



Demokratia 2.0

Vaihtoehtoiset ja uudet tulevaisuudet

Kirjoittaja: Leah Zaidi

Kenelle: Sitra

Sokrates: Jos olisit lähdössä merimatkalle, kenen haluaisit mieluiten päättävän laivan kapteenista? Kenen tahansa vai merenkulun asiantuntijan?

Adeimantos: Tietysti jälkimmäisen.

Sokrates: Miksi sitten ajattelemme aina, että kuka tahansa vanhus voisi olla sopiva päättämään, kenen pitäisi olla maan hallitsija?

-Platonin Valtio

Mitä demokratia on?

- ”Kansanvaltaa”
- Hallintojärjestelmä
- Vaaleilla valitut johtajat ja päättäjät, jotka edustavat kansaa
- Rauhanomainen ja hallittu vallan siirtyminen
- Länsimainen keksintö ja vientituote

Mitä demokratia ei ole

- Järjestelmä, jossa yksilö on etusijalla yhteiseen etuun nähden
- Johtajat ja virkamiehet harvoille, ei monille
- Talouden asettaminen etusijalle kaikkiin muihin yhteiskunnan osa-alueisiin nähden
- Maailmanlaajuinen järjestelmä, jossa globaalit näkökulmat otetaan huomioon
- Kapitalismi

Palkkalistoillamme olevat ihmiset, joiden työnä on ratkaista kaikki tosiseikat ja luoda politiikkaa, joka on hyväksi meille kaikille, ovat eriarvoisuuden vakavasti uhkaamia.

-Cory Doctorow, FITC 2019

Nykytila

- Pandemia jatkuu
- Epäluottamus instituutioihin
- Arvojen yhtenäisyyden mureneminen
- Järjestelmät ovat monimutkaisia ja haavoittuvia
- Ympäristön vahingoittuminen
- Tietämättömyyden tauti

Nykytila

- Kapitalismin myöhäinen vaihe
- Rikkaat rikastuvat entisestään
- Metaversumi tulee
- Poliitiikan viipeet
- Muutoshalukkuus

Miksi demokratia on vaarassa?

- Huomiotta jätetyt tekijät ja vaikutukset
- Kaaos on järjestystä helpompaa
- Neljän vuoden vaalikaudet
- Paljon toivon signaaleja ilman oikeita olosuhteita
- Joku hyötyy ongelmista

A surreal illustration featuring a person surfing on a wave. The wave is depicted as a large, open book with pages that are wavy and textured like water. The person is in a dynamic pose, surfing on the crest of the book-wave. The background is a dark, moody sky with some light rays and a few birds flying. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and the warm tones of the book's pages.

