



PROGETTO SINDACATO 2.0

SINDACATO 2.0

***Non è la più forte delle specie che sopravvive,
né la più intelligente,
ma quella più reattiva ai cambiamenti***

Charles Darwin



INTRO

“la crescente globalizzazione, la rallentata crescita economica, le privatizzazioni, la disoccupazione di lungo periodo in aumento, l’utilizzo e l’abuso di contratti flessibili sono alcuni dei fattori che hanno contribuito a una diminuzione della forza dei sindacati dal 1970 ad oggi. (...) accordi transnazionali di nuova concezione in risposta alla globalizzazione, sono elementi che possono correlarsi positivamente a una maggiore sindacalizzazione.”

(rassegna sindacale, luglio 2006)

“La vera sfida, per Cgil, Cisl e Uil è quella di rappresentare più efficacemente le nuove esigenze che nascono dai cambiamenti in atto nel mercato del lavoro e nei processi produttivi, evitando di chiudersi in pratiche difensive”

(La sindacalizzazione confederale in Italia 1980-1996)

In tutto ciò, va dato atto ai lavoratori dell'IBM di aver inventato, in un'epoca in cui i rinnovi contrattuali hanno lo stesso appeal mediatico della vecchietta investita sulle strisce, una formula che senza rinunciare alle tradizionali forme di lotta, ha avuto una risonanza ed un impatto fortissimi. Senza considerare i resoconti entusiasti e divertiti dei partecipanti impegnati a trovare varchi per interrompere la riunione dei manager e a offrire il teletrasporto agli altri compagni. Così entusiasti da chiedere a gran voce, come si vede nell'illustrazione, la firma del contratto su Second Life.

(da un blog)

La giornata di ieri ha visto svolgersi l'annunciato sciopero su Second Life dei lavoratori di Ibm: per più di 12 ore i 1.853 manifestanti si sono accalcati intorno alle 30 sedi di Big Blue presenti nel famoso mondo virtuale. La tensione e l'atmosfera erano quelli di un evento reale.

(“cronaca di uno sciopero su Second Life”)



PREMESSA

- La sindacalizzazione nel 2008
- La fiducia dei lavoratori nel sindacato
- I risultati delle ultime azioni sindacali.
- Il WEB 2.0

Da anni ci si chiede come recuperare la fiducia verso un sindacato che la maggior parte dei lavoratori, se non la maggioranza dell'opinione pubblica nel suo complesso, considera "obsoleto" e "anacronistico".

La scarsa partecipazione a scioperi e iniziative sindacali ci costringe ad aprire gli occhi sulla necessita' di ripensare il nostro modo di fare sindacato...che non puo' restare fermo alle lotte e agli schemi mentali del XX secolo, ma che senza perdere nulla della propria storia e delle proprie tradizioni, deve anche profondamente rinnovarsi per affrontare le nuove sfide che abbiamo davanti.

L'obiettivo di tutti i sindacalisti nel 2008, nessuno escluso, e' quello di cercare nuovi strumenti non solo per comunicare con i lavoratori, ma per coinvolgerli attivamente nella vita del sindacato, creando interesse, coinvolgimento, partecipazione, impegno, mobilitazione.

Con la ferma convinzione che possiamo sviluppare una nuova forma di conflitto sociale per affrontare i nuovi problemi che ci pone la globalizzazione (delocalizzazioni, vendorizzazioni, outsourcing, precarizzazione, ecc) e allo stesso tempo coinvolgere in questo conflitto i giovani, i precari, i telelavoratori, i lavoratori virtuali, i lavoratori fuori sede o in assegnazione da clienti, i lavoratori vendorizzati o esternalizzati, i lavoratori delle aziende consociate e partecipate...quel mondo lavorativo di "serie B", dimenticato, ma sempre piu' escluso dai processi di comunicazione diretta e di partecipazione sindacale tradizionale.

Quello che stiamo tentando di fare all' interno di IBM, una delle piu' grandi corporation al mondo, puo' essere un modello per un forte rinnovamento del sindacato, cioe' la costruzione di un "Sindacato 2.0".

Un processo che non stiamo inventando da zero, ma che gia' esiste e si sviluppa autonomamente in diverse forme in diversi luoghi. Stiamo gia' vivendo, tutti noi e in prima persona, una grossa sfida che ci condurra' verso qualcosa di nuovo, che ci permettera' di superare i freni, le barriere ed i limiti attuali.

Due punti principali che danno il via ad un processo sindacale globale di rinnovamento:

- si estende l'attivita' sindacale attraverso nuovi strumenti e nuove forme di comunicazione/ interazione: internet in tutte le sue evoluzioni (web 2.0 e 3D, social networking, mondi virtuali) apre enormi possibilita' per un forte utilizzo sindacale di tutti gli strumenti elettronici di ultima generazione per aumentare la partecipazione, la comunicazione e l'efficacia delle azioni sindacali tradizionali.
- si estende l'attivita' sindacale su un piano di attivita' transnazionale: nel contesto di "aziende integrate globalmente", solo un'alleanza sindacale internazionale puo' affrontare i problemi e le esigenze dei lavoratori, a livello locale e a livello globale contemporaneamente. Lasciando autonomia ai singoli sindacati nazionali, ma sempre piu' all'interno di una strategia coordinata internazionalmente.



LO SCENARIO 2008-2010: SIAMO GIA' IN UN MONDO WEB 2.0



COSA E' il WEB 2.0 ??

Il Web 2.0 e' la seconda generazione di tecnologie internet che offre a tutte le persone, per la prima volta nella storia, l' opportunita' di contribuire, condividere, creare le informazioni ed espandere le loro relazioni a livello planetario.

Web 2.0 sta anche a significare anche una profonda rivoluzione sociale e culturale: ci stiamo trasformando da una societa' industriale ad una societa' di rete.

Il World Wilde Web per come lo conosciamo e lo abbiamo fruito finora è arrivato alla fine della sua parabola: la nuova generazione si chiama Web 2.0 e modifica radicalmente la concezione di uso della rete e delle informazioni; spezza il sistema gerarchico amministratore/utente e “innova” le regole del gioco nella produzione di sistemi/modelli di comunicazione.

(OpenArea.net novembre 2006)

“IL WEB 2.0 E' UN FENOMENO SOCIALE E CULTURALE GENERATO SPONTANEAMENTE DAL BASSO, DALLE COMMUNITY DI UTENTI CHE SPINTI DALLA PASSIONE DI POTER CONTRIBUIRE ALLA CRESCITA DI UN PROGETTO COLLETTIVO GLOBALE, HANNO INIZIATO A REALIZZARLO CONCRETAMENTE”.

Il mondo si e' trasformato da

| Web 1.0 | a | Web 2.0 |
|--------------------------------|---|---|
| 250000 siti web a sola lettura | | 80000000 blog-wiki in lettura/scrittura |
| 45000000 utenti passivi | | 1000000000 utenti attivi |

Oggi il web, considerevolmente cresciuto numericamente in termini di utenti, si presenta come un ambiente dove la cooperazione e la partecipazione sono diventate un fenomeno sociale.

L'evoluzione del “world wide web”, delle “chat”, dei “siti internet” e' sotto gli occhi di tutti, non solo degli addetti ai lavori.

Il web2.0 sta dando voce ai senza voce, all'entusiasmo di milioni di dilettanti, ai creativi e alle loro passioni. **My Space** per socializzare, **You tube** per vedere, **Wikipedia** per conoscere., **Blogs e podcasts** per le informazioni..

Come ?

