



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO–BICOCCA

DIPARTIMENTO DI SOCIOLOGIA E RICERCA SOCIALE

DOTTORATO DI RICERCA IN SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE (QUA_SI)

XXVIII Ciclo

L'impatto delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione sulla nascita e il consolidamento di comunità e spazi ibridi

LAURA QUERCI

Tesi di Dottorato

Tutor: Ch.mo Prof. Giampaolo Nuvolati

Anno Accademico 2015 – 2016

Ringraziamenti

Desidero ringraziare tutte le persone che, a vario titolo, mi hanno accompagnato in questo percorso e senza le quali questo lavoro di tesi non sarebbe stato possibile realizzare.

Innanzitutto voglio ringraziare il prof. Nuvolati per essersi sempre dimostrato disponibile durante tutte le fasi del mio lavoro di ricerca

Voglio, inoltre, ringraziare tutti i colleghi e amici dottorandi con cui ho condiviso lezioni, impegni, preoccupazioni e frustrazioni, oltre a idee e soddisfazioni. In particolare modo Monica, Nami, Roberto e Iade.

Un ringraziamento particolare va a tutti gli amici, vicini e lontani, in particolare modo Emanuele, Filippo e Roberto che mi hanno incoraggiato e che hanno speso parte del proprio tempo per leggere e discutere con me le bozze del lavoro.

Ringrazio anche i colleghi di lavoro, in particolare modo Maria Grazia, Carmela e Silvia che mi hanno sostenuto moralmente in questo periodo difficile.

Ringrazio, infine, le persone a me più care: la mia famiglia e, in particolare, i miei genitori, mia sorella Chiara e i miei figli, Beatrice e Leonardo, a cui questo lavoro è dedicato e senza i quali nulla sarebbe stato possibile.

Ringraziamenti	i
Introduzione	1
1 Tecnologia e società	11
1.1 Presupposti teorici	11
1.1.1 Dalla modernità alla post-modernità	11
1.1.2 Il concetto di cittadinanza nel Web 2.0	14
1.1.3 Globalizzazione e complessità del sociale	18
1.2 Potenzialità e limiti della Rete	21
1.2.1 La concezione di una tecnologia intellettuale	21
1.2.2 La <i>network society</i>	24
1.2.3 La disaggregazione dei sistemi sociali	27
1.3 Internet e democrazia	30
1.3.1 Internet e il vivere civile	30
1.3.2 <i>Digital divide</i> e <i>open source</i>	33
1.4 Società della conoscenza e <i>media literacy</i>	37
1.4.1 Gli spazi della Rete tra socialità online e offline	37

1.4.2	Internet come pratica sociale: le comunità di pratica	39
1.4.3	Un artefatto socio-tecnico: le reti wireless comunitarie	42
2	Comunità	47
2.1	Introduzione al concetto di comunità	48
2.1.1	Coscienza collettiva e Immaginazione sociologica	50
2.1.2	La dimensione storico sociale	51
2.2	La crisi del concetto di comunità: una questione di confini, ma non solo .	53
2.3	Comunità di interesse	55
2.4	Comunità di pratica	58
2.4.1	Comunità di intenti	63
2.4.2	Comunità di azione	65
2.5	Comunità Virtuali	67
2.6	Comunità ibride	75
2.6.1	Il diritto alla città ibrida	78
2.7	La narrazione della città come trama sociale di spazi e flussi	82
2.8	Il significato dei luoghi	86
2.9	Lo spazio come luogo di interazione e come organizzazione mentale dell'e- sperienza	88
2.10	L'astrazione estensiva: un'esigenza di uniformità spazio temporale	91
3	Disegno della Ricerca	95
3.1	Descrizione del progetto	95
3.1.1	Gli obiettivi	99
3.1.2	Il contesto	100
3.1.3	La costruzione dei dati	109
3.2	La metodologia	111
3.2.1	L'analisi dei dati	111

3.2.2	La costruzione dell'intervista semistrutturata	115
3.2.2.1	Una breve premessa teorica di riferimento	115
3.2.2.2	I contatti con gli stakeholder	116
3.2.3	La strutturazione del questionario	121
3.2.3.1	Metodi di analisi dei dati	130
3.2.3.2	L'analisi delle corrispondenze multiple	131
3.2.3.3	L'analisi e la costruzione dei gruppi tipologici: la cluster analysis)	134
4	L'analisi dei dati: i risultati	139
4.1	L'analisi secondaria: dai siti web	139
4.2	Le interviste	142
4.3	L'indagine sul campo: tra l'osservazione partecipante e le immagini di una nuova città	157
4.4	I risultati del questionario	162
4.5	Prime considerazioni sui risultati	175
5	Discussioni	183
5.1	Dalla lettura del sito a una prima valutazione	183
5.2	Cosa descrive il dato quantitativo	187
5.3	Commento alle interviste	189
	Conclusione	199
	Bibliografia	204
	Allegati	216
1	Interviste semistrutturate agli stakeholder	216
1.1	nevicata14	216

1.2	Ninux	225
1.3	My Neighbourhood	234

Abstract

Le tecnologie dell'informazione, e il web in particolare, hanno giocato e continuano a giocare un ruolo cruciale nella società attuale. La Rete diventa uno degli elementi strutturali dell'uomo post-moderno e contribuisce ad attivare e modellare nuove forme di socialità e di comunità, basate sulla molteplicità, sulla pluralità e sulla gestione della diversità. La "società dei flussi" è una società mobile e "leggera", in cui la comunicazione è molto veloce; lo spazio e il tempo sembrano contrarsi e dilatarsi e le relazioni con essi. Il presente lavoro di ricerca intende indagare: In che misura e in che modo la tecnologia favorisce la nascita di una comunità? Quanto diventa parte di un pensare e un agire quotidiano in prossimità? Esiste la necessità di re-embedding, cioè costruire comunità fondate territorialmente? Come si crea una cultura delle pratiche comuni che rendono una comunità tale, attraverso la condivisione e lo scambio dei saperi su un terreno virtuale, ibrido? Per rispondere a queste domande il percorso di ricerca si articola attraverso un'indagine strutturata su quattro livelli: un'"analisi secondaria" che si basa sulle informazioni provenienti dalla rete (dai siti) delle comunità selezionate

, l'intervista qualitativa agli stakeholders, l'osservazione partecipante e un questionario quantitativo sul caso di Milano. Partendo dalla costruzione di un quadro sintetico delle realtà considerate attraverso l'analisi dei siti, la tesi si propone, in un primo momento, la realizzazione di modelli di riferimento per comunità in grado di condividere conoscenze e promuovere iniziative sul territorio, nonché di auto-sostenersi. Questo consente la creazione di tipologie di comunità che possono essere utili per una prima fase di analisi della ricerca. Una volta strutturati questi modelli si procede alla creazione di un sistema di indicatori di efficacia e di sostenibilità. Successivamente si è passati alla strutturazione di una scaletta di domande da utilizzare per le interviste agli stakeholder e, in ultimo, è stato approntato e sottoposto un questionario di tipo quantitativo allo scopo di ottenere il profilo dell'utente tipo. Il focus dell'indagine lascia emergere una nuova dimensione relazionale, all'interno di spazi definiti "ibridi" in virtù del loro essere luoghi di relazioni che sono, contestualmente, virtuali e di prossimità. Le domande aperte, che esplicitano il carattere esplorativo del lavoro di ricerca e sulle quali si conclude la tesi, sottolineano la necessità e l'importanza, soprattutto per la pubblica amministrazione, di inquadrare l'innovazione sociale nei termini di un valido sostegno a iniziative che conducono alla nascita di comunità e reti di comunità al fine di operare nell'ottica di una maggiore valorizzazione e spendibilità delle risorse del territorio.

Parole chiave: comunità virtuali, ibride, prossimità, condivisione, conoscenza, innovazione, co-progettazione, collaborazione, partecipazione, processi.

Introduzione

Quando si parla di nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT), generalmente, non ci si riferisce più ai media tradizionali, bensì a tecnologie quali computer, smartphone e tablet e alla loro efficacia e funzionalità attraverso la Rete Internet. L'esperienza della Rete diventa terreno di un vero e proprio flusso informativo. A differenza dei media tradizionali, consente un'interazione in uno spazio virtuale che diventa un luogo in cui tutti possono fruire delle informazioni, ma anche produrle e condividerle. La presente indagine si concentra, in particolare, sulle interazioni che nascono in rete, alternando presenza e assenza, e che, attraverso le ICT, contribuiscono alla nascita di comunità e alla produzione di contenuti che aggregano persone e luoghi. In particolare, si intende fare una riflessione sul tipo di relazioni che, in termini di efficacia, sono utili al consolidamento dei contenuti prodotti. Un'attenta analisi della letteratura, sul rapporto tra tecnologia e società e tecnologia e comunità, ha portato alla selezione di una serie di articoli scientifici e testi che hanno orientato la presente ricerca in tema di comunità virtuali. L'esperienza vissuta e condivisa, nell'ambito di una Summer School del gruppo di ricerca in Internet Science ("Network of Excellence in Internet Science"-EINS), nel luglio 2014, ha contribuito fortemente a orientare la presente ricerca sulle quelle comunità virtuali, identificate come "ibride", fornendo spunti di riflessione e materiale interessante ai fini della presente indagine.

Informatics, special issue on Community Informatics and Urban Planning, vol. 10, 2014. CONTACT: Facilitating Information Sharing between Strangers Using Hyper-local Community Wireless Networks P. Antoniadis, I. Apostol, A. Unteidig, and G. Joost Do It Yourself Networking: an interdisciplinary perspective P. Antoniadis, J. Ott, and A. Passarella (eds.) The Neighbourhood Game: from Behavioural Economics to Urban Planning P. Antoniadis and I. Apostol 1st International Conference on Internet Science, Brussels, 10-11th April, 2013 Community building over Neighborhood Wireless Mesh Networks P. Antoniadis, B. Le Grand, A. Satsiou, L. Tassioulas, R. Aguiar,

J.P. Barraca, and S. Sargento IEEE Technology and Society. Special issue on Potentials and Limits of Cooperation in Wireless Communications, 2008 [publisher] [pdf - draft]

Il lavoro di ricerca selezionato come più significativo e da cui sono partita per sviluppare la presente infagine, è "Pioneers, subcultures and cooperatives: the grassroots augmentation of urban places"¹ in cui Mark Gaved² descrive con minuzia la ricerca su comunità che si aggregano attraverso iniziative "dal basso" sfruttando le reti wireless. Si tratta di uno studio particolarmente interessante, in quanto pone l'attenzione sulla possibilità per comunità (che si trovano nelle periferie di alcune città del Regno Unito), già esistenti e radicate sul territorio, ma che vivono in situazioni di marginalità sociale, di potersi, consolidare come comunità autonome, garantendosi una gestione che possa offrire nuove prospettive su una realtà riconosciuta come familiare. Gaved arriva a una classificazione delle comunità osservate, identificandole e definendole in tre categorie: "pionieri, sottoculture e cooperative", costruite e gestite a livello locale e definite da confini unitari, dove Innovare appropriandosi della tecnologia "Do it Yourself" (DIY) esistono³ per scopi locali. Ma perché una DIY networking in una smart city? La distribuzione non uniforme delle infrastrutture significa che alcune aree sono lasciate fuori: Gaved parla di "connettività dell'ultimo miglio". Accompagnate dal desiderio di indipendenza sono fortemente motivate alla ricerca di soluzioni comunitarie, attraverso l'utilizzo di reti "fai da te", perché? Cosa è il D, I e Y? Si tratta dell'opportunità, di entrare in rete, utilizzando un dispositivo che sfrutta il software "open source", in quanto non si appoggia a una piattaforma generalista che richiede credenziali identificative, perciò preserva la privacy ed ha una interessante funzionalità per il contatto virtuale e fisico, mantenendo un costo contenuto. Siamo nel campo dell'In quanto informatica comunitaria,

¹Gaved, Mark and Mulholland, Paul (2008). Pioneers, subcultures and cooperatives: The grassroots augmentation of urban places. In: Aurigi, Alessandro and de Cindio, Fiorella eds. Augmented urban spaces: Articulating the physical and electronic city. Design and the Built Environment. Farnham, UK: Ashgate Publishing, pp. 171–184 ISBN: 0-7546-7149-6, 978-0-7546-7149-7

²Uno dei docenti alla summer school e ricercatore presso la Open University di Londra

³The right(s) to the hybrid city and the role of DIY networking P. Antoniadis and I. Apostol Journal of Communitè

dove l'accesso alla Rete, alle informazioni, alla conoscenza, è importante, e può fare la differenza. Il potere, inteso come possibilità, è una sfida. Esplorare come la tecnologia può essere utilizzata per risolvere le sfide a livello comunitario: sociale, economico, politico al fine di sviluppare, rigenerare e sostenere le comunità, utilizzando approcci metodologici che puntano sulla partecipazione. Lavorare, fianco a fianco della comunità ospitante in tutte le fasi, identificare le attività della comunità, le capacità locali nella costruzione e nello sviluppo delle competenze, nella cultura, trovando soluzioni sostenibili e prendendo tempo, per innescare processi, in grado di generare buone pratiche.

Una rete molto semplice, di facile accesso, per iniziare, attraverso strumenti, quali forum, per ottenere l'interesse, il banco di prova per dimostrare la capacità, e workshop con diversi membri della comunità. Gaved descrive lo studio delle tipologie di comunità che ha identificato

"I pionieri": nasce dalla costruzione di reti hacker "perché piace giocare con le nuove tecnologie". La motivazione arriva dalla possibilità di sperimentare le tecnologie nel mondo reale, col desiderio di creare una comunità di "accoglienza". La resistenza trovata è tecnica. La sfida sta nella comprensione dei processi sociali, per la costruzione di una comunità che sia sostenibile, a lungo termine.

Le "sottoculture": a questa tipologia, appartengono esperti di settore che utilizzano le reti per risolvere i loro obiettivi (ad esempio video maker, attivisti sociali) In questo caso il networking serve per risolvere il loro scopo primario. Individui desiderosi di trovare soluzioni tecniche e massa critica degli utenti. La resistenza è data dallo scopo "troppo chiaro" e la sfida consiste nel realizzare una tecnologia adeguata (per esempio occupy.here), che sia in grado di integrare conversazioni (Occupy Wall Street), attivando persone presenti, o passando per catturare e aggiungersi alle conversazioni. Un obiettivo interessante è quello di incoraggiare "gli altri" (passanti) a visitare lo spazio. Si tratta dunque di un semplice strumento che attiva forum, e pratiche cooperative in rete e allo

stesso tempo in presenza. Un effetto importante rilevato attraverso lo studio di Gaved (e seguito da tutto il gruppo di EINS) è quello relativo al consolidamento di comunità locali che lavorano insieme per collegare i loro quartieri, attraverso la rete che attivi processi in prossimità fisiche.

La motivazione nasce dal desiderio di ciascuno, di connettersi e accedere a Internet, desideroso di trovare soluzioni tecniche e condividere competenze. In questo caso, Gaved individua una possibile resistenza nella partecipazione della comunità e nella comprensione delle esigenze. La sfida sta nella condivisione della conoscenza in rete, sostenendo infrastrutture tecniche. Interessante la comunità osservata che si chiama "Redbricks", e che Gaved, definisce "L'angolo dimenticato ..." in cui sussistono forti legami sociali in un'area urbana di Manchester. In generale Gaved identifica tre potenziali fattori di crisi relativi alle risorse sufficienti e la necessità di uno sponsor per raggiungere una massa critica di utenti e contenuti. Infine il mantenimento dell'ordine nel sistema e nella gestione delle risorse⁴. Il primo passo è quello di identificare la comunità su cui lavorare. Si chiede Gaved: "Come si fa a unire le persone? Come si fa a garantire che le opinioni sono rappresentative della comunità? Quali tecnologie sarà opportune, o più adeguate per la comunità (o per quella particolare comunità)? Trascorrere del tempo per conoscere la località e la gente, identificare le interazioni e le sensibilità locali. Stabilire le competenze a disposizione, attuali e future per capire quali tecniche utilizzare: chi e che cosa installa e gestisce?

Da un punto di vista sociale, Gaved spiega che è importante capire quante persone possono contribuire? che cosa competenze hanno? Quello che è possibile sviluppare?

Anche l'aspetto finanziario è importante per sapere chi paga per le apparecchiature / sostituzione / costi di rete / personale?

Entrando nell'ambito più prettamente legale, Gaved sottolinea l'importanza di definire un contratto/accordo tra la rete e i suoi utenti. Quale infrastruttura può essere costruita?

⁴(Damsgaard e Scheepers 2000)

Affinché l'iniziativa, sia sostenibile è importante capire quanto tempo la comunità, vuole che duri l'iniziativa, chi sarà a promuoverla e a mantenere il sistema? È fondamentale anche individuare le diverse competenze, necessarie a vari stadi di sviluppo. Un piano per i costi futuri, calcolando di potere lasciare alla gente la gestione del sistema. Nell'ottica di una valutazione e recensione le reti "fai da te" (DIY) sono piccole, operano sul locale, sono complementari ad altre reti e sono in grado di realizzare un valore aggiunto, anche a piccola scala. Richiedono una stretta collaborazione per sviluppo della comunità che partecipano, questo il principale meccanismo di interazione della comunità. Tutto questo emerge con forza, in ragione di un ideale di qualità della vita che si sta cercando di realizzare dalle grandi città e aree metropolitane, ai piccoli paesi con maggiore indice di isolamento. L'interesse per l'argomento, dunque, è rimasto e si è evoluto nel presente lavoro di ricerca allo scopo di approfondire l'impatto delle ICT sugli aspetti relazionali e di aggregazione, pensando a una geografia globale di luoghi come "arene politiche per attori economici e sociali in una prospettiva di mutamento"⁵ (Sassen, 2005), ma soprattutto come "palcoscenici di relazioni", "sistemi di struttura, superfici, spazi e cose viventi"⁶, nonché luoghi che favoriscono lo sviluppo della creatività urbana individuale e collettiva. Per Florida⁷ le città devono offrire luoghi piacevoli e amichevoli, dotati di quartieri, nei quali l'interazione quotidiana avvenga in modo fluido e immediato, grazie a nuove infrastrutture in grado di sostenere la circolarità dei nuovi flussi di contenuti e persone. Rispetto ai contenuti, si è cercato di dare spazio all'analisi di alcune comunità che producono contenuti con l'obiettivo di condividere nuove conoscenze e buone pratiche e, che abbiano in comune alcuni aspetti metodologici e strumentali o di contenuto, altre che, a parità di risorse abbiano preso direzioni differenti a seconda del contesto sociale cui appartengono. È necessario, in tal senso, fare una premessa, di carattere più specifico,

⁵"I movimenti sociali, gli esclusi, i senza potere assumono ogni giorno un ruolo più importante" Sassen, 2005

⁶Lynch

⁷Le città creative...

relativa alla situazione demografica in Europa, in cui, secondo i dati più recenti rilevati da Eurostat⁸, si registra un incremento del 2,2L'aumento demografico testimonia da un lato l'abbattimento confini territoriali che dà origine a una mescolanza di culture diverse; dall'altro favorisce un nuovo senso di identità e appartenenza al territorio. Dunque esistono variabili legate al territorio, al tipo di iniziativa, alle risorse e agli obiettivi che le accomunano o le distinguono su più livelli dai quali si è cercato di ottenere tipologie e cluster significativi. La presente ricerca non ha la pretesa di essere esaustiva, sebbene, pur costituendosi un lavoro di carattere prevalentemente esplorativo ,e allo stesso tempo comparativo che permette di riflettere su più realtà e orizzonti culturali e di senso, anche in tempi differenti. In questo senso la comparazione consente di mettere in rilievo e confrontare le caratteristiche di comunità nate "dal basso" ("bottom up") con quelle imposte o suggerite "dall'alto" ("Top down"); quelle che sono in grado di creare e sostenere una nuova comunità o che ne riflettono di esistenti; quelle in cui il ruolo delle tecnologie è centrale o marginale; quelle in cui gli stakeholder hanno attivato reti e innescato processi e quali. Infine la comparazione arriva a definire tipologie di comunità anche in base agli obiettivi che si sono prefissati. La tesi di ricerca si apre con un capitolo introduttivo che affronta alcune macro questioni che riguardano il rapporto tra tecnologia e società, le caratteristiche principali relative a com'era prima dell'avvento di Internet e come è cambiata dopo il suo arrivo, in particolare il Web 2.0. Segue una riflessione sugli spazi di interazione della Rete e la doppia cittadinanza degli utenti che vivono una realtà in cui sono continuamente connessi, in cui i dispositivi, quali smartphone e tablet, sono un'estensione del corpo oltre che della mente. La riflessione sulla rilevanza, nella società e nella nascita di comunità, di un utilizzo delle tecnologie in funzione di una produzione intellettuale, assurge a plusvalore, un bene immateriale, delle iniziative. In questo modo la comunicazione e la conoscenza si configurano come elementi strategici che apportano vantaggi competitivi a gruppi e a comunità. Anche le interfacce

⁸Dati Eurostat al 1 gennaio 2015

giocano un ruolo rilevante, a seconda della loro capacità di attrarre potenziali utenti, a essere trasparenti nella comunicazione del tipo di richieste e obiettivi e soprattutto nella funzionalità, cioè nella semplicità della gestione, quella che generalmente si definisce sostenibilità, tenendo conto dell'analfabetismo tecnologico (o "digital divide"). Altro aspetto che viene affrontato nel primo capitolo è il ruolo di internet nel vivere civile come forma di democrazia, legata alla facilità di accesso, nonché alla libera circolazione dei contenuti e sempre più come spazio dedicato a iniziative di inclusione oltre che di innovazione. La partecipazione alla sfera pubblica e altresì la condivisione delle buone pratiche costituiscono ulteriori potenzialità di democrazia della Rete. A queste riflessioni seguono altre che entrano sempre più nel cuore della vita sociale, e delle relazioni e che arrivano al tema centrale del capitolo successivo: la comunità. L'impianto, altrettanto teorico, del secondo capitolo relativo alle comunità è strutturato come fosse un percorso evolutivo, allo scopo di comprendere come è cambiato il concetto di comunità: dalla concezione più tradizionale, legata alla famiglia e al territorio, suggerita dalla sociologia classica; fino alla nuova concezione fondata su strumenti e contenuti che le aggregano, le tengono insieme e le rinnovano continuamente, in un processo di interazione in parte sincrona e in parte asincrona. Il terzo capitolo è dedicato alla descrizione del progetto di ricerca, in cui viene inizialmente presentato l'argomento in oggetto, seguito dalla domanda di ricerca, che contiene una serie di sottodomande più specifiche. Nella definizione degli obiettivi di ricerca, sono esplicitati e distinti quelli generali, da quelli più specifici. Nella parte finale del capitolo vengono presentati i destinatari, cioè i casi presi in esame e, infine, i risultati attesi rispetto al lavoro svolto. Il quarto capitolo inizia con una premessa che spiega l'origine del tema di ricerca, in relazione al precedente progetto di ricerca e all'esperienza significativa maturata durante la Summer School nel luglio 2014, organizzata dal gruppo di ricerca "Network of Excellence in Internet Science" del Politecnico di Zurigo. Successivamente vengono descritti tutti i passaggi

dall'individuazione dei casi all'analisi secondaria, alla costruzione dell'intervista e alla strutturazione del questionario, allo scopo di ricostruire il metodo utilizzato per realizzare la presente indagine e per condividere il materiale raccolto, attraverso un intervento di codifica dei dati, seguito da una prima proposta di elaborazione. Il quinto capitolo è dedicato all'analisi dei dati raccolti, attraverso un'indagine qualitativa, una quantitativa e da una comparazione dei casi considerati oggetto di studio. Le tabelle riportate, in parte nel testo e in parte maggiore in appendice, raccontano il profilo dell'utente ideale, attraverso una serie di indicatori che ne sottolineano le caratteristiche principali. Alcune tabelle e grafici indicano caratteristiche rilevate da un'analisi secondaria, accanto ad alcuni estratti delle interviste fatte. Una selezione di tabelle con relative didascalie, accompagnano la descrizione di mappe degli usi (caratteristiche e funzionalità) e delle pratiche (attività ed eventi), che fotografano la situazione delle comunità (e realtà), oggetto della ricerca.

1.1 Presupposti teorici

1.1.1 Dalla modernità alla post-modernità

L'uomo moderno è l'uomo consapevole delle proprie capacità e possibilità, che esercita in virtù di una auspicata realizzazione. Da un punto di vista storico, la modernità nasce nel Rinascimento e giunge a piena maturità con l'Illuminismo, epoca fortemente caratterizzata dalla convinzione che la ragione sia la via maestra per migliorare la conoscenza del mondo naturale e l'organizzazione di una società civile. Secondo Touraine, "L'idea di modernità, nella sua forma più ambiziosa, fu l'affermazione secondo cui l'uomo è ciò che fa, e dunque deve esistere una corrispondenza sempre più stretta tra la produzione, resa più efficace dalla scienza, dalla tecnologia o dall'amministrazione, l'organizzazione della società regolata dalla legge e la vita personale, mossa dall'interesse ma anche dalla volontà di liberarsi da tutte le costrizioni" [Touraine 1993]. L'era moderna fonda pertanto la sua visione del mondo e dell'uomo sui pilastri della scienza e della tecnologia; le società occidentali si organizzano secondo una visione sempre più secolarizzata, razionalista e regolata da leggi rigorose all'insegna del progresso, del benessere collettivo e dell'uguaglianza sociale. Sempre secondo Touraine, "la peculiarità del pensiero occidentale, nel momento della sua più forte identificazione con la modernità,

è consistita nel voler passare dal riconoscimento del ruolo essenziale della razionalizzazione all'idea più ampia di una società razionale, in cui la ragione domini non soltanto l'attività scientifica e tecnica, ma anche il governo degli uomini e l'amministrazione delle cose". In quest'ottica, le credenze irrazionali sono state progressivamente ridimensionate, e in taluni casi addirittura eliminate. Alcune di essere persistono tuttora, sotto forma di pseudoscienze o scienze patologiche (si pensi all'astrologia), subendo però uno stigma culturale più o meno pesante. Si può in generale affermare che, nell'era moderna, ogni verità che non deriva da un rigoroso processo razionale viene scetticamente messa in discussione. Tuttavia, nel corso del XX secolo, l'impianto di idee della modernità entra in crisi: il Novecento è stato il secolo del lento e graduale avvento del post-modernismo. Con il post-moderno, nuovi concetti hanno assunto un ruolo preponderante nell'orizzonte culturale occidentale: in particolare i concetti *incertezza* e di *complessità*. I motivi sono stati diversi, ma per molti aspetti sono state le stesse scoperte scientifiche frutto della modernità ad avere un ruolo cruciale nella crisi della stessa modernità. Stando a Rifkin [Rifkin 2000]: "In primo luogo, gli accademici postmodernisti rifiutano l'idea di una realtà unica e conoscibile. La prima spallata alla fortezza filosofica illuminista è arrivata nel ventesimo secolo, quando lo scienziato tedesco Werner Heisenberg introdusse nel dibattito scientifico l'idea di indeterminatezza". L'idea di indeterminatezza mina alla radice la convinzione, alla base della modernità, secondo cui la realtà sia unica e conoscibile in maniera univoca e obiettiva secondo la logica e il razionalismo. Rifkin prosegue sostenendo che "la vecchia idea di struttura indipendente dai processi viene abbandonata. La nuova fisica afferma l'impossibilità di separare ciò che una cosa è da ciò che fa. Nulla è statico. Perciò, le cose non esistono più indipendentemente dal tempo, ma – al contrario – per mezzo del tempo". [Rifkin 2000] Nella prima metà del Novecento, le dirompenti scoperte della meccanica quantistica e della relatività einsteiniana hanno messo in discussione alcune idee fondanti del positivismo illuminista, legate a una visione

di una realtà “assoluta”: lo spazio e il tempo sono relativi e dinamici, la natura delle particelle elementari non è univocamente definita, la materia non si può concettualmente separare dallo spazio fisico in cui esiste. Successivamente, a partire dagli anni Sessanta del Novecento, l'avvento della nozione di complessità attacca un altro dei pilastri della modernità: quello di un presunto ordine intrinseco del mondo, derivante da una visione meccanicistica e deterministica della natura. Prima, si pensava che l'apparente caoticità di alcuni fenomeni naturali fosse dovuta alla nostra ignoranza degli stessi; con la teoria del caos il disordine diventa uno degli aspetti intrinseci del mondo naturale. Con la complessità entra in crisi il principio cartesiano di riduzione, secondo cui il complesso può essere ricondotto al più semplice e il conoscibile al misurabile. Secondo Morin [Morin 2000], “poiché tutte le cose sono caute e causanti, aiutate e adiuvanti, mediate e immediate, e tutte sono legate da un vincolo naturale e insensibile che unisce le più lontane e le più disparate, ritengo che sia impossibile conoscere le parti senza conoscere il tutto, così come è impossibile conoscere il tutto senza conoscere particolarmente le parti”. Tutto questo esercita un profondo impatto in tutti gli aspetti della cultura del XX secolo, portando di fatto all'avvento della contemporaneità e del post-moderno. L'incertezza sostituisce il determinismo, la complessità prende il posto dell'ordine, il relativismo si contrappone a una visione unitaria del mondo. Le cose non sono sé stesse in quanto tali, bensì solamente in funzione delle relazioni che attivano con altre cose. Questo modo di ragionare si applica naturalmente anche all'uomo e, dunque, alle scienze umane e sociali. Interdipendenza e interconnessione diventano ingredienti chiave di una nuova visione dell'uomo prima ancora di diventare i presupposti filosofici delle reti Internet e del web 2.0. Edgar Morin e Gregory Bateson sono stati tra i primi a proporre modelli teorici di convivenza civile basati su un approccio prettamente relazionale e “multidimensionale”, aperto alla pluralità degli elementi, delle idee e, non ultimo, dei significati: “Chi studia la disposizione delle foglie e dei rami nel corso dello sviluppo di una pianta può notare

un'analogia tra le relazioni formali esistenti fra piccioli, foglie e gemme, e le relazioni formali che esistono tra i diversi tipi di parole in una frase. Considererà una foglia non come qualcosa di piatto e verde, ma come qualcosa di legato in una maniera particolare al picciolo donde esce e al picciolo secondario (o gemma) che si forma nell'ascella tra foglia e fusto. Analogamente il linguista moderno non considera un sostantivo come un nome di persona, luogo o cosa, ma come un elemento di una classe di parole definite dalla loro relazione, nella struttura della frase, con i predicati e altre parti." [Bateson 2004] Si fa sempre più strada anche nella filosofia l'idea che non esista un'unica visione del mondo corretta. Goodman [Goodman 1988] sostiene che ogni individuo costruisce la propria visione del mondo in base alla specifica esperienza che ne fa, e che ciascuna di queste visioni sia vera, importante e a suo modo interessante. L'insieme di tutte le "versioni del mondo" afferenti a ciascun soggetto della percezione non sono riconducibili a un'unica interpretazione del reale. Tale approccio pluralista e costruttivista si ritrova, oltre che in Piaget, nei post-piagetiani Doise e Mugny, che teorizzano la costruzione sociale dell'intelligenza. Lo sfaldamento di certezze operato dal post-modernismo ha portato alla fine della certezza che esista una visione onnicomprensiva, universale ed "enciclopedica" della realtà, fisica così come sociale. La contemporaneità vive senza più credere che esista un senso ultimo e definitivo delle cose, arrivando così a una crisi esistenziale che si traduce in una perenne ri-definizione del ruolo dell'uomo e della sua identità.