Skenaariot





Signals



Scenarios



Strategies



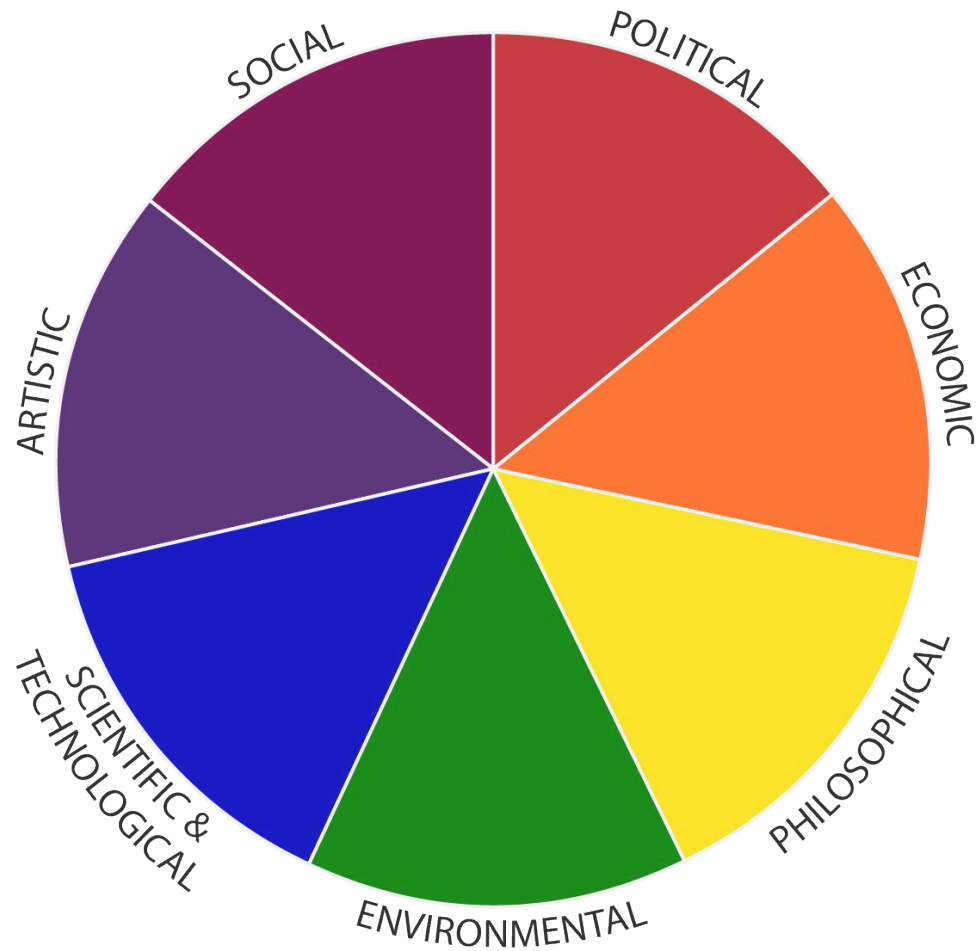
Skenaarioiden tarkoitus

- Uusien kysymysten herättäminen
- Oletusten haastaminen
- Vaihtoehtojen pohtiminen
- Strategian luominen

Tulevaisuudenkestävyyden vähimmäisvaatimukset

1. Ympäristövastuullisuus
2. Oikeus, **demokratia**, tasa-arvoisuus
3. Eettinen tekoäly ja algoritmit

Seitsemän kivijalkaa



A digital illustration of a futuristic city street. In the foreground, a group of people in dark, heavy coats are walking away from the viewer across a crosswalk. Each person has a glowing green rectangular outline on their back, suggesting digital tracking or identification. The background features stylized, dark buildings and a hazy sky. Various digital elements are overlaid on the scene: glowing green pedestrian signs on tall poles, floating data screens displaying charts and graphs, and a network of thin white lines connecting different points in the space. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and the vibrant green of the digital elements.

Jatkuva kehitys: Metademokratia

Nykytila

- Kryptovaluutan kultaryntäys etuoikeutetuille
- Suuret teknologiayritykset kiinnostuneita metaversumista
- Taiteilijoiden kokeilu

Metademokratia

Uusi villi länsi nousee pandemian aiheuttamasta epävakaudesta. Luova luokka ja koodaajat johtavat etujoukkoa metaversumiin. Digitaalinen ja monimuotoinen maailma valuvat yhä enemmän valtiovallan ulottumattomiin. Koodin ja ohjelmistojen omistajat omistavat uuden maailman.

Vaikka osa varallisuudesta jaetaan uudelleen, pääasiassa varakkaat pärjäävät hyvin jatkossakin metaversumissa. Alaluokat jäävät jälkeen ilman merkittävää virtuaalista omistusta. Epäviralliset luovat ja digitaaliset keikkataloudet menestyvät sääntelyn puuttuessa, ja niiden ohella mahdollisuudet järjestelmien ja ihmisten väärinkäyttöön.

Kuten pimeä verkko ennen sitä, pimeä metaversumi nousee ja tuo mukanaan uusia

Jatkuva kehitys: Metademokratia

Poliittinen: Suuryritykset muodostavat näennäisesti perustuslaillisia monarkioita, lailliset porsaanreiät, toimivaltakamppailut, virtuaalinen kansalaisuus

Taloudellinen: Hyperluovuus/keikkatalous, digitaalinen työ ja robodoping

Sosiaalinen: Uudet yhteiskuntarakenteet, jotka perustuvat digitaalisiin identiteetteihin, statussymboleihin ja luokkiin, uudet "ismit"

Strategiassa huomioon otettavaa

- Kuka rakentaa metaversumia ja kenelle?
- Jos se voidaan kaupallistaa, se kaupallistetaan
- Poliitikot eivät ole valmistautuneet uuteen maailmaan