Il Web 2.0 vede il crearsi di una rete sociale dove si collabora, si condivide e si creano relazioni.



PROGETTO SINDACATO 2.0

Il web nella prima release (1.0) era **monodirezionale**, diretto da chi controllava il software, le applicazioni, i dati, i contenuti verso la popolazione degli utenti internet. Oggi il web e' **bidirezionale**, con la possibilita' reale per chiunque di diventare attivo e dare il proprio contributo. You Tube e My Space sono simboli di un grande cambiamento perche' sono la rappresentazione concreta del fatto che le persone che ogni giorno usando la tecnologia possono prendere il controllo dei media e contribuire a cambiare il mondo.

Nelle banali scelte di un singolo, come l'acquisto di un libro su Amazon, la registrazione di un documento powerpoint su Slideshare tra i preferiti o il clic su uno dei risultati di ricerca su Google, contribuiscono ad incrementare l'analisi e l'archiviazione dell'intelligenza umana in un megacervello globale web-based distribuito.

Il risultato del lavoro, diretto od implicito, condiviso e collaborativo di tutti gli utenti della rete.

Ed e' il concetto di un pensiero collettivo, di una INTELLIGENZA COLLETTIVA senza un'autorita' centrale, quindi non controllabile.

E in costante ed infinita evoluzione.

I blog rappresentano la conversazione di queste comunita' e il dialogo collettivo.

Pensieri definiti o tratteggiati da un singolo, vengono passati o linkati di blog in blog (blogroll), arricchiti, condivisi, integrati, trasformati da tutta la rete.

La collettivita' e la sua intelligenza in continua evoluzione.

Tutto questo ha significativi impatti sociali e culturali sulle:

1. Relazioni di lavoro (lavoratore <> lavoratore , manager <> lavoratore)
2. Relazioni sindacali (lavoratore <> sindacato/RSU)
3. Relazioni commerciali (azienda <> cliente/business partner)

Nuove corporation stanno nascendo in uno scenario Web 2.0 e le "vecchie" aziende Web 1.0 stanno affrontando veloci cambiamenti per sopravvivere alle nuove "Enterprises 2.0".

Innovazione e' la chiave della loro sopravvivenza.



LO SCENARIO 2008-2010: VERSO UN MODELLO DI SINDACATO 2.0

“Una fitta trama di relazioni viene giornalmente tessuta nello scenario collaborativo del web 2.0, dove, da qualche tempo, stanno nascendo anche sperimentali modalità di aggregazione politica fra le comunità di attivisti.

Una sorta di futura ‘e-politic’ che si prefigura via web, e che potrebbe trasformarsi nella nuova dimensione aggregativa dei movimenti democratici ‘dal basso’. Inoltre si profila attualmente, per merito della mobilitazione dei dipendenti di IBM Italia ormai divenuta esemplare, la concreta possibilità d’influire sul ‘reale’ attraverso la costruzione di uno scenario di solidarietà internazionale che metta in comunicazione i sindacati o i lavoratori dei poli opposti del globo, permettendo così la creazione d’innovative piattaforme di lotta o anche di rappresentanza istituzionale.”

(tratto da un articolo di Asya Masala, 2L ITALIA numero 2, novembre 2007)

OBIETTIVO PRIMARIO:

Cogliere la rivoluzione sociale del WEB 2.0 per superare i limiti attuali, verso un sindacato rinnovato, tecnologico e globale.

Il centro di potere e decisione che si sposta da pochi sindacalisti a gli stessi lavoratori.

Un sindacato che discute, condivide e costruisce a strettissimo contatto con i lavoratori.

I lavoratori che diventano parte attiva e propulsiva delle iniziative sindacali.

E allo stesso tempo, un sindacato capace di **attirare i giovani (la NET GENERATION, nata dopo il 1989)**, perché si rivolge principalmente a loro attraverso un uso innovativo degli strumenti informatici e dei mondi virtuali come Second Life, ma che non dimentica mai le forme di lotta "tradizionali", ma le integra e le estende. Non più un sindacato chiuso nel suo orticello nazionale, scollegato dalle dinamiche europee ed internazionali. Un sindacato che lavora a stretto contatto con gli altri sindacati, **un sindacato globale.**

Questo è il cuore del progetto Sindacato 2.0 (che richiama proprio la rivoluzione informatica in atto, con il Web 2.0), che parte dalla RSU IBM di Vimercate e da altri lavoratori FIOM/CGIL, e pone le basi per un sindacato che trae la sua forza propulsiva da strette e rinnovate relazioni internazionali, che stringe alleanze globali per rispondere efficacemente ad un modello di azienda "integrata globalmente".

Per garantire stessi diritti e stessa dignità ai lavoratori di tutto il mondo.

Un modello sindacale che cerca di rispondere concretamente al problema delle delocalizzazioni, in modo da trovare risposte comuni alle esigenze dei lavoratori in Italia, come in Francia, così come in India e in Cina. Un sindacato che cerca di raggiungere, attraverso nuovi strumenti e modelli di relazioni, una vera e propria globalizzazione delle strategie e delle azioni sindacali.

I sindacati devono adattare al più presto la propria strategia comunicativa ed organizzativa, perché le esigenze stesse dei lavoratori stanno cambiando: i sindacati devono avere un ruolo primario in questo cambiamento culturale. Le nuove tecnologie possono enormemente aumentare la partecipazione dei lavoratori, la comunicazione bidirezionale dei sindacati, e ampliare notevolmente il coinvolgimento nelle mobilitazioni sindacali tradizionali.



I FONDAMENTI

Il mix dei seguenti 6 fondamenti, genera il modello Sindacato 2.0

- 1) l' utilizzo di strumenti informatici web 2.0 e web 3d/4, in logica open source, per promuovere comunicazione sindacale e iniziative di informazione, sensibilizzazione, coinvolgimento e partecipazione attiva.
- 2) Una strategia pianificata e coordinata a livello internazionale, per rispondere alla strategia aziendale globale
nelle aziende globalizzate i problemi sono per lo piu' a carattere transnazionale e hanno le stesse caratteristiche e ripercussioni in tutti i paesi. E' quindi fondamentale superare barriere ideologiche, limiti culturali e di sigla sindacale, per lavorare con gli altri sindacati internazionali e costruire strategie comuni e coordinate, rispettando tutte le differenze legislative e le diverse sensibilita'/esperienze.
- 3) solidarieta' internazionale nelle azioni di lotta sindacale
costruire forme di mobilitazione che superino i confini nazionali, e diano forza alle singole entita' sindacali nazionali. La solidarieta' e' possibile, e il web 2.0 permette a lavoratori di ogni paese e di ogni tipologia di lavoro/contratto/settore di condividere le lotte di altri lavoratori in qualsiasi parte del mondo
- 4) giovani, telelavoristi, fuori sede, assegnati presso clienti, lavoratori precari
il modello Sindacato 2.0 si propone principalmente di raggiungere quelle categorie di lavoratori solitamente lontane dalle attivita' sindacali, in particolare i giovani (molto piu' coinvolti nei nuovi strumenti informatici e attratti da iniziative innovative, cosi' come dall'utilizzo dei nuovi strumenti di condivisione e comunicazione) e i lavoratori che non sono a stretto contatto con le rappresentanze sindacali, o che non sono mai stati sindacalizzati
- 5) Maggiore interazione con i lavoratori
Le nuove possibilita' offerte dall'informatica e da internet, permettono di utilizzare il web 2.0 nelle sue piene possibilita', non solo per dare informazioni, ma per costruire un rapporto bidirezionale con le persone, socializzando idee, proposte, progetti e costruendo insieme proposte ed iniziative (social networking). Non e' piu' il sindacato che elabora un'iniziativa e la propone, ma sono i lavoratori stessi che la elaborando, la condividono, la propongono e la organizzano insieme al sindacato stesso.
- 6) Comunicazione
Nell'era matura di internet, delle tv online e delle forme di autoproduzione/condivisione, la velocita' della comunicazione, la forma grafica, lo stile e il messaggio rivestono un'importanza fondamentale. In netta contrapposizione con la comunicazione elaborata nel secolo scorso, nella forma tradizionale del messaggio. La comunicazione sindacale ha necessita' di superare i vecchi modelli di riferimento, ormai non piu' efficaci.