1.1.2 Il concetto di cittadinanza nel Web 2.0

L'identificazione umana in epoca post-moderna avviene soprattutto sulla base di pratiche di comunicazione e di relazione. In questo senso, le tecnologie dell'informazione e il web in particolare hanno giocato e continuano a giocare un ruolo cruciale. La Rete diventa uno degli elementi strutturali dell'uomo post-moderno e contribuisce ad attivare

e modellare nuove forme di socialità e di comunità, basate sulla molteplicità, sulla pluralità e sulla gestione della diversità. Negli ultimi 30 anni, il World Wide Web e le IT sono diventate una parte sempre più integrante non solo delle nostre pratiche di comunicazione e socializzazione, ma anche delle nostre attività culturali. Il complesso sistema di tecnologie e software resi possibili dalle logiche di rete si attestano come strumenti per la costruzione dell'identità individuale e sociale per categorie sempre più vaste di persone. Nato all'inizio degli anni Novanta, il World Wide Web si diffonde su larga scala verso la metà dello stesso decennio. Inizialmente il web era statico e derivava concettualmente dall'ipertesto offline, che aveva avuto una certa fortuna negli anni Ottanta. L'aumento esponenziale del numero di siti che popolava la Rete ha portato alla nascita, nel 1998, di Google, il primo colosso di Internet. Il successo del modello di Google permise di accedere in maniera molto più rapida ed efficace a contenuti altrimenti irraggiungibili. Ecco quindi il fiorire di sistemi di comunicazione inediti, come i blog. I diari online costituiscono fin da subito un nuovo e potentissimo modo di creare legami e reti sociali, ma è solo con l'avvento dei Social Network Sites che il Web vede la sua prima rivoluzione: il passaggio dal web statico (o web 1.0) al web dinamico (web 2.0). Solitamente si pone la nascita del web 2.0 nel 2004, in corrispondenza della nascita di Facebook, il primo SNS a raggiungere la diffusione planetaria. Con l'avvento del web 2.0 si è passati da una comunicazione verticale, con una partecipazione passiva dei contenuti condivisi, a una comunicazione orizzontale caratterizzata da una partecipazione attiva, in cui gli utenti diventano *prosumers*, allo stesso tempo produttori e consumatori dei contenuti. È questo cambio di paradigma che dà la possibilità ai fruitori del web di praticare forme di comunicazione e di conoscenza inedite, basate sulla collaborazione e sulla condivisione.¹ Boyd & Ellison [Boyd & Ellison 2007] danno nel 2007 una prima

¹Si veda a tal proposito la diffusione del *wiki*, ovvero quell'insieme di piattaforme e software collaborativi, di cui gli esempi più famosi sono Wikipedia e alcuni tipi di P2P. Non a caso, il wiki è diventato un vero e proprio approccio alla produzione, distribuzione e fruizione di contenuti online e offline.

definizione autorevole dei siti di social network, classificandoli come servizi basati sul web capaci di attivare le seguenti possibilità ai suoi utenti:

- costruire un profilo pubblico;
- creare una rete sociale con altri utenti, con i quali è possibile condividere contenuti;
- vedere i contatti creati dagli altri utenti, in particolare quelli con cui si è connessi.

Dal 2007, tuttavia, l'evoluzione subita dai SNS ha portato questa definizione a non essere più completamente appropriata. I social network, da siti basati sul profilo degli utenti, hanno spostato progressivamente la propria attenzione sui contenuti condivisi e sulle attività che si instaurano attorno a essi. Con il passare degli anni, postare e commentare sono diventati elementi sempre più importanti nelle dinamiche dei SNS, a scapito dei profili che di fatto sono stati relegati al contributo individuale alla "timeline collettiva". Gli SNS di oggi sono più aggregatori di notizie che ambienti popolati da singoli profili. Con l'evoluzione e la crescita dei SNS, si trasformano anche le modalità di interazione possibili tra gli utenti, tanto che è la stessa nozione di relazione a subire una progressiva ri-definizione. Per questo, nel 2013 Boyd & Ellison hanno aggiornato la loro definizione dei siti di social network tenendo conto di questi fattori [Boyd & Ellison 2013]: "Un SNS è una piattaforma di comunicazione di rete in cui i partecipanti:

- hanno dei profili unici e identificabili che consistono in
 1. contenuti forniti dall'utente,
 2. contenuti forniti da altri utenti, e/o
 3. informazioni date dal sistema;
- possono articolare connessioni che possono essere viste e attraversate da altri;
- possono consumare, produrre e interagire con flussi di contenuti creati dagli utenti e dalla loro connessione all'interno del sito".

Il cambiamento del ruolo del profilo in un SNS è tutt'altro che marginale, poiché è proprio da questo elemento che comincia a prendere forma la rappresentazione dell'individuo nell'ambiente del web 2.0. Il tema dell'identità digitale, a sua volta, è fondamentale per lo sviluppo della cittadinanza digitale. Attraverso l'uso dei social media, l'individuo di oggi può estendere i confini e gli orizzonti delle proprie relazioni ben al di là del territorio in cui è fisicamente presente e delle persone che effettivamente conosce e frequenta. Il web è diventato parte integrante della definizione della nostra società al punto che si può cominciare a parlare di una *società 2.0*, caratterizzata da nuove e complesse forme di comunicazione e modalità di inter-relazione che hanno enormi implicazioni culturali e politiche². Secondo Levy, oltre alla cittadinanza tradizionalmente intesa comincia ad affacciarsi una cittadinanza online: "La condizione internazionale della Rete allarga a tal punto lo spettro di scambio da far riflettere sulla sostanziale alterità presente nelle relazioni tra Stati e tra i cittadini che vivono negli stessi. Una doppia cittadinanza". Levy sostiene che l'esplosione dei SNS a livello mondiale ha portato a una trasformazione della nostra geografia sociale. "Potremmo affermare che da una dimensione marcatamente individuale, quella della pertinenza, il passaggio a una moltitudine in comunicazione, che travalica confini geografici, etnici e geografici, appare una suggestione stimolante. L'ipotesi è che sia in atto un processo di radicale mutamento nel sistema dei valori, credenze e preferenze [...]. Se l'ipotesi in questione è quella di immaginare una forma altra di società, la società digitale, allora la Rete ha la forma della complessità." Castells sviluppa ulteriormente le idee di una doppia cittadinanza. Egli afferma che la cultura della società 2.0 è imperniata sulla creazione di comunità virtuali che interagiscono e si intrecciano con le comunità offline. All'interno delle comunità online, la comunicazione è orizzontale e la condivisione è facilitata e promossa. Per queste comunità la Rete "rappresenta una nuova forma di libertà di esprimersi ed è strumento di organizzazione,

²Si vedano, a titolo di esempio, le esperienze della primavera araba, dei movimenti Occupy e degli Indignados.

azione collettiva e costruzione di significato” [Castells 2002]. Non c’è dubbio, insomma, che la Rete contribuisca alla creazione di nuove forme di cittadinanza.

1.1.3 Globalizzazione e complessità del sociale

Tra i maggiori effetti sociali delle tecnologie della comunicazione e informazione (ICT), c’è il superamento della contiguità spaziale come condizione necessaria per garantire continuità e intensità delle relazioni fra individui. Il superamento delle barriere spaziali e temporali, ha portato in auge i concetti di *globalizzazione* e di *villaggio globale*. L’interconnessione globale si configura come un sistema complesso di appartenenza sociale in cui ciò che accade in un punto qualsiasi del pianeta si può ripercuotere in maniera relativamente istantanea nella vita privata di ognuno. Beck [Beck 1999] definisce la globalizzazione come “l’evidente perdita di confini dell’agire quotidiano nelle diverse dimensioni dell’economia, dell’informazione, dell’ecologia, della tecnica, dei conflitti trans-culturali e della società civile, cioè, in fondo, qualcosa di familiare e allo stesso tempo non concepibile, difficile da afferrare, ma che trasforma radicalmente la vita quotidiana, con una forza ben percepibile, costringendo tutti ad adeguarsi, a trovare risposte”. Bauman ha analizzato ampiamente i mutamenti nelle strutture sociali contemporanee a opera delle nuove tecnologie e dei media digitali. Per Bauman l’individuo della società occidentale contemporanea vive contemporaneamente due dimensioni, quella locale e quella globale, che non sono parallele ma interagiscono e talvolta si confondono. L’individuo rivendica la sua dimensione unitaria dal punto di vista culturale e, nello stesso tempo, la sua simultanea appartenenza a processi ampi e a reti di interazione differenti, in uno spazio che non è più solamente quello geografico/storico, ma quello comunicativo, nel quale le singole dimensioni sono variamente intrecciate. La società contemporanea, quella post-industriale e della post-modernità, è definita, anche per questo, *società dell’informazione* o *società della comunicazione*, ma anche *società della conoscenza*, espressione usata già

nel 1995 dalla Commissione della Comunità Europea, nel *Libro bianco su istruzione e formazione* [Comunità europea 2015]. L'esigenza oggi è quella di trovare un nuovo modo di convivere e di condividere, un rinnovato modo di conoscere, di lavorare, di partecipare alla vita collettiva, ma anche di condividere un universo di valori e un'etica sollecitati dai cambiamenti portati dalle nuove tecnologie. Nascono nuovi spazi multicentrici e dinamici, globali e locali insieme, quindi nuove relazioni fra individui, nuove inclusioni e nuove esclusioni, ma anche una nuova conoscenza e un nuovo sapere, diverse competenze, rinnovate esigenze etiche. Per questo motivo, oggi parliamo di globalizzazione culturale, oltre che economica e politica, e tecnologica e delle inevitabili conseguenze e ricadute sul piano educativo e formativo. Tutti questi elementi concorrono a mettere in luce la complessità del sociale contemporaneo. Uno dei più grandi osservatori della società post-moderna e globalizzata è Bauman, per cui [Bauman 1999] i processi di globalizzazione hanno portato a profonda instabilità, incertezza e frammentazione dell'identità, al punto da aver cambiato irrimediabilmente il volto della nostra società. Bauman parla di *società liquida* [Bauman 2002] contrapponendola alla "società solida" che aveva abitato l'età industriale. Per Bauman, una società è liquida se i suoi membri agiscono in situazioni continuamente mutevoli, e spesso prima che le loro pratiche abbiano il tempo per consolidarsi ed essere appieno comprese. Nell'età dell'incertezza le abitudini e i comportamenti, così come gli oggetti, incorrono a una obsolescenza così rapida da non lasciare il tempo per una corretta analisi delle loro conseguenze e implicazioni. Alle base di questi aspetti che caratterizzano la società liquida contemporanea, secondo Bauman è possibile rintracciare una grande quantità di fenomeni tipici dell'epoca contemporanea. Elenchiamo qui i principali:

- la crisi delle democrazie e, più in generale, la crisi dei sistemi politici su scala nazionale;
- l'esplosione del capitalismo neoliberista con la conseguente deregolamentazione dei mercati finanziari;

- lo sviluppo di un mercato globale;
- l'aumento della povertà e delle disuguaglianze economiche e sociali su scala mondiale;
- il sempre maggiore ruolo conquistato dalle ICT nella definizione dei rapporti sociali e degli scambi culturali.

La condizione “liquida” della nostra società ha influenze estremamente importanti sull’esperienza dell’individuo in rapporto ai suoi gruppi di appartenenza, ma anche rispetto alla categoria del tempo, che diventa particolarmente urgente. Non è più affidabile l’idea di fare previsioni sul futuro sulla base delle proprie esperienze passate. L’incertezza diventa il fattore determinante, perché niente rimane simile a se stesso abbastanza a lungo per poter diventare un punto di riferimento. Scrive Bauman: “Lo slogan dei nostri tempi è la flessibilità: qualsiasi forma deve essere duttile, qualsiasi situazione temporanea, qualsiasi configurazione suscettibile di ri-configurazione”. [Bauman 2006] Nella scala del singolo individuo, quindi, si rende necessaria una perenne e mai compiuta ri-formazione delle conoscenze, delle abilità e delle competenze di ognuno. In questo contesto, Bauman propone che, accanto al *lifelong learning* e alla *lifelong education*, sia opportuno attivare percorsi di formazione continua alla cittadinanza. Bauman fa cioè notare che nel mondo contemporaneo, la complessità del reale ci spinge a rimanere indietro sui temi che riguardano le libertà e i diritti dei cittadini, che non sono dati acquisiti una volta e per sempre ma si possono perdere e si devono continuamente ri-definire. Tutto ciò è ancora più importante se teniamo conto, come ci fanno notare Henry Giroux e Susan Giroux citati da Bauman [Bauman 2006], che “per molte persone, oggi, la cittadinanza si è ridotta all’atto di comprare e vendere merci (tra cui i candidati), anziché mirare ad ampliare il raggio delle loro libertà e dei loro diritti in modo da espandere il funzionamento di una democrazia sostanziale”. Bauman ci invita a riflettere sul fatto che, nell’epoca della società liquida e del villaggio globale, urge sempre più un ripensamento con categorie

nuove dei principi di democrazia e libertà in un contesto di doppia cittadinanza, una locale e una transnazionale e delocalizzata.

1.2 Potenzialità e limiti della Rete

1.2.1 La concezione di una tecnologia intellettuale

Le nuove tecnologie rappresentano il punto di svolta della società attuale che rompe il legame con la precedente e diventa una società dell'informazione. Da qui si aprono numerosi dibattiti incentrati sul rischio di caduta nel determinismo tecnologico e di una visione del divenire sociale alla luce del carattere pervasivo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT). Bell [Bell 1972] afferma che “la nuova epoca dell'informazione non si basa su una tecnologia di tipo meccanico, ma su una tecnologia intellettuale”. Se infatti il modello sociale dell'epoca industriale era centrato essenzialmente sui beni materiali e concreti, il modello della società “liquida” contemporanea è decisamente fondato sui beni immateriali e non direttamente tangibili, quale è appunto la conoscenza, che infatti acquisisce nell'epoca contemporanea lo stato di ricchezza privata e al contempo collettiva e assume addirittura a diritto fondamentale dell'essere umano. Allo stesso tempo, le parti immateriali del lavoro sono diventate sempre più dominanti all'interno del processo economico e produttivo attuale, aggiungendo significative quantità di plusvalore ai prodotti attraverso forme efficienti di organizzazione delle risorse, delle relazioni e dei flussi di lavoro. In una parola, la comunicazione e la conoscenza si configurano sempre più non solo come elementi strategici che apportano vantaggi competitivi a specifici gruppi o comunità di persone, ma soprattutto come beni fondanti della società contemporanea. Non a caso si parla oggi di “società della conoscenza” e “società dell'informazione”. In questo contesto, le ICT rappresentano i facilitatori per eccellenza, in quanto offrono strumenti e piattaforme che allo stesso tempo si adattano e danno forma, plasmandole, alle

nuove modalità individuali e collettive di creazione, elaborazione, fruizione e condivisione e accesso al sapere. Si capisce quindi il motivo per cui si fa strada la concezione di una tecnologia intellettuale che affianca, integra ed estende la valenza puramente produttrice della tecnologia meccanica: senza tecnologie dell'informazione e della comunicazione, infatti, verrebbe meno il motore stesso che alimenta il processo che pone la conoscenza al centro della società attuale. Questo sia da un punto di vista meramente pratico (ovvero di infrastrutture, architetture e protocolli) sia da un punto di vista culturale: per esempio, sono le tecnologie alla base del web 2.0 che hanno attivato concetti come quello dell'intelligenza collettiva o possibilità come quella della condivisione tra pari (*peer-to-peer*, P2P). Secondo Orlikowski [Orlikowski 1992] “la tecnologia [informatica] è un prodotto della creazione umana, ma assume anche proprietà strutturali. In altri termini, la tecnologia è fisicamente costruita da attori attraverso i differenti significati che gli vengono attribuiti e le varie funzionalità che vengono utilizzate; tuttavia, una volta implementata, la tecnologia tende a diventare reificata e istituzionalizzata e sempre diventare parte oggettiva e strutturale dell'organizzazione”. Si può intendere la tecnologia allo stesso tempo come una variabile dipendente e indipendente dall'azione umana, poiché la relazione tra tecnologia e organizzazione è marcatamente dinamica: la tecnologia viene plasmata dalle caratteristiche organizzative e a sua volta diventa premessa e vincolo per le successive decisioni organizzative.

Questi concetti si applicano particolarmente alla nuova generazione, che è oggi la prima a essere nativa digitale, ovvero nata e cresciuta in un ambiente influenzato dalle ICT. Queste tecnologie, attraverso le possibilità che offrono soprattutto ai giovani, stanno contribuendo – nel bene e nel male – allo sviluppo di una generazione imperniata su competenze per certi versi radicalmente diverse da quelle che hanno caratterizzato le generazioni precedenti. Si pensi a capacità un tempo nettamente meno interessanti, come quella del *multitasking*; agli effetti culturali, a oggi non ancora del tutto noti, di una

connessione perenne in reti sociali enormemente espanse e potenziate dalle tecnologie; alla possibilità di accesso alla conoscenza senza vincoli spaziali e temporali; alle capacità di produzione e co-produzione di contenuti. Tutte queste nuove possibilità si stanno traducendo, e continueranno a tradursi, in nuovi valori sociali e culturali condivisi che di fatto costituiscono il cuore della società della conoscenza e che saranno inevitabilmente destinati a guidare le prossime generazioni. In quest'ottica, le tecnologie non vanno considerate solamente come un insieme di strumenti di cui ci si può servire, bensì alla stregua di attori attivi e collaborativi nei processi e nelle dinamiche di *knowledge-building*. Scrive Friedberg [Friedberg 1993]: “Le tecnologie rappresentano un modo di cristallizzare e di fissare dei rapporti sociali e iscrivere una serie di prescrizioni in merito ai comportamenti auspicabili e necessari da parte di coloro che dovranno servirsene [...]. Per quanto massiccia e dura possa essere, essa non elimina l'incertezza e quindi la negoziazione relativa alla cooperazione umana. Essa la struttura soltanto, la riduce e, in qualche modo, ne designa i luoghi e i protagonisti. E, al contempo, essa viene ristrutturata dalle negoziazioni necessarie per la sua messa in funzione e per il suo utilizzo [...]”. Le ICT e il web 2.0 vanno quindi pensati come veri e propri “partner intellettuali” che promuovono lo sviluppo delle competenze che caratterizzano la società dell'informazione e danno forma ai suoi valori (paritarietà, condivisione, delocalizzazione ecc.). Scrive Arina [Arina 2009] che “le tecnologie sociali consentono alle persone di raggiungere informazioni, conoscenza e altre persone che non sarebbero in grado di trovare offline, sorpassando quindi qualsiasi intermediario come scuole, postini, agenzie di viaggio e mezzi di comunicazione per incontrarsi. Il web sta diventando il più grande luogo di convergenza degli esseri umani”. Secondo Arina il web è diventato il “terzo spazio” dell'individuo contemporaneo, che si affianca – e talvolta si sostituisce – alla casa (primo spazio) e al lavoro o la scuola (secondo spazio). Nel “terzo spazio” le persone trovano opportunità di aggregazione, scambio, relazione, elaborazione, apprendimento, educazione, riflessività, e in definitiva

di produzione personale e collettiva di significato. Le ICT sono il luogo in cui oggi si forma la cittadinanza digitale e uno dei luoghi in cui si forma la cittadinanza *tout-court*. Le tecnologie digitali consentono la costruzione delle identità culturali, individuali e di comunità; modellano la società come da essa ne sono modellate, e in questa sorta di simbiosi si osserva il ruolo attivo, oltre che pervasivo, delle ICT nella società odierna.

1.2.2 La *network society*

I cambiamenti tecnologici si traducono inevitabilmente in cambiamenti sociali perché la società e la tecnologia sono facce della stessa medaglia. La tecnologia modella la società, ma è la società a modellare per prima la tecnologia, secondo i suoi valori di riferimento, secondo la propria visione del mondo e secondo le proprie necessità pratiche ed esistenziali. Questo è particolarmente vero, e particolarmente evidente, nel caso delle ICT, dal momento che spesso le figure dei produttori e dei consumatori di contenuti sono fuse nell'unica figura del *prosumer*. Castells considera ed evidenzia i rapporti di produzione e relazioni di potere assieme alla diffusione pervasiva delle ICT come segnali di un profondo cambiamento culturale in atto. Sostiene [Castells 2005] che, per certi versi, le società umane si sono sempre basate su conoscenza e informazione, pertanto tecnicamente tutte le società sono state “società dell'informazione” e “società della conoscenza”; dove le ICT e il web 2.0 hanno davvero segnato il passo rispetto alle società precedenti è nella significativa espansione delle possibilità di organizzare la società tramite reti (*networking*). Nelle società precedenti, le reti sociali afferivano soprattutto alla dimensione privata della vita dei cittadini, mentre le sfere del potere e della produzione erano occupate da istituzioni e organizzazioni che agivano e comunicavano verticalmente; verticale era anche l'assetto della comunicazione giornalistica, che faceva riferimento all'autorità centrale. Questo paradigma cambia con la diffusione planetaria delle tecnologie di *networking* digitali. La nuova società, detta *network society*, è fatta essenzialmente di

reti. La rete sociale è l'architettura di base di questo modello di società, così la rete energetica è l'infrastruttura su cui si basa il nostro modello economico. La network society è la *struttura sociale* dell'era dell'informazione, dove con il termine “struttura sociale” si intende, secondo Castells, quell'insieme di “disposizioni che organizzano gli umani in rapporti di produzione/consumo, esperienza e potere” [Castells 2000]. Nell'era dell'informazione, tali disposizioni sono basate sulle ICT. Poiché queste tecnologie sono globali, anche la network society possiede una logica globale; in effetti, globalizzazione e avvento della network society sono due facce della stessa medaglia, due modi diversi di riferirsi allo stesso fenomeno. Una delle caratteristiche centrali della network society è una nuova forma di comunicazione pubblica attraverso i media sociali. Il nuovo sistema di comunicazione è definito da tre tendenze principali:

- la comunicazione è globale e locale allo stesso tempo, con un conseguente aumento della varietà dei messaggi emessi e fruiti, nonché una maggiore accettazione degli stessi;
- le interfacce sono sempre più digitali e interattive, accentuando il carattere decentrato e polidirezionale della comunicazione contemporanea, perdendo così progressivamente il suo carattere centralizzato in virtù delle logiche di condivisione e comunicazione sociale;
- le possibilità di disintermediazione rendono la comunicazione sempre più auto-diretta (orizzontale e non necessariamente vincolata dalle logiche dei canali istituzionali).

La network society è il risultato del fatto che Internet ha una connotazione sociale relative alle interconnessioni che produce, ai nodi di una rete che è informazionale, flessibile e adattabile, pertanto portatrice di vantaggi straordinari. Tutto questo però non è automaticamente, né soltanto, sinonimo di libertà. I gestori delle principali piattaforme di comunicazione online e social media costituiscono un'oligarchia potente

e scarsamente regolata a livello legislativo sia nazionale sia transnazionale. Questo conferisce, a un numero esiguo di aziende private, un grande controllo nella diffusione o mancata diffusione dei più svariati contenuti, con conseguenze enormi in molti ambiti della vita quotidiana individuale e della convivenza civile collettiva.³ Poiché gli spazi di comunicazione sono l'arena dell'elaborazione pubblica del reale e della costruzione di significato, è inevitabile che la rivoluzione apportata dalle ICT e dal web 2.0 abbia enormi ripercussioni sulla percezione che la network society ha di sé stessa e, conseguentemente, sulle sue modalità di organizzazione. Questo porta a una trasformazione ancora più profonda di quelle considerate finora, ovvero l'ascesa di una nuova idea di stato che va man mano rimpiazzando l'idea dello stato-nazione tipica dell'età industriale. Dal momento che la network society ha un carattere marcatamente globale, essa opera e si esprime in questa dimensione più che in quella delle nazioni, che infatti si rivelano sempre più impreparate e inadatte ad affrontare e superare le sfide che emergono in seno alla network society. Castells [Castells 2005] parla di *network state*: “Il governo è operato attraverso una rete di istituzioni politiche che distribuisce la sovranità in varie misure e si riconfigura autonomamente in una geometria geopolitica variabile [...]. [Il network state] non è il risultato di un cambiamento tecnologico, ma la risposta a una contraddizione strutturale tra un sistema globale e uno stato nazionale”. Castells sottolinea il fatto che gli stati-nazione non sono destinati a scomparire in un futuro più o meno prossimo, ma *de facto* viviamo in una sorta di network state e soprattutto stiamo già vivendo in una network society: anche se non tutti sono di fatto inclusi in tale società, tutti siamo immerse nelle logiche sviluppate in seno alla network society.

³Si pensi per esempio alle polemiche sulla privacy online, sulle pratiche di censura operate dai motori di ricerca, sull'uso che i social network fanno dei dati aggregati.

1.2.3 La disaggregazione dei sistemi sociali

Nel dibattito in corso sull'impatto sociale delle tecnologie digitali e delle nuove possibilità offerte da esse, un altro aspetto particolarmente importante è legato allo specifico ruolo dell'alfabetismo tecnologico nell'incorporazione di tali possibilità all'interno del sistema di pratiche condivise e culturalmente significative.

Storicamente, sono stati due i principali modelli che ambiscono a dare una descrizione realistica di questi fenomeni. Il primo è il *modello di autonomia*, secondo cui l'alfabetismo è un aspetto "autonomo" rispetto al contesto sociale e culturale in cui le nuove tecnologie fanno il loro ingresso. Secondo questo modello, l'impatto delle tecnologie in una società dipende solamente dalle tecnologie stesse: per esempio, l'invenzione della stampa ha espresso, nell'Europa del Quattrocento, delle potenzialità intrinseche che avrebbe potuto esprimere anche in altre epoche storiche, in altre parti del mondo, e in generale in altri contesti socio-culturali.

Verso la fine degli anni Ottanta questo modello cominciò a entrare in crisi fino a venire superato dal cosiddetto *modello ideologico* [Street 1984] [Barton 2000], che è tuttora in voga nell'ambiente accademico. Secondo il modello ideologico, l'impatto di una data tecnologia dipende in maniera cruciale dal costrutto sociale che viene fatto di quella tecnologia. In altre parole, le tecnologie attivano nuove pratiche che vengono interpretate e "personalizzate" a seconda delle esigenze e valori locali.

Il modello ideologico pone delle sfide interpretative molto interessanti. Le dinamiche di adattamento di una tecnologia, infatti, si fanno particolarmente complesse quando il carattere *locale* della comunità sociale che utilizza una tecnologia si integra e si scontra con il carattere *globale* tipico delle nuove tecnologie digitali, dei media sociali e dei SNS. Brandt e Clinton [Brandt e Clinton 2002] hanno analizzato all'inizio degli anni Duemila i cosiddetti *limiti del locale*, rilevando che in contesti reali né gli aspetti locali dominano su quelli globali né viceversa. L'alfabetismo tecnologico, nonostante il successo

del modello ideologico, non sarebbe essenzialmente locale, ma più verosimilmente un ibrido locale-globale.

Giddens [Giddens 1991] parla di *esperienza mediata*, ovvero “l’intrusione di eventi distanti nella coscienza quotidiana”. In particolare, sostiene che l’accettazione di una tecnologia si basa su interessi globali mediati da interessi locali. Secondo Giddens, è l’esperienza locale di un fenomeno globale a generare familiarità, a far sembrare “reale” il prodotto di una prassi sociale attivata da una tecnologia o da una piattaforma digitale.

L’analisi di Giddens si riferisce a questi fenomeni con il termine *disaggregazione* (*disembedding*). La disaggregazione dei sistemi sociali è definita da Giddens come la rimozione dei rapporti sociali dal loro contesto locale e una re-installazione degli stessi in un contesto spaziale e temporale differente. Il disembedding delle pratiche tecnologiche è, a oggi, uno dei maggiori costruttori di significato sociale.

I meccanismi di disaggregazione si basano su due costituenti fondamentali: gli *emblemi simbolici* e i *sistemi esperti*. Giddens definisce gli emblemi simbolici come “mezzi di scambio che possiedono un valore standard, e per questo motivo sono interscambiabili attraverso una pluralità di contesti”. Il classico esempio del sistema simbolico è rappresentato dal denaro: ognuno di noi accetta il fatto che a degli oggetti privi di valore intrinseco (banconote, monete) sia attribuito un valore economico effettivo sulla base della fiducia che nutriamo implicitamente nei confronti dell’istituzione economica che stampa e distribuisce il denaro. In questo modo, è possibile usare il denaro senza che esso perda valore nominale anche se ci si trova molto distanti spazio-temporalmente dal luogo e dal momento di produzione del denaro che spendiamo.

Anche per i sistemi esperti la fiducia gioca un ruolo cruciale. Questi ultimi sono rappresentati da prodotti che sono il risultato di un insieme di conoscenze e abilità. Noi utilizziamo quei prodotti fidandoci del fatto che chi li ha realizzati possedeva quelle conoscenze e abilità necessarie per rendere il prodotto funzionale e sicuro: è il motivo

per cui possiamo comprare un'automobile costruita anni fa dall'altra parte del mondo senza temere che l'impianto frenante non funzioni esattamente nel modo in cui abbiamo bisogno che funzioni.

Le dinamiche di disaggregazione dei sistemi sociali spiegano solo in parti la dinamicità della post-modernità (o della tarda modernità). Giddens ne individua altri due. Il primo è la **separazione di tempo e spazio**. Quest'ultima, a ben guardare, non è un fenomeno nuovo: essa iniziò infatti con l'invenzione degli orologi meccanici, che hanno consentito per la prima volta l'affiorare di un'idea di tempo indipendente dalla posizione in cui ci si trovava effettivamente a misurarlo. Tuttavia, la modernità ha portato questo concetto alle estreme conseguenze, tanto che oggi non è più pensabile di organizzare una comunità in maniera indipendente da quello che avviene in altre parti del globo, da quello che è avvenuto in passato e da quello che potrebbe avvenire in futuro⁴. Questo contribuisce a un intreccio sempre più stretto tra le dimensioni del locale e del globale. La separazione di tempo e spazio è stato un elemento che ha notevolmente alimentato il fenomeno della globalizzazione.

L'ultimo aspetto che mette in luce Giddens per rendere conto della dinamicità della società contemporanea è la **riflessività** dei rapporti sociali. La società di oggi, intesa come un unico corpo, sta diventando sempre più riflessiva: esercita un controllo continuo delle proprie azioni e delle proprie dinamiche, regolando i propri valori guida e il proprio comportamento di conseguenza. Il fattore di controllo della società non è più la cultura, o un insieme di norme rigide e dogmatiche come avveniva nelle società pre-moderne, ma attraverso un processo di monitoraggio di pensieri, parole e azioni. Secondo Giddens, l'ordinamento e il ri-ordinamento riflessivo dei rapporti sociali costituisce parte integrante della modernità.

⁴Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto ci si riferisce in particolare all'idea di *rischio*, che negli ultimi due decenni sta assumendo un ruolo sempre più importante nelle sfere della *policy* e della *decision making* occidentali. Non c'è praticamente più attività umana che non sia retro-influenzata da fattori legati al concetto di rischio, che sia ambientale, biologico, sociale o economico. Si veda a tal proposito [Martinotti 1993].

1.3 Internet e democrazia

1.3.1 Internet e il vivere civile

Se già Nietzsche e Heidegger avevano evidenziato come la tecnica fosse un elemento determinante per la produzione ed elaborazione delle idee e degli strumenti culturali e cognitivi per la costruzione di significato, con l'avvento delle ICT e del web 2.0 il tema ha assunto una dimensione nuova e globale. Internet ha fornito un modello sociale basato su un'organizzazione a rete, contrapposto al modello tradizionale organizzato in modo piramidale. In questo senso, la Rete si è gradualmente imposta come nuovo luogo di costruzione della cittadinanza e della dimensione sociale dell'individuo, che grazie al web ora dispone di nuove modalità di partecipazione ai dibattiti pubblici sulle questioni di rilevanza sociale.

Per questi motivi, già a partire dalla sua diffusione, si è cominciato a pensare a Internet come strumento di emancipazione dei cittadini dagli squilibri di potere, portati in essere dal sistema capitalista. Parallelamente, è nata la speranza che Internet potesse contribuire a costruire una sfera pubblica caratterizzata da maggiore partecipazione e maggiore inclusione. Qui il termine *sfera pubblica* è inteso, con Habermas [Habermas 2006], come il luogo dell'uso pubblico della ragione, in cui i cittadini possono formare e modificare le proprie opinioni attraverso processi di comunicazione pubblica.

Prima dell'avvento del web, la sfera pubblica era costituita sostanzialmente dai mass media, che nel loro insieme rappresentavano l'ecosistema in cui avveniva la circolazione delle idee e l'interpretazione pubblica dei fatti. Con lo sviluppo delle ICT e delle reti web l'infosfera non solo si è enormemente espansa superando i tradizionali limiti di tempo e spazio, ma ha apportato un cambiamento qualitativo alla sfera pubblica, rendendola più simile almeno in linea di principio all'antica agorà ateniese, in cui la partecipazione da parte dei cittadini era più diretta e meno mediata da organi e strutture di rappresentanza.

