelling* digitale sembra essere considerato un nuovo strumento educativo utile per generare processi di significazione della realtà (*sense making*) e per stimolare *empowerment* individuale e comunitario. In molti centri di ricerca lo *storytelling* digitale è presentato come uno strumento della pedagogia critica utile a dare voce a problematiche sociali, ambientali, economiche e a gruppi di soggetti che vivono situazioni di difficoltà determinate da condizioni di vita, per vari motivi, svantaggiate. Lo *storytelling* digitale è spesso presentato come strumento di inclusione politica e sociale. Secondo Gregori-Signes (2014) la narrazione digitale permette agli studenti di

lavorare sia individualmente che in gruppo per produrre un'opinione critica su questioni sociali conflittuali. Non mancano, però, posizioni critiche. Alcune ricerche suggeriscono che, nell'era digitale dei *social media*, le pratiche di narrazione sono soggette al “regime capitalistico del tempo” (Fuchs, 2014) e alle strategie di auto-rappresentazione e al ruolo di *sensemaking* svolto dalle piattaforme tecnologiche (De Ridder, 2013). Il potenziale educativo dello *storytelling* è ambivalente. Se limitiamo la discussione sulle “magnifiche sorti” della narrazione senza approfondire il nesso con le forze che dall'interno e all'esterno dell'arena educativa competono per controllare questo potere, rendiamo i professionisti dell'educativo e gli studenti vulnerabili a queste forze.

5. Per una critica dei “luoghi comuni” sulla narrazione digitale

Le *affordances* dello storytelling digitale, più che nel digitale, si rinvengono nel potere e nell'ambivalenza della narrazione come forma comunicativa naturale e intrinsecamente umana.

A partire da questo presupposto alcune argomentazioni poste a fondamento del potenziale educativo dello *storytelling* digitale entrano in crisi.

In primo luogo l'argomentazione basata sul potenziale educativo “superiore” della narrazione digitale dovuto alla presenza delle immagini – anche in movimento (video) - attribuisce potere esclusivo al visivo e delegittima altri processi di creazione di senso, non dipendenti dalle immagini. La convinzione che le immagini digitali, in virtù del loro potere intrinseco, rappresentino una forma di comunicazione che supporta la democrazia e la partecipazione espone e scredita altri processi di partecipazione democratica come il dialogo, la negoziazione, il confronto.

È un'argomentazione – quella delle immagini – che semplifica la complessità dell'educazione alla democrazia e dei processi di civismo alla base della partecipazione e della formazione politica oltre che il ruolo dei fattori materiali e immateriali come l'organizzazione, l'ideologia, la leadership, ecc. Il potere attribuito alle immagini e alle

loro possibili combinazioni depoliticizzano i processi attraverso i quali si costruisce il significato delle immagini.

La seconda argomentazione riguarda le potenzialità intrinseche della narrazione digitale di costruire comunità (digitali e reali), di ricostituire il senso di comunità perduto nello spazio digitale, di aggirare le distanze in senso fisico ma anche metaforico ossia ridurre le differenze, colmare *gap* economici, sociali, intellettuali, rendere accessibile in egual misura la fruizione delle storie.

Questa argomentazione è la premessa che ricorre in tutti i tentativi di coniugare *storytelling* digitale e democrazia, partecipazione, *empowerment* e che lo rende interessante soprattutto in ambito educativo. La convinzione si basa sul potere salvifico del digitale per le comunità che depauperata a seguito di processi di delegittimazione dei meccanismi interni di partecipazione alla comunità scorge nello *storytelling* digitale un possibile appiglio alla conservazione e alla trasmissione dei patrimoni culturali. L'idea che lo *storytelling* digitale sia una pratica emancipativa per le identità (individuali e comunitarie) a condizione che esse siano in grado di padroneggiare la tecnologia digitale, riflette la convinzione che l'età dell'informazione trascende la politica e l'educazione alla democrazia perché il potere è distribuito e accessibile a tutti.

Se invece rovesciamo la prospettiva e spostiamo l'attenzione sulle forme assunte dall'attivismo civico, anche digitali, e su come i movimenti civici utilizzano meccanismi narrativi e strumenti digitali per orientare le azioni dei cittadini potremmo riconoscere alcuni tratti originali dello *storytelling* digitale. È nell'attivismo civico che avviene la contestazione della riproduzione informale, attraverso pratiche di narrazione digitale, dei luoghi comuni associati alle realtà locali e ai territori e che si sostiene l'uso educativo e le funzioni politiche dello *storytelling* digitale lavorando sui processi sociali e le relazioni attraverso cui i significati, i valori e, in ultimo, la realtà locale è costruita. Lo *storytelling* digitale, allora, può fornire sostegno ai processi di cambiamento del modo in cui si creano i significati e può contribuire a cambiare la natura delle relazioni basate su tali significati.

6. Il “potere” delle storie e i modi per esercitarlo

L’ambivalenza del “potere” delle storie, in ambito educativo, si risolve nella tendenza ad enfatizzare il valore emancipativo delle storie, quasi taumaturgico, a discapito di un’analisi delle criticità e dei rischi del narrare. Il tema della narrazione non è certo nuovo. L’educazione e la narrazione e le intersezioni tra esse sono pratiche influenti nella costruzione sociale della realtà. I discorsi accademici e le pratiche scolastiche danno molta visibilità alla potenzialità emancipative della narrazione pur riconoscendo le difficoltà di un’approvazione acritica di alcune storie dominanti.