PROGETTO SINDACATO 2.0

GLI OBIETTIVI

- superare i limiti attuali interni che frenano lo sviluppo delle azioni sindacali
 - rinnovare il sindacato, aumentandone le sue capacità di comunicazione e mobilitazione
 - spostare il centro dirigenziale, dal sindacato stesso ai lavoratori, in una logica partecipativa, estesa e democratica
 - coinvolgere attivamente i lavoratori nelle scelte e nell'organizzazione delle iniziative
 - ricostruire la fiducia dei lavoratori, raggiungendo allo stesso tempo (attraverso internet in tutte le sue evoluzioni e forme) i lavoratori sempre più esclusi dal sindacato
 - aumentare l'efficacia delle iniziative sindacali tradizionali, anche attraverso effetti mediatici che puntano sull'immagine dell'azienda di fronte all'opinione pubblica mondiale
 - sostenere alleanze sindacali internazionali, contribuendo alla costruzione di un sindacato globale
 - elaborare strategie internazionali coordinate, in modo da rispondere con una azione unitaria da contrapporre alla strategia globale dell'azienda
 - rinnovare la comunicazione e l'efficacia dei messaggi sindacali
- UN SINDACATO PIU' FORTE, UN SINDACATO PIU' DEMOCRATICO, UN SINDACATO PIU' EFFICACE

I VANTAGGI PER IL SINDACATO

1. Rafforzare il ruolo e la presenza del sindacato di fronte alle aziende
2. Sfruttare nuove modalità per attirare e coinvolgere i lavoratori
3. Espandere i canali di comunicazione online
4. Coinvolgere attivamente la net generation (i nati dopo il 1989, che hanno già un'altissima dimestichezza con le nuove tecnologie)
5. Una migliore organizzazione di contatti internazionali ed iniziative condivise
6. Estendere la democrazia interna del sindacato, attraverso una riorganizzazione strategica
7. Aumentare il livello di consultazione dei lavoratori (più veloce e più inclusivo)
8. Guadagnare esperienza da una rete estesa internazionale (comunità di sindacalisti)
9. Costruire conoscenza sindacale diffusa in tutti i paesi
10. Lanciare nuove iniziative sindacali, come gli scioperi virtuali o campagne online
11. Un grande risparmio economico sulle spese organizzative e gestionali

(tratto dal documento “**IL SINDACATO NEL WEB 2.0/3D (2010-2020) IN DIREZIONE DEL WEB 4.0 (2030)**” a cura di D.Barillari - RSU IBM, John Wood –TUC, Christine Revkin –UNI) Global Union



PROGETTO SINDACATO 2.0

ATTUALI STRUMENTI DI INTERESSE SINDACALE:

| <i>Classe</i> | <i>Strumento principale di interesse sindacale</i> | <i>Utilizzo comune</i> | <i>Utenti attivi / diffusione</i> | <i>Vantaggi per il sindacato</i> | <i>Altri strumenti</i> |
|---|---|---|---|--|--|
| <u><i>Metaversi/ Mondi Virtuali</i></u> | Second Life e' un mondo virtuale basato su internet. Gli utenti, chiamati "residenti" possono interagire l'un l'altro attraverso avatars in movimento, grazie ad un avanzato livello di <u>social network service</u> combinato con aspetti generali di un metaverso. | -Commercio - Incontrare persone -Discutere ed organizzare -Imparare -Divertimento -Assunzioni | Oltre 13 milioni di residenti. 1,7 milioni di persone sono entrate in Second Life negli ultimi 60 giorni. 2007: +46% di utilizzo Febbraio 2008: 464 nuove isole aggiunte in un solo mese | Espandere la sindacalizzazione Nuovi spazi per riunioni sindacali Coinvolgimento giovani Educazione Organizzazione di iniziative Pubblicita' per il sindacato | Active Worlds, Octaga <u>IMVU</u> , <u>There</u> , <u>Kaneva</u> |
| <u><i>Social Networking</i></u> | My Space e Facebook sono <u>social networking websites</u> che offrono la gestione utente di un network interattivo ed internazionale, di amici, profili personali, blog, gruppi, foto, musica e video. | -Incontrare persone - Trovare persone con gli stessi interessi e contatti - Condividere dati e informazioni | My Space: 106 milioni di utenti nel 2006. 230,000 nuove registrazioni ogni giorno. Facebook: piu' di 64 milioni di utenti attivi. E' uno dei maggiori e popolari website per uploadare foto, con 14 milioni di upload giornalieri. | Incontrare nuove persone vicine al sindacato Condividere lo stesso interesse per il sindacato Organizzare i lavoratori Connettere gli iscritti al sindacato e creare gruppo, lavoro | Meetup, Bebo, Friendster, LinkedIn, Youth noise, Twitter |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|
| | | | | condiviso. Pubblicita' per il sindacato | |
| <u>Contenuti creati dagli utenti / siti web collaborativi</u> <u>i (BLOGS e WIKIS)</u> | Blogs sono siti web dove i lettori possono lasciare commenti in un formato interattivo. Un tipico blog combina testo, immagini, link ad altri blog, pagine web e altri media associati all'argomento. Wikis e' un software che permette agli utenti di creare, editare e lineare facilmente pagine. | -Condividere commenti ed idee - Partecipare a discussioni -Aumentare informazioni ad uso collettivo | 2003: 2 milioni di blogs 2007: 72 milioni di blogs | Diffondere le informazioni sindacali attraverso il Blogroll (da blog a blog) Espandere la conoscenza del sindacato Sindacalizzazio ne | Blogger Splinder |
| <u>Informazione</u> <u>(tagging, IM, ...)</u> | RSS Feeds e' una famiglia di formati utilizzati per pubblicare contenuti aggiornati frequentemente Podcasts e' una collezione di file media digitali distribuiti in rete Skype e' uno strumento di comunicazione e messaggistica istantanea | Sottoscrivere per ricevere le notizie informazioni online Messaggistica istantanea | | Diffondere velocemente informazioni sindacali Condividere informazioni in tempo reale con gli iscritti ed i lavoratori Aggiornare gli utenti dei siti sindacali in modo automatico e veloce | Wikipedia, Del.icio.us, Socialtext, Digg |
| <u>Sharing</u> | YouTube e' un sito di condivisione di video dove gli | Condividere video e foto online | Youtube: 75,900,000 video e 2,850,000 canali | Diffondere video/foto di iniziative | Slideshare |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | | | | |
|--------------------------|---|---|---|---|---|
| | utenti possono caricare, vedere e condividere video clip Flickr e' un sito di condivisione di foto, servizi web e la piattaforma di un comunita' online. | | utente. | sindacali Promozione di iniziative sindacali Pubblicita' per il sindacato | |
| <u>P2P</u> | Emule e' un'applicazione peer-to-peer file sharing | Condividere dati | Enorme utilizzo, da 3 a 5 milioni di utenti | Condividere dati | BitTorrent |
| <u>Web office suites</u> | StarOffice e' un pacchetto open source libero | word processing, spreadsheets, presentations, databases, note-taking, wikis, CRM and other applications | | Creare documenti | Zoho Thinkfree Google docs &spreadsh |

SECOND LIFE

Second Life non e' un gioco.