Secondo il modello di Habermas, affinché una sfera pubblica sia pienamente funzionale all'esercizio della democrazia è necessaria non solo l'inclusione idealmente dell'intera cittadinanza e la libera circolazione di tutte le informazioni rilevanti, ma anche uno spazio e delle modalità di comunicazione orientate alla ricerca del bene collettivo sopra all'interesse personale. Negli anni Novanta la disposizione comunicativa di Internet sembrava fornire esattamente questo: la comunicazione in Rete si svincola dall'intermediazione dei mass media dando la possibilità di produrre e distribuire contenuti in maniera orizzontale e con costi limitati. Inoltre, le relazioni online sembravano meno vulnerabili agli stereotipi e alle discriminazioni rispetto agli spazi di comunicazione "faccia a faccia". Si intravedevano insomma nuove forme di libertà informativa, nuove possibilità di mettere in crisi i vecchi regimi politici e nuovi presupposti per un ritorno a una democrazia diretta di stampo ateniese. Scrive Grossman [Grossman 1997]: "Le attuali tecnologie di telecomunicazione probabilmente permetteranno al nostro sistema politico di tornare alle radici della democrazia occidentale, così come esso è esistito nelle antiche città stato greche".

Nella realtà dei fatti, però, siamo ancora lontani dal raggiungimento di una forma di democrazia come quella sognata all'alba di Internet. Non è ancora stato risolto quello che Dahl [Dahl 1994] chiama *dilemma democratico*, secondo cui "al crescere delle dimensioni della politica, diminuisce il controllo dei cittadini su di essa, tanto che la democrazia dello stato-nazione sembra dover incontrare lo stesso destino della democrazia delle città-stato". Di fatto, a oggi non è realistico parlare di Internet come lo strumento parificatore delle differenze di status tra i cittadini e chi detiene operativamente il potere: se da un lato in Rete si trovano molti dibattiti di buona qualità democratica e di grande utilità politica, non è certo infrequente trovare anche contesti di grande povertà dialettica e caratterizzati da una forte polarizzazione delle opinioni.

Dal punto di vista del suo rapporto con la democrazia, Internet presenta quindi vantaggi e svantaggi che coesistono. Di fronte alla complessità di questo fenomeno si è imposta

la necessità di pensare a Internet senza preconcetti ideologici nell'uno o nell'altro senso, non solamente come uno strumento di comunicazione e uno spazio di discussione, ma come un “insieme di interazioni e processi” [Moore 2012]. Processi di mediazione che avvengono continuamente e che contribuiscono a modificare e rinnovare la realtà.

In questo contesto, negli ultimi anni il paradigma interpretativo che si è imposto per orientare la riflessione sul rapporto tra nuove ICT e democrazia è quello della *rivoluzione normalizzata* ideato da Wright [Wright 2012]. Qui, il termine “normalizzata” indica il fatto che le opportunità di partecipazione offerta dalle tecnologie digitali e dai media sociali sono modellate dalle istituzioni e dalle pratiche pre-esistenti, oltre che dal contesto sociale e culturale in cui tali tecnologie vengono impiegate. Secondo il paradigma della rivoluzione normalizzata, è da considerarsi scorretta l'attribuzione di potenzialità intrinsecamente democratiche a una piattaforma tecnologica. La tecnologia, in sé per sé, non è né democratica né antidemocratica: a essere democratica o antidemocratica è la società, e gli individui che ne fanno parte. Le potenzialità democratiche, piuttosto, vanno ricercate nel rapporto tra le pratiche politiche e la comunicazione mediata dalla tecnologia. I media, e in particolare i social media, in questo senso non sono attivatori né inibitori della democrazia, ma si configurano piuttosto come una delle tante dimensioni in cui si svolgono i processi decisionali collettivi.

Il web offre eccezionali opportunità per la partecipazione pubblica dei cittadini e (ri)propone un tipo di comunicazione che Fenton [Fenton 2012] descrive come “per il pubblico e dal pubblico”. Internet ha le potenzialità per offrire un nuovo e più efficace modello di raccordo tra la sfera del privato e la responsabilità pubblica. Non è certo se tutto questo possa tradursi in un effettivo potenziamento della democrazia, o se riporterà i cittadini al centro delle pratiche democratiche. È un discorso che non si limita a Internet, ma si estende fino a coinvolgere l'intero concetto di democrazia. Non basta avere a disposizione le tecnologie abilitanti per rendere forte una democrazia.

Il concetto di *democrazia forte* è presente già in Barber [Barber 1984], che ben prima dell'invenzione del World Wide Web scrive: “Democrazie efficaci hanno bisogno di grandi cittadini. Noi siamo liberi solo se siamo cittadini e la nostra libertà e la nostra uguaglianza durano fintanto che dura la nostra cittadinanza [...] Cittadini sicuramente non si nasce, ma si diventa come conseguenza dell'educazione civica e dell'impegno politico in uno stato libero”. Insomma, per avere una migliore democrazia conviene lavorare direttamente sulla democrazia piuttosto che aspettarsi che sia la presunta salvificità della Rete a rendere gli stati-nazione più democratici. Se e come questo accadrà, dipenderà non solo dal grado di competenza politica dei cittadini, ma anche dalla misura in cui i governi considereranno le ICT uno strumento di partecipazione politica.

1.3.2 *Digital divide e open source*

Secondo Dahl [Dahl 1971], ogni forma di governo, per potersi definire democratica, deve essere “in grado di rispondere durevolmente alle preferenze dei cittadini e, in un contesto di eguaglianza politica, [deve] consentire a tutti una serie definita di possibilità”. Dahl sostiene che queste possibilità sono i prerequisiti necessari (anche se non sufficienti) per ogni sistema democratico.⁵

Qui intendiamo soffermarci su un aspetto specifico dell'analisi di Dahl: quello della “uguaglianza politica” e delle garanzie per tutti, ovvero dell'*inclusione*⁶. Con riferimento all'idea di Internet come facilitatore e abilitatore alle pratiche democratiche introdotto precedentemente, occorre sottolineare il problema piuttosto evidente del *digital divide*,

⁵L'elenco delle possibilità che una democrazia deve garantire secondo Dahl è il seguente:

- i cittadini devono essere liberi di formulare le proprie preferenze;
- i cittadini devono poter esprimere tali preferenze liberamente;
- tali preferenze devono avere egual peso davanti al governo e non essere discriminate.

⁶Lo stesso Dahl [Dahl 1998] fa notare che il concetto di inclusione estende quello di partecipazione in quanto fa riferimento non soltanto ai soggetti dell'azione politica, ma anche alle loro modalità e pertanto all'efficacia complessiva di tale azione.

che si compone di due aspetti principali: la mancanza di accesso alla Rete dovuta all'assenza di infrastruttura tecnologica, e la mancanza di alfabetizzazione tecnologica e/o di competenze che consentano di usare Internet in maniera effettivamente partecipativa.

Negli ultimi anni, tutti i lavori su questo tema (citiamo per esempio [Warshauer 2004] e [Vandeursen 2011]) mostrano in maniera inequivocabile come l'accesso alle nuove tecnologie, e in particolare alla rete Internet, sia distribuito in maniera diseguale tra la popolazione, generalmente rispecchiando disuguaglianze sociali pre-esistenti legate per esempio al reddito, allo status sociale, all'istruzione o al genere. Allargando lo sguardo oltre l'Occidente, Rifkin [Rifkin 2000] ricorda che “il 62% della popolazione mondiale non ha mai fatto una telefonata. E che il 40% non ha ancora la possibilità di utilizzare l'energia elettrica”.

Tutti questi dati portano a concludere in maniera piuttosto indiscutibile che la presenza di Internet da sola non basta per garantire l'inclusione necessaria in un sistema che voglia dirsi democratico, né per garantire un riavvicinamento dei paesi più poveri a quelli più ricchi. Si pone in maniera sempre più urgente il problema dell'accesso alla Rete. Non solo perché amplifica fenomeni di disuguaglianza e discriminazione sociale, ma anche perché funge da collo di bottiglia per quella che altrimenti Rifkin definisce come un'*era dell'accesso*. Accesso non solo come possibilità pratica di utilizzare la Rete, ma anche come simbolo di un sistema di mercato incipiente figlio della new economy e della società della conoscenza.

Rifkin sostiene che il superamento dei tradizionali confini spaziali permesso dalla Rete, unito alla sempre più rilevante centralità delle relazioni, ha impattato sull'economia in modo da disaccoppiare la possibilità di accesso al consumo di un bene con il suo effettivo possesso. Condivisione, wiki e software liberi trasformano il volto dell'economia sostituendo gli scambi riorganizzando così la distribuzione commerciale di beni e servizi. Inoltre, in un contesto di network i beni sono principalmente immateriali, pertanto si

impone un modello di vendita dell'esperienza in luogo della vendita di una merce intesa in senso tradizionale. Tutto questo, secondo Rifkin, porta nella società "digitale" a spostare lo spartiacque della proprietà dal possesso all'accesso.

La questione non si limita al contesto dell'economia ma assume un'importanza più ad ampio spettro, poiché secondo Rifkin "quando quasi tutto quello che ci riguarda diventa un'attività a pagamento, l'esistenza si tramuta nella più sofisticata forma di prodotto commerciale, e la sfera economica nell'arbitro finale della nostra vita personale e sociale". In questo "capitalismo culturale" il motore del processo che genera valore è il "capitale intellettuale". Se nel capitalismo tradizionale la fonte della ricchezza erano le materie prime, nel capitalismo culturale la fonte della ricchezza sono le idee e il sapere. E come nel capitalismo tradizionale ha potere chi controlla le materie prime e i suoi processi di trasformazione, nel capitalismo culturale ha potere chi controlla le idee e i loro processi di elaborazione.

Se sono la socialità e la collaborazione degli utenti della Rete a generare il valore di connessione, e pertanto quest'ultimo dipende strettamente dalle dinamiche di relazione sociale, il modello *open source* si rivela più efficiente di quello basato sul sapere proprietario.

Il modello open source, storicamente, si basa su software che dispongono delle seguenti caratteristiche:

- possono essere eseguiti per qualsiasi scopo;
- possono essere modificati in qualunque momento e in qualunque modo;
- possono essere ridistribuiti liberamente in modo da aiutare il prossimo;
- possono essere distribuiti pubblicamente anche nei vari aggiornamenti, in modo tale che tutta la comunità possa trarne beneficio.

L'utente, quindi, può manipolare, appropriarsi e scambiare prodotti open source in piena libertà. Ed è nello scambio che questo accumula valore, secondo modalità differenti rispetto a quelli dei prodotti tradizionali. Secondo Rifkin, la circolazione di prodotti e software open source prelude alla costruzione di comunità produttive. I mercati digitali sono creati dalle comunità.

La filosofia open source si rivela particolarmente utile anche per contribuire a colmare il digital divide. Se infatti è vero che un software libero non può dare accessi alla Rete alle persone che non ce l'hanno, è altrettanto vero che aiuta a fare una più completa esperienza della Rete le persone che non possono permettersi l'acquisto di software proprietario. Il software libero permette anche di riciclare computer molto datati, aumentandone considerevolmente le prestazioni dando loro una nuova vita con un costo alla portata delle persone più povere. La distribuzione di sistemi operativi come Linux o di pacchetti come LibreOffice aiuta quindi a richiudere la forbice tra info-ricchi e info-poveri, contribuendo a ridurre le disuguaglianze nell'accesso alle tecnologie di rete e dunque, in definitiva, riducendo le disuguaglianze sociali *tout court*, anche laddove queste sono fonte di povertà.

Se in Occidente il digital divide può essere colmato prevalentemente tramite politiche nazionali, per esempio attraverso l'adozione di software open source nelle scuole e nella pubblica amministrazione⁷, a livello mondiale rimane ancora il problema degli standard nazionali da adottare, che sono subordinati a una logica commerciale per quanto riguarda la scelta del software e dell'hardware.

Il problema però non finisce qui, dal momento che a volte il digital divide è dovuto a precise scelte politiche da parte dei casi sovrani, come accade per esempio in Cina, in Iran, a Cuba e in altri paesi.⁸ Il problema deriva dal fatto che tali paesi considerano il controllo dell'accesso alla Rete come una questione di sicurezza nazionale.

⁷Come è stato effettivamente proposto in Italia da Berra e Meo [Berra e Meo 2001].

⁸Si veda a tal proposito il sito www.rsfsf.org.

1.4 Società della conoscenza e *media literacy*

Abbiamo visto che Internet, oggi, è importante poiché è uno dei luoghi principali in cui avviene il dialogo sociale, l'arena pubblica più vasta presente oggi. Nuove pratiche, nuovi attori e dinamiche di potere rendono il web sociale uno spazio altamente dinamico e di difficile interpretazione. Siamo di fronte a una comunità, quella della Rete, che attraverso le pratiche del web 2.0, lavora e organizza attività gratuitamente e in modo spontaneo, ottenendo in cambio un nuovo senso di appartenenza e di identità che si basa – e adotta come moneta di scambio – l'informazione e la conoscenza. Innovazione tecnologica e innovazione sociale si intrecciano attraverso la condivisione di informazioni.

Questo fa sorgere una serie di domande, che tenteremo di affrontare in quest'ultima parte del capitolo:

- Con quali visioni, approcci e metodi è possibile studiare il tema della conoscenza e delle reti attraverso cui essa fluisce?
- Quali sono le dinamiche con cui si crea e si condivide la conoscenza all'interno della Rete?
- In che modo avvengono i processi di oggettivazione e i processi di personalizzazione della conoscenza?

1.4.1 Gli spazi della Rete tra socialità online e offline

Se da un punto di vista puramente tecnico Internet è un insieme di macrosistemi tecnologici, fin dai primi anni della sua diffusione essa è stata descritta in termini essenzialmente spaziali. La dimensione spaziale della Rete non riguarda però solamente la sua struttura e la sua architettura, ma anche – e soprattutto – l'esperienza che se ne fa. Basti pensare alla metafora del *cyberspace*, che durante gli anni Novanta diventa di

fatto un termine alternativo a Internet. Anche le metafore della “navigazione”, dei “siti” ecc. contribuirono a plasmare la descrizione e la percezione pubblica della Rete.

Negli stessi anni comincia dunque ad affermarsi una visione di Internet come un insieme di luoghi virtuali: biblioteca virtuale, centro commerciale virtuale, piazza virtuale ecc. Accanto alla dimensione spaziale, emerge la dimensione virtuale di Internet. Si parla di “realtà virtuale”, ma anche di “comunità virtuali” [Rheingold 1994] e di “identità virtuali” [Rheingold 1991]. Si è continuato a pensare a Internet come una sorta di “altrove” virtuale opposto allo spazio fisico della “vita reale” fino all’avvento del web 2.0, quando in ambito accademico si è preferito passare a una contrapposizione tra *online* e *offline*. Questa nomenclatura rende conto del fatto che ciò che avviene in Rete è “reale” da un punto di vista socio-culturale, e pone l’accento sul fatto che le tecnologie in una società della conoscenza *networked* le tecnologie rappresentano nel loro complesso degli abilitatori a nuove forme di socialità.

Ma in che modo gli umani “stanno insieme” in Rete e, di conseguenza, in una newtork society all’epoca del web 2.0? Secondo Hampton [Hampton 2004], le reti sociali online differiscono da quelle offline in quanto non assumono la forma della comunità quanto piuttosto come reti io-centrate intorno a soggettività individuali. Dalla società del “branco”, grazie alle tecnologie digitali è avvenuto uno *shift* verso quella che Elias chiamava *società degli individui* [Elias 1987]. Scrive Castells [Castells 2002]: “Non è Internet a creare un modello di individualismo in Rete, ma è lo sviluppo di Internet a formare un supporto materiale adeguato per la diffusione dell’individualismo in Rete come forma dominante di socialità”. Nell’individualismo in Rete cui fa riferimento Castells, l’individuo connette diverse regioni della Rete. Esso è quanto mai attivo e responsabile, perché a lui viene “attribuita la responsabilità di attivare, selettivamente, specifiche porzioni di network, specifici segmenti di interazione” [Comunello 2010]. In questo senso, le relazioni abilitate all’interno dello spazio sociale dei SNS sono caratterizzate da una forte componente

di orizzontalità, che sembra esserne il vero tratto caratteristico, mentre nelle comunità offline l'orizzontalità, pur certamente possibile e di fatto presente, non sembra esserne condizione necessaria.

Di fatto, le relazioni che i soggetti instaurano e curano sono sempre più raramente “pure” (100% online o 100% offline): si tratta sempre più spesso di relazioni ibride online-offline. L'esempio classico è fornito dagli stessi SNS, in cui gli utenti estendono e/o rafforzano legami pre-esistenti che erano nati offline. Gli utenti della Rete attraversano senza soluzione di continuità, in maniera fluida e liquida, i territori dell'online e quelli dell'offline, tra i quali non esiste di fatto più alcun confine riconoscibile. Ecco che lo “spazio” di Internet non è più solamente spazio sociale ma si configura come un vero e proprio “luogo antropologico” [Giaccardi 2010].

1.4.2 Internet come pratica sociale: le comunità di pratica

Con la sua struttura ipertestuale e reticolare, la comunicazione nel web 2.0 non può essere descritta dal classico modello lineare sequenziale inizialmente proposto da Shannon [Shannon 1948] (costituito da emittente, messaggio, canale e ricevente); occorre un modello topologico che renda conto della complessità delle relazioni e delle interazioni rese possibili dalle tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione.

Il modello tecnologico non può essere lineare e sequenziale perché la comunicazione in Rete, soprattutto nei siti di social network, non avviene solitamente secondo uno schema uno-a-uno o uno-a-molti, ma secondo uno schema multi-a-molti. Questo riflette essenzialmente la struttura a nodi del web. In altre parole, la dimensione temporale della comunicazione viene frammentata e dilazionata a tal punto che in Rete non sia la esperienza della comunicazione come qualcosa che avviene soprattutto nel tempo, come accade invece per esempio durante una telefonata.

Anche quando si può stabilire il momento esatto in cui un'informazione viene introdotta

nel processo di comunicazione in Rete, tale informazione non si diffonde seguendo una sequenza di passaggi prestabiliti e ordinati. Questo è vero in generale per la comunicazione tra esseri umani, ma è particolarmente evidente nei contesti online. Qui, per esempio, un destinatario può non essere semplicemente tale, in quanto può rilanciare a sua volta l'informazione (per esempio attraverso la pratica della condivisione, che parte integrante della dinamica dei SNS), modificandola oppure commentandola oppure abbinandola ad altre informazioni che ne alterino il contesto e il contenuto semantico. In questo modo si abbatte il confine tra emittente e ricevente.

Se la dimensione temporale si dissolve, dall'altro lato quella spaziale viene enormemente potenziata, soprattutto perché è profondamente integrata nella struttura ipertestuale che caratterizza il web, oltre che nel concetto stesso di rete intesa come insieme di nodi interconnessi. La quasi totalità delle interfacce grafiche attraverso le quali si praticano le più varie forme di comunicazione online sfruttano più o meno consapevolmente le metafore spaziali intrinseche negli ipertesti e nell'idea di network. La comunicazione nel web 2.0 viene esperita come una pratica che avviene nello spazio più di quanto non avvenga nel tempo, e questo rende necessario l'abbandono del modello lineare a favore di un modello topologico.

La metafora spaziale predispone il web a diventare un vero e proprio *ambiente* in cui, oltre che comunicare, si può soggiornare, trovare intrattenimento, adoperare servizi, svolgere commissioni ecc. Nel web, insomma, "si sta". E poiché il web ha una dimensione globale e collettiva, quasi mai nel web 2.0 si sta soli. L'ambiente della rete, con il fiorire dei media sociali, si è rivelato una "nicchia ecologica" adatta alla nascita e all'evoluzione di comunità delocalizzate e trasversali che interagiscono attraverso pratiche peculiari.

Abbiamo visto, in questo senso, che la Rete si afferma non solo come architettura logica e tecnologica ma soprattutto come modello di organizzazione sociale, all'interno del quale emerge il ruolo delle cosiddette *comunità di scelta*. Queste sono costituite da reti di

legami selettivi stabiliti sulla base degli interessi, dei valori e delle necessità dell'individuo. Solitamente, si tratta di comunità tra pari, come nel caso, per un adolescente, degli amici, dei compagni di classe e dei coetanei che frequenta. Le comunità di scelta possono riflettere dei legami offline pre-esistenti oppure essere attivate direttamente dall'ambiente del web 2.0. In quest'ottica, la network società può essere pensata come il risultato a livello globale dell'affermarsi di queste nuove pratiche di socialità che hanno in larga parte un carattere locale.

Oltre alle comunità di scelta, i SNS hanno reso possibile uno sviluppo crescente delle *comunità di pratica* [Wenger 2006], i cui legami sono fondati sulla comune volontà di raggiungere obiettivi condivisi o di trovare soluzioni a problemi sentiti dall'intera comunità. Come le comunità di scelta, le comunità di pratica nascono generalmente in maniera spontanea e sono autogestite. Sono particolarmente adatte a favorire processi di identificazione, soprattutto perché estendono in un ambiente online gli spazi in cui è possibile esprimere ed esercitare il senso di appartenenza a un contesto geografico, etnico, culturale o sociale pre-esistente offline.

Un esempio di comunità di pratica rilevante ai fini di questa tesi è rappresentato dalle *social street*. Come è spiegato nel sito di Social Street Italia, "l'obiettivo del Social Street è quello di socializzare con i vicini della propria strada di residenza al fine di instaurare un legame, condividere necessità, scambiarsi professionalità, conoscenze, portare avanti progetti collettivi di interesse comune e trarre quindi tutti i benefici derivanti da una maggiore interazione sociale". Arrivato in Italia nel 2013, il fenomeno delle social street opera attualmente sulla piattaforma di Facebook. Pertanto, le social street si configurano pienamente come comunità di pratica basate sul web. Questo e altri fenomeni analoghi⁹ portano alla luce un aumento generale della consapevolezza dell'importanza del luogo e della comunità come arena in cui le persone conducono la loro vita.

⁹Si pensi per esempio alle comunità di immigrati che cercano la coesione interna e l'integrazione nel contesto di appartenenza attraverso modalità simili a quelle impiegate nelle social street.

Le comunità di pratica favoriscono l'apprendimento, la costruzione di *know-how* e lo sviluppo di un bagaglio di risorse utili ad affrontare situazioni pratiche e accrescere il senso di identità attraverso la partecipazione. In questo ambiente si plasmano stili di azione, ma anche di pensiero e di interpretazione del reale; si struttura un linguaggio comune e modalità di estrinsecazione condivise. Le comunità di pratica rappresentano uno strumento di libertà nella misura in cui garantiscono la possibilità di espressione e di accettazione reciproca. La loro dimensione sociale e talvolta politica è confermata dal fatto che, sempre più spesso, governi nazionali e locali riconoscono la necessità di lavorare a contatto con comunità locali per negoziare soluzioni politiche rilevanti da sviluppare e adottare.

1.4.3 Un artefatto socio-tecnico: le reti wireless comunitarie

La trattazione svolta finora ha messo in luce le caratteristiche che rendono le ICT e il web 2.0 elementi fondamentali per lo sviluppo di una cultura sociale basata su nuovi valori. Gli esempi delle primavere arabe, delle elezioni in Iran del 2009, delle proteste in Turchia e in Ucraina hanno testato alla prova dei fatti le potenzialità della Rete come strumento di libertà in condizioni di forte tensione sociale. Gli esiti sono complessi: se da un lato la Rete è stata cruciale per la mobilitazione popolare, dall'altro è stata anche uno strumento di controllo, repressione e censura da parte dei regimi.

Nella realtà, il mito di Internet come ambiente di libertà si scontra nella realtà anche con il fatto che è sostanzialmente gestita da un oligopolio di enormi aziende private, con massicce interferenze da parte dei governi¹⁰. Inoltre, il principio della cosiddetta *net neutrality* (secondo cui il traffico digitale deve poter scorrere liberamente in tutte le direzioni indipendentemente dai contenuti, senza canali privilegiati o rallentati) è violato molto spesso eucommission.

¹⁰Si veda lo scandalo del "Datagate" portato al pubblico nel 2013 da Edward Snowden.

Il fattore che impedisce alla Rete di identificarsi oltre un certo limite con il sogno orizzontale e paritario che immaginavano i tecno-utopisti degli anni Novanta è la presenza quasi sistematica di intermediari gestiti da aziende private. Sebbene la struttura della Rete sia sostanzialmente decentralizzata, a livello di *policy* globale si è deciso di organizzarla in modo che per la vasta maggioranza dei nodi il traffico in entrata (*download*) sia molto più veloci di quello in uscita (*upload*). Questo fa sì che ai fini di una comunicazione più rapida tra i nodi sia necessaria la presenza di intermediari (i cosiddetti *cloud*) che minimizzino il numero di upload. In questo modo, al singolo nodo converrà usufruire dei servizi di cloud per trasmettere dati ad altri nodi.

Questa scelta è stata fatta per favorire un preciso modello di business basato sulla centralizzazione dei servizi: chi controlla il passaggio, chiede il dazio a chi ha bisogno di usarlo. Questo modello fiorisce però a scapito della libertà complessiva del sistema. È inevitabile, infatti, che i cloud condizionino i comportamenti e le pratiche di interazione degli utenti, ed è senz'altro possibile che la privacy di questi ultimi possa essere limitata oppure apertamente violata dai cloud. Nulla, nella struttura fisica e logica della rete, impedirebbe invece di implementare modelli di business basati sul P2P e su algoritmi ottimizzati per far interagire i nodi della Rete (e quindi le persone fisiche) direttamente tra loro.

Le *Wireless Community Network* (WCN), ovvero le reti wireless comunitarie, si sono affermate in questo contesto verso la fine degli anni Novanta per evadere queste logiche e rimettere al centro la necessità di libertà individuali per i membri di una rete digitale. Le WCN sono sostanzialmente delle “piccole Internet”, che si estendono generalmente da una dimensione cittadina fino a una dimensione regionale o trans-regionale.¹¹ Si tratta di

¹¹Di seguito alcuni tra gli esempi più celebri e meglio riusciti di WCN:

- *Guifi network* (www.guifi.net), nata a Barcellona ed estesa soprattutto in Catalogna ma con utenti in tutta la Spagna, per un totale di oltre 26 000 nodi;
- *Athens Wireless Metropolitan Network* (www.awmn.net), fondata nella capitale greca nel 2002 e che attualmente conta circa 2000 nodi;

reti wireless create dai cittadini e organizzate non secondo la consueta topologia “a stella” (in cui i nodi non sono collegati tra loro ma a un nodo centrale che funge da *access point*) bensì secondo una topologia *mesh*, ovvero a maglia, in cui i nodi sono interconnessi e non esiste un nodo centrale da cui dipendono tutti gli altri.

I collegamenti tra i nodi vengono effettuati tramite antenne che i membri della WCN montano tipicamente sul tetto dei loro edifici; più nodi sono “visibili” da un’antenna, più connessioni quel nodo potrà stabilire. Poiché in una rete che conta centinaia o migliaia di nodi è nella pratica impossibile che ogni nodo sia connesso con tutti gli altri, le WCN si configurano come reti mesh *multi-hop*, in cui ogni coppia di nodi non direttamente connessi può comunicare tramite altri nodi a cui sono entrambi connessi. Questo tipo di organizzazione possiede alcune notevoli caratteristiche:

- le WCN non necessitano di pianificazione, in quanto l’ingresso di un nuovo nodo avviene semplicemente collegandolo con almeno uno degli altri nodi;
- le WCN sono auto-organizzanti, perché un cambiamento locale nella rete non comporta interventi esterni a livello della rete nel suo complesso;
- le WCN sono resilienti, dal momento che essendo decentralizzate resistono al fallimento di alcuni nodi e permettono di praticare percorsi alternativi per il trasferimento dei dati.

Tramite una WCN, un insieme di persone può trasformarsi in una comunità, e questo è il motivo che le rende così importanti. In questa comunità si possono installare servizi online su server raggiungibili da tutti i membri: servizi di telefonia, chat, file sharing, social networking ecc. Non c’è alcun passaggio attraverso intermediari e il tutto è organizzato e gestito direttamente dai membri della comunità su base volontaristica. Le

• *NINUX* (<http://wiki.ninux.org>), la più diffusa in Italia, nata a Roma nel 2001 e dotata di diverse sottoreti in svariate città italiane per un totale di circa 300 nodi.

WCN sono insomma esempi di reti paritarie, orizzontali e decentralizzate, più di quanto non lo sia Internet stessa. Le WCN erano nate inizialmente come sostituto dell'ultimo miglio nelle situazioni di *digital divide*, perché consentono a un membro della rete di condividere con tutti gli altri la sua connessione a Internet con velocità molto elevate. Ma nell'arco di qualche anno queste comunità hanno cominciato a diventare autonome, e ad assumere valenza sociale, dal momento che l'assenza di strutture gerarchiche e piramidali rappresenta di per sé un modello di cittadinanza "ideale" difficile da trovare altrove. Si sviluppano così dei principi e degli ideali guida implicitamente accettati da tutti i membri delle WCN, che prendono la forma di un "contratto sociale", il più diffuso dei quali è chiamato *pico peering agreement* e consta di cinque punti essenziali:

- transito libero;
- non interferenza;
- comunicazione aperta;
- *best effort*;
- servizio non garantito.

Il fatto che i primi quattro punti dell'*agreement* suonino come un vero e proprio manifesto ideologico dimostra che l'aspetto fondamentale delle WCN non è la struttura tecnologica abilitante, ma la comunità di persone che si crea attorno a questa tecnologia e, soprattutto, al sistema di valori che viene "attivato" da essa: paritarietà, neutralità, libertà di accesso, libertà di espressione, condivisione, *openness* (software liberi, licenze aperte ecc.).

Maccari e Bailoni [Maccari e Bailoni 2015] mettono in evidenza il ruolo fondamentale della fiducia come collante di una WCN: "Quando un utente entra in una rete comunitaria di solito non lo fa con lo scopo di trarne un beneficio diretto, quale ad esempio risparmiare il costo sulla propria connessione ADSL utilizzando quella condivisa da altri. Anche se

questo può in definitiva succedere, entrare nella rete richiede partecipazione ed interesse e quindi una motivazione che deve andare oltre il solo risparmio economico. Entrare in una rete comunitaria significa soprattutto entrare in una comunità di persone e spesso le reti comunitarie cercano di marcare la differenza in modo netto rispetto ad un ISP commerciale. In questo contesto, non ci si aspetta che le persone all'interno della rete lavorino attivamente in direzione contraria ai principi della rete stessa”.

Partecipare a una comunità basata su WCN significa di fatto aderire a un sistema di ideali che, nell'ottica del cosiddetto *mediattivismo* digitale, promuove una maggiore consapevolezza delle problematiche legate alle ICT. Per esempio, Shaffer [Shaffer 2011] fa notare che un numero rilevante di persone che fanno parte di una WCN dichiara che il suo coinvolgimento nelle politiche locali è aumentato in seguito al suo ingresso nella rete comunitaria.

In conclusione, le WCN rappresentano un efficace strumento digitale di partecipazione democratica e un interessante banco di sperimentazione delle pratiche di innovazione tecnologica e scientifica “dal basso” praticata dagli utenti finali e finalizzata, nel suo senso più ampio, a un processo di costruzione di una *società in rete* [Couldry 2012]. Strumenti come le WCN sono – e saranno anche nel prossimo futuro – importanti per aggregare comunità online in grado di agire sul loro territorio di appartenenza.

Il modello della società postmoderna, definita da Bauman "liquida", non è solo la società della fluidità e dell'indeterminatezza; è anche il luogo di produzione di rifiuti e di "esseri umani di scarto", dunque persone private dei loro modi e mezzi di sopravvivenza. La modernità, in quanto progettazione delle forme della comunità umana, è anche luogo scarti umani, che non riescono a inserirsi e integrarsi, una società dove le situazioni in cui agiscono le persone, evolvono più velocemente della capacità di consolidare azioni e abitudini. Bauman, nel libro "Vite di scarto", descrive la comunità come luogo di progettazione cosciente e consapevole, in uno spazio extraterritoriale, una zona di libera politica che sfugge al controllo delle leggi nazionali. Ciò che manca è quel senso di sicurezza, elemento fondamentale per una vita felice, ma che è difficile trovare nella società di oggi. Il tentativo di realizzare una vita sicura sembra sfuggire e quello di riuscire a realizzare una collettività amica, sembrerebbe di sacrificare libertà e autonomia. Ma è proprio vero? Una riflessione del genere rimanda alla definizione del concetto di comunità. La voglia di comunità è il nuovo motore, e Bauman descrive quanto questa voglia sia cresciuta in modo proporzionale a quel senso di incertezza che genera smarrimento, alla solitudine e a quella paura che governano la società liquida. Il cittadino globale sembra incapace di trovare quei punti di riferimento che Bauman vede in una comunità, in fondo, illusoria. La comunità, secondo Bauman, consuma e annienta la

libertà dei cittadini e alimenta la sfiducia, chiudendoli in una "gabbia di ricatti". La tendenza è quella di ricreare comunità flessibili e "a tempo", che si possano disfare e smontare facilmente. Ma quali sono gli effetti che la globalizzazione, caratteristica ormai strutturale, delle società moderne, produce sulla città e sulla comunità? Nella società dei flussi si assiste a quella che Rosa Hartmut definisce "alienazione dello spazio", che consiste nel non-riconoscimento della prossimità di un luogo in nome di quella simultaneità, caratteristica della società interconnessa, che produce incertezza e paura. Queste ultime si intensificano quando l'agire del singolo e della società si allontanano da un orizzonte di senso, verso il quale si sarebbe dovuto tentare di dirigere un futuro possibile. In questo scenario la ricerca di un "agire dotato di senso", costituisce il motore per l'individuo di ritrovare la comunità.