Le potenzialità educative delle storie non risiedono, quindi, per “magia” nelle storie ma richiedono un lavoro di analisi e di approfondimento critico e di accompagnamento educativo volto a modificare modelli prassici e di funzionamento dei soggetti nell’interazione con la realtà. Questo è lo spazio per azioni pedagogiche intese come prassi per la significazione della realtà. La sfida pedagogica riguarda la natura e la direzione del cambiamento apportato alla creazione sociale del significato attraverso pratiche di narrazione digitale.

In una prospettiva critica e di educazione alla cittadinanza attiva, l’obiettivo principale della narrazione è di (1) favorire processi di conoscenza e di consapevolezza critica sull’ambivalenza delle narrazioni; (2) riconoscere le implicazioni morali e sociali delle storie alternative, valutandone l’impatto su particolari relazioni di potere; (3) lavorare su competenze produttive di storie in grado di costruire un ordine sociale emancipativo da vecchie relazioni di potere.

Come le realtà locali (scuole, istituzioni, associazioni, movimenti) potrebbe esercitare il potere delle storie? I dispositivi digitali narrativi possono concorrere al cambiamento nei processi di produzione e di significazione di realtà locali? Sì, a condizione che disvelino le relazioni di potere alla base dei meccanismi di riproduzione sociale, alla base di narrazioni portatrici di interessi dominanti. La scuola, assieme alle istituzioni culturali formali e informali, è il luogo deputato non alla riproduzione delle logiche di potere ma alla “decantazione” delle storie, cui le nuove generazioni sono

sottoposte, utilizzando proprio gli argomenti oggetto di teorie “oscure”² per esercitare analisi di tipo logico e spirito critico. Alla scuola è riconosciuto il compito di “decostruire” le narrazioni dominanti, false o fuorvianti stimolando curiosità e interesse e utilizzando un metodo di indagine, quasi investigativo, di chi “scopre” un complotto. Disvelare le strategie manipolative usate ad esempio da narrazioni ingannevoli aiuta a costruire narrazioni alternative capaci di riorganizzare e ristrutturare i significati.

² Il termine “oscuro” fa riferimento al testo di Jonathan Gottschall *Il lato oscuro delle storie. Come lo storytelling cementa le società e talvolta le distrugge* edito da Bollati Boringheri nel 2020.

Riferimenti bibliografici

- Annacontini G., Binanti L., Bochicchio F., Celentano M.G., Colazzo S., Ellerani P., Manfreda A., Palomba E., Patera S., Pesare M., Ria D. (2016). *Istituzioni di pedagogia e didattica. Manuale dell'attualità educativa e sociale*. Milano: Pearson.
- Bruner, J. (2001). *La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola*. Milano: Feltrinelli.
- Colazzo, S. 2021, *Pedagogia civile, pedagogia del patrimonio, educazione alla cittadinanza*, in "Nuova Secondaria", n. 5, Anno XXXVIII
- Colazzo, S., Manfreda A. (2019). *La comunità come risorsa. Epistemologia, metodologia e fenomenologia dell'intervento di comunità*. Roma: Armando Editore.
- Conrad S.K. 2013, "Documenting local history: a case study in digital storytelling", *Library Review*, Vol. 62 Nos 8-9, pp. 459-471.
- Davidson A., Reid P.H. 2021, "Digital storytelling and participatory local heritage through the creation of an online moving image archive: a case-study of Fraserburgh on Film", *Journal of Documentation*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/JD-09-2020-0157>
- De Ridder, S. (2013). Are digital media institutions shaping youth's intimate stories? Strategies and tactics in the social networking site Netlog. *New Media & Society* 17(3): 356–374.
- Donati, P. (2000). *La cittadinanza societaria*. Bari: Laterza.
- Fuchs, C. (2014). Digital prosumption labour on social media in the context of the capitalist regime of time. *Time & Society* 23(1): 97–123.
- Giovagnoli, M. (2009). *Cross-media. Le nuove narrazioni*. Milano: Apogeo
- Gottschall, J. (2020). *Il lato oscuro delle storie. Come lo storytelling cementa le società e talvolta le distrugge*. Torino: Bollati Boringheri.
- Gregori-Signes, C. (2014). *Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education*. Porta Linguarum: 237–250.
- Jenkins, H. (2010). *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Milano: Guerini Studio (tr. it.)
- McGee, P. (2015). *The instructional value of digital storytelling. Higher education, professional and adult learning settings*. New York and London: Routledge Taylor & Francis Group,
- Moro, G. (2013). *Cittadinanza attiva e qualità della democrazia*. Roma: Carocci Editore.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom. New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Thousand Oaks: CA: Corwin Press.
- Petrucco, C., De Rossi, M. (2013). *Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione*. Roma: Carocci Editore.
- Psomadaki, O. I., Dimoulas, C. A., Kalliris, G. M., & Paschalidis, G. (2018). Digital storytelling and audience engagement in cultural heritage management: A collaborative model based on the Digital City of Thessaloniki. *Journal of Cultural Heritage*, 36, 12–22. <https://doi.org/10.1016/J.CULHER.2018.07.016>
- Purkis, H. (2017), "Making digital heritage about people's life stories", *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 23 No. 5, pp. 434-444.
- Robin, B. R. (2016). *The power of digital storytelling to support teaching and learning*. *Digital Education Review*, n. 30, pp. 17–29.
- Taylor, J. and Gibson, L.K. (2017), "Digitisation, digital interaction and social media: embedded barriers to democratic heritage", *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 23 No. 5, pp. 408-420.

Wu J., Chen D.V., A systematic review of educational digital storytelling, in *Computers & Education*, 147, 2020.