Potrebbe assomigliare ad una simulazione digitale, ma non e' nemmeno questo. E' un complesso ecosistema, una societa' virtuale, un organismo digitale in continua fluttuazione ed espansione. E' un mondo persistente, aperto, altamente personalizzabile e configurabile. E' un fenomeno cyberculturale che sta coinvolgendo milioni di persone "reali". E' un mondo virtuale ma allo stesso tempo reale. Le nostre vite vengono teletrasportate in un mondo parallelo che integra e espande le nostre capacita'.

IBM: una Corporation da 360000 lavoratori.

La sua presenza in Second Life e' impressionante.... lavorano su SL oltre 6000 lavoratori IBM (dati febbraio 2008), oltre 300 ricercatori, sono state create 30 isole virtuali con uffici, aule riunioni e auditorium, sono stati fatti investimenti (iniziali) per 100 milioni di dollari.

Tutto e' pronto per grandi eventi pubblici con business partners, riunioni di reparto, kickoff, showrooms, presentazioni tecniche, convegni ed incontri di ogni genere con clienti, inserimento e formazione di nuovi lavoratori: il business si sposta nei mondi virtuali dove nuove forme di socializzazione e marketing si stanno gia' evolvendo ad una velocita' impensabile.



ATTIVITA' POLITICO/SINDACALE IN SECOND LIFE

Come già evidenziato precedentemente, i metaversi rappresentano un luogo dove barriere fisiche e mentali possono essere facilmente superate.

In SecondLife esiste un numero sempre più crescente di gruppi di attivisti internazionali (SLLU, Lag4Peace, SLDM, CPSL), iniziative (proteste, manifestazioni, presidi) e luoghi di confronto e discussione (riunioni giornaliere o settimanali di gruppi di attivisti a vari livelli).

“Il CPSL (Communist Party of Second Life), è l’unico gruppo di sinistra effettivamente attivo in SL che conta parecchi italiani: nato per collegare fra loro persone di diversa nazionalità che si riconoscessero nel pensiero marxista, internazionalista e rivoluzionario, raccoglie oggi un vasto panorama di movimenti che va dai leninisti ai troskysti, dai luxemburghiani fino ai no-global. Fra le ultime azioni eclatanti si annoverano la protesta anti G8 e l’adesione alla mobilitazione IBM. Di matrice esclusivamente nostrana è invece la seconda vita di Lotta continua (Vulcano 200, 166, 66) rinata per dare risposte al precariato quotidiano. E poi ancora no global, casa dei Dico, i grilli parlanti del V Day, le femministe del sexy shock, e altri. Si delinea, insomma, un cambiamento di direzione rispetto ad un passato in cui le lotte interne a SL riguardavano solo i diritti inerenti la vita in pixel dei residenti: oggi un fervente tessuto di movimenti, perlopiù legati all’area della sinistra italiana – poiché gli unici gruppi di centro destra riscontrati in SL sono Forza Italia, Alleanza Nazionale, MSI e Lega Nord, che non paiono riferirsi strettamente all’azione politica di rappresentanza istituzionale on-line e che per ora risultano poco attivi – sta attivamente proponendo pacifiche manifestazioni che dal web incidono e cambiano quel quotidiano definito per convenzione ‘reale’.”

(tratto da un articolo di Asya Masala su 2L ITALIA novembre 2007)

“La ‘vita’ che si svolge all’interno di questi spazi immateriali si rispecchia sempre più in una quotidianità che le fa svolgere un ruolo parallelo e interconnesso con la vita reale. Anche l’attività politica, quindi, entra nelle pratiche spontanee e necessarie in questi contesti in cui le attività sociali, sono trasposte in un’altra dimensione e interpretate attraverso gli avatar. Dopo gli interventi pacifisti di Velvet Strike e le manifestazioni di protesta compiute nello spazio di There.com, da tempo all’interno di Second Life, che offre mondi e avatar in 3D, ci sono incontri e accesi dibattiti su tematiche d’attualità. Fra gli ultimi non potevano mancare quelli conseguenti alle elezioni statunitensi. Hanno cominciato i sostenitori di Bush ad indire dopo la vittoria un dibattito pubblico. Subito rintuzzati dagli sconfitti sostenitori di Kerry che ne hanno organizzato un altro mettendo poi in mostra alcune ‘sculture’, ossia oggetti o composizioni in rendering visibili da tutti i passanti, che sintetizzano le rispettive posizioni sui temi politici d’attualità. Tutta questa attività è costantemente e debitamente descritta da Wagner James, una sorta di reporter di ciò che succede a Second Life, che con schietta professionalità racconta le fantasiose attività possibili in uno spazio immateriale e programmabile. Il genuino entusiasmo raccolto in queste occasioni fa riflettere sul ruolo che le comunità virtuali (e soprattutto quelle che simulano da vicino quelle reali come questa) giocano nella trasformazione della realtà e sul loro nuovo ruolo di spazio espressivo ben poco irraggiungibile nei classici canoni di ‘governo’.



PROGETTO SINDACATO 2.0

(tratto da un post su Italy.Indymedia.org)

L'attività sindacale su SL è agli albori: sono da portare all'attenzione di tutti i casi di IBM (primo sciopero virtuale al mondo) e le proteste dei dipendenti Vodafone. Ma già l'esempio della protesta virtuale dei dipendenti IBM sta per essere seguito da altri: una nuova strada ormai è stata aperta.

BENEFICI DELLA PRESENZA SINDACALE IN SECOND LIFE

In parallelo a ciò che già le aziende stanno facendo per i propri dipendenti (riunioni, corsi di formazione, spazi informativi, ecc), **la presenza sindacale di una RSU su Second Life porterebbe molti significativi vantaggi a COSTO ZERO...ad esempio:**

- avere un luogo fisso per poter fare informazione e sensibilizzazione verso i lavoratori, dove è possibile andare 24ore su 24, 365 giorni l'anno, per recuperare materiale sindacale (volantini, comunicati, ecc).
- Prevedere orari di ricevimento per singoli lavoratori, o su richiesta direttamente da Second Life (un campanello che chiama il delegato sindacale che è offline al momento della richiesta del lavoratore).
- avere un ufficio/teatro/luogo ampio dove effettuare incontri e riunioni sindacali (interne o aperte ai lavoratori)
- poter effettuare corsi di formazione per delegati sindacali
- un ufficio sindacale su Second Life permetterebbe di “incontrare” tutti i lavoratori che lavorano presso clienti e non passano mai dalla sede, lavoratori di sedi lontane dove non c'è mai stata presenza e attività sindacale, i telelavoristi, i lavoratori delle aziende consociate. Tutte queste centinaia di persone avrebbero un aula sindacale “virtuale” a disposizione, dove incontrare facilmente gli avatars dei loro rappresentanti sindacali.
- Utilizzare uno strumento innovativo che permetterà di raggiungere i lavoratori giovani che sono attratti da tutte le novità dei mondi virtuali e degli strumenti Web 2.0/3D.
- Effettuare nuove forme di proteste e pressione (vedi il caso dello sciopero virtuale del 27/9/07).