2.1 Introduzione al concetto di comunità

Il concetto di comunità ha origini antiche che evocano generalmente le piccole comunità di villaggio e di cultura tradizionale. Numerose sono le accezioni in diversi ambiti di studio: in ecologia, per esempio, il termine indica "l'insieme degli organismi che condividono uno stesso ecosistema, geograficamente limitato e interagiscono al suo interno". Nel linguaggio attuale, pur riferendosi a un ambiente civilizzato, il concetto di comunità mantiene la stessa connotazione: indica, cioè, "una struttura organizzativa sociale, un gruppo di persone che condividono interessi, norme, valori, una storia comune e che agiscono in funzione del raggiungimento di obiettivi partecipati"¹. Alla base vi è solitamente la condivisione di un sistema di significati, spesso determinato dalla sola lingua comune, ma evidentemente associato a un'ideologia, e riconosciuto nelle pratiche quotidiane. Tutto questo sempre all'interno di un ambiente geografico limitato: un villaggio, un quartiere e

¹Wikipedia

in una famiglia. Tradizionalmente era la condivisione di uno stesso ambiente fisico² e la presenza di determinate dinamiche relazionali a favorire la nascita di una comunità e a incidere sul suo consolidamento. Spesso le persone si riuniscono formando una comunità di luogo perché sono legate alla storia della propria famiglia, alla ricerca di una sicurezza e di un conforto fondato sulle origini, perciò si riconoscono in un modo di parlare, di condividere costumi e tradizioni, come a volersi riconoscere attraverso una serie di simboli. La sociologia classica ha dibattuto a lungo sul significato del concetto di comunità in relazione a una dimensione sociale più ampia, qual è la società. Tönnies, studioso cardine della sociologia classica, indica, in termini di relazioni, una netta distinzione tra la comunità, caratterizzata dai rapporti familiari, di vicinato, di amicizia e la società. Nel primo caso si tratta di rapporti che non perseguono uno scopo determinato, ma che sono fini a sé stessi e si alimentano reciprocamente. Se la società è concepita come un aggregato di parti più o meno definite, paragonabile a una macchina, la comunità³ secondo la concezione di Tönnies, è più simile a un organismo vivente, le cui parti sono intrinsecamente connesse in una relazione profonda. La dicotomia comunità/società (Gemeinschaft/Gesellschaft) lascia dunque emergere, in quest'ottica, una concezione giusnaturalistica e volontaristica della società. Lo stato è paragonabile a un meccanismo che funziona come un orologio in cui l'uomo, che inizialmente vive secondo natura, decide di costruire e obbedire a leggi che regolano il comportamento nella società, ponendo un limite alla libertà naturale per poter vivere in tranquillità. La cornice razionalistica delineata da Tönnies inserisce comunità e società, all'interno di un processo dialettico in cui concetti come legami e separazione, trovano un loro equilibrio nella misura in cui contribuiscono al cambiamento sociale.

²Parsons introduce il concetto di comunità per indicare quel tipo di collettività "i cui membri condividono un'area territoriale come base di operazioni per le attività giornaliere", *The social system* pag. 97

³"ogni convivenza confidenziale, intima, esclusiva (...) viene intesa come vita in comunità; la società è invece il pubblico, il mondo. In comunità con i suoi una persona si trova dalla nascita legata a essi nel bene e nel male, mentre si va in società come in terra straniera" (Tönnies 1887; trad.it., pp45-46)

2.1.1 Coscienza collettiva e Immaginazione sociologica

La capacità di riflettere su sé stessi, di sentire l'altro e di andare oltre il proprio ambiente e la società, costituendo un apparato di "comprensione pubblica" e di "coscienza collettiva", è ciò che W.Mills definisce "Immaginazione sociologica". Un atteggiamento mentale⁴ in grado di collegare le esperienze individuali con le relazioni sociali attraverso l'intersezione di storia, biografia e strutture sociali, portano a riflettere sul senso e sulle origini del concetto di comunità. "Solo la profonda comprensione, la consapevolezza del senso storico dell'esperienza, riflessa nei vari aspetti e significati della vita intima e delle attività esteriori; la capacità di afferrare quelle trasformazioni che avvengono nell'intimo e nelle relazioni con gli altri, mossi dal bisogno di comprendere il senso sociale dell'individuo, che nasce l'immaginazione sociologica"⁵. Il mondo simbolico nel quale Mills invita a immergersi è fatto di intersezioni tra individui e società, oltre che dei significati che rendono la società una società della conoscenza e dell'innovazione. Legami e relazioni si consolidano grazie alla capacità di un comprendere, un "sentire comune" che li aggrega e li accompagna fino a culminare nell'empatia; attraverso un atto mentale si assiste al passaggio verso una consapevolezza dell'esistenza dell'altro⁶. Questo atteggiamento favorisce una maggiore consapevolezza di sé e mette il singolo individuo nelle condizioni di percepire ciò che sta al di fuori del suo ambiente, per comprendere la struttura organizzativa della società. Entrare in empatia significa accedere a una condizione di crescita, alla consapevolezza di un con-vivere, in un preciso contesto. «Le attività cognitive si colorano emotivamente, le emozioni sviluppano un'intenzionalità verso ciò che sta fuori dell'io, che le rende modulabili e dotate di effetti di conoscenza e di guida dell'agire⁷» L'empatia è un «rendersi conto» di un orizzonte di senso dell'esistenza; educa

⁴"L'immaginazione sociologica"

⁵"L'immaginazione sociologica"

⁶Laura Boella, *Sentire l'altro. Conoscere e praticare l'empatia*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006

⁷p.22

«a vedere e a interpretare i segni preparatori del bisogno di cambiamento nella vita quotidiana [...]»⁸. Educa alla condivisione di un insieme di rappresentazioni, norme e valori (Durkheim) che regolano l'interazione e il comportamento degli individui stessi, costituendosi come coscienza collettiva, sulla quale è orientata la produzione materiale e intellettuale di una società o di una comunità.

2.1.2 La dimensione storico sociale

Sebbene la concezione di Tönnies abbia esercitato un profondo influsso, i sociologi successivi, primi fra tutti Max Weber e Talcott Parsons, hanno contribuito a ridurre la forte contrapposizione tra comunità e società, sul piano dei valori e su quello storico-sociale. Nelle società moderne le relazioni di tipo sociale sono più estese, grazie allo sviluppo delle tecnologie che hanno modificato e accelerato i sistemi di comunicazione. Diversamente, le relazioni di tipo comunitario si realizzano, in genere, in ambiti locali e sono caratterizzate da una maggiore coesione. Il territorio di una comunità, indica generalmente il luogo di nascita, ma, nell'ottica di una società dei flussi, ciò che occorre maggiormente è ridisegnare i confini della comunità, che non sono necessariamente fisici, ma che tendono sempre più a varcare la soglia dello spazio e del tempo che si sono contratti a causa della velocità con cui viaggiano le informazioni⁹ Weber, su ispirazione di Marx, elaborò una teoria della stratificazione sociale a più dimensioni e i cui principi fondamentali di aggregazione delle classi erano l'economia, la cultura e la politica. Gli individui si aggregano non solo per aspetti economici, ma anche per aspetti culturali politici e psicologici, in base allo stile di vita che costituisce maggior fonte di prestigio. Weber colloca il concetto di comunità a livello delle relazioni sociali¹⁰ in cui emerge

⁸pp.74-75

⁹Si tenga presente la concezione dello spazio e dei confini sostenuta da Simmel e che si affronterà più avanti

¹⁰Per relazione sociale Weber intende "un comportamento di più individui instaurato reciprocamente secondo il suo contenuto di senso, e orientato in conformità" (Weber 1922; trad. it., vol. 1, p. 23).

una dimensione ermeneutica della sociologia che attribuisce valore alle azioni umane, un "agire dotato di senso". Si può, infatti, parlare di comunità "se, e nella misura in cui, la disposizione dell'agire sociale poggia [...] su una comune appartenenza, soggettivamente sentita (affettiva o tradizionale) degli individui che ad essa partecipano". Il legame con Durkheim è evidente; egli infatti, più di ogni altro, ha insistito sulla necessità di considerare i rapporti fra le forme sociali che si succedono, piuttosto che la loro semplice opposizione e ricercare lo spazio delle forme sociali precedenti in quelle più evolute; più in generale, ha ribadito che non può esistere una società senza legami e premesse di ordine morale. Il termine comunità riacquista il suo significato 'ideale', quello cioè di una forma di vita nella quale l'elemento collettivo prevale su quello individuale, l'atteggiamento solidale su quello egoistico. Non è un caso che il termine comunità richiami alla mente anche le comunità terapeutiche e alcune comunità o ordini religiosi (le comunità cattolica, ebraica, islamica, buddista) così come quelle legate al territorio (per es. le comunità montane che si riconoscono nella condivisione di un destino resiliente), alla professione (le comunità scientifica, medica, scolastica), alla lingua (la comunità ladina in Italia), all'economia (prima dell'Unione europea esisteva la Comunità economica europea), alla politica (la comunità statale). Giddens, uno dei più importanti sociologi moderni, critica l'approccio Durkheimiano e l'irriducibilità della società agli individui e ripropone la sociologia interpretativa Weberiana che si sofferma sui motivi e gli stimoli delle azioni individuali. Giddens, diversamente da Weber, non punta l'attenzione solo sull'individuo come unità centrale di analisi¹¹, bensì afferma l'importanza dell'interazione tra individuo e realtà collettiva. Il punto centrale di Giddens è che le azioni individuali sono limitate dalle strutture¹² ma sono anche le portatrici del cambiamento sociale. Le strutture impongono vincoli sulle azioni ma allo stesso tempo le rendono possibili, attribuendo un collegamento tra azione e struttura. Weber interpreta il cambiamento sociale come

¹¹L'unità di analisi è la pratica sociale che dà forma al mondo sociale che comprende.

¹²Le strutture sono l'insieme di regole e risorse che gli attori mettono in campo nelle pratiche che producono la società stessa

processo di razionalizzazione del quale individua sei principi:

1. Il disincantamento e intellettualizzazione del mondo,
2. La nascita di un'etica della condotta di vita razionale
3. La crescente importanza del sapere tecnico
4. La matematizzazione dei fenomeni,
5. Il principio della dimostrazione e dell'esperimento razionali (laboratorio moderno),
6. Una chimica razionale e una dottrina dello stato e una dottrina giuridica fondati su

concetti e principi astratti.

Diverso è l'approccio funzionalista di teorici quali R. Merton e P. Levy (in realtà macro funzionalisti), entrambi allievi di Parsons. «La principale necessità funzionale che spiega la presenza universale della stratificazione è precisamente l'esigenza sentita da ogni società di collocare e motivare gli individui nella struttura sociale»¹³.

Come Durkheim e Parsons, Merton si preoccupa di capire se le strutture sociali sono bene integrate, attraverso l'osservazione e l'analisi di dati che influiscono sulle macrostrutture della società; a differenza di Parsons, Merton introduce un elemento della sociologia del conflitto che evidenzia una discontinuità tra scopi culturali e mezzi legittimi per raggiungerli (teoria della devianza) portando così a una frammentazione della società.

2.2 La crisi del concetto di comunità: una questione di confini, ma non solo

A distanza di decenni e con la nascita delle nuove tecnologie e l'accesso al web si assiste a un importante cambiamento a livello della comunicazione e delle relazioni:

¹³In Sapere.it alla voce "La teoria funzionalista"

2 Comunità

1. L'individuo sperimenta una perdita dell'identità che diventa sempre più radicata nella vita societaria, a scapito di quella comunitaria¹⁴

2. L'economia nascosta, non di mercato, segnala la sopravvivenza nella società moderna del principio di reciprocità.

3. La fiducia è il requisito che rende possibili relazioni e strutture sociali. "Si costituisce così una problematica dell'identità, che sostanzialmente riguarda:

- i modi in cui gli individui definiscono la propria situazione e si collocano all'interno di un campo simbolico, tracciando dei confini;
- come essi stabiliscono modi di selezionare e ordinare le proprie preferenze;
- come mantengono nel tempo i confini e le differenze fra sé e il mondo, trovando il senso della continuità del proprio essere sociale."¹⁵

Si tratta di processi che possono riguardare aspetti individuali o collettivi: "il concetto di comunità, infatti, esclude per definizione che l'individuo possa porsi in modo autonomo rispetto al tutto organico del quale fa parte. Ciò significa, a rigore, che non si è perduta nessuna identità, perché la condizione esistenziale precedente, evocata dal concetto di comunità, per essere descritta non ha bisogno del concetto di identità".

La questione dei confini rientra in quella concezione simmelliana, secondo cui lo spazio è "un'attività dell'anima", in quanto forma a priori che dà forma alle relazioni sociali, tenendo conto di alcune caratteristiche date: esclusività, esistenza di confini, fissazione, vicinanza e lontananza, mobilità, sono i modi attraverso i quali le relazioni prendono forma e si consolidano. L'ambito di una città non termina con i suoi confini, ma si estende oltre il territorio geografico espandendosi in onde concentriche e "l'essenza più significativa della metropoli sta in questa grandezza funzionale che trascende le sue frontiere fisiche, come un uomo non si esaurisce nei confini del suo corpo"¹⁶. Il concetto di confine è una cornice che ritaglia la realtà per dare senso all'esperienza che racchiude e interpretare

¹⁴Si pensi alla teoria dell'identità come corpo per Bourdieu e alle identità fluide secondo Bauman

¹⁵Bagnasco *Tracce di comunità*

¹⁶La Metropoli e la vita dello spirito, Simmel, p.50

gli avvenimenti. Dunque il confine, non è un vero oggetto spaziale, bensì è un fatto sociologico, che mette in evidenza una sorta di linea di demarcazione che regola le relazioni tra gli individui, definendone le appartenenze. Il terzo significato sociologico è dato dalla fissazione, cioè al modo in cui le forme delle relazioni trovano un punto di riferimento nello spazio. Anche la vicinanza, ha un significato che esula dallo spazio fisico. La vicinanza è, in questo caso, lo spazio della percezione che ne evidenzia il carattere più sensibile. È un entrare in relazione in un modo che è mediato dalla sensorialità. Così come la distanza è data da un atteggiamento di allontanamento che produce processi intellettuali che, di per sé, si interpongono tra gli uomini Durkheim, come Simmel, avverte la perdita dell'identità dell'individuo in una società, caratterizzata da una forte coscienza collettiva e che perciò lascia poco spazio al singolo.

2.3 Comunità di interesse

Gerard Fisher, uno dei maggiori studiosi di Computer Science, ha dedicato gran parte dei suoi lavori a temi quali creatività sociale, culture di partecipazione, computer a supporto degli ambienti di apprendimento collaborativo. Nel suo lavoro¹⁷ invita a riflettere sul concetto di creatività sociale. In particolare, quando si parla di creatività, si è soliti pensare a un'attività, che ha a che fare più con una fervida immaginazione e che porta alla creazione di un'opera d'arte o alla scrittura di testi poetici o fantastici. Ma non è solo questo. Essere creativi significa produrre nuovi contenuti a livello individuale, ma soprattutto in un contesto sociale. Studi sulle pratiche di progettazione quotidiane¹⁸ hanno dimostrato che progettisti e produttori di conoscenza, devono impegnarsi in un continuo lavoro di creatività quotidiana che permette di far fronte alle complessità del vivere quotidiano. Le strategie di "problem solving" sono, di fatto, prodotti di un'attività

¹⁷"External and shareable artifacts as opportunities for social creativity in communities of interest"
G.Fisher

¹⁸Lave e Rogoff, 1984

creativa che affronta la complessità della vita reale. "Il problema della conoscenza deve, alla fine, essere indicato a livello sociale" e "Il luogo della 'verità' e 'conoscenza' sarà un prodotto sociale collettivo, solo imperfettamente rappresentato in una mente qualsiasi ". Quando gruppi di ricerca, architetti e professionisti tutti specializzati, ma provenienti da ambiti disparati si trovano a collaborare, è difficile non incorrere in situazioni di discontinuità, in quanto il rapporto tra i professionisti non è immune a sentimenti di incomprensione. Ciò che in definitiva emerge è che le comunità di interesse possono essere considerate "comunità di comunità", che aggregano più comunità di pratica, diventando una sorta di grande comunità, in cui i collaboratori sono gruppi di cittadini che condividono un interesse che li aggrega. Le comunità di interesse sono definite dal loro comune interesse per la definizione e la risoluzione di un problema di progettazione. Tra gli obiettivi ci sono quello di imparare a comunicare e imparare dagli altri, affinché ci possa essere uno scambio di punti di vista diversi, aggregati su un terreno comune. Un sistema di conoscenza che offre la possibilità di costruire un oggetto da condividere, basandosi su un sistema di interconnessione e interazione. La creatività sociale emerge dunque come "artefatto" ed esplora nuovi problemi che estendono e aumentano il livello di conoscenza condivisa. Fisher riferisce di oggetti che sono il risultato di esteriorizzazioni e che costituiscono la conoscenza condivisa migliorando la comprensione e l'intellegibilità reciproca, quelli che Fisher definisce anche "oggetti di confine"¹⁹. Nella vita di tutti i giorni si ha a che fare con artefatti che ci collegano in diversi modi, ma a cui non apparteniamo. Questi oggetti supportano l'interazione e la collaborazione tra diverse comunità di pratica o tra utenti e ambienti. Inoltre le "repository" costituite da contributi di molte persone, offrono spazi informativi di proprietà delle persone, sostengono la progettazione collaborativa dei sistemi complessi, integrando i numerosi contributi, sistemi aperti in grado di evolversi anche come sistemi di comunicazione e innovazione. È importante essere consapevoli che non possono esistere sistemi del genere con organizzazione totalmente decentrata. La

¹⁹Arias & Fisher,2000

creatività sociale si basa sullo sviluppo di progetti open source²⁰ che hanno sempre un nucleo di "project leader". Un concetto fondamentale, alla base della creatività sociale è l'esternalizzazione di una conoscenza tacita condivisa tra i membri della comunità. Design e progettazione di manufatti, data la natura del loro contesto, spesso si evolvono per lunghi periodi di tempo. La complessità che appartiene a questo tipo di progettazione sta nella necessità di sintetizzare grandi quantità di informazioni e le diverse prospettive di coloro che contribuiscono²¹. Se la comunicazione tra le parti risulta difficile perché di diversa provenienza, allora è necessario riflettere sull'imprescindibilità di un unico linguaggio condiviso, fondamentale per favorire un apprendimento sulla base di storie condivise. Ciò che contribuisce maggiormente alla creazione di un oggetto, un artefatto, è la condivisione di una conoscenza tacita che Kuhn²², aveva intravista, quando un ricercatore diventa scienziato e gestisce tranquillamente un alambicco in laboratorio. La conoscenza tacita del ricercatore emerge nel momento della scoperta²³, come nel momento della giustificazione; momento, quest'ultimo, rivendicato da Kant, secondo cui nessun complesso di regole può prescrivere il modo in cui queste saranno applicate ai casi effettivi. La conoscenza tacita gioca dunque un ruolo decisivo nella produzione della conoscenza scientifica e di artefatti tecnologici e Harry Collins²⁴, nel suo lavoro "Tacit and explicit knowledge" ne fa una trattazione unificata della scienza e della competenza scientifica, sostenendo la fondamentale importanza di un contesto di apprendimento costituito da collettivi umani e non da semplici corpi. Rimanendo in un ambito più

²⁰O'Really, 1999

²¹Communities of interest: learning through the interaction of Multiple Knowledge System - G. Fisher

²²Kuhn 1962, 1963

²³Waismann 1936; Ayer 1959

²⁴Tacit. Collins afferma che "l'esperienza ha insegnato che sono possibili differenti interpretazioni anche delle descrizioni più semplici e chiare. (1983, 88). L'esperienza di cui parla Collins è quella che ha avuto risultati grazie a ricerche quali quella relativa alla diffusione di un nuovo modello di laser dal laboratorio in cui era stato inventato, agli altri. Nel 1974 scoprì che le rappresentazioni del modello realizzato e illustrate nel dettaglio non erano state sufficientemente precise da permettere di riprodurlo, pertanto fu deciso che la cosa più opportuna dovesse essere quella di inviare ricercatori direttamente nel laboratorio dove era stata prodotta l'innovazione. Una volta rientrati nei rispettivi gruppi di ricerca, gli scienziati si mostrarono in grado di replicare l'esperimento, pur non attribuendolo all'esperienza di conoscenza informale che avevano vissuto

prettamente epistemologico, I. Lakatos ²⁵ ammette che il falsificazionismo Popperiano si regge sull'assunto che è necessario il parere del senso comune, per poter decidere quando un asserto base deve essere accettato o a quale delle premesse di una teoria si debba applicare il *modus tollens*. Lakatos, pur articolando in maniera complessa e sofisticata, si schiera in favore di una concezione della scienza come attività pienamente razionale.

2.4 Comunità di pratica

L'espressione "Comunità di pratica" si riferisce generalmente a quei "gruppi di persone che condividono un interesse professionale e collaborano tra di loro, attraverso un processo di interazione alla pari che favorisce lo scambio di competenze e conoscenze"²⁶. In generale, l'attività di una comunità di pratica si svolge in tre fasi principali, di reificazione, partecipazione e negoziazione del significato. La negoziazione del significato di cui parla Wenger è riferita a una serie di processi che si realizzano attraverso una vita di comunità, ma è fatta anche di oggetti, prodotti durante l'attività comune. Il presente lavoro di ricerca si occuperà, in tal senso, di approfondire la comprensione del processo di interazione tra tecnologia e comunità di pratica. Wenger descrive una forte analogia tra la comunità di pratica e gli ambienti di apprendimento virtuali. In entrambe i casi, infatti siamo dinanzi a processi di condivisione che generano un tipo di apprendimento che è creazione di significato, sviluppo di identità e appartenenza a una comunità; un apprendimento che è il risultato di una pratica all'interno di una comunità. La partecipazione è ciò che sta alla base del processo di apprendimento, in cui figure come il progettista, il responsabile scientifico il coordinatore e il leader della comunità gestiscono e animano la comunità di pratica. Si tratta di veri e propri sistemi sociali di apprendimento che si realizzano attraverso la condivisione di conoscenze tacite allo scopo di produrre nuova conoscenza.

²⁵ ...

²⁶Brown e Duguid 1991 *Organisational learning and communities of practice: Toward a Unified view of working, Learning and innovation*. Organisation science 2,1

Pur essendo tacite, sono conoscenze che possono essere più solide di quelle esplicite in quanto, seppur non espresse, appartengono all'esperienza personale. Questo costituisce un valore aggiunto, in quanto contraddistingue le capacità professionali di ciascun individuo della comunità. Ai fini dello scambio di conoscenza tacita è necessaria la presenza di un gruppo che sappia fare squadra, costruendosi quella fiducia che contribuisce a creare un senso di appartenenza. È fondamentale sentirsi accettati e non giudicati, ma anche coinvolti nella relazione collaborativa. Secondo Midoro²⁷ una comunità di pratica è una realtà nata in modo spontaneo, con proprie regole interne che contribuiscono allo sviluppo e all'accrescimento, ma soprattutto è un ambiente di apprendimento. In una comunità di apprendimento, come in una comunità di pratica i membri devono essere mutuamente impegnati. Wenger identifica una serie di elementi rilevanti, al fine di garantire il mutuo impegno: "il lavoro cooperativo", inteso come attività utile alla realizzazione di un prodotto; "diversità e parzialità", come caratteristiche volte a esprimere la varietà della competenze, nonché la suddivisione dei ruoli. Accanto a queste due caratteristiche Wenger ne sottolinea una terza che interessa la "condizione di mutuo impegno tra i membri della comunità". Anche gli ambienti digitali possono essere luoghi di apprendimento e costituire veri e propri motori di innovazione, in risposta alle più diverse esigenze di formazione, attraverso quel processo noto come apprendimento collaborativo. In questo senso dobbiamo pensare a una società della conoscenza che facilita l'accesso alle ICT e a riconoscere alla formazione il compito di educare a un corretto utilizzo delle ICT con un percorso di scoperta delle potenzialità creative. La teoria sociale dell'apprendimento, attraverso cui Wenger presenta le comunità di pratica, incluse quelle online, prospetta uno scenario dinamico in cui gruppi di apprendimento collaborativo (solitamente aziendali ma anche relativi a corsi online) costituiscono un laboratorio creativo di produzione della conoscenza che è frutto di piacere e di dedizione all'attività comune. Maggiore è la

²⁷Dalle comunità di pratica alle comunità di apprendimento virtuali. tecnologie didattiche, 1, 2002, 3-10

motivazione intrinseca all'attività e maggiore sarà lo sviluppo della capacità di pensiero critico. Le comunità, attraverso la scoperta di nuovi ambienti digitali, diventano luoghi in cui è possibile essere attori di trasformazioni. La rete può facilitare modelli di conoscenza attraverso il lavoro di gruppo, l'attività di ricerca, la condivisione di esperienze e obiettivi. Cambia il ruolo del coordinatore della comunità che si ricolloca all'interno di un nuovo paradigma di apprendimento in presenza e a distanza.

Caratteristiche distintive della comunità di pratica²⁸ sono:

1. lo specifico dominio. La comunità di pratica ha un'identità definita dal dominio di interessi e competenze condiviso. L'appartenenza alla comunità di pratica implica un mutuo impegno.

2. La comunità. Nel perseguire l'obiettivo comune, i membri della comunità partecipano a discussioni, costruendo relazioni che permettono di apprendere gli uni dagli altri. In questo senso un sito web non è una comunità di pratica e avere lo stesso lavoro o gli stessi interessi non significa automaticamente essere una comunità di pratica, così come i membri di una comunità di pratica non lavorano necessariamente insieme o nello stesso luogo, quotidianamente

3. La pratica. Una comunità di pratica non è solo una comunità di interessi, bensì è un "luogo" in cui i membri sviluppano un repertorio condiviso di esperienze, storie, modi di affrontare e risolvere problemi, attraverso un'interazione costante, una pratica comune e consapevole²⁹. "Se è vero che l'apprendimento cooperativo è soltanto uno degli infiniti modi di apprendere e la formazione in rete uno dei tanti modi di fare formazione a distanza, è anche vero che l'apprendimento cooperativo provoca profonde trasformazioni nelle identità di chi vi è coinvolto e i sistemi online, su di esso basati, hanno aperto nuove frontiere nel mondo della formazione a distanza". Le comunità di pratica costituiscono un valido modello anche per l'apprendimento che trova fondamento

²⁸Wenger 2002

²⁹Midoro, 2002, p.10

nella teoria sociale secondo cui la produzione della conoscenza è data dalla partecipazione al compimento di un'impresa, con modalità che trovano nella rete uno spazio virtuale di incontro e uno spazio fisico di comunicazione, come substrato necessario³⁰. In generale, l'apprendimento viene visto come un processo che è distaccato dalla pratica, concepito come una fase teorica, tutt'al più esplicativa. Questa concezione, più volte rivisitata alla luce di studi anche in ambito psicopedagogico (basti pensare a Piaget ³¹ e a Vygotskij³²), che vedono l'apprendimento come frutto di un'esperienza situata, ponendo, dunque, in evidenza l'influenza del contesto (Brown, collins e Duguid, 1989) Da qui nascono modelli di cooperazione e condivisione che creano valore. "La pratica è prima di tutto un processo per mezzo del quale possiamo avere esperienza del mondo e del nostro coinvolgimento come significativo... Ciò che realmente conta è il significato che produciamo"³³. L'espressione della cultura sta nel creare significato che deve poter essere negoziabile e comunicabile³⁴. In questo senso la creazione del significato trascende il limite biologico imposto dalla semplice azione. Elemento cardine di un agire che produce significato è proprio quel senso comune caratterizzato dalla psicologia e dalla cultura popolare, un insieme organizzato di rappresentazioni degli eventi che favorisce la visione di possibili modelli di vita. Il racconto e la narrazione consentono la strutturazione dell'esperienza e sono depositarie di un sapere accumulato che altrimenti andrebbe perso. In una comunità come quella online, l'unica azione possibile è quella della narrazione attraverso la quale il sapere viene scambiato, condiviso e creato. Strettamente legate alla narrazione, la collaborazione e la costruzione sociale³⁵ costituiscono le altre due caratteristiche principali della pratica che contribuiscono

³⁰Wenger et al 2002

³¹Piaget asserisce l'importanza, per il bambino di apprendere attraverso l'interazione con gli oggetti che lo circondano. L'adulto deve sapere riconoscere il livello cognitivo e adeguare il suo intervento, attraverso la predisposizione di situazioni che favoriscono un apprendimento autonomo

³²Sottolinea l'importanza dell'apprendimento per imitazione. Il bambino imita l'adulto fino a quando interiorizza conoscenze e comportamenti che solo successivamente sarà in grado di riprodurre in modo autonomo e assumendoli come propri

³³Wenger, 98

³⁴Bruner, *acts of Meaning*, Harvard University Press, London 1990, trad.it. *La ricerca del significato*, Bollati Boringhieri, Torino 1992, p.59

³⁵Berger e Luckman 1966

allo sviluppo dell'identità e alla costruzione di una comunità in cui il significato del reale viene continuamente rinegoziato, dando origine a un'interpretazione della realtà, in cui vive la comunità, che è condivisa. Wenger sottolinea a tal proposito come le comunità di pratica siano "i mattoni costitutivi del sistema sociale di apprendimento, in quanto sono i contenitori sociali delle competenze"³⁶. "Conoscere è quindi manifestare competenze definite in comunità sociali"³⁷. Wenger individua inoltre tre modalità di appartenenza a un sistema sociale di apprendimento:

1. Il coinvolgimento che si concretizza nel fare le cose insieme
2. L'immaginazione: i membri si costruiscono un'immagine di sé e della comunità. Le immagini contribuiscono a formare il senso del sé e a interpretare la propria partecipazione al mondo sociale
3. L'allineamento: le attività dei membri sono coordinate tra loro, così il legame tra comunità di pratica e di apprendimento è dato da individui che condividono pratiche, frutto del loro apprendimento collettivo. Il conoscere non è fine a sé stesso, bensì fa parte di un processo di identificazione, del quale i membri della comunità si appropriano per creare l'identità della comunità, e dunque la comunità stessa. Lo scopo di questa ricerca è indagare come l'utilizzo delle nuove tecnologie abbia prodotto comunità che condividono saperi anche tra persone con poca esperienza e con poca competenza tecnologica in rete. È più difficile condividere coinvolgimento immaginazione e allineamento se non attraverso la comunicazione. Internet, in questo senso sarà strumento di codifica di un linguaggio condiviso che è il vero punto di forza della comunità online. L'interazione in rete avviene dunque prevalentemente tramite il linguaggio. Se da una parte alcuni studiosi sostengono che l'interazione in rete attraverso il linguaggio risulta povera perché non riesce a introdurre il contesto, è altrettanto vero che strumenti come il "Multiple User

³⁶Wenger 2000

³⁷Wenger 2000

Dungeon” (MUD) e il ”MUD Object oriented” (MOO)³⁸ costituiscono ambienti sociali digitali permettono agli utenti di creare mondi digitali e popolarli come in un gioco di ruolo. Alle domande: Quale modo migliore per mettere a punto un sistema di osservazione di una comunità di pratica? Quali eventi è bene osservare? Wenger, in un’intervista, risponde affermando che è necessario e fondamentale ”interagire con i membri ed essere all’interno di una comunità, interagire online, dare un’occhiata a documenti scambiati tra i membri della comunità per poi intervistarli. Osservare è importante tanto quanto interagire, chiedere e stimolare. Per misurare i processi di costruzione della conoscenza è necessario pensare all’intera comunità come un luogo in cui i processi accadono e si sviluppano, condivisione dei framework. È molto importante che le persone raccontino la storia di ciò che è successo nella comunità, di ciò che è emerso di importante per loro, una loro storia. Progettare è difficile e spesso si tratta di progettare solo circostanze, la cui efficacia è data dal livello di coinvolgimento. Una forma di partecipazione alle attività avviene attraverso i forum o i gruppi di discussione, che al momento sembrano essere la soluzione migliore, in quanto gli incontri Face to face sono costosi.