Sääteily: Tee se itse -demokratia



Nykytila

- Tik Tokin teinit kaappaavat Trumpin vaalitulaisuuden
- BTS:n fanit kaappaavat ongelmalliset asiatunnisteet + valvontasovellukset
- Texasin aborttilaki

Tee se itse -demokratia

Nuorten ja edistyksellisten väestöjen turhautuessa yhä pahemmin todellisen edustuksen puutteeseen he alkavat ottaa asioita omiin käsiinsä. Maailma ei muistuta tulevaisuutta, jonka he kuvittelivat. Aseistettuna diginatiivien työkaluilla nämä tee se itse -ihmiset manipuloivat dataa, huijaavat poliittisia kampanoita ja horjuttavat poliitikkojen verkkotoimintaa.

Nuoret käyttävät virtuaalisia tiloja vastakampanjoiden suunnitteluun ja käynnistämiseen, valitsevat ja mikrorahoittavat omia ehdokkaitaan ja asettavat yhteiskunnalliset prioriteettinsa. He löytävät tavat uudelleenohjata, hämmentää ja johtaa harhaan vanhempia ja konservatiivisempia äänestäjiä estääkseen näitä äänestämästä.

Paineisiin vastataan nuorisoystävällisempiä poliittisia persoonia suunnittelevilla ja levittävillä algoritmeilla. Tämä sisältää ”suuren potentiaalin” poliitikkojen varhaisen tunnistamisen ja keräämisen.

Säätely: Tee se itse –demokratia

Poliittinen: Nuorten edistyksellinen puolue, nuorisolähtöinen vastapolitiikka, "suuren potentiaalin" poliittiset persoonat

Taloudellinen: Kiihtyvä krypto poliittisena työkaluna (vanhempien sukupolvien ja vanhan vallan syrjäyttämiseksi), esiteini-ikäiset sisällöntuottajat/yrittäjät, nuorten johtamat hajautetut autonomiset organisaatiot

Tieteellinen ja teknologinen: Sosiaaliset alustat, Roblox, valvonnanvastainen teknologia

Strategiassa huomioon otettavaa

- On olemassa edistyksellinen pelikirja
- Ne, jotka päättävät tulevaisuuden, eivät ole yhteydessä niihin, jotka perivät tulevaisuuden
- Vaihtoehtoiset edustamisen muodot



Romahdus: Harhaan johdettu demokratia

Nykytila

- Misinformaation ja disinformaation kasvu
- Synteettisen median käyttö valtaviirassa
- Saalistava tekoäly

Harhaan johdettu demokratia

Lähestyessämme totuuden loppua tarinat kohoavat kaiken ylle. Valheet leviävät yhtä nopeasti kuin maapalloa runtelevat maastopalot ja virukset. Todellisuuden kieltäminen on vallitseva selviytymismekanismi.

Politiikoista tulee maailman parhaita mainostajia, kun katastrofit pakottavat meidät sisätiloihin. Räätelöityjen syvävääreännösten ja kehittyneen synteettisen median avulla jokainen poliitikko voi lähettää eri äänestäjäryhmille räätälöityjä, mutta ristiriitaisia viestejä, jotka vetoavat suoraan kyseisiin äänestäjiin ja heidän ongelmiinsa. Vastuu tai faktojen tarkistaminen jäävät puuttumaan, kun jokainen todellisuus on samaan aikaan tosi ja epätosi. Diktaattorit menestyvät. Demokratiasta tulee merkityksetön sana, jota voidaan käyttää minkä tahansa kaltaisen johtajuuden kuvaamiseen.

Ilman objektiivista totuutta meillä ei ole enää tunnetta yhteisestä todellisuudesta.

Kukaan ei enää tiedä, mikä on totta.