L'utilizzo della voce (in Second Life è possibile parlare fra una o più persone, come per telefono) e degli strumenti di condivisione (proiezioni di presentazioni su schermi giganti) permetterebbe la facile organizzazione di riunioni, assemblee, forum....così come lo scambio di domande, risposte, opinioni, ecc, fra sindacalisti e con gli stessi lavoratori.

Tutto questo avrebbe come conseguenza un maggiore coinvolgimento e partecipazione dei lavoratori nel “mondo reale” attraverso gli strumenti “virtuali”.

Queste soluzioni saranno testate nel corso del 2008 dalla RSU IBM di Vimercate.

Il 1 maggio 2008 è stata lanciata UNION ISLAND, progetto al quale la nostra RSU sta collaborando attivamente insieme a molte altre organizzazioni sindacali.



DALLE PAROLE AI FATTI: PROPOSTE CONCRETE

| <i>Proposte</i> | <i>Perche'</i> | <i>Vantaggi</i> | <i>Esempi</i> |
|---|--|--|--|
| <p>1 Costruire spazi sindacali (uffici, stanze, ..) in Second Life</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare facilmente assemblee con i lavoratori, anche con quelli fuori sede o lontani dalla sede di lavoro - Corsi di formazione interattivi per rappresentanti sindacali - Organizzare riunioni sindacali interne - Avere un luogo di informazione/ sensibilizzazione disponibile per tutti i lavoratori - Connettersi agli altri attivisti su SecondLife, creando gruppi estesi di solidarieta' sindacale - Interagire con una rete molto piu' ampia di lavoratori online, non raggiungibile con metodi tradizionali o fisicamente - Attrarre nuove persone che non sono mai state contattate dal sindacato con i metodi tradizionali | <p>Raggiungere milioni di nuove persone potenzialmente sindacalizzabili –in particolare: giovani, telelavoratori, lavoratori presso clienti, lavoratori all'estero, lavoratori di aziende consociate o in subfornitura</p> <p>Raggiungere e coinvolgere tutte le nuove generazioni</p> <p>Espandere rapidamente la rete sindacale e le comunita' sindacali</p> <p>Avere piu' lavoratori coinvolti nelle iniziative sindacali tradizionali</p> <p>Avere aree informative disponibili 24 ore x 365 giorni l'anno.</p> <p>Costruire piu' facilmente contatti e relazioni internazionali</p> | <p>Unions Island</p> <p>Museo della protesta IBM</p> <p>Aula sindacale IBM (in test)</p> |
| <p>2 Ristrutturazione di siti internet statici verso siti dinamici ed interattivi con il mashups</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Integrazione di RSS/blogs/ wikis per dare alle comunita' di lavoratori la possibilita' di interagire, suggerire e partecipare alla vita sindacale (maggiore trasparenza e partecipazione) - Avviare sondaggi e suggerimenti online - Implementare la folksonomy | <p>Informazioni sindacali in tempo reale direttamente ai lavoratori</p> <p>Interazione diretta con i lavoratori</p> <p>Maggiore partecipazione grazie a veloci sondaggi e feedback</p> <p>Modello di "sindacato creato dagli iscritti"</p> | <p>Molti esempi</p> |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | | |
|--|---|--|--|
| | | <p>Strategia condivisa nell'organizzazione di iniziative sindacali e comunicati</p> <p>Piu' comunicazione dai lavoratori verso il sindacato</p> | |
| <p>3 Migliorare la comunicazione attraverso il VoIP</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Conferenze Skype audio/video per riunioni internazionali o nazionali fra delegati sindacali - Piu' rapida organizzazione di iniziative globali - Connettere facilmente delegati sindacali di tutto il mondo | <p>Abbatere le spese a 0</p> <p>Chat istantanee fra lavoratori e delegati, e fra delegati stessi</p> | |
| <p>4 Organizzazione di iniziative su Second Life</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Scioperi, proteste, eventi, dimostrazioni in luoghi pubblici o in isole private delle aziende - Sfide/contest per il reclutamento di skill o per migliorare il lavoro di squadra | <p>Grande impatto sull'immagine delle aziende, lottando al loro stesso livello tecnologico in un'area di enorme interesse strategico per il loro business.</p> <p>Facilita' di organizzare Giornate di Azione Internazionale</p> <p>Espandere la rete sindacale</p> <p>Aumentare la mobilitazione dei lavoratori, anche nella vita reale</p> | <p>Sciopero IBM su Second Life: 1853 partecipanti da 30 paesi per 12 ore, business e immagine fortemente impattati.</p> <p>Altri sindacati ed altri paesi stanno seguendo questo primo esempio.</p> <p>Costo totale organizzativo: 300 €</p> |
| <p>5 Promuovere petizioni/campagne online</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Collezionare firmatari su richieste o campagne sindacali internazionali - Impatti sulle aziende a livello globale | <p>Facilita' di organizzare petizioni</p> <p>Costi zero</p> | <p>Petizione durante lo sciopero virtuale IBM: 900 firme in 15 giorni</p> <p>Petizione contro l'outsourcing ad AT&T: 500 firme</p> |
| <p>6 Aumentare la comunicazione</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di YouTube/Emule - Blogroll: diffondere le informazioni da blog a blog | <p>Velocissima diffusione di documenti sindacali</p> | <p>Video sullo sciopero virtuale IBM: e' stato visto</p> |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | | |
|---|--|--|--|
| | | | <p>oltre 6500 volte in sole 3 settimane</p> <p>IBM SL: più di 100 blog hanno diffuso la notizia dello sciopero</p> |
| <p>7 Espandere la conoscenza del sindacato</p> | <p>- Creazione di gruppi di interesse sindacale su Facebook/MySpace</p> <p>- Connettere lavoratori e persone in tutto il mondo con interesse sindacale</p> | <p>Creare comunità con esperienza, conoscenza ed interesse nel sindacato e nelle sue iniziative</p> | <p>Gruppo "Unions 2.0" su Facebook</p> |

UN PASSO IN AVANTI

Tutti gli interessati a questo progetto sono invitati a segnalare fin da subito la propria disponibilità:

LA RSU IBM DI VIMERCATE RICERCA lavoratori IBM di ogni sede e nazionalità, con esperienza di sviluppo su web 2.0 e web 3D, per la creazione di un gruppo di lavoro.

Skill necessari: buona conoscenza degli strumenti di social networking, building&scripting LSL su Second Life.

Iscriversi nel gruppo "Unions 2.0" su FaceBook ed inviare il proprio curriculum alla casella: info@rsuibmvimercate.it

RSU IBM VIMERCATE IS SEARCHING for IBM EMPLOYEES, worldwide, with development experience on Web 2.0 and web 3D, for joining in an international working team.

Needed Skills: good knowledge of social networking tools, building&scripting LSL (SecondLife).

Send your curriculum to the address: info@rsuibmvimercate.it and join the "Unions 2.0" group in FaceBook.