2.4.1 Comunità di intenti

Il tema della comunità di pratica è stato teorizzato da molti esperti e ricercatori, come Wenger³⁹ e Mc Dermott⁴⁰, che però, si sono concentrati prevalentemente in ambito

³⁸MUD e MOO fanno parte dell’evoluzione informatica dei giochi di ruolo. I primi sono i MUD (multiple user dungeon) in cui ogni utente scrive la storia del proprio personaggio e azioni che questo personaggio compie. Gli altri prendono spunto dall’azione e continuano la storia. E’ una specie di racconto fantastico proprio dello stile dungeon, dove si trovano creature impossibili, eroi e storie di magie scritto però da molti utenti i quali aggiungono un ”proprio capitolo e personaggio” alla vicenda. Il MOO (MUD object oriented) è una derivazione del MUD, in cui ci si muove in un ambiente virtuale con un proprio personaggio che interagisce con altri personaggi associati ad altri utenti, tutto rigorosamente in tempo reale. I personaggi oltre ad interagire tra loro possono progredire, acquisire conoscenze e ottenere potere sociale. Non è una semplice chat evoluta ma una vera altra-dimensione, una comunità atta a costruire OGGETTI quali case, quartieri, piazze, negozi, condividendo regole e leggi di comportamento sociale. Fonte/i: <http://www.mud.it/> [http://it.wikipedia.org/wiki/MUD_object_oriented](http://it.wikipedia.org/wiki/Multi_usuario...http://www.tramanti.it/conten/testi/altr...http://it.wikipedia.org/wiki/MUD_object_oriented)

³⁹Wenger et al, 2002

⁴⁰McDermott et al. 1999

aziendale; in realtà si tratta di contesti in cui è interessante studiare la dimensione cognitiva dell'organizzazione, non solo dal punto di vista del knowledge management, ma anche nell'ambito dell'istruzione e formazione⁴¹. Le Comunità di Pratica (CDP) derivano generalmente dall'evoluzione di altre forme di aggregazione nate in maniera spontanea o artificiale con obiettivi diversi e che se vengono adeguatamente stimolate possono assumere la consistenza e la concretezza di una comunità di pratica. È importante considerare che esiste un'ecologia delle CDP che consiste nell'affermare l'esistenza di regole condivise e negoziate, in quanto devono essere riconosciute e accettate all'interno di un processo. Una comunità di persone che partecipano allo stesso processo, o stanno perseguendo un obiettivo simile, è quella che si può definire una comunità di intenti. Questo tipo di comunità sono dunque funzionali a facilitare il raggiungimento reciproco del fine comune. Esempi tipo sono la comunità di wikipedia.org i cui membri partecipano al miglioramento delle voci o i forum che discutono pregi e difetti di qualche prodotto prima dell'acquisto o modalità di utilizzo e soluzione di problemi. I membri di queste comunità si aiutano reciprocamente condividendo esperienze, suggerendo strategie e scambiandosi informazioni sul processo in atto. Il caso cui si fa riferimento, all'interno di questo studio è quello di FLOK society, la cui azione si concretizza nella creazione e nell'aggiornamento di una repository condivisa e finalizzata alla disseminazione della conoscenza, attraverso la redazione di abstracts e papers su risorse, manifestazioni ed eventi legati al mondo dell'e-learning all'interno di un processo nel quale le persone interagiscono a distanza, su progetti limitati e definiti. L'utilizzo delle ICT ha segnato l'evoluzione delle comunità nel tempo, sia come continua condivisione della conoscenza attraverso una piattaforma sia come azioni rivolte a progetti specifici. La piattaforma, nel caso di comunità online, costituisce un ambiente attrezzato con strumenti di interazione che invitano a depositare i propri contributi, tenendo traccia dei progetti condivisi. A questo punto la comunità in questione può avere due caratteristiche alternative: operare in presenza con elementi di

⁴¹Delfino Manca Persico Sarti, 2003

scambio intensi e carichi di ritualità o essere web-based più orientate alla condivisione di problematiche, in cui l'approccio mediato dalle tecnologie è maggiormente orientato alla funzionalità è più evidente. I momenti in presenza tendono a rafforzare identità e senso di appartenenza e contribuiscono ad accrescere un clima di collaborazione tra i membri della comunità. L'interazione web based offre un ventaglio di possibili interazioni sincrone e asincrone. Primo intento è dato dall'impegno, un secondo intento è quello di avvicinare, fino a integrare nella fisicità e nella prossimità e non limitarsi a un ambiente virtuale. Il terzo intento è afferente il tema dei ruoli e delle responsabilità all'interno della comunità. La gestione dei progetti e delle dinamiche dipende dal ruolo delle tecnologie. La maggiore criticità risiede infatti nella scarsa presenza sociale che è andata a intaccare la dimensione comunicativa e relazionale

2.4.2 Comunità di azione

Diversamente dalle comunità di pratica, le CdA esistono in contesti molto aperti e sono in grado di indurre un cambiamento, come nel caso dei team di progettazione collettivi. Oggi si assiste a una rivendicazione dell'individualità in un mondo in cui individuo e società sono sempre più connessi. Sin dall'inizio del secolo scorso, e a cominciare dagli anni '30, in USA nasce la psicologia sociale che vede tra i suoi maggiori esponenti studiosi del calibro di Dewey Mead, James e Cooley, che identificano l'individuo come soggetto attivo, impegnato nel sociale, attraverso un atteggiamento orientato alla ricerca. Un individuo che agisce con la mente e con la pratica, nel contesto in cui è inserito. Hanna Arendt sottolinea la caratteristica di creatività dell'azione che è sostenuta e promossa non solo dalle intenzioni, ma anche e soprattutto dalle risorse disponibili e attraverso queste permette all'individuo di attuare un cambiamento che può essere costruttivo o distruttivo. Nella vecchia concezione naturalistica, suggerita dall'età moderna, l'uomo era concepito in simbiosi con una società fondata su fenomeni ed eventi naturali immutabili,

regolati esclusivamente da rapporti di causa effetto, in cui il suo agire era limitato perché irrigidito dal contesto sociale. Il concetto di comunità è, come abbiamo più volte detto nel corso di questo lavoro, generalmente riconducibile a una convivenza legata a un territorio, ma l'idea appartiene a un particolare tipo di rapporto fondato sul raggiungimento del bene comune. In questo senso le forme della vita collettiva sono basate sulla condivisione di beni e valori da cui sono nati i diritti dell'uomo. L'individuo diventa dunque attore nel processo di costruzione di una società che lo chiama a fare delle scelte. Queste non sono però sempre frutto di intenzioni più o meno manifeste, ma a volte dipendono dalle circostanze. In una società di questo tipo l'uomo assurge a individuo in grado di autodeterminarsi all'interno della collettività. L'idea di un uomo che si costruisce da solo, nasce dall'Umanesimo e dal Rinascimento e l'individuo che emerge ha caratteristiche che lo descrivono agente. Lo stesso Locke⁴² pone le fondamenta di un'idea liberale di affermazione dell'individuo attraverso la lotta per i diritti civili. Negli anni '50/'70 torna in auge l'orientamento cognitivista che riporta in auge lo studio della mente e dei processi di conoscenza. Ma la libertà dell'individuo si assoggetta a quella della società quando la concezione giusnaturalistica contrappone lo stato di natura alla società civile, in nome di un agire per una vita in comune. Filosofi come Hobbes⁴³, Locke e Montesquieu⁴⁴ si sono occupati ampiamente della dicotomia individuo/società in nome della libertà individuale fondata sul consenso e sul controllo da parte dei cittadini, così come Rousseau che fa appello alla ragione in virtù di un'ideale di libertà. James e Dewey, rimangono personaggi incontrastati nell'elaborazione di un pensiero che vede nella conoscenza scientifica e nell'impegno sociale le caratteristiche di un soggetto attivo. Un individuo attivo è un soggetto in grado di intervenire sul mondo attraverso la sua attività mentale e pratica, capace di progettare e realizzare mondi alternativi che diventano il centro dell'esperienza. Emerge una dimensione attiva della conoscenza del pensiero,

⁴²Saggio sull'intelletto umano (1690)

⁴³Leviatano

⁴⁴Lo spirito delle leggi

del linguaggio e dell'azione che conducono l'individuo a vivere e assumere un senso di responsabilità. Alla base dell'azione dell'uomo si trovano i significati che innescano il processo di cambiamento. Un cambiamento costante e frutto di un processo incessante nel quale la massima libertà consiste nello scegliere se vivere il cambiamento in modo passivo e se partecipare decidendo di scegliere di esserne promotori e protagonisti di trasformazioni che costituiscono un'innovazione. Alla base del cambiamento c'è il desiderio di fare parte di quello "spazio antropologico" che Pierre Levy⁴⁵ definiva "intelligenza collettiva"; uno spazio situato in un sistema di prossimità che acquisisce valore progettuale, in cui il sapere diventa gestibile solo attraverso una partecipazione piena degli individui nell'ottica della realizzazione di uno spirito collaborativo proteso a "costruire insieme"

2.5 Comunità Virtuali

Mentre le comunità cui fanno riferimento sociologi classici come Tonnies sono gruppi di persone che condividono una storia rimanendo legati allo spazio fisico (entro cui la comunità nasce e si sviluppa), quelle cui fanno riferimento Simmel e la scuola di Chicago⁴⁶ sono nate negli ultimi decenni e sono web-based, cioè hanno dato vita a nuove forme di socialità in rete. Così le definisce Rheingold: "Le comunità virtuali sono aggregazioni sociali che emergono dalla rete quando un numero sufficiente di persone si impegna abbastanza a lungo in discussioni pubbliche con un discreto feeling umano, creando delle ragnatele di relazioni personali nel cyberspazio."⁴⁷ La condivisione di interessi, valori, simboli comuni

⁴⁵ « Che cos'è l'intelligenza collettiva?. In primo luogo bisogna riconoscere che l'intelligenza è distribuita dovunque c'è umanità, e che questa intelligenza, distribuita dappertutto, può essere valorizzata al massimo mediante le nuove tecniche, soprattutto mettendola in sinergia. Oggi, se due persone distanti sanno due cose complementari, per il tramite delle nuove tecnologie, possono davvero entrare in comunicazione l'una con l'altra, scambiare il loro sapere, cooperare. Detto in modo assai generale, per grandi linee, è questa in fondo l'intelligenza collettiva » (Pierre Levy) - *L'intelligenza collettiva*, Roma 2007

⁴⁶ La scuola di Chicago considerava l'ambiente sociale e fisico come prima causa del comportamento umano, a cui sono legati i comportamenti devianti.

⁴⁷ Howard Rheingold, *Comunità virtuali*. Parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio, Spengler e Kupfer Editori, Milano, 1994, p.5

e il senso di appartenenza costituiscono elementi imprescindibili per la nascita di una comunità tradizionale. Un importante elemento di sviluppo è la condivisione di un linguaggio, in grado di soddisfare l'interazione e il desiderio di un confronto collaborativo, in cui la comunicazione non è più solo formale, bensì favorisce la socialità. L'idea che una comunità, nata probabilmente in un territorio, possa continuare a vivere in rete è, tuttora, una prospettiva difficile da accettare, se non come eccezione, o in qualità di comunità caratterizzate da legami deboli. Le comunità di auto-mutuo aiuto sono state tra le prime comunità virtuali emergenti che usano internet in modalità consapevole, seppure non con le conoscenze tecniche più profonde, bensì nell'ottica della possibilità comunicativa. La tecnologia rivela, in questo modo, quella sua parte sociale che la rende flessibile, in grado di essere veicolo della creazione di una comunità⁴⁸. "È quanto una tecnologia diventa parte della normalità che i suoi effetti sull'interazione sociale sono maggiori"⁴⁹ Se una comunità online, manca della possibilità per i suoi membri di trovarsi prossimamente, l'innovazione più significativa che la rappresenta, sta nel non avere più vincoli relativi a un luogo fisico; questo permette a chiunque di partecipare alla discussione, con un semplice accesso alla rete. Non esistono più confini spazio temporali, e sono in grado di abbattere pregiudizi fondati sulla differenza di genere, classe e etnie. È questo il caso delle Wnc, descritto nel I capitolo. La società postmoderna ha contribuito all'evoluzione del concetto di comunità operando una decostruzione dei confini dell'individuo. Jan fernbach⁵⁰ ripercorrendo le tappe relative allo studio del concetto di comunità sottolinea che fino agli anni '80 il concetto di comunità era legato al luogo, allo spazio fisico condiviso, come una caratteristica necessaria all'integrazione e allo sviluppo di una comunità. Come ogni costrutto sociale, inoltre, anche la comunità ha una sua dimensione simbolica data dal significato dell'agire dei suoi membri, dall'orizzonte di

⁴⁸Secondo la Actor Network Theory la tecnologia sarebbe il frutto di un processo, allo stesso tempo, tecnico e sociale. Il tecnico e il sociale sarebbero inscindibili, in quanto due facce diverse della stessa medaglia in Bruno Latour, "La scienza in azione", 1992, Edizioni di comunità

⁴⁹Mantovani 1995

⁵⁰(da cercare 1999)

senso. L'antropologo Anthony Cohen (1985) fu tra i primi a concepire la comunità come un conglomerato di codici normativi e valori che costituiscono il senso di identità dei suoi membri, spostando l'attenzione dalla struttura e dalla funzione al suo significato. È proprio in questi termini che, secondo Fernbach, le comunità virtuali acquisiscono il diritto di esistere, nonostante manchino di uno spazio fisico. Il problema della comunità virtuale è legato prevalentemente all'accezione dell'aggettivo che, in genere, indica qualcosa di non tangibile, non reale, quasi effimero, dunque più inadeguato⁵¹. Le comunità in rete non sono però meno reali di quelle caratterizzati dalla possibilità di realizzare incontri "face to face"⁵². Esistono studi che hanno portato a una classificazione delle comunità virtuali... (andare a vedere classificazioni più recenti), meglio definite "comunità online" e legate soprattutto alle nuove tecnologie della comunicazione. La dimensione comunicativa è preponderante, in particolare, nella definizione data da Rheingold, che asserisce l'esistenza di una forte componente della comunicazione, come frutto delle relazioni sociali e non dello spazio fisico. La rete stessa è da considerarsi uno spazio non fisico, in cui si realizzano comunicazione e socialità. Le reti hanno cominciato a essere considerate luoghi d'incontro. Anche se molti studiosi non hanno ancora dato una definizione di "comunità online" che sia esaustiva e specifica e non più controversa, si è giunti a concordare, almeno, su alcune dimensioni che la caratterizzano:

1. L'esistenza di persone coerenti e stabili che non cambiano nome
2. L'esistenza di relazioni interpersonali condotte a diversi livelli (forum, chat, email, contatti)
3. La condivisione di un linguaggio
4. Lo sviluppo di un sistema di norme
5. L'esecuzione di rituali che delimitano i confini della comunità

Fernbach sostiene che la comunità online " non è solo una cosa; è anche un processo.

⁵¹Paccagnella 2000

⁵²Paccagnella, 1997; Cappussotti, 1997; Baym, 2002; Giuliano, 2002

Essa è definita dai suoi abitanti, dai suoi confini; i suoi significati sono rinegoziati e, sebbene le comunità virtuali posseggano molti dei tratti essenziali, come le comunità fisiche, esse posseggono soprattutto la "sostanza" che rende possibile ai propri membri fare esperienze comuni e dividerne i significati.⁵³

Ciò che qui interessa maggiormente è andare a vedere la modalità di formazione di una comunità virtuale. Le tipologie di comunità online più largamente diffuse, sono fondamentalmente di due tipi:

"Top down communities": cosiddette "dall'alto", in quanto si tratta di comunità imposte e che nascono in maniera convenzionale. Generalmente promosse da un ente, un'amministrazione o semplicemente frutto di una produzione che appartiene a un mercato globale (un esempio è facebook)

"Bottom up communities": cosiddette "dal basso", sono comunità che nascono spontaneamente e che dunque hanno una ragion d'essere, una loro forza che deriva dalla rete di relazioni e dalla capacità di fare circolare informazioni. Esempio tipico di queste comunità sono le wnc descritte nel primo capitolo di questa tesi.

Caratteristica fondamentale delle comunità virtuali, a prescindere dalla loro origine, è la possibilità di gestire la forma di comunicazione che può essere individuale "one to one" e collettiva "one to many" o "many to many", a prescindere dalla modalità sincrona o asincrona (tramite messaggi su bacheca), per scambiarsi informazioni, pareri e intervenire in una discussione pubblica. In questi termini le comunità virtuali sono considerate il culmine di un processo di separazione tra luogo e socialità nella formazione della comunità" - Rheingold Da un lato il concetto di comunità virtuale è sinonimo di mobilità, immediatezza che favoriscono integrazione; d'altra parte si tende a porre l'attenzione sul confronto tra locale e globale. Bauman concepisce la comunità come luogo collettivo caratterizzato sempre di più dall'individualismo che rende la comunità stessa "liquida" e a misura del singolo. Questo tipo di comunità deve essere "flessibile,

⁵³Fernbach, 1999

sempre e soltanto a tempo e durare fino a quando conviene”, quelle che Bauman definisce “comunità gruccia”. Le nuove tecnologie sono lo strumento più utilizzato nell’ambito di questo tipo di comunità che mancano del contatto fisico. Bagnasco sottolinea come la comunità virtuale non sia riconducibile a concetti classici della comunità locale e della società che si distinguono in virtù di dinamiche relazionali più intime e di interazione, spinta alla costruzione di identità piuttosto che la soddisfazione di interessi personali.

Un’adeguata attrezzatura sempre aggiornata e di qualità, per hardware, software, e l’accesso ad internet; l’autonomia di controllo che un individuo ha su come può usare la connessione; l’abilità, cioè la consapevolezza, di fare il miglior uso delle apparecchiature ed eseguire l’accesso; così come il sostegno sociale dato dalla possibilità di attingere ad altri, di sviluppare le competenze e superare gli ostacoli e avere obiettivi significativi da raggiungere, sono elementi costitutivi fondamentali perché si possa realizzare una comunità online⁵⁴ Così come l’approccio per progetti a breve termine non può essere il metodo più sostenibile per coinvolgere e aiutare persone a rimanere in contatto attraverso la rete. Progetti iniziati e finanziati da soggetti esterni (progetti top down) hanno un certo impatto sul sostegno allo sviluppo di una società in rete, cioè non durano perché non sono sostenibili. Un fenomeno sempre più emergente è quello dei quartieri locali che, appropriandosi di una tecnologia all’interno delle loro comunità intendono collegare attraverso internet i residenti l’uno all’altro, come pure il resto del mondo. Queste iniziative sono piccole e sono basate su comunità locali. Lo sviluppo dei quartieri avviene dove esiste già ed è in corso una rete di relazioni sociali e di interazione.

Dall’inizio degli anni ’90, c’è stato un considerevole entusiasmo per l’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ITC) al fine di favorire:

1. Legami di comunità locale attraverso l’istruzione,
2. Opportunità di lavoro, favorendo le attività della comunità,
3. Aumentare la socialità in generale all’interno di un’area locale.

⁵⁴Di Maggio e Hargittai (2001)

La dimensione locale è quindi un aspetto fondamentale della politica di e-Inclusion. Le politiche europee e nazionali di inclusione hanno certamente un ruolo chiave, ma senza forti iniziative complementari, a livello locale, sono destinati a fallire. Progetti di networking comunitario - come ad esempio le reti locali - portano avanti nuove opportunità per l'inclusione digitale e sociale, inoltre rappresentano un modello per la progettazione di interventi politici volti a favorire "la partecipazione di tutti". "Buone pratiche e casi di studio forniscono l'evidenza empirica per l'impatto sociale delle reti locali. Misure di e-Inclusion dovrebbero costruire su questa tendenza uno sviluppo basato su comunità con un approccio olistico "(Commissione delle Comunità europee 2005) Gli interventi politici dovrebbero seguire dalle buone pratiche e dai casi di studio. Gaved, in " The impact of local ICT initiatives on social capital and Quality of Life", introduce la sua ricerca cercando di fare chiarezza: "In primo luogo abbiamo bisogno di identificare ciò che intendiamo per iniziative locali, e ICT. C'è stato un crescente interesse per lo studio delle interazioni nelle comunità con le ICT e questo ha portato ad una grande varietà di termini e significati associati per descrivere le attività intraprese." Così sintetizza i termini e le espressioni più diffuse, sul tema:

TABELLA

Fig. Esempi di termini usati per descrivere le iniziative ICT locali di autori selezionati. Fonte: " The impact of local ICT initiatives on social capital and Quality of Life" Mark Gaved (Chimera Working Paper 2006-06, p. 5)

Gaved nella sua ricerca⁵⁵ mostra come, nonostante vi sia una crescente tendenza considerare le iniziative ICT come parte delle interazioni sociali esistenti tra comunità virtuali di interesse, il luogo abbia ancora una sua rilevanza: le ICT possono "ridurre lo spazio (ma) non l'importanza del luogo" (Hampton 2004), inoltre possono svolgere un ruolo significativo nello sviluppo e sostenere i legami sociali locali. Ma qual è il confine

⁵⁵(" The impact of local ICT initiatives on social capital and Quality of Life" Mark Gaved (Chimera Working Paper 2006-06))

tra una iniziativa ICT commerciale che supporta una comunità specifica e un' iniziativa di ICT locale che cresce fino a comprendere varie località, e che, forse, ha la possibilità di fornire ICT per connettere una località lontana? In molti casi ci sono collaborazioni tra i gruppi e non sempre è possibile essere chiara su dove inizia una proprietà o controllo bugie. La proprietà può cambiare nel tempo: le iniziative del governo possono essere consegnati ai gruppi locali, per esempio Cybermoor - uno dei progetti di Comunità Wired Up⁵⁶ o la comunità locale può cercare di mantenere una iniziativa commerciale ormai chiusa, per esempio Netville⁵⁷.

Ma cos'è che costituisce un'iniziativa ICT locale?

- La fornitura di una infrastruttura di rete
- I contenuti digitali
- Ha bisogno di essere una combinazione di infrastrutture e contenuti?
- Formazione? Supporto? la condivisione di competenze? Luogo fisico?

Una 'rete comunitaria' può solo significare un sito web villaggio (Liff 2004), o la prestazione di collaborazione di connessione internet per una località. All'interno di questo rapporto si considera lo spettro di possibilità, ma è importante concentrarsi su iniziative che si impegnano attivamente assicurando lo sviluppo delle infrastrutture, servizi basati su questa infrastruttura, e il sostegno sociale e tecnico in corso per la comunità.

Crow e Allen (1994) notano che il "senso di comunità" è probabile che sia più forte quando sono presenti due dei tre tipi di comunità Willmott. La dimensione ottimale di una comunità è stata definita dal governo britannico che ha cablato Comunità progetto come "coloro che vivono in relativa vicinanza e composto da non più di 4000 persone" (Devins, Darlow, Petrie e Burden 2003) da Dunbar (1993) in funzione di un limite cognitivo - circa 150 persone - con il quale un individuo in grado di mantenere relazioni stabili ed

⁵⁶(Devins, Darlow, Petrie e Burden 2003)

⁵⁷(Hampton 2004)

i suoi risultati sono replicati in studi di dimensioni social network. Questo offre limiti fondamentali per il numero di persone all'interno di un'area geografica che un singolo individuo può 'conoscere'. Attori eterogenei permettono di coordinare i loro progetti, contribuiscono alla nascita e la trasformazione delle identità sociali, aiutano a inquadrare le impostazioni spaziali e temporali in cui esistono e agiscono questi collettivi e sono direttamente impegnati in azione e cognizione. L'esistenza stessa dei collettivi ibridi induce una nuova visione dell'agire umano, che deve essere considerata come diversificati e variabile: i bisogni, le esigenze, le aspettative, i sentimenti, le capacità di azione e cognizione dipendono dalle configurazioni socio-tecnici del loro ambiente. ICT trasformano le impostazioni spaziali e temporali in cui esistono i collettivi e agiscono (Callon, 2001). E, naturalmente, non è difficile capire perché le tecniche di alterare profondamente la struttura dello spazio. Chiunque sia interessato a cosiddetta globalizzazione è consapevole del fatto che il concetto di distanza è stato completamente sconvolto dalla recrudescenza delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione di rete. Sappiamo tutti che un ricercatore che lavora a Tokyo può essere più vicino ad un ricercatore di Boston rispetto al suo vicino in laboratorio. Queste tecnologie alterano anche il significato di co-presenza. Un giovane adolescente, che si trova su un treno e che mette il suo cellulare sul sedile accanto a lui, come una sorta di barriera invalicabile, sta dimostrando che non è disponibile per le persone intorno a lui. Egli è presente in altri luoghi lontani e assenti da quello in cui si trova fisicamente. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione ridistribuiscono presenza e assenza (Callon e diritto, 2003b)). Ma, più fondamentalmente, e forse in modo meno visibile, le tecnologie tendono a dislocare tempi, in modo abbastanza evidente: la posta elettronica, per esempio, separa la trasmissione e la ricezione di messaggi in tempo. Ma, più profondamente, le ICT sono in grado di stabilire relazioni tra strutture di tempo disgiunti e creare collettivi completamente nuovi che si estendono nel tempo, oltre che nello spazio.

2.6 Comunità ibride

Gli "spazi ibridi" sorgono quando le comunità virtuali (chat, domini a vario titolo, multiutente e multi-giocatore, in giochi di ruolo) migrano verso spazi fisici a causa dell'uso di tecnologie mobili, come interfacce. I telefoni cellulari, ormai in prevalenza smartphone, permettono agli utenti di essere costantemente connessi a Internet mentre ci si muove per la città. L'intento di questa ricerca è definire gli spazi ibridi alla luce di tre importanti cambiamenti nell'interazione tra mobile e spazi. In primo luogo, si indaga su come l'uso delle tecnologie mobili, come interfacce di collegamento, sfuma i confini tradizionali tra spazi fisici e digitali. In secondo luogo, essa sostiene che il passaggio da ciò che è statico a "interfacce mobili" porta i social network in spazi fisici. Infine, esplora come gli spazi urbani vengono riconfigurati quando diventano spazi ibridi. A questo scopo, gli spazi ibridi sono concepiti secondo tre distinte ma sovrapposte tendenze: spazi ibridi come spazi collegati, come spazi mobili e gli spazi sociali. Le interfacce sono definite anche culturalmente, cioè il significato sociale di un'interfaccia non è sempre sviluppata quando la tecnologia viene creata bensì, quando è finalmente incorporata in pratiche sociali. Poiché i dispositivi mobili creano un rapporto più dinamico con Internet, incorporandolo in attività quotidiane all'aria aperta, si può dire che non esiste più una vera separazione tra spazi fisici e digitali: si parla dunque di spazi ibridi. Gli spazi ibridi sono spazi mobili, creati dal movimento costante di utenti che, attraverso i dispositivi, portano la connessione a Internet e ad altri utenti. Uno spazio ibrido è concettualmente diverso da quello che è stato definito "realtà aumentata" o "realtà virtuale". La possibilità di una connessione continua quando ci si sposta in giro per la città trasforma la nostra esperienza dello spazio che diventa pervasivo e avvolgente collegando contesti remoti all'interno del contesto attuale. Questa connessione è legato sia alle interazioni sociali come pure alle connessioni allo spazio delle informazioni, cioè Internet. Gli spazi ibridi si possono definire attraverso tre ambiti spaziali interconnessi: spazi collegati, spazi mobili

e spazi sociali. È interessante provare a capire come può cambiare per l'utente (che è sempre connesso), la percezione dello spazio che diventa un nuovo ambiente sociale. Cosa succede quando una comunità virtuale si sposta da uno spazio di internet fisso a uno mobile? In che modo le tecnologie mobili consentono agli utenti di connettersi con persone che condividono lo stesso spazio contiguo rintracciabile tramite un rilevamento della posizione? Per rispondere a queste domande, e tentare di concettualizzare questa nuova percezione spaziale, è necessario interpretare gli spazi ibridi come spazi sociali. L'emergere di tecnologie di comunicazione mobili ha contribuito alla possibilità di essere sempre collegato a spazi digitali, ovunque si vada. È proprio la combinazione di pratiche sociali che si verificano simultaneamente in digitale e in spazi fisici, insieme con la mobilità, che crea il concetto di realtà ibrida. Uno spazio ibrido, pertanto, è uno spazio concettuale creato dalla fusione dei confini tra spazi fisici e digitali, a causa dell'utilizzo di tecnologie mobili come strumenti di socializzazione. Tuttavia, uno spazio ibrido non è costruito dalla tecnologia. È frutto della connessione di mobilità e comunicazione, materializzato dai social network. Il rapporto tra le interfacce mobili e gli spazi ibridi è duplice. Da un lato, il concetto di spazio digitale non è più lo stesso, in quanto fuso con lo spazio fisico. Giochi "location-based", hanno dimostrato che la conoscenza della posizione è un fattore chiave per portare le comunità virtuali in spazi ibridi. "Mogi" è un gioco di realtà ibrida pubblicato nel 2004, in cui l'obiettivo principale è quello di cercare le creature virtuali e gli oggetti sparsi per la città di Tokyo. Equipaggiato con i telefoni cellulari abilitati Java, gli utenti sono in grado di vedere nei loro schermi mobili una mappa della città e le posizioni degli oggetti vicini. Una volta che gli utenti si trovano a 300 metri di distanza, gli oggetti possono essere catturati e caricati nei loro telefoni cellulari. Tuttavia, alcune creature vivono in parchi ed escono solo di notte, quindi i giocatori devono andare in luoghi specifici e in momenti specifici per catturare particolari creature. La popolarità di questi gadget, dispositivi e applicazioni, fornisce la prova che

i cellulari sono utilizzati non solo per comunicare con le persone che sono lontane, ma anche per socializzare con i coetanei che si trovano nelle vicinanze, condividendo lo stesso spazio fisico, anche se non sono a distanza contatto visivo. La differenza, tuttavia, è che le reti mobili aiutano a trovare persone in luoghi pubblici. Nella logica degli spazi ibridi, i cellulari non sottraggono lo spazio fisico degli utenti, come è stato suggerito da molti studiosi (Gergen, 2002; Plant, 2001; Puro, 2002); al contrario, rafforzano le connessioni degli utenti nello spazio in cui vivono, perché la connessione con altri utenti dipende dalla loro posizione relativa nello spazio. Gli utenti non sono più obbligati a sedersi davanti al loro computer, ma si muovono nell'area urbana degli spazi pubblici sociali. La copresenza avvolgente di spazi sociali digitali e fisici necessita quindi una ridefinizione, non solo del concetto di spazio digitale, ma anche il nostro senso di comunità distribuite. Dunque in che modo la mobilità degli utenti influenza la costruzione di spazi sociali? Castells (2000) definisce "lo spazio dei flussi" come logica dominante spaziale della società in rete. Lo spazio dei flussi viene concettualizzato come "una nuova forma caratteristica spaziale di pratiche sociali che dominano e modellano il network society". Nello spazio dei flussi, l'infrastruttura materiale che rende possibile queste interazioni sociali è in parte composta tecnologie digitali e una rete fisica. Forse ciò che manca dalla definizione di Castells⁵⁸, come notato da Moores⁵⁹, è il collegamento dello spazio dei flussi con lo spazio dei luoghi, che non solo non sono opposti, ma potrebbero essere considerati complementari, perché lo spazio dei flussi comprende anche le relazioni sociali, all'interno di spazi urbani. Lo spazio ibrido è come un concetto prodotto e incorporato da pratiche sociali, in cui la struttura di supporto è un'infrastruttura composta da una rete di tecnologie mobili. Lefebvre⁶⁰ definisce lo spazio, come un prodotto sociale e non come uno spazio fisico pre-esistente. Gli spazi sociali non sono cose materiali, bensì un insieme di relazioni sociali che nascono tra gli oggetti e le persone. La logica degli spazi ibridi media questo

⁵⁸2000

⁵⁹2004, p.4

⁶⁰1991, p.26

insieme di relazioni di tecnologie mobili. I collegamenti non si verificano solo nello spazio fisico, ma piuttosto in un nuovo tipo di spazio che fonde fisico e digitale, cambiando la percezione dello spazio fisico degli utenti che lo abitano. Il concetto di cyberspazio applicata a Internet inizialmente poneva l'attenzione solo sui nodi della rete sconnessa dallo spazio. Gli smartphone invece sono in grado di incorporare Internet negli spazi pubblici. Ogni interfaccia trasforma non solo le relazioni sociali, ma anche gli spazi in cui è incorporato. La nozione di spazi ibridi incoraggia, dunque, la ridefinizione degli spazi fisici e digitali. Per questo motivo, il concetto di spazi ibridi nasce per fornire uno spazio aperto. Da quando Internet è diventato mobile, le comunità che si sono formate nel cyberspazio potrebbero trovare nuovi spazi di interazione (ibridi) tra quelli urbani. La caratteristica più rilevante dello smartphone sta nel definire come interfacce mobili possono influenzare la nostra interazione con altri utenti e con lo spazio che abitiamo; una delle sue principali funzioni diventa la navigazione nello spazio fisico. L'accesso a Internet unito alla possibilità del rilevamento della posizione permette agli utenti di di relazionarsi in un unico spazio fisico e digitale. Cambiare la nostra esperienza dello spazio significa non solo interagire in modo nuovo con altre persone, ma anche ridefinire lo spazio in cui viviamo.