Romahdus: Harhaan johdettu demokratia

Poliittinen: Räätelöidyt poliitikot, joilla on useita persoonia, räätelöidyt diktaattorit, oligarkiat, vuorovaikutteinen ja rauhoittava Isoveli

Taloudellinen: Oligopolit ja monopolit, keinotekoinen ei-toivottu supistuva kasvu

Filosofinen: Disinformaatio jyllää, totuuden loppu, todellisuus on monikäsitteinen konstruktio, ylipersonalisaatio, identiteettikriisit, läpinäkyvyyden puute, julkinen kokoontuminen totuuden mekanismina

Strategiassa huomioon otettavaa

- Synteettisyyden luovan ja kumouksellisen käytön politiikka
- Koulutuksen rooli
- Poliitikkojen roolin määrittäminen uudelleen



Radikaali muutos: Hajautettu demokratia



Nykytila

- Lohkoketjua käytetään valtion palveluihin
- Pelimaailmojen kiihtyvä omaksuminen
- Unreal-pelimoottori

Hajautettu demokratia

Lohkoketju muuttaa hallintoa, kun se yhdistetään pelimaailmoihin. Kun riittävän suuri osa kansasta tavoitetaan, päätöksenteko hajautuu.

Mahdolliset äänestäjät hankkivat lisenssin äänestääkseen esimerkiksi budjetista ja yhteiskunnan prioriteeteista. Äänestäminen on opittu taito. Pelimaailmojen ja reaaliaikaisen hahmonnuksen avulla äänestäjät voivat kokea päätöstensä seuraukset ennen äänensä antamista. Pitäisikö yhteiskunnan panostaa enemmän terveydenhuoltoon vai koulutukseen? Mikä on eri valintojen vaikutus? Aina kun jokin asia edellyttää päättämistä, voimme tehdä päätöksiä yhdessä suuren pätevien äänestäjien joukon avulla.

Poliitikot eivät päätä puolestamme. He toteuttavat päätöksemme.

Radikaali muutos: Hajautettu demokratia

Poliittinen: Poliittisten puolueiden hajoaminen, politiikan kokeilut ja nousu

Taloudellinen: Yhteiskunta jakaa yhteiskunnan vaurauden, itsenäisemmät varat

Filosofinen: Kollektiivinen viisaus, hajautettu vastuu, äänestäjien manipuloinnin korostuminen



Strategiassa huomioon otettavaa

- Poliitikkojen roolin määrittäminen uudelleen
- Pitkän aikavälin yhteiskunnallisten asioiden erottaminen vaalikausista
- Pelimaailmojen rooli ja käyttö

Älä koskaan heitä hyvää kriisiä hukkaan.

- Winston Churchill

Kiitos!

Kuvat: Tithi Luadthong

@IFTF
@leah_zaidi

Jatkuva kehitys: Metademokratia

Poliittinen: Suuryritykset muodostavat näennäisesti perustuslaillisia monarkioita, hallitukset jäävät yhä enemmän jälkeen teknologiayrityksistä, lailliset porsaanreiät, toimivaltakamppailut, virtuaalinen kansalaisuus

Taloudellinen: Koodarit ja luovat luokat, sääntelemättömät kehittyvät markkinat, helposti piilotettava kryptovaluutta, uudet B2B/B2C/C2C-sopimukset, hajautettujen autonomisten organisaatioiden nousu, hyperluova/keikkatalous, digitaalinen työ ja robodoping, uudet mustat pörssit, kryptovaluutta kaikessa

Filosofinen: Pako rapistuvasta todellisuudesta, helposti manipuloitavat näkemykset, naamioidut/räätälöidyt identiteetit ja ulkoasut

Ympäristö: Energian kasvava tarve, kestävämmät innovaatiot, simuloidut ympäristöt, laajennetut ympäristöt, uudet tilalliset todellisuudet (esim. maailmat ilman painovoimaa)

Tieteellinen ja teknologinen: Poliitiikan kokeilu ympäristöt, digitaaliset kaksoset, vinoutuneet algoritmit, Unreal-pelimoottori, pelimaailmat, IoT

Taiteellinen: 4D-algoritmitaide, uusi kyberpunk, yli-ilmaisuus avatarien kautta, uudet taidemuodot, esim. painovoimasta riippumattomat soittimet

Sosiaalinen: Digitaalinen epätasa-arvo, horjuvat järjestelmät, uudet yhteiskuntarakenteet, jotka perustuvat digitaalisiin identiteetteihin, statussymboleihin ja luokkiin, uudet "ismit", pelillistetty elämä

Säätely: Tee se itse –demokratia

Poliittinen: Nuorten edistysellinen puolue, nuorisolähtöinen vastapolitiikka, nuoret poliittiset vaikuttajat, "suuren potentiaalin" poliittiset persoonat, räätälöidyt poliitikot, järjestelmän vastustaminen, Tik Tok -kampanjat