BIBLIOGRAFIA

Bibliografia utilizzata per questo documento:

- Wikipedia
- 2L ITALIA SecondLife Magazine, ottobre e novembre 2007
- Web2.0 *Innovazione* applicata ai servizi di Rete, OpenArea.net
- Workers are doing it for themselves: Examining creative employee application of Web 2.0 communication technology, *Work, Employment and Society (WES) 2007*, 12-14 September 2007, at the University of Aberdeen, Aberdeen, Scotland.
- Web2.0 guida al nuovo fenomeno della rete, Hoepli Informatica
- Gli eventi comunicativi in Second Life, il caso dello sciopero virtual in IBM (A.Graziano, Facoltà di Scienze della Comunicazione Sapienza Università di Roma)

LAST UPDATE

Ultimo aggiornamento 12/5/008

A cura di ***Davide Barillari***

LICENZA

Documento pubblicato con Licenza Creative Commons

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Noncommercial 2.5 Italy License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



APPENDICI

IL RAPPORTO CON LE ORGANIZZAZIONI SINDACALI ESISTENTI

Il Sindacato 2.0 rappresenta una naturale evoluzione del “vecchio” modo di fare sindacato. Rappresenta un modello piu' aperto verso i lavoratori (nuovi strumenti di interazione) e piu' democratico al suo interno (nuovi strumenti di confronto e decisione).

E' applicabile piu' facilmente nelle aziende del settore IT, con un maggiore livello di informatizzazione. Non e' un sindacato alternativo e ne' e' in contrapposizione con nessuna delle organizzazioni sindacali esistenti, ma si integra con esse in quanto nasce e si sviluppa da esse.

Il Sindacato 2.0 non e' un nuovo sindacato, ma semplicemente un nuovo modello. Un insieme di strumenti e modalita' rinnovate, in fase di costruzione.

Esso intende integrare la storia, l'esperienza, i contatti attuali del sindacato “1.0” attraverso una rinnovata e piu' estesa modalita' di lavoro comune, piu' ampia e partecipata. Nella logica del “social networking” e' tutta la rete stessa (lavoratori, sindacalisti, consulenti, ONGs, supporti esterni) che pensa un'iniziativa, la elabora, la organizza. Non piu' il vertice, una ristretta schiera di sindacalisti chiusi in un'aula riunione o in un ufficio.

Ma una rete allargata e partecipata, che condivide e costruisce insieme, in stile Web 2.0.

Questo modello non e' in contrasto con nessuna delle iniziative sindacali tradizionali, ne' con le forme di lotta attualmente utilizzate.

Il modello Sindacato 2.0 integra ed estende l'esistente, aumentandone le capacita' e le possibilita' di vittoria.

LIMITI TECNICI ATTUALI

La conoscenza di Second Life, in particolare gli skill per quanto riguarda il building e lo scripting, nel mondo sindacale a inizio 2008 sono praticamente rasenti allo zero. Ma e' possibile superare facilmente questo limite, nell'arco di pochi mesi di tempo.

Il gruppo UNIONS 2.0 su FaceBook (in forte crescita), l'evoluzione del progetto UNION ISLAND e nuovi contatti internazionali stanno creando velocemente questa rete di conoscenze e supporti.

LIMITI POLITICI ATTUALI

Le difficolta' di implementazione del modello Sindacato 2.0 non sono ne' tecnici ne' pratici, ma puramente politici.

Deve essere avviata una discussione con le altre RSU delle aziende informatiche.

Deve essere avviato un percorso di discussione con i responsabili nazionali delle OO.SS.

Nel caso di IBM, il modello Sindacato 2.0 e' in elaborazione e verifica all'interno della RSU IBM di Vimercate. Un possibile allargamento di strumenti e modalita' di lavoro Web 2.0 dal livello locale al livello nazionale (Coordinamento Nazionale RSU IBM) avrebbe l'evidente obiettivo di aumentare l'efficacia delle riunioni e delle iniziative, aumentare la trasparenza e la democrazia partecipativa interna (tramite una forte ristrutturazione organizzativa) e avvierebbe un nuovo rapporto nei



PROGETTO SINDACATO 2.0

confronti dei lavoratori. Ma le attuali sensibilita' e disponibilita' del Coordinamento Nazionale non sono mature per un'esperienza cosi' avanzata ed innovativa, poiche' metterebbe in discussione gli storici equilibri politici tradizionali, nonche' il rapporto stesso con l'azienda.

Per questo motivo l'evoluzione deve avvenire nelle singole RSU, per poi evolversi ed estendersi a livello nazionale.

Non e' una questione di "come", ma solo di "quando".

IL PRIMO SCIOPERO VIRTUALE AL MONDO

"Louis Gerstner aveva amministrato l'IBM per quasi un decennio quando decise di scrivere un saggio dal titolo curioso: "Chi dice che gli elefanti non possono danzare?" L'elefante in questione era proprio la sua azienda che, nel corso degli anni 90, era riuscita ad allontanarsi dallo spettro della bancarotta e a tornare all'avanguardia nel settore delle innovation technologies. Per Manuel Castells, sociologo esperto di nuove tecnologie, "un'azienda letteralmente in punto di morte era riuscita, aderendo alla logica della rete, non solo a salvarsi, ma a recuperare ancora una volta la posizione di leadership." Quella stessa logica viene ora adottata dai dipendenti IBM che, il 27 settembre, si preparano a lanciare la loro protesta su internet"

Martina Toti, da rassegna.it

I NUMERI DELLA PRIMA PROTESTA SINDACALE VIRTUALE AL MONDO

27 settembre 2007

| | |
|---|--------------------|
| tempo per organizzare il primo sciopero virtuale | 30 giorni |
| costo | 300€ |
| persone coinvolte nella task force internazionale | 20 |
| riunioni organizzative svolte | 15 |
| giornali, radio, blogs che hanno trasmesso la notizia dello sciopero in Italia e nel mondo | oltre 100 |
| persone che hanno partecipato all'iniziativa | 1853 |
| Persone che si sono registrate nella mailing list informativa | circa 700 |
| Paesi che hanno partecipato | circa 30 |
| durata della manifestazione | 12 ore |
| sim IBM presidiate | 8 |
| leaders coordinatori dei gruppi di manifestanti | 31 persone |
| Firmatari di una petizione online in soli 15 giorni | 900 persone |



PROGETTO SINDACATO 2.0

UNA TEMPESTA MEDIATICA: CHI NE HA PARLATO:

2L Italia, "ver.di PUBLIK" – Germany, **Le Monde Economie** – France, LBC-NVK monthly review – Belgium, **Stern** – Germany, Avastar - SL news coverage, ITUC, LBC-NVK – Belgium, Lietuvos Profsajungos – Lithuania, New World Notes Blog, LO Aktuel – Norway, Esquerda – Portugal, Out-Law – UK, XPERT HR – UK, UNI Moscow, Straight Goods – Canada, **BBC Radio News**, SLUUB - first News channel in Italian, CBC - **National Canadian Radio** / TV Broadcasting , Amicus - the Union, UK, Stargazete – Turkey, National Metal Union CUT Brasil (Publication in Portuguese),



2L Italia, "ver.di PUBLIK" – Germany, **Le Monde Economie** – France, LBC-NVK monthly review – Belgium, **Stern** – Germany, Avastar - SL news coverage, ITUC, LBC-NVK – Belgium, Lietuvos Profsajungos – Lithuania, New World Notes Blog, LO Aktuel – Norway, Esquerda – Portugal, Out-Law – UK, XPERT HR – UK, UNI Moscow, Straight Goods – Canada, **BBC Radio News**, SLUUB - first News channel in Italian, CBC - **National Canadian Radio** / TV Broadcasting , Amicus - the Union, UK, Stargazete – Turkey, National Metal Union CUT Brasil (Publication in Portuguese), ALFA – Lithuania, TCLT – Lithuania, LBC-NVK Belgium (coverage in Dutch), SAK – Finland, Metro Teknik – Sweden, SvD Utrikes – Sweden, Aftonbladet Ekonomi- Sweden, Lo Tidningen – Sweden, Salon.com, Jo Grant - Jaymin Carthage Blog, Johnninit Blog, BoingBoing Blog, New World Notes - SL blog, La Vanguardia – Spain, **Progressive Blend Radio - Washington DC & International (web)**, Internationaal Verzet – Belgium, Radio Canada, De TIJD – Belgium,