2.6.1 Il diritto alla città ibrida

L'avvento del web 2.0 rappresenta una svolta importante, poiché costituisce lo strumento attraverso il quale l'utente diventa protagonista attivo di un processo d'interazione, in cui la fidelizzazione è sempre più rilevante. L'interazione attraverso il web apre al dialogo con attori e soggetti che operano nella configurazione dello spazio urbano e nella riflessione teorica, mettendo a disposizione competenze diverse. In questo scenario si afferma alla riscoperta del pensiero Henry Lefebvre e del suo "diritto alla città" che costituirà l'orizzonte politico di riferimento nella progettazione dello spazio pubblico.

Jane Jacobs, antropologa e attivista statunitense, sostenne il recupero a misura d'uomo dei nuclei urbani, enfatizzando il ruolo della strada, del distretto (quartiere), dell'isolato, della vicinanza e della densità, dell'eterogeneità degli edifici. Il suo modo di vedere la città, cogliendone la forza generatrice e vitale, costituisce un riferimento per architetti, sociologi antropologi ed economisti. Due i temi su cui si sofferma:

1. il concetto di ordine
2. il tema della conoscenza

Il primo punto si sviluppa sulla possibilità per la città di essere considerata un luogo disordinato o che ha un ordine. E se ci fosse un ordine, che tipo di ordine sarebbe, e quale sarebbe la sua provenienza? Per progettare una città secondo la Jacobs basta la conoscenza scientifica, perciò si interroga sulla natura dei problemi urbani, esplorando il concetto di complessità, intesa come ordine autorganizzato, sistema vivente, tenuta in piedi da relazioni complesse nell'ambito di un tutto interconnesso.

Nuovi spazi della città si delineano attraverso l'uso dei social network globali online, media locali, piattaforme di e-partecipazione, comunità di quartiere online. A differenza dello spazio urbano fisico che sovrappone, questo nuovo ed emergente spazio virtuale non ha limiti di capacità. Tuttavia, è soggetto a disparità in termini di accesso, di rappresentanza, di partecipazione, e di proprietà. In questi termini il ruolo della tecnologia wireless, consente il facile sviluppo di reti locali che operano al di fuori di una rete Internet pubblica, che favorisce la nascita di applicazioni locali personalizzate, permettendo ai cittadini di modellare il loro spazio ibrido emergente. P. Antonyadis e I. Apostol⁶¹, ricercatori presso il Politecnico di Zurigo, suggeriscono l'implementazione e l'utilizzo di reti (DIY) Wnc che possono essere realizzate in base ai valori dei cittadini, gli obiettivi e le particolarità dell'ambiente consentendo loro di competere con le grandi aziende ICT, come Google e Facebook. Il loro obiettivo è quello di fornire nuove interfacce che

⁶¹The right(s) to the hybrid city and the role of DIY networking, P. Antoniadis and I. Apostol, *Journal of Community Informatics*, special issue on Community Informatics and Urban Planning, vol. 10, 2014.

stimolano gli stranieri in città a interagire, a entrare in contatto, senza sacrificare la privacy e senza richiedere elevati livelli di impegno. Per raggiungere questo obiettivo, Antoniadis e Apostol esplorano "approcci progettuali ibridi" che possono trarre vantaggio da alcune caratteristiche delle reti wireless locali, che operano al di fuori di Internet pubblico, ossia l'inclusione, l'aspetto ludico, l'anonimato e la vicinanza de facto fisica dei partecipanti. Lo sviluppo di applicazioni sociali ibride facilmente personalizzati progettati per funzionare su una rete wireless locale fisicamente collegato ad appropriarsi interventi urbani, ciò che noi chiamiamo una zona di contatto, può essere un incentivo molto efficace per i cittadini di partecipare alla creazione di situazioni dove gli stranieri possono connettersi informalmente e lo scambio di informazioni di vario tipo, considerando che una conoscenza che fa muovere una città è una conoscenza tacita e pratica, strettamente correlata all'esperienza quotidiana. Tra un ordine costruito e un disordine da pianificare, sottolineava Jacobs, esiste un ordine spontaneo (risultato involontario di innumerevoli azioni contestuali). Quanto più la città riesce a funzionare spontaneamente e tanto più è sostenibile (e resiliente).

La città non è perfetta, spesso è un ambiente impraticabile e inefficiente, ma da qui nascono i bisogni e i desideri che caratterizzano e finiscono la spinta propulsiva per agire e trovare nuove soluzioni. In questo spazio si crea l'economia della città fatto di ordine spontaneo e conoscenza tacita. Il tentativo di costruire una comprensione su come il concetto di luogo è codificato nella progettazione di comunità online⁶² indica che gli utenti si appropriano dello spazio virtuale attraverso un'operazione di auto-rappresentazione.

Analisi di comunità online esistenti mostrano che le interazioni di spazio e luogo variano da una comunità all'altra, che si riferisce alla loro capacità di connettersi con le comunità place-based locali. La ricerca di un quadro teorico che sia in grado di spiegare queste osservazioni, è uno degli obiettivi dei ricercatori del Politecnico di Zurigo che

⁶²Places on the Net I. Apostol, P. Antoniadis, and T. Banerjee Cities 3.0, 14th International Conference on Urban Planning and Regional Development in the Information Society, REAL CORP, Sitges, Spain, April 2009

intendono indagare come gli utenti percepiscono cyberspazio, fino a chiedersi se fosse possibile realizzare un quadro analogo di tassonomia di Lynch di immagini e l'uso di mappe cognitive sono significativi in questo contesto. L'obiettivo finale è utilizzare queste informazioni in futuro, per la progettazione di comunità online ibride, al fine di colmare il virtuale con lo spazio fisico per le attività sociali.

Può rete tecnologia stimolare le comunità di vicinanza e di sostenibilità?⁶³ La relazione tra tecnologia di comunicazione, la produzione di spazio per la vita pubblica, e la costruzione della comunità nella città contemporanea. La collaborazione tra la pianificazione urbana e l'informatica, per la progettazione di comunità virtuali che consentono il passaggio allo spazio fisico (ibrido) mira a stimolare la creatività, creare interesse comune e di promuovere interazioni fisiche del quartiere con gli strumenti esistenti utilizzati per progettare comunità online web-based. L'aspetto critico, più difficile è la partecipazione dei membri della comunità attraverso la creatività all'interno di un'azione collettiva e ciò che viene esplorato è un nuovo tipo di azione collettiva, abilitato attraverso la tecnologia wireless, in costante avanzamento.

Si tratta di nuovi modi di produzione sotto forma collaborativa che utilizzano risorse in comune, secondo un nuovo stato emergente. Nuove logiche di produzione delle ICT sono essenziali per lo sviluppo di nuove forme di produzione . È la logica della rete: la capacità di connettere persone in forme organizzative che si autoconnettono.

I "pubblici produttivi" sono nuovi modi di organizzare la produzione di ricchezza, che fino a poco tempo fa, avveniva dentro le istituzioni e le grandi aziende imprese e organi statali, ma che, con l'arrivo di internet, si è diffuso nella società e ha creato la possibilità per una partecipazione più diffusa, secondo la logica di un'economia reputazionale di valori di uso di queste forme di ricchezza. Pensare a cose come software Open Source, modi di organizzare di emergere di un'economia del comune, in cui i consumatori generano

⁶³Community building over Neighborhood Wireless Mesh Networks.P. Antoniadis, B. Le Grand, A. Satsiou, L. Tassiulas, R. Aguiar, J.P. Barraca, and S. Sargento IEEE Technology and Society. Special issue on Potentials and Limits of Cooperation in Wireless Communications, 2008

saperi intorno a prodotti di consumo e a un'economia locale. È interessante andare a vedere questa cosa sta cambiando la società e le relazioni generando nuovi attori di produzione e una nuova filosofia di produzione di valori.

2.7 La narrazione della città come trama sociale di spazi e flussi

"Le storie rappresentano il modo in cui ci relazioniamo con gli altri. Le storie sono il modo migliore per incarnare, condividere e ricordare la conoscenza" Dana Atchley "L'attività narrativa non consiste semplicemente nell'accostare un episodio all'altro, ma anche nella costruzione di totalità significative a partire da eventi distinti" (Ricoeur, 1981)

Come parlano, cosa raccontano, come comunicano le comunità virtuali. Si va verso l'omologazione di un linguaggio e di un pensiero comune? Oppure esiste una sorta di contaminazione di storie e linguaggi che incrementano il senso di appartenenza alla cultura di origine e favoriscono l'inserimento delle nuove comunità?

Quando pensiamo alla nostra vita, a tutte le nostre sensazioni, i ricordi confusi, cerchiamo di riordinarli in un racconto. Il racconto è la forma più antica di conoscenza dell'uomo. I racconti sono innumerevoli e hanno attraversato tutte le epoche con storie che vanno dal racconto della nascita dell'universo, al racconto del lavoro di un contadino; perfino un comunicato stampa è più efficace se dentro si prova a inserire una storia, fatta di numeri, personaggi, eventi, secondo una logica che comincia e che finisce. Anche la scienza che sembra lontana dalla dimensione della narrazione, può essere un racconto mentre cerca di ricostruire fenomeni ed eventi, in modo più ordinato e che è più semplice per tutti da comprendere. Nelle "città invisibili" I. Calvino descrive un viaggio attraverso diverse città immaginarie, creando una narrazione che ne rappresenta l'essenza. Nelle città gli individui si ritrovano per condividere sogni e aspirazioni nel tentativo di trasformare le

idee in realtà. La città diventa così la piattaforma di scambio dove è possibile condividere le idee e realizzare nuove forme di insediamento aggregazione. In esse si concentrano le relazioni materiali e immateriali.

I dati forniti dalle Nazioni Unite evidenziano, infatti, come il fenomeno dell'urbanizzazione sia in continua crescita e abbia accentuato la concentrazione di risorse e attività, orientando la loro trasformazione attraverso la realizzazione di infrastrutture ad alta connettività, ma essa è allo stesso tempo uno spazio collettivo in cui gli abitanti hanno la possibilità di accrescere la propria creatività indipendenza, conoscenza e la costruzione partecipata dello spazio in cui vivono.

Mantenere un ambiente urbano vitale è di vitale importanza per Jane Jacobs, antropologa e attivista statunitense che sosteneva la necessità di sostenere valori quali la multiculturalità e il dinamismo attraverso forme di progettazione che tenessero conto di queste componenti. Si passa da una visione della "città macchina" a una visione più organicistica in cui le parti sono in correlazione tra loro. Con l'industrializzazione, le infrastrutture stradali ferroviarie e di trasporto dell'energia elettrica hanno modificato la trama urbana. A. Giddens evidenzia come la separazione tra spazio e tempo si realizzi nel processo di decontestualizzazione, ossia dello sradicamento delle relazioni sociali. In definitiva, l'intensificarsi delle reti della comunicazione attraverso uno scambio locale e globale hanno mutato la trama della città.

Anche Saskia Sassen e Manuel Castells hanno studiato a lungo gli effetti che le reti di informazione e comunicazione globale hanno avuto sulla conformazione socio economica della città. In particolare Sassen afferma che il progresso telematico abbia favorito l'accentramento di alcune funzioni più avanzate di città come New York, Londra e Tokyo, attraverso lo scambio informativo indipendente dai contesti locali e movimentando il flusso con funzioni di alto contenuto intellettuale che trasformano le città in veri e propri nodi dell'economia globale. In queste città divenute nodi dell'economia globale, la conoscenza

assume un ruolo fondamentale e favorisca il miglioramento della qualità della vita.

Castells individua uno spazio dei flussi che è complementare a un processo di pianificazione e design dello spazio urbano che possa interpretare e regolare la relazione tra rete e luoghi. Si tratta di una pianificazione che assume i caratteri di un vero e proprio potenziamento del tessuto connettivo urbano garantendone la logica a rete. L'architettura definisce il senso dei luoghi ricostituendo una trama sociale e spaziale mettendo in relazione località individui flussi attraverso gli spazi pubblici caratterizzati da relazioni, e multifunzionalità. È interessante notare come un processo di design urbano possa cooperare alla creazione di protocolli comunicativi e dispositivi di comunicazione che stabiliscono nuovi significati all'interno degli spazi delle città.

I significati si costruiscono sulla base delle forme del sentire percepire e interpretare le forme dello spazio in cui gli individui agiscono contribuendo alla costruzione dei luoghi. Simmel evidenzia una dimensione emotiva relativa all'occupazione dello spazio nella metropoli, in cui gli individui sono sottoposti a continui stimoli interni, che si riferiscono allo stato psichico del singolo, ed esterni, intesi come contenuti prodotti da ciascun individuo. "L'essenza più significativa della metropoli sta in questa grandezza funzionale che trascende le sue frontiere fisiche: la sua efficacia si riflette sulla sua vita e le dà peso, rilievo e responsabilità. Come un uomo non si esaurisce nei confini del suo corpo o dello spazio che occupa immediatamente con le sue attività, ma solo nella somma degli effetti che si dipanano a partire da lui, nel tempo e nello spazio, allo stesso modo anche una città esiste solo nell'insieme degli effetti che vanno oltre la sua immediatezza. Solo questo rappresenta il vero volume in cui il suo essere si esprime." (Simmel, 1903)

Henry Lefebvre interpreta lo spazio attraverso la compenetrazione di elementi concreti e astratti, relativi a ciò che è esistente e a all'immaginario. Questi elementi sono presenti all'interno di una zona di intersezione compresa tra lo spazio fisico e lo spazio mentale, che caratterizzano lo spazio sociale. È interessante sottolineare come per Lefebvre lo

spazio sia il risultato di tre procedure:

1. la pratica spaziale che produce lo spazio percepito (relazioni sociali e processi attraverso cui sono costruiti) attraverso cui si formano i luoghi e le forme spaziali
2. la rappresentazione dello spazio che produce lo spazio concepito, ovvero lo spazio in cui convergono e coesistono segni codici e ideologie progettate dai designer
3. lo spazio di rappresentazione, ovvero lo spazio vissuto che comprende le relazioni e le interpretazioni prodotte dagli utenti contenenti codici e segni che costituiscono una forma di appropriazione dello spazio urbano.

La percezione quale fondamento di progettazione dello spazio urbano è oggetto di studio di diversi studiosi, particolarmente significative sono le ricerche prodotte da Kevin Lynch (1960,1981): egli infatti sostiene il potere creativo, nonché l'esigenza di un'organizzazione razionale dello spazio urbano proponendo nuovi modelli di vita sostenibili. Nell'ecosistema urbano egli concepisce i cittadini come protagonisti attivi e consapevoli per una progettazione dello spazio urbano all'interno del quale acquisiscono importanza valori come la consapevolezza, la capacità di apprendimento, di connessione tra esperienze interiori ed esteriori; dunque percezioni immagini e flussi di informazioni sono elementi costitutivi importanti tanto quanto gli oggetti fisici nell'ottica della trasformazione dello spazio urbano. la capacità di generare un ambiente che crei connessioni significative è legata ai concetti di *legibility* e *imageability*⁶⁴. Il lavoro di riflessione di ricerca di Lynch va oltre e si sofferma su quelli che ha annunciato essere valori per una valutazione dello spazio urbano: la vitalità, intesa come grado di misurazione del livello di sostenibilità atta ad accogliere le funzioni vitali dei suoi abitanti; il significato relativo alla misurazione del livello di comprensione e connettività tra i cittadini attori della trasformazione dello spazio urbano; la coerenza che misura la rispondenza tra la qualità e la quantità delle risorse a disposizione; l'accessibilità che misura il livello con cui raggiungere le altre

⁶⁴Termini introdotti per la prima volta nel testo *Immagine della città* (Lynch,1960) si riferiscono alla capacità di un ambiente di essere comprensibile e leggibile ai cittadini e favoriscano l'immaginazione che permette di stabilire relazioni più intense con i luoghi della città

persone e l'accesso alle informazioni e, infine il controllo che misura la capacità dei cittadini di incidere sui processi di trasformazione della città. Tutti questi valori hanno rilevanza nella misura in cui seguono i due criteri di efficienza, relativa ai costi delle risorse e del loro mantenimento, infine la giustizia data dai modi in cui i livelli della qualità sono distribuiti tra la popolazione

2.8 Il significato dei luoghi

"La progettazione del sito è l'arte di organizzare l'ambiente fisico esterno in modo da agevolare i comportamenti umani. Il sito non è una semplice collezione di edifici e strade, ma un sistema di strutture, superfici, spazi, cose viventi, un insieme di atmosfera e dettagli" Kevin Lynch

La pianificazione della città e del territorio non deve avere solo una funzione tecnica, bensì tornare a essere un processo culturale atto a ricucire il rapporto sociale e affettivo, tra gli abitanti e i loro ambienti di vita, attivando spazi di ascolto delle necessità. La costruzione dello spazio pubblico, come si vedrà dalle analisi del presente lavoro, è attivata sempre più spesso "dal basso". I cittadini, protagonisti della vita urbana hanno un ruolo centrale nella definizione dello spazio e nel processo decisionale. Ripensare la città nell'ottica di realizzare spazi che siano inclusivi e capaci di creare luoghi riconoscibili di aggregazione è sempre più una prerogativa delle nuove politiche sociali delle città metropolitane. La crisi dell'economia mondiale ha contribuito ad accrescere la consapevolezza dell'esauribilità delle risorse, pertanto ripensando a un'economia di riqualificazione dello spazio pubblico, a livello locale, lascia emergere la forza di cittadini pronti a costruire per sé e per la comunità di appartenenza un ambiente di vita migliore. Nuovi spazi per giocare, per incontrarsi, per accogliere e curare, rappresentano una grossa risorsa per la città.

Costruire "dal basso" come politica di inclusione e "di sviluppo territoriale in grado di garantire processi virtuosi e progressivi di contaminazione in una logica di sostenibilità... a

sostegno della costruzione delle "prossimità territoriali e della coesione"⁶⁵. "Le interazioni di co-presenza diventano fondamentali nei processi creativi di produzione e innovazione locale e tra attori locali"⁶⁶ attraverso la sperimentazione di metodi e processi partecipativi, finalizzati alla realizzazione di forme e luoghi urbani più inclusivi.

Quali sono le esigenze dei cittadini che vivono e attraversano la città?

Cosa lega la città fisica alla città immateriale?

Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione stanno trasformando le città, modificando il modo di vivere lo spazio pubblico, che è sempre più luogo di incontro, oltre che di scambio economico e culturale.

Strade e piazze diventano contenitori aperti di appuntamenti e interazioni tra le persone che condividono un interesse, un obiettivo comune da raggiungere, ma anche la necessità di ritrovare una propria identità attraverso la scoperta di un senso di appartenenza.

La convivialità e le interazioni sociali sono solo una parte del vivere quotidiano che è caratterizzato anche dall'accesso al territorio e ai servizi: non solo le piazze, ma anche le strade e le reti di comunicazione e di trasporto contribuiscono a migliorare la qualità della vita dei cittadini che si spostano per lavoro o per piacere. Lo spazio pubblico è uno spazio dello stare, ma è anche lo spazio di uno stare transitorio, del movimento e della mobilità, tanto quanto di un'occupazione (si pensi all'occupy movement) che è indice presenza di una fenomenologia della collettività. È uno spazio che è anche paesaggio, un paesaggio urbano da costruire e da vivere come reale e immaginario, nell'ottica di un suo uso. Nella contemporaneità liquida, dei flussi e dell'indeterminatezza, anche l'uso di un oggetto, di uno spazio sembra essere poco definito. Tracce di una presenza che è fortemente dinamica e che allo stesso tempo è assenza, invitano a una progettazione che sia in grado di accogliere una velocità e un tempo che chiedono di rallentare per trovare e dare un senso a chi li attraversa. Uno spazio che può essere pieno o vuoto, riempito o

⁶⁵Metodi e contenuti sulle priorità in tema di Agenda Urbana, presentato dal Ministro per la Coesione territoriale, Roma 20 marzo 2013

⁶⁶Trigilia, 2007

svuotato, o entrambe le cose. Uno spazio che è pieno, o vuoto, di oggetti e relazioni, di usi che connettono strutture, persone e arredi urbani (come nel caso di alcune realtà oggetto di questo studio: Wikipraca e Campo de Cebada, nonché nevicata¹⁴) La percezione dell'ambiente che avviene attraverso un complesso processo di interazione e scambio tra contenuti interni ed esterni, avviene secondo Lynch attraverso elementi più semplici, quali

- a) identità: capacità di un dato luogo di essere compreso e riconosciuto e costituire un elemento memorabile dell'esperienza urbana
- umana
- b) struttura: capacità di facilitare l'orientamento in un determinato luogo sia in funzione della sua conformazione fisica, sia in base al modo in cui viene comunicata
- c) congruenza: in che modo l'ambiente è funzionale alle attività che ospita
- d) trasparenza/immediatezza: valuta la capacità di un luogo di esprimere chiaramente ed efficacemente quali siano i processi su cui esso si fonda
- e) leggibilità: valuta il grado di comunicazione reciproca tra gli abitanti del luogo e il sistema di elementi simbolici che lo costituiscono

2.9 Lo spazio come luogo di interazione e come organizzazione mentale dell'esperienza

A.N.Whitehead, coautore, con B.Russell dei "Principia mathematica", nella "La Théorie Relationniste de l'Espace"⁶⁷ espone la sua tesi sostenendo il rifiuto dello spazio assoluto newtoniano, in difesa di una concezione relazionale, secondo cui i corpi non esistono nello spazio per interagire solo successivamente; essi sono nello spazio proprio perché interagiscono fra di loro, e lo spazio è soltanto l'espressione di certe proprietà della loro interazione.

Lo spazio è solo astrattamente separabile dall'esistenza spaziale e dalla sua temporalità, dalla forza, dal processo, dalla concretezza dello spazio fisico. Nella teoria relazionista

⁶⁷in Revue de Metaphysique et de Morale, vol. 23, maggio 1916

dello spazio Whitehead considera i corpi fisici come esistenti prima nello spazio e poi agenti gli uni sugli altri, direttamente o indirettamente. Essi sono nello spazio perché agiscono gli uni sugli altri e lo spazio non è altro che l'espressione di certe proprietà della loro interazione. Whitehead non solo connette lo spazio che, isolato, dovrebbe essere l'oggetto della geometria, al tempo, ma lo spazio dell'astrazione geometrica con quello della percezione e del senso comune, ponendo così il problema del rapporto tra la percezione e l'inevitabile astrazione scientifica. Lo spazio ha una completezza, una totalità in forza della quale esso poteva essere concepito da Kant come un'intuizione, una forma a priori, ma la sua filosofia lo conduce a costruire, nel 1934, una nuova teoria delle classi e delle relazioni. La realtà concreta è insieme geometrica fisica e biologica. **Le cose nello spazio sono apparenze sfuggenti e cangianti, ma se le apparenze sono il lato frammentario dell'esperienza, le loro relazioni danno vita a e sono connesse in un intero uniforme.** All'atto dell'esperienza noi percepiamo un intero formato di parti differenziate in relazione tra loro e il tempo e lo spazio sono le espressioni di alcune delle caratteristiche di queste relazioni. Così la generalità e l'uniformità attribuite al tempo e allo spazio provengono dall'uniformità di struttura dell'esperienza, che per Whitehead è ciò che sta alla base dell'ideale di semplicità delle costruzioni teoriche della scienza. Il quadro di questa uniformità è fornito dalla costanza delle relazioni spazio-temporali che si impongono come forma oggettiva al percipiente. "Compito della scienza è scoprire le relazioni che esistono in quel flusso di percezioni, sensazioni ed emozioni che formano la nostra esperienza di vita [...] Il panorama offerto dalla vista, udito, gusto, tatto, odorato e da altre sensazioni di tipo più indistinto è l'unico suo campo di attività": in questo passaggio Whitehead sottolinea l'aspetto più ovvio che è il suo carattere disordinato e che si presenta come un continuum frammentario e con elementi non chiaramente differenziati. Da qui prende le mosse la scienza; il linguaggio, tuttavia, insinua in noi concetti esatti come se rappresentassero i dati dell'esperienza immediata di un mondo di oggetti definiti che

accadono in esatti istanti di tempo e in uno spazio formato da punti esatti, il puro esatto che è la meta del pensiero scientifico; ma questo è un mondo di idee le cui relazioni interne sono relazioni tra concetti astratti. La domanda che Whitehead volge a questo punto è: “come il pensiero esatto si applica ai frammentari e vaghi continui dell’esperienza?”. La soluzione sta secondo Whitehead in un solido ramo della scienza, costruito con lenta pazienza e che mostri dettagliatamente come la corrispondenza si realizzi. La scienza, afferma Whitehead, “trae le sue origini dall’intero apparato di pensiero del Senso Comune. Quello è il dato da cui essa si muove e al quale deve ritornare; ed inoltre “bisognerebbe includere l’immaginazione di tutte le possibili esperienze”. Due mondi si contrappongono entro l’orizzonte epistemologico di Whitehead: quello dell’esattezza e quello del disordine, quello delle quantità determinate e quello delle qualità indeterminate, quello della logica e quello della percezione. Quest’ultimo è il mondo reale, quello dal quale la scienza non può fare a meno di partire, l’altro è il mondo ideale verso il quale la scienza non può fare a meno di dirigersi. Ora la scienza trae origine dall’intero apparato di pensiero del senso comune, che non corrisponde a ciò che si trova effettivamente nell’esperienza immediata e non aderisce affatto in maniera sistematica con il flusso di percezioni, sensazioni, emozioni che formano la nostra esperienza di vita. Esperienza immediata e senso comune sono così confusi, ma Whitehead stesso ci impedisce di confonderli spiegando che il secondo atteggiamento è già un’elaborazione e una organizzazione del primo. “Non esiste un singolo oggetto sensoriale in un istante di tempo, c’è essenzialmente una durata. C’è una corrente visiva e noi possiamo distinguere le sue parti. Ma le parti sono anch’esse correnti e un oggetto visivo è una parte arbitrariamente piccola della corrente.”. Tale corrente di presentazione sensoriale è un Continuum relazionale in cui noi possiamo concentrare l’attenzione su alcune relazioni: la relazione fondamentale e primaria è quella temporale; in essa si pongono la memoria e il riconoscimento. Ora poiché noi viviamo in durate e non in istanti, ciò che viene realmente percepito è la relazione

temporale tra eventi che si trovano nella stessa durata e che si concatenano nel fluire continuum dalla immediatezza di presentazione alla memoria e al riconoscimento. In questo modo gli oggetti sensoriali si combinano in un unico oggetto mentale che non è mai direttamente percepito. Strettamente legato al principio di aggregazione è “il principio di convergenza alla semplicità con diminuzione di estensione” che si “estende per l'intero campo della presentazione sensoriale”. La prima e più originaria applicazione di tale principio viene riferita al tempo. Ma il fine positivo principale cui mira l'analisi di Whitehead è la chiarificazione di come il pensiero esatto si applica ai frammentari vaghi continua dell'esperienza e Whitehead così riassume: “Le proposizioni si sviluppano da espressioni mentali attuali, gli oggetti mentali di percezione da oggetti sensoriali semplici, gli oggetti mentali ipotetici. . .” Si potrebbe affermare che l'operazione intellettuale delle scienze consiste da un punto di vista filosofico, nella introduzione di uno schema (in senso Kantiano) tra l'esperienza e il puro pensiero logico.

2.10 L'astrazione estensiva: un'esigenza di uniformità spazio temporale

Nel 1919 Whitehead cerca di costruire una completa e complessa formalizzazione di come l'uomo astrae i concetti scientifici dai fenomeni, elaborando una sorta di schematismo trascendentale Kantiano – ovvero l'applicazione della forma al dato dell'esperienza, dove al posto delle categorie troviamo un metodo: il metodo dell'astrazione estensiva. Partendo dall'analisi fenomenica precategoriale Whitehead si propone di indagare in che modo l'uomo riesce ad operare la prima quantificazione, a isolare dal flusso fenomenico l'unità minima dalla quale poi iniziare a costruire tutta l'impalcatura teorica delle scienze dalla geometria alla matematica, alla fisica. Il tutto dev'essere codificato in maniera rigorosa e oggettiva (nota: qui risulta evidente l'analogia con il progetto della grande logica

sviluppato nei Principia Mathematica. Whitehead prende le mosse dall'assunto secondo il quale l'esperienza dell'essere umano è, innanzitutto, riconducibile a durate in cui la durata ha una valenza ambigua prevalentemente temporale, ma non solo. Le durate sono fette (slab) di esperienza che contengono tutta la natura per tutta quella durata. Noi non percepiamo fatti isolati e istantanei, ma una continuità di esistenza che garantisce la persistenza della materia. Il fatto ultimativo per la conoscenza osservazionale è la percezione attraverso una durata; si ammette cioè che il contenuto di un particolare presente e non quello di un istante privo di durata è un dato ultimativo per la scienza. Berkeley stesso insiste nel dire che l'esperienza è significante; la posizione di Kant è la reciproca, e cioè che la significanza è l'esperienza. La significanza è la relazionalità delle cose, è esperienza, è come affermare che la conoscenza percettiva non è altro che un'apprensione della relazionalità delle cose, cioè delle cose nelle loro relazioni e delle cose in quanto relazionate. La relazionalità è l'oggetto della conoscenza naturale e non può venire capita senza un riferimento alle caratteristiche generali della percezione. La nostra percezione degli eventi naturali e degli oggetti naturali è una percezione dall'interno della natura. L'obiettivo di Whitehead è cercare di giustificare, alla luce della realtà dell'esperienza e dei fenomeni, quell'astrazione estrema e iniziale che la fisica classica ha sempre dato per scontata, ovvero la riduzione della natura ad un insieme di punti adimensionali posizionati in istanti temporali privi di durata. Ma questi punti adimensionali non esistono nell'esperienza, e anche le durate, del resto, sono durate diverse da zero. Così, se io analizzo il mio flusso esperienziale, posso trovare in esso la mia stanza, per un certo periodo temporale. Ma all'interno dell'**evento**-stanza per un dato periodo ho l'evento stanza per un periodo inferiore, ho anche l'evento-tavolo per lo stesso periodo che è, quindi, contenuto dal punto di vista spaziale nell'evento stanza. Tra i criteri di individuazione ci sono certamente il tempo e lo spazio. Per esempio, il tempo, ci rendiamo conto di come il concetto di istante sia un concetto-limite generato dalla capacità umana di

astrarre dall'esperienza. Questa capacità umana, questo procedimento, viene formalizzato da Whitehead e nominato astrazione estensiva. Grazie al metodo dell'astrazione estensiva, Whitehead riesce a derivare dall'esperienza innanzitutto il concetto di evento istantaneo e di momento ovvero un estratto (abstract) di tutta la natura in un istante. E' qui che nasce l'unità metafisica fondamentale della cosmologia Whitehead; l'evento, infatti, inizia a caratterizzarsi come una monade Leibniziana come un'unità metafisica in cui tutto l'essere si manifesta attraverso un singolo evento che contiene, ed è frutto di tutte le relazioni che lo hanno preceduto. Ma nell'evento noi possiamo individuare differenti componenti, come l'individuazione di una figura geometrica. In questo senso possiamo vedere come sia possibile derivare dall'esperienza i concetti primi dell'esperienza. Il punto, per esempio, in quanto classe astrattiva, è contenuto nella classe astrattiva della retta. Si tratta di identificare tramite il metodo dell'astrazione estensiva gli elementi base della geometria e, in un certo senso, ridurre alcune componenti qualitative della percezione a elementi quantitativi misurabili. Come logica conseguenza del metodo dell'astrazione estensiva, i punti delle rappresentazioni fisico-matematiche saranno così punti-evento, e le particelle saranno particelle-evento; i corpi non devono essere visti, a detta di Whitehead, come particelle, bensì devono essere intesi come eventi, la cui componente materiale, la massa, l'essere particella, è solo una delle caratteristiche possibili. Una delle critiche più decise che Whitehead rivolse ad Einstein fu l'osservazione secondo la quale, nella sua teoria, la massa gode ancora di un privilegio ingiustificato, mentre anch'essa dovrebbe essere intesa come un aggettivo della vera unità reale e propriamente esistente: l'evento. La relazione di estensione esibisce gli eventi come reali per mezzo delle sue proprietà che si traducono in relazioni spaziali; inoltre esibisce gli eventi come implicanti il divenire della natura per mezzo delle sue qualità che si traducono in relazioni temporali. Gli eventi sono perciò essenzialmente elementi di attualità ed elementi del divenire. Gli eventi non cambiano mai. La natura si sviluppa, nel senso che un evento X diventa una parte

di un evento X' che include X e si estende anche nel futuro al di là di X . L'analisi dello spazio evidente aveva mostrato che quest'ultimo deriva dalle relazioni di inclusioni tra gli oggetti percepiti.