Taloudellinen: Mikrorahoitusmallit, nuorten suunnittelemat rahoitusmallit, kiihtyvä krypto poliittisena työkaluna (vanhempien sukupolvien ja vanhan vallan syrjäyttämiseksi), esiteini-ikäiset sisällöntuottajat/yrittäjät, nuorten johtamat hajautetut autonomiset organisaatiot

Filosofinen: Esitykselliset vaihtoehtoiset faktat, kapinalliset luonteet, radikaalit edistyselliset arvot, taistelu tulevaisuudesta

Ympäristö: Kasvava ympäristönsuojelu, digitaaliset maailmat yhteiskunnan edistykseen

Tieteellinen ja teknologinen: Sosiaaliset alustat, Roblox, räätälöidyt algoritmit, kehittynyt suodatus, valvonnanvastainen teknologia

Taiteellinen: Digitaalinen protestitaide, aiheutunnisteiden luominen, kyberpunk kamppailee solarpunkin puolesta

Sosiaalinen: Aktivoitunut ja oikeutetusti vihainen nuoriso, kasvavat sukupolvien väliset jakolinjat, vapaamuotoiset organisaatiot, aktivismin lisääntyminen



Romahdus: Harhaan johdettu demokratia

Poliittinen: Räätelöidyt poliitikot, joilla on useita persoonia, räätelöidyt diktaattorit, oligarkiat, vuorovaikutteinen ja rauhoittava Isoveli

Taloudellinen: Oligopolit ja monopolit, keinotekoinen ei-toivottu supistuva kasvu

Filosofinen: Disinformaatio jyllää, totuuden loppu, todellisuus on monikäsitteinen konstruktio, ylipersonalisaatio, identiteettikriisit, läpinäkyvyyden puute, julkinen kokoontuminen totuuden mekanismina

Ympäristö: Maapallon pilaantuminen, ilmastomallien ääripää

Tieteellinen ja teknologinen: Syvävääreännökset, synteettinen media, illuusiotekniikka

Taiteellinen: Taiteiden valinta levittää disinformaatiota, kaksinaamainen puhe

Sosiaalinen: Köyhä tai rikas, ei keskiluokkaa, samanaikainen sosiaalinen koheesio ja sirpaloituminen, uudet "toiseutumisen"

muodot

Radikaali muutos: Hajautettu demokratia

Poliittinen: Lisensoidut äänestäjät päättävät asioista, todelliset kansanpalvelijat, poliitikot valitaan äänestäjien päätösten toteuttamiskyvyn perusteella, poliittisten puolueiden hajoaminen, politiikan kokeilut ja nousu

Taloudellinen: Yhteiskunta jakaa yhteiskunnan vaurauden, itsenäisemmät varat ja kansallistetut palvelut, korkeammat veroasteet, lobbauksen poistaminen ja pyrkimys mikrolobbaukseen/digitaaliseen kohdennukseen, verojen uudelleenkohdistaminen, kampanjoiden varainkeruun lopettaminen

Filosofinen: Kollektiivinen viisaus, hajautettu vastuu, empatian rakentaminen, identiteettipolitiikan loppu, asiat ensin vs. ego ensin, läpinäkyvyys, vastuu, äänestäjien manipuloinnin korostuminen

Ympäristö: Energian kasvava tarve, jota kotien aurinkoenergia- ja maalämpöratkaisut kompensoivat, ilmastonmuutosta torjuvien investointien kasvu

Tieteellinen ja teknologinen: Lohkoketju, pelimaailmat, Unreal-pelimooottori tulevaisuuksiin ja koulutukseen, hyperkäyttöliittymä- ja käyttökokemussuunnittelu, metaversumi hyvään

Taiteellinen: Kollektiiviset tulevaisuuskokemukset, strategisempi taide ja tarinat, immersiiiset/vuorovaikutteiset/moniaistiset maailmat

Sosiaalinen: Verkottuneet järjestelmät, sosiaalisen koheesion kasvu empatian rakentamisen kautta, mahdollinen uusi "äänestäjäluokka" ja/tai statussymbolit, kulttuurien välisen tietämyksen jakaminen pelimaailmoissa