PROGETTO SINDACATO 2.0

HLN.BE – Belgium, Bernadinai – Lithuania, **ABC Spain newspaper**, IT ADDA, India newspaper, Morrhy's Graysmark - Journalist at The Avastar, AHA - Italian mailing list for activism, politics and arts, Lietuvos Profesjonistų Sąjunga - Lithuanian union, IndyMedia – Belgium, Blogger Linda Rogers from Bread and Roses, YourSecondPlace - Nobody Fugazi, Ecopolis, Nancy Scola Blog, AFL-CIO blog, Alliance@IBM – USA, Hodges Blog, Loïc Le Meur Blog - Most renowned French blogger in history, United Steelworkers of Canada, Computer Sweden, The Register – UK, §Mostly Water blog, Libcom.org, SL reader Blog, **PC Advisor**, **The Information Week**, Futurismic Radio: Radio Suisse Romande - Switzerland

La notizia dello sciopero, andata in diretta su Ansa, è apparsa in Italia su:

1. 6 giornali nazionali (L'Unità, La Stampa, Il Manifesto, Il Giorno, Il Resto del Carlino, La Nazione);
2. 2 giornali locali (tra cui Il Giornale di Vimercate);
3. TG3, TG5
4. 3 radio a diffusione nazionale (Radio DeeJay, Radio Capital, Radio Popolare);
5. Wikipedia;

All'estero la notizia ha fatto eco in: USA (Radio Canada, CBC, Progressive Blend Radio), Francia (Le Matin, Le Monde, France Inter Radio), Svizzera, Belgio, Spagna (ABC), India, Australia, Germania, Lituania, Norvegia, Portogallo, Inghilterra (BBC), Russia, Turchia, Brasile, Finlandia e Svezia, Paesi in cui se ne sono occupati quotidiani, riviste o blog.

IN OLTRE 30 ANNI DI VITA SINDACALE IN IBM, NON C'E' MAI STATA UNA DIFFUSIONE MEDIATICA COSI' AMPIA DI UNA INIZIATIVA SINDACALE, E MAI UNA PARTECIPAZIONE COSI' AMPIA A LIVELLO INTERNAZIONALE DI UN'INIZIATIVA SINDACALE IBM.

Lo sciopero virtuale IBM e' stato selezionato fra le 10 iniziative piu' innovative del web nel 2007, e gli organizzatori hanno ricevuto un premio durante il NetExplorateur Forum il 14-15/2/2008 al Senato di Parigi.

<http://www.netexplorateur.org/?lang=EN>



DALLA TEORIA ALLA PRATICA

cronaca della prima grande vittoria: 27 settembre 2007

per maggiori informazioni> www.rsuibmvimercate.it

foto/video e cronaca della protesta> <http://ibmslprotest.blogspot.com>

Dal 2004 il sindacato in IBM cercava di ottenere un contratto integrativo aziendale... ma dopo anni di trattative con la direzione aziendale, che purtroppo non avevano portato a nulla nonostante scioperi, raccolte firme e iniziative sindacali "tradizionali", ora una vera e propria svolta.

Il Sindacato IBM ha deciso di accettare le nuove sfide della globalizzazione e rinnovarsi... ed ha organizzato la prima protesta virtuale al mondo svoltasi il 27 settembre 2007 su Second Life, il piu'importante "metaverso" (mondo virtuale) dove le multinazionali stanno investendo miliardi di dollari. Un vero e proprio colpo di genio, che ha scosso le fondamenta di una grossa multinazionale come IBM. Circa 2000 persone hanno protestato nel mondo virtuale di Second Life, con cartelli, striscioni e slogan, per 12 ore consecutive da oltre 30 paesi. Mai successo prima.

Giornali, blog, tv e radio di tutto il mondo ne hanno parlato per settimane intere

Gli impatti di questa protesta sono stati tremendi per IBM.... per la prima volta un sindacato ha spiazzato e vinto il duro management di una delle piu' grosse multinazionali al mondo, portando il conflitto su un nuovo terreno, l'innovazione...dove le "armi" sono le stesse dell'azienda: tecnologia e inventiva.

Ma quali sono state le reali conseguenze di questa protesta virtuale, che sembrava solo un ben assestato colpo mediatico all'immagine di IBM?

Dal virtuale al reale, il passo e' stato fin troppo breve, ed ha stupito il sindacato stesso.

Solo 20 giorni dopo il clamore internazionale innescato dalla protesta virtuale, Andrea Pontremoli, l'Amministratore Delegato IBM Italia si e' dimesso.

Il tavolo di trattative, che sembrava fino a poco prima morto e sepolto, si e' magicamente riaperto....e pochi giorni fa e' stata firmata un ipotesi di accordo fra azienda e sindacato, attualmente in fase di referendum per l'approvazione da parte degli oltre 5000 lavoratori IBM in Italia.

Con questo accordo sindacale, si recupera il "premio di risultato" che era stato cancellato unilateralmente dall'azienda nel luglio scorso (questo significava la perdita netta di circa 1000 euro all'anno per tutti i lavoratori IBM in Italia), e viene introdotto un nuovo elemento salariale, il "quinto elemento", una sorta di aumento di stipendio per tutti i lavoratori. Inoltre ci sono importanti conferme sul sistema di assicurazione sanitaria per i dipendenti.

Quindi... al tentativo dell'azienda di "tagliare i costi" sugli stipendi dei lavoratori, ora il risultato e' un vero e proprio aumento di stipendio, che i lavoratori IBM troveranno nel cedolino di dicembre, con tutti gli arretrati. Nel sindacato IBM si festeggia con lo spumante, per questa importante svolta !

Ma le conseguenze sono ancora piu' significative: la prima protesta virtuale al mondo e' stata organizzata, per la prima volta, unendo le forze in una taskforce sindacale internazionale....per la prima volta, i sindacati italiani, francesi, tedeschi, americani si sono uniti per organizzare un'importante mobilitazione mondiale, in supporto alla vertenza italiana. Un grande gesto di solidarieta'. In piu', questa protesta virtuale sembra che abbia finalmente "smosso" anche i piani alti



PROGETTO SINDACATO 2.0

del sindacato...un'alleanza fra FISM ,FEM (federazioni metalmeccaniche), UNI (sindacato globale) e IWIS (rete sindacale internazionale IBM) sta diventando realta'.

E sindacati di altre aziende del settore IT, ma non solo, che hanno guardato con interesse l'organizzazione di questa iniziativa, ora valutano i risultati e si preparano anche loro a sfruttare questi nuovi terreni di lotta sindacale. La solidarieta' fra i 2000 lavoratori che hanno partecipato alla protesta virtuale, da oltre 30 paesi, ha dimostrato di essere la strada giusta per costruire un nuovo modello sindacale, che supera i propri limiti e i propri confini: il modello Sindacato 2.0.