3.1 Descrizione del progetto

Che le nuove tecnologie rappresentino un importante punto di svolta della società attuale, post-moderna, è ormai un fatto ampiamente consolidato. In particolare, dall'avvento di Internet e dalla nascita e diffusione dei siti social network, si assiste a una vera e propria rottura del legame con la società precedente, profondamente radicata a una dimensione locale, in cui spazio e tempo sono ancora ben distinti, a volte lontani. La nuova società, più aperta e senza confini, si trasforma in un luogo caratterizzato da una forte indeterminatezza che la rende “fluida”, o “liquida”, come direbbe Bauman; una società in cui la comunicazione e le relazioni tendono a sovrapporsi e dove non esiste più una differenza sostanziale tra mondo reale e mondo virtuale e in cui lo spazio fisico si sovrappone a quello virtuale divenendo spazio di interazioni e relazioni.

La presente ricerca nasce come evoluzione di un precedente progetto pensato e strutturato a partire da un profondo interesse per il tema della sostenibilità, in termini di scambio e condivisione di risorse e saperi che possono aggregare persone e innescare processi virtuosi. La definizione del tema di ricerca è stata continua, iniziata dal desiderio di creare un'infrastruttura informatica, attraverso la quale gli abitanti di un quartiere multietnico di Milano (via Padova), potessero condividere conoscenze in tema di “preparazione del

cibo”.

L’idea era quella di coinvolgere le famiglie, attraverso i racconti di bambini e ragazzi che potessero tradurre la preparazione di piatti appartenenti alla loro cultura e tradizione familiare. La piattaforma avrebbe dovuto avvalersi di una struttura progettata come palinsesto di una web radio, gestita dagli stessi ragazzi, insomma un progetto “peer to peer” generazionale. La difficoltà maggiore fu quella di trovare un contenitore sufficientemente efficace da essere gestito dagli stessi ragazzi, in orario extrascolastico. Il coinvolgimento delle famiglie sarebbe avvenuto grazie all’intervento della scuola, che avrebbe contribuito come supporto informatico e redazionale, di documentazione e archivio dei contenuti prodotti e diffusi, in forma di podcast. I ragazzi della scuola media e superiore di zona sarebbero stati coinvolti come soggetti direttamente interessati, in un progetto di carattere interculturale, che aveva come secondo obiettivo l’attivazione di un percorso di recupero della dispersione scolastica e che avrebbe avuto una sua valenza anche scientifica. L’arte di preparare il cibo è intrinsecamente trasversale e mirata a una condivisione di conoscenze tacite che sarebbero state avvalorate da un “comitato scientifico” costituito da membri del Dipartimento di Agraria dell’Università degli Studi di Milano. Questo nell’anno di Milano Expo, 2015. Purtroppo il progetto, per diversi motivi, non ha avuto l’avvio e, dunque, l’esito sperato.

L’interesse era rimasto ed era sempre quello di lavorare a un progetto in cui più persone, a diverso titolo e di diversa provenienza culturale, potessero scambiarsi e condividere competenze e contenuti. La partecipazione, nel luglio 2014, alla Summer School “From Smart Cities to Engaged citizens”, organizzata dal “Network of Excellence in Internet Science” (EINS) del Politecnico di Zurigo, ha ispirato il presente lavoro di ricerca. Il tema della Summer School riguardava l’utilizzo delle Nuove Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione (ICT) come strumento principale e di supporto ad attività e processi di coinvolgimento dei cittadini impegnati nella riqualificazione di uno spazio

pubblico. La tecnologia da sperimentare prevedeva l'utilizzo di dispositivi di reti "mesh up" che avevano il vantaggio di creare una rete wi-fi, aperta e libera, a cui connettersi effettuando un'iscrizione che non richiedesse l'utilizzo di dati sensibili, in prossimità di un "nodo" (un'antenna). C'era dunque la possibilità, per il cittadino di connettersi alla rete mantenendo anonimato e trovandosi in prossimità di un luogo preciso. Da qui le prime ipotesi di lavoro sulla nascita di gruppi di persone che, connettendosi alla rete wi-fi e trovandosi in uno stesso luogo, erano in grado di interagire pur mantenendo l'anonimato. L'idea che l'utilizzo di questo tipo di tecnologie "mesh up" favorisse una qualche aggregazione di persone che potessero interagire online, ma che fossero in quello stesso momento in prossimità dello stesso luogo, ha rafforzato la concezione di "comunità ibrida", da intendersi come estensione di quella più generica "comunità virtuale", introdotta da Rheinghold. Il lavoro svolto presso la Summer School prevedeva la sperimentazione di attività di coinvolgimento dei cittadini in iniziative di riqualificazione del territorio di Volos, utilizzando la connessione DIY delle reti mesh. Inoltre, i temi inerenti al progetto proposto dalla summer school: comunità, luogo (e non luogo), territori, confini, erano sviluppati da architetti e sociologi, che collaboravano per creare connessioni e favorire la nascita di piccole comunità in grado di costruire nuove forme di valore.

La presente ricerca ha dunque trovato ispirazione dall'esperienza con il gruppo di

EINS¹ (in allegato, il documento finale descrittivo del lavoro svolto da tutto il gruppo della Summer School) avendo alla base la necessità di provare a rispondere ai seguenti **bisogni cognitivi**:

Secondo quale processo uno spazio assume un significato per una società?

Quali possono essere le differenze tra uno spazio pubblico e uno spazio sociale?

Come può cambiare il concetto di spazio nell'era dell'iperconnessione, in cui allo spazio fisico si sovrappone un dispositivo digitale (device) generando uno spazio privo di confini e con una diversa dimensione temporale che annulla le distanze?

Come lo spazio può influenzare i nostri rapporti sociali? Come si sviluppa un'identità e un'appartenenza rispetto ad un luogo e come questo può generare una comunità?

Gli studi di G. Simmel affermano che lo spazio non sia di per sé una forma, ma che produca forme nello strutturare rapporti di interazione. Che significato assume il termine interazione legato a uno spazio? E quanto la fisicità di quest'ultimo influenza tale fenomeno?

¹(Gaved, M., and Anderson, B., (2006) The impact of local ICT initiatives on social capital and quality of life', Chimera Working Paper 2006-6, Colchester: University of Essex. Networking communities from the bottom up: grassroots approaches to overcoming the digital divide (2010-08) Gaved, Mark B. and Mulholland, Paul AI Society, 25(3) (pp. 345-357) More than wires, pipes and ducts: some lessons from grassroots networked communities and master-planned neighbourhoods M Gaved, M Foth ICT ownership and the right to the hybrid city Panayotis Antoniadis ETH Zurich Presented at the International Conference on 'Using ICT, Social Media and Mobile Technologies to Foster Self-Organisation in Urban and Neighbourhood Governance', May 16-17th, Delft, The Netherlands The Neighbourhood Game: from Behavioural Economics to Urban Planning P. Antoniadis and I. Apostol 1st International Conference on Internet Science, Brussels, 10-11th April, 2013 CONTACT: Facilitating Information Sharing between Strangers Using Hyper-local Community Wireless Networks P. Antoniadis, I. Apostol, A. Unteidig, and G. Joost-...approcci progettuali ibridi che possono trarre vantaggio da alcune caratteristiche delle reti wireless locali, che operano al di fuori di Internet pubblico, come l'inclusione, giocosità, l'anonimato, a basso costo, e la vicinanza de facto fisica dei partecipanti. Noi sosteniamo che lo sviluppo di applicazioni sociali ibride facilmente personalizzati progettati per funzionare su una rete wireless locale fisicamente collegato ad appropriarsi interventi urbani, ci'ò che noi chiamiamo una zona di contatto, può essere un incentivo molto efficace per i cittadini di partecipare alla creazione di situazioni dove gli stranieri può informalmente connettersi e lo scambio di informazioni di vario tipo.

Uno spazio fisico prodotto da una certa società può influenzare poi la suddetta, anche per un lungo periodo di tempo che porta con sé diversi cambiamenti sociali. Lo spazio digitale è probabilmente quello che si è sviluppato più rapidamente, influenzando profondamente la nostra società. **Dove inizia la dialettica spazio-società e comunità? Come questi si influenzano reciprocamente?**

La domanda di ricerca che sottende i precedenti bisogni cognitivi è la seguente:

In che misura le ICT riescono a determinare e a cementare la nascita di una comunità?

In particolare:

In che modo la tecnologia, ne favorisce la nascita e le mantiene in vita?

Quanto una tecnologia diventa parte di un pensare e agire quotidiano? Cioè, il suo essere malleabile e flessibile è in grado di essere un veicolo di creazione di comunità (Actor Network Theory)?

La comunità nasce solo in presenza di una prossimità?

Esiste la necessità di un re-embedding, cioè di ritornare a costruire comunità fondate territorialmente?

Cosa si intende quando si parla di cultura partecipata e Intelligenza collettiva?

3.1.1 Gli obiettivi

Per rispondere ai bisogni cognitivi precedentemente elencati e alla domanda della ricerca, sono stati individuati i seguenti obiettivi:

Capire come cambia una comunità (da comunità reale a virtuale e ibrida), come e se nascono ulteriori spazi alla vita di relazione tra i cittadini . Per raggiungere questo

obiettivo si rende necessario analizzare le caratteristiche generali dell'impatto dei social media sulla comunità locale

Comprendere come si crea una cultura delle pratiche comuni che rendono una comunità tale, attraverso la condivisione e lo scambio dei saperi, su un terreno virtuale, ibrido. Per raggiungere questo secondo obiettivo è necessario individuare strumenti concreti (analitici, concettuali che consentano ai cittadini di effettuare scelte progettuali consapevoli, che possano modellare lo spazio urbano “ibrido” secondo i propri bisogni, i valori, gli obiettivi e i desideri)

Obiettivo secondario: individuare un modello sostenibile per promuovere iniziative di coesione sociale nelle periferie di una città come Milano, nell'ottica di una politica di rigenerazione urbana.

Al fine di soddisfare quest'ultimo obiettivo il ricercatore ritiene sia necessario valutare l'uso sociale di iniziative che hanno contribuito alla nascita delle comunità considerate e, attraverso un censimento risorse di quartiere potenzialmente utili (associazioni, centri culturali, biblioteche, piazze, eventi), individuare e lavorare su spazi della città poco definiti e inutilizzati (i “non luoghi”), ma potenzialmente utili per incentivare occasioni di aggregazione. Obiettivo ambizioso è fornire linee guida su come questo modello può diventare “smart”, valorizzando esperienze e competenze (deve essere un progetto sostenibile nel tempo, pertanto ‘e necessario porre molta attenzione sulle competenze gestionali).

3.1.2 Il contesto

“... the information society is on it's way. A digital revolution changes comparable to last century's industrial revolution with the corresponding high economic stakes. The procede cannot be stopped and we lead eventually to a knowledge based society” (European Commission1994)

L'agenda politica internazionale degli ultimi dieci anni, per quanto riguarda le iniziative ICT locali, sta diventando sostanzialmente più chiara. La Commissione Europea (Commissione delle Comunità europee, 2005) ribadisce l'importanza dell'attuazione di strategie occupazionali locali e sottolinea che iniziative basate sulle ICT dovrebbero, nella società della conoscenza, "promuovere il ruolo positivo dell'economia sociale, delle iniziative di sviluppo locale e delle comunità locali in materia di coesione sociale e nella creazione di capitale sociale". La dimensione locale è, quindi, un aspetto fondamentale della politica di e-Inclusion, in cui le politiche europee hanno certamente un ruolo chiave. Le prime iniziative comunitarie basate sulle ICT, generalmente focalizzate intorno a comunità di interesse, sono nate in ambienti commerciali e accademici, per ottenere l'accesso a internet e il desiderio di sensibilizzazione negli ambienti della comunità (Levy 1984). A partire dai primi anni 1970, infatti, i computer erano collegati alle linee telefoniche come sistemi di bacheca elettronica condivisa (BBS) e sono stati usati per sostenere le comunità di interesse localizzate. Alcuni BBS divennero punti focali per la cooperazione internazionale al fine di sostenere l'attivismo locale, come Radio B92, la raccolta di informazioni in condizioni politiche sfavorevoli nella ex Jugoslavia, inviati via internet ad Amsterdam, e poi di nuovo alle stazioni radio locali e ai singoli ascoltatori, tramite cassette VHS o proiettato nelle piazze, club e caffè (Matic 2004). La base di Amsterdam 'de Digital Stadt' (DDS) è un esempio di un alto profilo BBS in continua evoluzione. DDS "è stato sviluppato da un dilettante, "low-tech" e senza un budget di base per un'iniziativa completamente professionalizzata, dotata di tecnologia e di un'organizzazione aziendale "driven" (Lovinks e Riemens 2000), dalla organizzazione non-profit finanziata da una varietà di fonti, tra cui Comune e la sponsorizzazione UE in una impresa commerciale ICT, con un massimo di 160.000 utenti, nel 2000. Il dibattito, nato negli anni '80,

intorno alle comunità virtuali diede adito alla “teoria degli indicatori sociali ridotti”² (RSC), che vedeva “la comunicazione mediata dai computer” (CMC) come un’interazione online limitata che favorisce la nascita di comunità “di serie B”, rispetto a quelle nate da interazioni Face to Face, considerate, per contro, come uniche e vere interazioni complete. La CMC fu il primo filone di ricerca, sviluppatosi negli anni ’80, che mirava a descrivere e spiegare le condizioni nelle quali la telematica avrebbe contribuito a processi di automazione aziendali e allo stesso tempo descriveva caratteristiche ed effetti intrinseci delle nuove tecnologie, attraverso una valutazione degli aspetti socio psicologici. Ad es ci si chiedeva quali potessero essere gli effetti di una comunicazione che mancava di quegli aspetti che afferiscono al linguaggio non verbale, osservabili solo in presenza e quindi in una relazione FtF. La CMC era però accusata di assumere un approccio incompleto, in base al quale molte delle informazioni sugli interlocutori non venivano trasmesse. La scarsità di informazione relativa al contesto sociale in cui avveniva la comunicazione era indice di una mancanza di quelle norme comunemente accettate e utili per regolare la comunicazione stessa. L’approccio RSC fu però ampiamente criticato in quanto operava attraverso gruppi sperimentali in laboratorio senza che vi fossero incontri anche di tipo FtF; inoltre venne accusato di determinismo tecnologico, in quanto concepiva la presenza sociale solo attraverso la quantità di informazioni da trasmettere.

Nel 1994 il DDS è stato uno dei modi di accesso a Internet per i residenti di Amsterdam, ma col tempo si sono rese disponibili più opzioni e DDS ha dovuto competere con altri fornitori commerciali. Nello stesso anno Doug Schuler (Schuler 1994) ha stimato che ci sono stati oltre un centinaio di Nord America ‘reti di comunità’ sia operative o in fase di pianificazione. Questi “pionieri” avevano richiamato l’attenzione sulle possibilità delle ICT di costituire una forza crescente nella nuova “Società dell’Informazione” (Castells,

²Gli autori principali di questo approccio sono Kerr e Hiltz, 1982, *Computer-Mediated Communication Systems. Status and Evaluation*, Academic Press, NY; Kiesler et al., 1984, *Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication*, in “*American Psychologist*”, 39, 10, pp. 1123-1134; e Sproull e Kiesler 1986, *Reducing Social context Cues: electronic Mail in Organizational Communication*, in “*Management Science*”, 31, 11, pp. 1492-1512.)

1996), e ha contribuito a focalizzare l'attenzione politica sull'effetto che internet stava avendo sulla società. Le reti comunitarie hanno dato a molte persone la loro prima opportunità di accedere a Internet, hanno offerto un'esperienza condivisa e un sostegno concreto. Nel 1996, il Massachusetts Institute of Technology (MIT) ha tenuto una conferenza su "Advanced Information Technologies, Low-Income Communities, and the City", con l'intento di riunire accademici, attivisti, pianificatori ed educatori "per prendere in considerazione i potenziali impatti e le potenzialità di avanzate tecnologie informatiche per le popolazioni a basso reddito ". Un metodo possibile per superare il 'digital divide' sarebbe, dunque, quello di sostenere la creazione di luoghi in cui le persone possano accedere attraverso le ICT ed essere supportate in un ambiente comunitario. Sono stati identificati tre modelli di coinvolgimento della comunità con la tecnologia: "centri di calcolo di comunità, reti di comunità, e il contenuto della comunità" (Beamish 1999). Questo tipo di esperienze sono state successivamente riprodotte su scala sempre più ampia per:

sostenere un complesso residenziale a basso reddito (Quartiere Technology Resource Center (NTRC) a Chicago)

aumentare la capacità sociale ed economica dei residenti attraverso l'accesso alle ITC, e incoraggiare la mappatura delle risorse locali

consentire ai membri della comunità di svolgere le loro funzioni come agenti di cambiamento attivi, piuttosto che destinatari passivi di sostegno.

ottenere un sostegno per le comunità locali, nelle regioni rurali più remote e in insediamenti urbani a basso reddito

aiutare la comunità a realizzare un capitale sociale di quartiere

Nella società attuale sono ormai sempre più frequenti le occasioni e la necessità di un rapporto costante e diretto di collaborazione tra enti e soggetti privati. In Europa la situazione attuale risale a quando "nel maggio 2010 la Commissione Europea ha adottato

la comunicazione “Un’agenda digitale europea”, in merito alla strategia per promuovere l’economia digitale entro il 2020.

”L’agenda digitale europea è una delle sette iniziative faro nell’ambito della strategia Europa 2020 per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. La comunicazione descrive le politiche e le azioni finalizzate a massimizzare i benefici dell’era digitale per tutti i settori della società e dell’economia. L’agenda è incentrata su sette aree d’azione prioritarie: creazione di un mercato unico digitale, maggiore interoperabilità, promozione della fiducia e della sicurezza di Internet, un più veloce accesso a Internet, incoraggiamento degli investimenti nella ricerca e nell’innovazione, miglioramento dell’alfabetizzazione digitale e dell’inclusione nel mondo digitale e applicazione delle ICT per affrontare le sfide che attendono la nostra società, fra cui i cambiamenti climatici e l’invecchiamento della popolazione.”³

“Lo sviluppo della società dell’informazione è considerato indispensabile per soddisfare le esigenze della società e dell’economia dell’UE” e un accesso ampio, e a costi sostenibili tramite banda larga, è uno dei presupposti per promuovere una società basata sulla conoscenza. In tutti gli Stati membri dell’UE la banda larga costituisce di gran lunga la forma più comune di connessione a Internet, utilizzata dal 78% delle famiglie dell’UE-28 nel 2014, con un aumento di 36 punti percentuali rispetto al 2007 (cfr. grafico 1).

In fondo al capitolo si riportano tre grafici significativi che rappresentano la situazione generale da considerare e da cui partire:

I grafico Famiglie con accesso a Internet, 2009 e 2014 (% sul totale delle famiglie)
Fonte: Eurostat

II grafico Frequenza dell’utilizzo di Internet, 2014 (% delle persone di età compresa tra 16 e 74 anni) Fonte: Eurostat

III grafico Persone che hanno utilizzato Internet per partecipare a reti sociali, 2014 (% delle persone di età compresa tra 16 e 74 anni) Fonte: Eurostat

³la fonte: (http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Information_society_statistics_households_and_n)

Nel maggio 2015 la Commissione europea ha adottato una strategia per il mercato unico digitale, che rappresenta una delle sue priorità principali. Questa strategia prevede tre obiettivi:

- promuovere un miglior accesso online ai beni e ai servizi in Europa;
- creare un ambiente ottimale per le reti digitali e i servizi da sviluppare;
- garantire che l'economia e l'industria europee traggano pienamente vantaggio dall'economia digitale in quanto stimolo potenziale di crescita.

A sostegno delle direttive della UE, sono gli studi di F. De Cindio (De Cindio, F., Schuler, D., *Beyond*, (2012), *Community Networks : from local to global, from participation to deliberation*, *The Journal of Community Informatics*) che confermano come le nuove forme di partecipazione tra i cittadini appartengono al processo di inclusione sociale, in particolare a livello locale. “La caratteristica di prossimità ha un forte impatto sui processi decisionali e l'uso delle ICT a sostegno della partecipazione dei cittadini alla vita delle istituzioni (e-democracy) costituisce un campo verso il quale si sta orientando lo sviluppo di un territorio e nei confronti dei quali sta crescendo l'interesse di enti e organismi internazionali, tanto quanto quello delle comunità locali”.

“È importante coinvolgere i cittadini nei processi decisionali, così come implementare nuove tecnologie della comunicazione che favoriscano un dialogo costante con i cittadini. Essere cittadini della società dell'Informazione significa soprattutto accedere e partecipare in modo nuovo alla vita delle istituzioni politiche”. Si pensi, a questo proposito al movimento politico degli Indignados che nel 2011 ha dato origine, partendo da un semplice tweet, a una vasta mobilitazione pacifica di proteste contro il governo spagnolo dell'epoca (Zapatero), al fine di promuovere una democrazia più partecipativa.

L'utilizzo di smartphone è alla portata di tutti e le politiche di intervento volte a contrastare il divario digitale passano anche attraverso l'affermarsi di una governance che favorisce l'intensificarsi di un confronto e di relazioni fra attori pubblici e privati.

Diventa urgente predisporre condizioni di apertura e nuovi strumenti per un maggior coinvolgimento dei cittadini. Una sperimentazione su scala locale appare, dunque, un terreno fertile per promuovere e incentivare iniziative d'inclusione sociale, di accesso all'informazione e alla sfera pubblica.

In questo scenario è importante lavorare nell'ottica di una partecipazione diretta di gruppi informali e forme spontanee rappresentate da petizioni, appelli, nonché tavoli di lavoro delle politiche di sviluppo locale e bilancio partecipativo, o regolamenti d'uso di spazi pubblici.

“L'analisi delle esperienze e delle ricerche internazionali sul tema dell'e-democracy mostrano uno scenario di apertura di spazi innovativi in cui le nuove tecnologie favoriscano dialogo confronto e cooperazione tra cittadini e amministratori, consapevoli che le ICT possono diventare uno strumento rilevante per avvicinare soggetti culturalmente lontani e a rischio di esclusione sociale. In Europa lo scenario emergente è relativo a politiche per la promozione di una e-democracy che stanno sperimentando nuove e diverse forme di consultazione”. (F. De Cindio 2012)

Dal quadro politico e programmatico europeo, annunciato in Europa 2020, “l'Unione Europea è impegnata a creare le condizioni per un'economia più competitiva, dando spazio alle priorità che mirano a una crescita intelligente, sostenibile e solidale, grazie a investimenti che promuovono iniziative in grado di garantire un livello di istruzione universitaria e a innescare processi di innovazione che partono da un'agenda digitale” (garanzia per almeno il 50% delle famiglie a una connessione internet e alla possibilità di un accesso a banda larga⁴ Un esempio emergente di iniziative local based, in Europa, è il progetto MAZI⁵ che fa parte dell'iniziativa delle “piattaforme di coscienza collettiva” per la sostenibilità e l'innovazione sociale (CAPS). Finanziato attraverso il quadro H2020 dell'UE (ricordarsi di mettere riferimento in nota), queste piattaforme di consapevolezza collettiva

⁴http://ec.europa.eu/europe2020/europe-2020-in-a-nutshell/priorities/smart-growth/index_it.html

⁵<http://www.mazizone.eu>

includono diversi settori come, per esempio, il consumo collaborativo, ottenendo la possibilità per i cittadini di migliorare il processo decisionale, alla guida di comportamenti e stili di vita sostenibili, e lo sviluppo di approcci collaborativi alternativi, per la soluzione dei problemi. Le “piattaforme di presa di coscienza collettiva per la sostenibilità e l’innovazione sociale” (CAPSSI) sono sistemi ICT che sfruttano l’emergente «effetto rete» al fine di creare la consapevolezza dei problemi e portare le possibili soluzioni attraverso sforzi collettivi e che consentono nuove forme di innovazione sociale.

Ma in che modo la presenza online si intreccia con quella offline? Nel cyberspazio gli individui sono impegnati in processi di autorappresentazione e negoziazione della realtà, su cui influisce l’appartenenza culturale. E Goffman⁶ descrive come gli attori social, attraverso le tecnologie, costruiscono e strutturano una narrazione di s e, creando una possibile identità a che si colloca all’interno di una comunità’. Da un lato il termine comunità si rifà a note teorie della sociologia classica che riconoscono nel vincolo naturale della famiglia, il modello ideale di comunità; d’altra parte, l’aggettivo “virtuale “ sembra riferirsi a comunità, in un certo senso fittizie, non reali. La maggiore preoccupazione, in questa controversia, è inoltre, imperniata su due fenomeni, oggetto di grande attenzione e studio: l’avanzamento di un divario digitale (cosiddetto “digital divide”) generazionale e sociale e la deterritorializzazione delle comunità, con la conseguente perdita di rilevanza della dimensione locale, del senso di appartenenza e di identità che finirebbero per creare nuove forme di marginalità sociale e virtuale. Molti studi hanno indicato, nel grado di fluidità della rete, un possibile pericolo nella delimitazione di luoghi e reti sociali e definendo processi, attraverso cui la rete interagisce con lo spazio urbano e con i individui che sono corpi presenti in assenza in quanto presenti attivi su più modalità di comunicazione pur rimanendo seduti alla stessa scrivania, perciò in assenza fisica dalla relazione che trascende le distanze. D’altra parte un processo di deterritorializzazione e

⁶strategic Interaction, university of Pennsylvania Press, Philadelphia 1969, tr.it. L’interazione strategica, Il Mulino, Bologna, 1999)

riterritorializzazione avviene anche in rete dove esiste una geografia nella quale, utenti consumatori e produttori, si riconoscono e replicano le stesse strutture comunicative.

Questo tipo di comunità assume forme e caratteristiche che, secondo alcuni studiosi e ricercatori, si associano all'idea di comunità post-moderna, che esprime la metafora della frammentazione.

Bagnasco parla di “tracce di comunità” dalle quali ricominciare a lavorare sulla ricostruzione della società, attraverso la ricerca di una forma innovativa di etica pubblica che ripensa i legami sociali in un'ottica di ecologia del consumo. La comunità virtuale ha, per sua stessa definizione, una connotazione leggera e flessibile e allo stesso tempo individuale.

Quando Bauman pensa alla società individualizzata, riconosce in essa una libertà illimitata, per il singolo individuo, di autoaffermazione e espressione.

Ciò che è interessante osservare, ed è oggetto di questo progetto di ricerca, è come il senso di appartenenza, in realtà, sia rinforzato in virtù di una libera scelta, quella, cioè, di entrare in una comunità virtuale. La dimensione individuale e quella collettiva confluiscono in un processo di partecipazione “liquido” in cui l'individuo partecipa a un'azione collettiva con l'obiettivo di condividere competenze e desiderata, attraverso l'adesione a progetti di cultura partecipata che affiancano e sostengono sempre più spesso progetti di riqualificazione degli spazi urbani. Il presente progetto di ricerca vuole dimostrare come questo aspetto venga ulteriormente incentivato ed esaltato in quelle comunità, oggi identificate come “ibride”, che propongono un'esplicita connessione tra spazio fisico e spazio virtuale.

Esse rappresentano una grande opportunità per la società attuale dove non c'è distinzione tra online e offline. Attraverso la tecnologia i soggetti agiscono nello spazio urbano e hanno accesso a un canale comunicativo continuo che consente di mantenere e rafforzare i legami all'interno della comunità di appartenenza e di facilitare gli scambi con altre

comunità e con attori sociali.

Le comunità ibride sono da qualche tempo una realtà: sempre in tensione tra la vita virtuale e quella fisica propongono il luogo come parte integrante del processo partecipativo e stimolano le comunità presenti sul territorio ad agire, rappresentare e discutere idee e valori (desiderata) resi pubblici virtualmente in un determinato spazio fisico.

La principale caratteristica delle comunità ibride rispetto alle virtuali è la continua interazione con il luogo. Il terreno e il modo in cui operano permette loro di crescere e di diventare comunità di pratica (di interesse, lo sono già) grazie alla necessità di riconfigurare e riqualificare luoghi, di attivarsi nella politica attraverso un processo di condivisione di conoscenze e competenze.

3.1.3 La costruzione dei dati

Per la costruzione del database, funzionale ai fini della presente ricerca, sono state individuate una serie di esperienze/casi studio omogenei per obiettivi (creazione di comunità) e contenuto (condivisione di conoscenze e competenze), eterogenee per tipo di origine (“dal basso” o “dall’alto”), al fine di creare tipologie di comunità che fossero indicative di un’esperienza in grado di evolversi e consolidarsi nel tempo.

Le esperienze ritenute significative, sono state selezionate sulla base dei seguenti criteri:

sostenibilità

efficacia

contenuto

strumenti utilizzati

Parallelamente si è proceduto con l’individuazione del “caso pilota”. La scelta del caso da indagare, attraverso il metodo dell’osservazione partecipante, è avvenuta secondo i seguenti parametri e obiettivi:

1. le numerose caratteristiche in comune con gli altri casi considerati
 2. la particolare condizione di essere una via di mezzo tra le comunità "bottom up" e quelle "top down"
 3. la possibilità per il ricercatore di assistere da vicino e partecipare, con una certa agilità a un processo (un laboratorio "a tempo determinato" allestito presso Expo Gate) per poter cogliere tutte le fasi: dalla promozione, al coinvolgimento dei cittadini (attività sulla piazza), alla fase di partecipazione (Talks e Workshops) e alla chiusura dei lavori, con i relativi risultati da osservare e una buona esercitazione per sperimentare una metodologia di ricerca che lavora su tre livelli (fisico, sociale, politico) in fase di collaudo.
- nevicata14 si potrebbe, dunque, definire:

1. Un laboratorio sperimentale: in particolare, nel mese di aprile 2015, si è configurato come laboratorio (nevicataLAB) aperto alla città, con sede presso uno degli Expo Gate di piazza Castello.
2. Un'occasione per l'amministrazione di potersi relazionare e collaborare con le comunità urbane: non solo riconoscendo quelle esistenti, ma sviluppare processi e infrastrutture per l'individuazione e lo start up di quelle latenti, a seconda del luogo o dell'interesse al quale possono essere aggregati.
3. Una piattaforma di collaborazione civica, che si è configurata come una comunità che collabora nell'ottica della costruzione di un bene comune
4. Ha un regolamento⁷ per l'uso della piazza "non un regolamento che vieta o inibisce pratiche, quanto un regolamento capace di ispirare l'appropriazione dello spazio pubblico, nel rispetto dei diritti di tutti i cittadini." Il regolamento è stato scritto in modalità wiki con tutti i cittadini che hanno preso parte al processo Lab nel mese di aprile 2015
5. "Nevicata14LAB", cioè un "open studio" che apre a conferenze, workshop, e incontri pubblici con ospiti internazionali (Civic Wise, Flok society, il gruppo di ricercatori di

⁷(<https://www.facebook.com/notes/nevicata14/nevicata14-scrittura-collaborativa-regolamento-duso/1575918679360686>)

EINS, del Politecnico di Zurigo, Ileana Apostol e Panayotis Antoniadis e molti altri) intervenuti su tematiche legate a comunità, spazio pubblico e media digitali. Tutte le conferenze sono state trasmesse in streaming, registrate e rese disponibili sui canali social di nevicata¹⁴

6. Ha un sistema di servizi e strumenti fisici e digitali che consentono una gestione smart dello spazio sia per l'illuminazione sia prenotazione degli spazi per eventi informali e di aggregazione.