ANALISI DELL'UTILIZZO SINDACALE DI SECOND LIFE

(estratto e corretto dal documento "proposta sciopero virtuale IBM" presentato alla **Riunione del Coordinamento Nazionale RSU IBM ITALIA, 24 settembre 2007**)

Perche' organizzare uno sciopero virtuale su Second Life:

1.PUNTI POSITIVI

| | Descrizione | NOTE |
|---|--|--|
| 1 | Enorme effetto mediatico , senza precedenti in IBM: tutto il mondo sa della vertenza sul contratto e sulla cancellazione del premio di risultato. | La recente esperienza della rapidissima diffusione su internet e sui mass media di tutto il mondo della notizia che è in preparazione una manifestazione dei lavoratori IBM su SL è un fatto imprescindibile che ha dimostrato in modo inconfutabile che lo strumento è validissimo per questo tipo di utilizzo. |
| 1 | Diamo finalmente una risposta ai lavoratori , alla domanda "che fare?", "non c'e' un'alternativa allo sciopero?" | Lo sciopero virtuale non ha alcun costo per i lavoratori, riluttanti a partecipare a scioperi ed assemblee. Così' come non c'e' un'esposizione diretta verso i colleghi e il capo. Per la prima volta, addirittura, partecipare allo sciopero sarà "cool", innovativo, rispetto agli altri colleghi che non lo faranno. |
| 2 | Costruiamo un alleanza sindacale globale | Questa iniziativa ha già avuto l'effetto di interessare tutti i sindacati mondiali IBM. E' il primo passo concreto verso un Alleanza Sindacale Globale IBM, come stabilito durante il meeting IWIS di giugno 2007. |
| | Aumenta il peso politico dell'Italia nei confronti di tutti gli altri sindacati del mondo, e | Il peso politico dell'Italia e' aumentato: il nostro paese ha lanciato l'iniziativa, e tutti i paesi ci stanno seguendo. Avremo un ruolo di primo piano |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | |
|---|--|---|
| | ci pone alla guida come paese piu' attivo ed innovativo sindacalmente. | nei rapporti sindacali internazionali. Inoltre a questa iniziativa, per la prima volta, c'è il forte appoggio sia della FEM, che di IWIS e UNI. |
| 3 | E' un iniziativa che non ci costa nulla , se non in sforzi tecnici ed organizzativi | Non ci sono costi organizzativi e logistici, che invece sarebbero richiesti in un'iniziativa tradizionale. |
| 4 | Siamo un esempio per tutti i sindacati del mondo | Aver organizzato per primi, al mondo, questa iniziativa sindacale, ci pone ad esempio di tutti i sindacati, che parlano già dell'Italia e del Sindacato Italiano come il primo sindacato che ha iniziato a innovarsi verso le sfide del XXI secolo. |
| 5 | Si ristabilisce la fiducia dei lavoratori verso il sindacato e allo stesso tempo avviciniamo nuovi lavoratori (i piu' giovani ma non solo, anche i delusi e gli scontenti). | Si può ragionevolmente ritenere che possa aver presa su molti lavoratori il fatto che il sindacato dà prova di sapersi rinnovare anche attraverso l'utilizzo di questi nuovi strumenti, che andrà sempre ribadito, si affiancano e non si sostituiscono (anche perché non potrebbero oggettivamente farlo) a quelli tradizionali. Semmai molti lavoratori potrebbero avvicinarsi anche agli strumenti di confronto e di lotta tradizionali (assemblee, scioperi, ecc..) dopo aver rotto il ghiaccio con il sindacato con una modalità che lo abbia stimolato e comunque avvicinato a dei contenuti che sostanzialmente condivide. |
| 6 | Dimostriamo all'azienda di essere al passo con i tempi e innovativi | E' inconfutabile che l'azienda stessa e' stata presa alla sprovvista e spiazzata. La nostra dignità e il nostro potere contrattuale in Italia sono aumentati. La Corporation stessa, sa che da parte del sindacato italiano in futuro ci potrebbero essere nuove sorprese, e quindi ci tratterà con piu' attenzione ed interesse. |
| 7 | Per la prima volta raggiungiamo lavoratori sconosciuti al sindacato. | All'iniziativa possono partecipare tutti i lavoratori che non avevano modo precedentemente di partecipare ad iniziative sindacali: telelavoristi, colleghi distaccati presso clienti, colleghi fuori sede, colleghi all'estero |
| 8 | Stiamo costruendo una rete di solidarieta' mai vista prima intorno ad IBM. | Oltre all'appoggio di lavoratori IBM di altri paesi, a questa iniziativa parteciperanno sindacalisti da tutto il mondo, gruppi e attivisti, lavoratori di altre aziende, e tutto un insieme di persone sensibili che vorranno darci la loro solidarieta', partecipando allo sciopero. |
| 9 | SL e' uno strumento di moda | E' uno strumento di moda (è una motivazione di un aspetto superficiale, ma è un fatto concreto dal quale |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | |
|----|---|--|
| | | dipende, tra l'altro, l'ampia possibilità che l'annuncio del suo utilizzo a qualsiasi titolo - contatto tra i lavoratori e gli iscritti, manifestazione, forum, etc... - venga immediatamente amplificato da ogni sorta di mass media. |
| 10 | Questo sciopero avra' la conseguenza di avviare lo studio nuove forme di presenza e comunicazione con i lavoratori anche su Second Life. | Questa iniziativa e' solo un punto di partenza per una nuova fase di iniziative e metodologie sindacali (progetto Sindacato 2.0) |
| 11 | Partecipazione internazionale | Lo strumento non ha confini, quindi l'allargamento di qualsiasi iniziativa agli scenari di partecipazione internazionale va visto come un elemento positivo, fatto salva la difficoltà di immediata comprensione del linguaggio da parte di tutti, anche se nel nostro settore l'inglese dovrebbe rendere comprensibile i messaggi alla maggior parte dei partecipanti. Il KIT e le informazioni relative allo sciopero sono state preparate in italiano, inglese, spagnolo, francese. |
| 12 | Altissima partecipazione | 500 partecipanti da 18 paesi. Previsti 700-1000. Piu' gli scioperanti che si uniranno all'ultimo minuto, e quelli che si uniranno ai gruppi dalle aree pubbliche. |
| 13 | Strumento aperto | Lo strumento è "aperto", la manifestazione su SL ed in generale la comunicazione su SL è teoricamente aperta a qualsiasi soggetto, questo aspetto, che lo rende citabile anche nell'elenco dei rischi, va valutato positivamente in quanto racchiude la possibilità e la capacità dello strumento di creare una solidarietà tra i lavoratori ed altri soggetti sociali, fino al singolo cittadino. |
| 14 | Vantaggi per l'azienda stessa | Se siamo davvero bravi a giocare questa delicata carta, paradossalmente questa iniziativa puo' tornare a vantaggio dell'azienda stessa: <ol style="list-style-type: none"> 1. IBM dimostra al mondo che i suoi dipendenti sono innovativi, e sono i primi al mondo a pensare un'iniziativa di protesta di massa su SL, e ad attuarla risolvendo una serie di problemi tecnici mai affrontati prima. 2. Potrebbe essere disponibile a "stare al gioco" e incontrare una nostra delegazione su SL durante lo sciopero 3. Se firmasse un preaccordo su SL, tutti i giornali |



PROGETTO SINDACATO 2.0

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>ne parlerebbero...”IBM ascolta i suoi lavoratori ed e’ la prima azienda che firma un contratto su SL”. L’immagine di IBM ne uscirebbe enormemente rafforzata, con un doppio risultato: aver innalzato il morale dei dipendenti, riconoscendo le loro richieste, e avrebbe dimostrato al mondo (e ai clienti) di aver affrontato la prima sfida sul piano dell’innovazione e di averla vinta.</p> |
|--|--|---|

******fine del documento**