3.2 La metodologia

La metodologia della ricerca è stata frutto di un lungo lavoro di interazione tra realtà e attori molto diversi, nel tentativo di integrare esigenze conoscitive e obiettivi esplorativi assai eterogenei. Partendo dalla considerazione che l'unità di analisi⁸ è la comunità online (ibrida) è stato fondamentale pensare a una strategia di ricerca che tenesse conto della necessità di realizzare e concretizzare più obiettivi, attraverso una pianificazione della rilevazione che si è svolta per tappe di intervento.

3.2.1 L'analisi dei dati

Il passaggio iniziale prevedeva una prima fase di "indagine esplorativa dell'esistente", da cui è emersa la necessità di prevedere un'ulteriore, preliminare, "analisi secondaria", al fine di raccogliere quante più informazioni possibili sui documenti reperibili in rete: i siti. L'analisi secondaria è qui riferita a una ricerca condotta su dati e informazioni già precedentemente raccolti e resi disponibili dai siti. Consiste in una riorganizzazione di dati esistenti che, seppure utili, possono presentare alcuni limiti dovuti alla mancanza di eventuali aggiornamenti e dalla mancanza di un formato standard. Nella prima parte del lavoro si è cercato di cogliere l'efficacia comunicativa del sito: com'era strutturato

⁸In "Metodologia e analisi della ricerca sociale", (Corbetta, 1994)

(se aperto o chiuso), se fosse chiaro da un punto di vista della comunicazione, se fosse semplice per l'utente medio, cercare informazioni utili, districandosi tra le varie pagine e link. Di particolare interesse è stata anche l'operazione di lettura delle strategie e delle dinamiche di coinvolgimento dei cittadini, attraverso azioni ed eventi. Lo scopo era coglierne la sostenibilità e di provare a individuare le tipologie dei casi considerati. È stata dunque, pensata e realizzata una tabella riepilogativa, nella quale sono riportate, in sequenza, tutte le informazioni ritenute utili e relative a ciascun caso analizzato: il nome, il sito, gli obiettivi, le finalità, gli strumenti, i contenuti, le azioni, gli utenti, gli eventi e manifestazioni, il tipo di iniziativa, i riferimenti teorici, i links, i contatti e le parole chiave. Qui sotto ne viene riportato un esempio nelle tabelle wikipraca, riportate più sotto.

3 Disegno della Ricerca

Wikipraca

KEYWORDS: partecipazione, coesione, mappe e cartografie, politica, spazio pubblico, riappropriazione, occupazione



COMUNITA'	WIKIPRACA - L.go Arouche, San Paolo - Brasile Wikipraca è un progetto aperto, partecipativo, collettivo. Chiunque può contribuire con idee, creare azioni ed eventi. Wikipraca non ha leader. Wikipraca è una piattaforma, una "cassetta degli attrezzi". Wikipraca è un processo di auto-governo.
SITO (piattaforma e funzionalità)	http://wikipraca.org in particolare http://wikipraca.org/sp/
OBIETTIVI	Connettere le persone e le idee, per rafforzare i legami tra le diverse comunità del territorio. Connettere le persone e le idee per le strade e altri spazi pubblici, utilizzando strumenti e reti digitali per incoraggiare la partecipazione e lo scambio. Tutte le piattaforme create sono aperte. Chiunque può riutilizzare e fare remix. Creare nuovi progetti di reti - non gerarchici, di partecipazione - possono notevolmente arricchire Wikipraca da un punto di vista sociale, politico e culturale. Stimolare diversi processi: mapping, ricordi, interventi e scambi in spazi pubblici, da azioni di collaborazione intraprese in 3 strati : fisica, digitale e affettiva.
FINALITA'	Il progetto incoraggerà co-creazione e ridefinizione del territorio attraverso il concetto 'wiki', di intelligenza collettiva e collaborazione sul territorio Poiché si tratta di un progetto di collaborazione, le decisioni devono sempre essere il più aperto possibile. E questa apertura presuppone che vi sia una parità disponibilità delle informazioni, in modo che ognuno possa pensare dal loro punto di vista, ma con un minimo di conoscenza comune.
STRUMENTI (attrezzature, dispositivi, social media)	L'utilizzo di strumenti e processi (digitali e analogici) di collaborazione BLOG - WORDPRESS - CANAL YOUTUBE - COMUNIDADE FACEBOOK - DESIGNOTECA - DROPBOX FILCKR - GRUPO GOOGLE - PAGINA FACEBOOK - TITAN PAD - TWITTER
CONTENUTI	Progetto pilota in aree pubbliche per la cittadinanza. Piano di occupazione stipulato tra l'Ufficio Comunale di diritti umani e la cittadinanza, collettivi, movimenti, operatori culturali della città e attori locali.#WikiNamoradeira, arredo urbano open source. <u>Temi (articoli che si trovano sul sito):</u> Nascita e morte di una rete Primo incontro Reti sgabelli e teatro! I doni arouche sono tutti per noi Orto wiki di Arouche Gli organi politici, sulla rete e sulla strada Ascoltando Arouche La misura in cui la strada è un nostro diritto? Una cartografia affettiva per Arouche Tu e Arouche Un alfabeto Re urbana per Piazza Arouche storie Uma praça livre do tamanho da cidade # WikipracaSP: reinventare lo spazio pubblico di São Paulo # WikipracaSP: una rete in piazza Ma dopo tutto, che cosa è Wikipraca? Strumenti digitali e il loro uso Non lasciate morire la samba ... in Piazza San Salvador #WikiPraça #SãoSalvador >> 28/11 – 20h Che cosa è WikiPraça?
AZIONI (performance)	Incontri e dibattiti politici, mappatura, workshop, performance artistiche
UTENTI	I cittadini si incontrano in chat e in piazza, occupano la piazza, la vivono attraverso iniziative molto diverse (descritte nelle azioni). I cittadini si aggregano improvvisando concerti e performance musicali.
1	
10	EVENTI E MANIFESTAZIONI Teatro, musica (bluetooth e amplificazione dal proprio smartphone), programmazione culturale (workshop, dibattiti ibride e geolocalizzati, progetti di cocreazione, assemblee) 28/11 Day è un giorno per collegare le azioni in # WikiPraça Venite a Piazza San Salvador da 20.15 programmazione finora è questo, ma la proposta è Wiki portare le vostre idee !! # SouWikiPraça #Vamos >> Presentazione di piattaforma: Bernardo Gutierrez >> Presentazione Logo # WikiPraça: Marília Borges >> Le proposte di video interventi: Bernardo Brant >> Condividi la tua foto e proposte di interventi artistici: Nadja Dulci >> Intervento urbano "Altri passi": Rosalia Ferraz e Bernardo Brant >> Presentazione prototipo 3D WikiPraça: Henry Monnerat >> Cambio-Exchange St. Saves: Adriano de Angelis >> QRCodes in piazza: Bernardo Brant
11	TIPO DI INIZIATIVA BOTTOM UP
12	RIFERIMENTI TEORICI Durkheim, Beck, C.Wright Mills
13	LINKS Link suggerito sul sito per fare una petizione Pubblica Gratis (Link: http://www.peticaopublica.com.br/default.aspx). Incentiva la città a una migliore manutenzione in piazza, e forse la creazione di un programma culturale di piazza con eventi già consacrati come Batuque, Chorinho, venerdì concerti Seresta, Wikipraca ha anche un asse maggiore di documentazione collaborativa: video, foto, audio, report ... creare, collaborare, condividere, partecipare al progetto collettivo # Wikipraca è stato sviluppato presso il "creare reti: Collaborative Urbanistica"! http://twitter.com/wikipraca https://wikipraca.wordpress.com/ http://www.youtube.com/wikipraca http://www.flickr.com/photos/wikipraca http://www.facebook.com/pages/Wikipraca/339491899482601 http://www.designoteca.com/wikipraca
14	Contatti Gustavo Seraphim e Bernardo Gutierrez guseraphim@gmail.com - gustavo seraphim
15	KEYWORDS partecipazione, coesione, mappe e cartografie, politica, spazio pubblico, riappropriazione

Figura 3.1: wikipraca

Fase immediatamente successiva, era quella di effettuare una comparazione tra i siti, allo scopo di definire i campi di informazioni all'interno dei quali muoversi nella stesura della quantità e del tipo di domande da fare durante l'intervista, nonché di come strutturare il questionario.

La prima difficoltà incontrata è stata quella di tradurre tutti i contenuti riportati sui siti, dal portoghese, dallo spagnolo e dal francese (nel caso di Peuplade).

La seconda difficoltà incontrata è stata quella di capire l'accessibilità del sito, relativamente agli obiettivi del caso:

Il sito di Peuplade è chiuso, richiede, pertanto, un'iscrizione durante la quale è necessario dichiarare di abitare in un quartiere di Parigi o in una delle città in cui è il progetto è stato riprodotto.

Per fare un'analisi del sito e dei contenuti esposti sul sito è stato necessario richiedere la collaborazione di una persona che avesse la residenza francese e che si è iscritta effettuando l'accesso come utente interessato all'iniziativa, permettendo quindi al ricercatore di esplorarne le funzionalità.

Nel caso di FLOK society, il sito è molto ricco e i contenuti, a differenza di Peuplade, sono visibili dalla homepage o da link riportati sulla homepage. I cittadini, produttori di questi contenuti, però, sono "a chiamata", cioè appartengono prevalentemente all'ambiente accademico e sono generalmente gruppi di ricerca: poiché l'obiettivo è l'openknowledge, l'accesso ai contenuti è libero.

La fase successiva di costruzione dell'intervista ha dovuto tenere conto di queste e altre informazioni, puntualmente descritte nei paragrafi successivi.

3.2.2 La costruzione dell'intervista semistruutturata

3.2.2.1 Una breve premessa teorica di riferimento

Il termine "Intervista" si riferisce alla modalità di rilevazione dei dati che avviene nella forma della "conversazione provocata e guidata dall'intervistatore, sulla base di uno schema flessibile e non standardizzato di domande, rivolte a soggetti scelti sulla base di un piano di rilevazione avente finalità di tipo conoscitivo" (Corbetta, 1999)

La scelta di operare alla rilevazione dei dati attraverso l'intervista è motivata dalla necessità di fare parlare persone ritenute "conoscitori ed esperti" del fenomeno indagato, la cui posizione privilegiata consente di avere una visione diretta e profonda della realtà che si intende studiare. Generalmente definita "intervista in profondità", o anche "semi-strutturata", è rivolta alla persona ed è riportata e relazionata dal ricercatore tenendo conto del contenuto, della comunicazione non verbale e del contesto (qualora fosse scelto dall'intervistato). "Fondamentale per il ricercatore è non influenzare i contenuti, neppure con la comunicazione non verbale. L'ascolto deve essere attivo, ma non giudicante. Se da una parte offre il vantaggio di dare origine a un'interazione molto "naturale", con elevata flessibilità e un coinvolgimento del ricercatore"; come in uno studio di psicologia viene predisposto un ambiente di accoglimento che accoglie e apre alla relazione di fiducia tra psicologo e paziente. D'altra parte è pur vero che risulta essere estremamente variabile, da un punto di vista del processo e nell'analisi. "Fondamentale è la traccia dell'intervista che nasce dall'identificazione di alcuni concetti chiave da scomporre e sui quali lavorare alla formulazione delle domande, per avviare la conversazione". E ancora "È altrettanto importante il processo di rilevazione che deve prevedere quante domande fare e a chi".

La ricerca qualitativa si caratterizza per:

Il ricorso a procedure di raccolta delle informazioni non standardizzate o a un basso livello di standardizzazione, applicate su un numero limitato di casi assunti come "tipici";

L'assenza della matrice dei dati;

Il ricorso a procedure informali di analisi delle informazioni raccolte;

La non ispezionabilità (non controllabilità da parte di altri) della base empirica della ricerca”.

L’obiettivo qui è lo studio e la sperimentazione di un modello integrato di valutazione delle performance dei casi studio osservati, delle comunità in rete formali e informali, basato sull’uso complementare di modalità diverse di valutazione: la ”content analysis” e la ”Social Network Analysis” (analisi quantitativo e relazionale). Data l’idoneità di ciascuna tecnica ad evidenziare aspetti diversi delle dinamiche interne al gruppo, la sperimentazione ha voluto dimostrare l’esigenza di un utilizzo integrato dei due strumenti di analisi.

3.2.2.2 I contatti con gli stakeholder

Nella prima parte del lavoro si è cercato di raccogliere le informazioni ottenute dai siti e suddividerle

Definiti lo strumento di raccolta dei dati e la metodologia si è proceduto con la costruzione di una rete di contatti con gli stakeholder.

In particolare, gli intervistati e sono i fondatori degli osservatori che, in questa ricerca, sono stati privilegiati.

Nel mese di marzo 2015 si è iniziato con la ricerca dei contatti attraverso le indicazioni fornite dalla rete. Le prime realtà ad essere contattate sono state Nevicata14 e Re Action. Parallelamente sono stati contattati gli stakeholder di Wikipraca Civic Wise e Flok Society, realtà conosciute grazie alle numerose iniziative di workshop e conference call fatte in hangout da ExpoGate, in occasione del Nevicata14 Lab. Alcuni stakeholder sono stati contattati via mail, per motivi legati alla distanza. Altri sono stati contattati via skypecall e solo un paio per telefono, concordando gli appuntamenti per le interviste. Le interviste sono avvenute, in parte di persona e in parte al telefono e via Skype e qui di

seguito un elenco di chi sono gli stakeholder e come è stato raccolto il materiale delle interviste (tempi e modi):

Ninux. Leonardo Maccari

Profilo intervistato: Ricercatore presso Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell' Informazione - Scienze matematiche e informatiche - Università degli Studi di Trento
contatti mail: leonardo.maccari@unitn.it

Conosciuto grazie al gruppo di ricerca del Politecnico di Zurigo e contattato per la prima volta in occasione del workshop "Reti digitali, reti di vicinato" svoltosi il 20 maggio 2015 a Firenze

È stato ricontattato successivamente il 3 giugno 2015 ore 22.55

L'intervista (durata 1 ora) il 4 giugno 2015 ore 19.30

modalità: telefono

Wikipraca . Gustavo Seraphim

Profilo intervistato: architetto

contatti mail: guseraphim@gmail.com

conosciuto in occasione di Nevicata14LAB, nel corso di una talk via Hangout

contattato per la prima volta il 21 maggio 2015 alle ore

ricontattato successivamente il 4, 8, 9, 10, 24, 25, 26 giugno 2015

e nuovamente 2, 7, 13, 14, 15 17, 20, 22, 23 luglio 2015

intervista (durata 35 min) il 22 luglio 2015

modalità: Skype

Campo De Cebada . Bernardo Gutierrez

Profilo intervistato:

contatti mail: infocampodecebada@gmail.com

contattato per la prima volta 24 luglio 2015 (conosciuto durante il Nevicata14LAB)

ricontattato successivamente il 28 luglio e 1 agosto e nuovamente 8,17 e 30 settembre 2015
intervista (durata 30 min) il modalità: via skype

Re-Action . Consuelo Nava

Profilo intervistato: ricercatrice universitaria dell'Università Mediterranea di Reggio Calabria, esperta di progettazione sostenibile e politiche urbane innovative

contatti mail: pensandomeridianorc@gmail.com

conosciuta in seguito a una ricerca su internet

e contattata per la prima volta 14 aprile 2015

ricontattata successivamente il 5 giugno 2015

incontrati in occasione dell'inaugurazione di uno spazio confiscato alla 'ndrangheta e adibito come laboratorio sartoriale - (RC)

intervista (durata 45 min) il 19/09/2015

modalità: via skype

Civic Wise . Domenico di Siena

Profilo intervistato: Civic Relational Designer/Researcher - CivicWise - Paris (FR) - Universidad Politécnica de Madrid.

contatti mail: urbanohumano@gmail.com

conosciuto attraverso i talk che si sono tenuti in occasione della fase di Nevicata14LAB

e contattato per la prima volta il 6 maggio 2015

ricontattato successivamente il 16 giugno e 17 luglio 2015

intervista (durata 1 ora e 4 min) il 16 luglio ore 16.11

modalità: via skype

Nevicata14 . Marco Lampugnani (e Yulya Besplemnova)

Profilo intervistato: architetto Relational Designer

luogo: Milano

contatti mail: m.lampu@gmail.com

conosciuto e contattato per la prima volta il 6 marzo 2015

collaborazione in fase di Lab (laboratorio tenutosi presso Expo Gate nel mese di aprile 2015) panel e talk via Hangout con diverse iniziative simili, tra cui Wikipraca, Flok Society, il gruppo EINS di Zurigo

intervista (durata 1 ora) il 12 marzo 2015 modalità: di persona

Floksociety . David Vilavinas -

Profilo intervistato: PhD Sociologia del diritto luogo Ecuador

contatti mail: dvila@unizar.es comunicacion@floksociety.org e skype: [davvila](https://www.skype.com/people/davvila) <http://book.floksociety.org/proceso-buen-conocer-flok-society/>

conosciuto e contattato per la prima volta 18 giugno 2015

ricontattato successivamente il 6 maggio 2015

intervista (durata 42 min) il 8 luglio 2015

modalità: via skype

Palomonte il mio paese

Profilo intervistato: giornalista freelance

contatti mail: / 335/6007041

conosciuto e contattato per la prima volta il 6 maggio 2015

ricontattato successivamente il 7 luglio 2015

intervista (durata 40 min) il 10 settembre 2015

modalità: al telefono

My Neighborhood . Grazia Concilio

Profilo intervistato: professore associato Politecnico di Milano

Luogo: Milano

contatti mail: conosciuto su segnalazione del gruppo di Zurigo

e contattato per la prima volta tramite telefono

intervista (durata 1 ora e 15) il 26 maggio 2015

modalità: di persona

Peuplade. Gregoire Even gregoire@peuplade.com

Profilo intervistato: Biologo

Luogo: Parigi

conosciuto e contattato per la prima volta il 25 maggio 2015

ricontattato successivamente il 27 e 29

e nuovamente 16 giugno 2015

intervista (durata 34 min) il 17 giugno 2015 h. 2.30 pm

modalità: via skype

Le domande:

Di particolare interesse è anche l'interpretazione delle dinamiche, allo scopo di individuare le tipologie dei casi considerati.

Domande poste agli stakeholder delle comunità:

Chi è? (riferito all'intervistato)

Che cos'è (Il progetto)?

Con quali obiettivi nasce?

Com'è nata l'idea?

Come funziona (è aperta o chiusa, cioè ci si deve iscrivere? profilo personale? possibilità di fare commenti e interagire?)

Quali strumenti sono presenti? (Bacheca, Forum, chat, blog)

Cos'è una community?

A chi si rivolge?

Chi sono gli utenti? (età, sesso, titolo di studio, quante volte accedono alla piattaforma? Cosa cercano maggiormente? Perch e ci si dovrebbe iscrivere)

In che cosa vi distinguete dalle altre comunità?

Qual 'è il vostro modello?

Che difficoltà avete incontrato nel realizzare il vostro progetto? Come le avete risolte?
Qual è stato il vostro iter?

Com'è nata la vostra squadra e com'è composta?

Che ruolo ha la rete nel vostro progetto?

Che ruolo ha lo spazio nel vostro progetto?

Quali risultati avete ottenuto e quali sono i vostri prossimi passi?

Quali sono le tre principali azioni che dovrebbero attuare le istituzioni per supportare iniziative simili?

Cosa consiglate a chi volesse intraprendere un percorso analogo?

Ciò che si è voluto indagare attraverso questa intervista è nelle seguenti ipotesi di riferimento: Il profilo dell'utente che accede alla web community se le comunità che si formano sul web abbiano una continuità fuori dallo strumento tecnologico se il web ha avvicinato le persone nelle relazioni o se ha accentuato l'individualismo.

3.2.3 La strutturazione del questionario

"Essendo composto per lo più da domande chiuse esige da parte del ricercatore non solo piene conoscenze di tutte le questioni e degli interrogativi, ma anche delle possibili risposte" (Corbetta, 1999)

Lo strumento è stato pensato e strutturato in modo tale da renderlo facilmente adeguabile ai diversi casi considerati. È il risultato di un lavoro graduale e progressivo che tiene conto dell'esigenza di fare convergere diverse finalità. Da un lato la necessità di trovare uno strumento rigoroso ai fini della rilevazione, allo scopo di promuovere la rilevazione dei dati scientifici, con l'intento di giungere alla profilazione dell'utente tipo. Dall'altro la necessità di rilevare le competenze tecnologiche e scientifiche ai fini di creare uno schema sulle tipologie delle varie comunità, partendo da uno studio⁹ sulla valutazione

⁹Gaved, M., and Anderson, B., (2006) The impact of local ICT initiatives on social capital and quality of life', Chimera Working Paper 2006-6, Colchester: University of Essex

dei tipi di comunità, suggerendo questo tipo di classificazione. Lo studio in questione passa in rassegna le evidenze degli effetti delle iniziative (ICT) locali ("reti di comunità") sul capitale sociale del quartiere e la qualità della vita, da cui 'è stato sviluppato il rapporto D11 SOCQUIT pubblico¹⁰. Lo studio sottolinea come le ICT possono essere viste parte di un'ecologia di strumenti di comunicazione che consentono l'interattività sociale locale: "Internet 'è uno strumento per mantenere relazioni sociali, scambiare informazioni, e aumentare l'interazione faccia a faccia, ciascuno con l'obiettivo di aiutare a costruire un attaccamento all'interno della comunità"¹¹.

"Haythornthwaite (2005) osserva che le ICT possono svolgere un ruolo significativo nello sviluppo e sostenere i legami sociali locali. Si possono considerare integrate all'interno di "un'ecologia dei media" più diffusi che la gente conosce e utilizza per intraprendere interazioni sociali all'interno dei loro quartieri e contesti locali. La ricerca è stata effettuata in una vasta gamma di comunità di località, da complessi residenziali chiaramente definiti¹² per villaggi rurali¹³ e grandi città e anche le regioni¹⁴.

Comune a tutte queste iniziative è la località fisica condivisa come una caratteristica di impegno sociale tra gli utenti del ICT. Gaved si sofferma sulla necessità di dare nuove definizioni di comunità legate a concetti quali: Progetti e iniziative. Dinanzi alla necessità di trovare nuove definizioni di 'comunità¹⁵ Gellner (1983) fa notare che si parla di regioni, nazioni, anche i gruppi di nazioni come "comunità". Willmott (1986) offre tre definizioni di comunità:

- Comunità di località: definito da dove viviamo, il nostro quartiere
- Comunità di attaccamento: una misura del livello di interazione con gli altri, e il senso di identità

¹⁰(Anderson et al, 2006)

¹¹Kavanaugh, 2001)

¹²Turner e Pinkett 2000; Hampton e Wellmann 2001; Gaved e Mulholland, 2005)

¹³(Liff, 2004; Corbetta, Annison and Cobb 2005)

¹⁴(Carroll e Rosson 1996; McQuillan 2000; Williams 2005)

¹⁵La definizione è stata data da Tonnies in poi (Tonnies 1887, 1957)

-Comunità di interesse: un gruppo di persone con interessi comuni

In questo senso è stata molto stimolante e arricchente l'esperienza maturata nel luglio 2014 presso la città di Volos (Grecia) con il gruppo di EINS (Network of excellence in Internet Science) e grazie al quale mi sono avvicinata al tema di questa ricerca (In allegato un paio di documenti testimoniano il mio interesse contribuito in tema di Engagement nella realizzazione di comunità ibride).

La rilevazione tramite questionario ha interessato gli individui potenzialmente coinvolti dall'iniziativa "Nevicata14". Il progetto è stato individuato consultando il sito del Comune di Milano che annunciava l'iniziativa come progetto di riqualificazione dello spazio pubblico su una piazza, identificata come spazio che aveva una connotazione poco definita, un luogo di passaggio, uno snodo per servizi di trasporto dentro e fuori dalla città. La pagina del portale del Comune di Milano riportava un link alla Triennale, partner attivo dell'iniziativa, in collaborazione con lo studio di architettura Guidarini Salvadeo e degli architetti Y.Besplemnova e M.Lampugnani, specializzati in "Relational Design" e che si sono occupati in prima persona di gestire l'intero processo, progettando e realizzando tutte le sue fasi di evoluzione. La modalità di contatto è avvenuta via mail e via telefono per proseguire in un incontro di persona. D'accordo sulla fase di osservazione partecipante per la quale il ricercatore si è candidato, si è proceduto con una documentazione del processo attraverso un diario di bordo che riporta le strategie di coinvolgimento dei cittadini a partecipare alle diverse tappe del processo. I canali social, attraverso siti social network, chat e mailing list, così come le promozioni sulla piazza hanno permesso al team di nevicata14 di raggiungere una vasta fascia di pubblico e di cittadini che hanno compilato il questionario.

La descrizione che segue verte a indicare quali sono stati i tempi e i contenuti che hanno fatto da linee guida per la costruzione del questionario, descritto nel dettaglio nel capitolo successivo in cui vengono raccontati i risultati.

Il questionario utilizzato aveva le seguenti caratteristiche:

Il questionario compilato con “Google moduli” è stato somministrato online dal giorno 15 novembre 2015 con un’operazione di promemoria (reminder) il giorno 18 dicembre 2015, e uno successivo nel mese di febbraio 2016.

Lo stesso questionario è stato successivamente tradotto in spagnolo e inviato a San Paolo del Brasile, per Wikipraca, (il caso ritenuto più simile, assieme a Campo De Cebada, a nevicata¹⁴) dove però ha generato un risultato troppo esiguo (meno di 10 risposte), pertanto insufficiente ai fini di una qualsiasi valutazione e comparazione.

Nella prima parte del lavoro si è cercato di raccogliere le informazioni ottenute dai siti e suddividerle poi per campi di interesse. In particolare si è cercato di comprendere dal sito, a chi, il progetto, fosse rivolto, cioè a quale tipo di utenti, se cittadini o anche persone in transito, stranieri o residenti di un quartiere, così nella strutturazione del questionario si è partiti dalla definizione di un campo che permettesse di raccogliere i dati sociodemografici.

La lettura attenta dei siti ha portato il ricercatore a ragionare anche su:

Quanto la piattaforma fosse accessibile, in termini di funzionalità ed efficacia nella produzione e nella condivisione dei contenuti.

Si è pensato di prevedere una sezione di domande relative al progetto considerato, relativamente alla frequenza e al modo di utilizzo della proposta.

Quali obiettivi? In particolare, creare una comunità di interesse, di pratica o di luogo, legati a questioni di identità o di riqualificazione dello spazio pubblico; questo esplorando il senso di appartenenza al quartiere in cui si vive, piuttosto che il centro della città, storicamente il fulcro delle attività economiche e culturali svolte dai cittadini (con particolare riferimento alle piazze).

Quali finalità? Se fossero nelle connessioni “per fare rete sul territorio e creare strutture di servizi per la comunità locale” (gas, banche del tempo...), in un progetto di open

knowledge (e open science) o se si trattasse di creare nuovi spazi e relazioni per svolgere attività politica; perciò l'indagine si snoda anche attraverso la sezione "internet e comunità" (internet per forum, scrittura collaborativa, petizioni, votazioni e discussioni).

Quali strumenti? Così è stato necessario pensare a una sezione attraverso la quale esplorare il livello di confidenza e le competenze dei cittadini verso l'utilizzo delle ICT (generalmente pc, tablet e smartphone) e quindi è stata prevista una sezione in cui si richiede se il cittadino ha a disposizione una connessione, wifi, aperta o chiusa, se e quanto la utilizza, e le sue competenze anche a livello di partecipazione a siti social network.

Il questionario stilato, ha come primo obiettivo quello di delineare un profilo dell'utente tipo e, successivamente, si pone l'obiettivo di definire in che modo le tecnologie hanno impattato sulla nascita di comunità e iniziative locali.

In particolare, il questionario si articola in otto parti, per tre tipologie di dati:

Sociodemografici (sezione anagrafica)

Relativi al territorio (quartiere e centro)

Relativi all'utilizzo di Internet come sistema innovativo a servizio della comunità

Il questionario si apre con la "**Sezione anagrafica**", nella quale sono contenute le domande che richiedono informazioni generali relative a:

Sesso (maschio o femmina),

Età (meno di 18, 18-30, 31-50, 51-65 e oltre i 65)

Stato civile (celibe/nubile coniugato/a convivente separato/divorziato)

Presenza di figli (si/no)

Composizione della famiglia.

Le voci considerate tengono conto degli attuali tipi di composizione familiare, e cioè: coppia con figli coppia senza figli un solo genitore con figli coppia con figli di matrimoni precedenti famiglia con parente a carico (anziano/disabile...) una persona sola

Prima lingua. Oltre all'italiano, sono state considerate le lingue appartenenti alle principali comunità straniere presenti sul territorio milanese: arabo, cinese e spagnolo, con la possibilità di esprimere preferenze segnando l'opzione "altro"

Titolo di studio, dunque: . licenza elementare licenza media diploma laurea triennale laurea magistrale /specialistica dottorato di ricerca

Luogo di residenza. Qui sono stati elencati tutti i quartieri di Milano

Da quanti anni vive in quel quartiere, nel seguente ordine di grandezze: . meno di un anno/tra 1 e 3 anni/tra 4 e 10 anni/tra 11 e 20 anni /più di 20 anni

Dove fa la spesa . nel mio quartiere nel quartiere dove lavoro in centro Other

Se fa parte di qualche associazione . sì non attualmente, ma in passato sì no, non ne ho mai fatto parte

Ciò al fine di stilare il profilo medio dell'utente, dato utile ai fini della costruzione di un profilo ideale per questo tipo di iniziative. Le altre informazioni sono relative alla conoscenza degli strumenti della rete e al loro utilizzo.

Si consideri la sezione **"Uso di Internet"**.

In questa sezione vengono richieste alcune informazioni relative all'utilizzo del pc, in termini di

Competenze, cioè quanto l'utente si ritiene competente (per niente, poco, abbastanza, molto)

Possesso di una connessione wifi (si/no)

Accesso libero alla rete, cioè quanto l'utente lo ritiene importante (per niente, poco, abbastanza, molto)

Possesso di un dispositivo, tipo smartphone (si/no)

Interazione attraverso i social network (facebook Twitter...) cioè quanto l'utente, avendo un profilo/account, si collega e lo utilizza

Desiderio di utilizzare la rete e i tutti i suoi servizi (Web, e-mail, social network) cioè quanto più spesso o meno spesso l'utente vorrebbe utilizzare

Nella successiva sezione **"Vita di quartiere"** si cerca di arrivare a comprendere il senso di appartenenza al territorio legato alla qualità della vita e del benessere, stimato in relazione alle amicizie e all'opportunità di partecipare a iniziative di quartiere.

Le domande contenute in questa sezione vogliono esplorare, in termini quantitativi (per niente, poco, abbastanza, molto):

Il senso di appartenenza al quartiere

L'eventuale desiderio di vivere altrove

Il sentirsi portatori di un contributo alla vita politica

Le relazioni, in termini di amicizie

L'opportunità di "fare cose"

Anche la sezione **"Il centro"** vuole indagare le motivazioni che spingono a frequentare questa esclusiva zona della città tentando di comprendere quali fattori influissero sull'umore dei cittadini. Le domande formulate in questa sezione sono tre e si riferiscono a:

La frequentazione del centro della città in termini di tempo (tutti i giorni, una o due volte la settimana, qualche volta al mese, raramente, mai)

Perché il cittadino frequenta il centro, con le seguenti opzioni di scelta: Per passeggiare/incontrare amici Per partecipare a eventi culturali/visitare musei/andare al cinema ecc. perché ci lavoro/studio per fare acquisti perché sono residente in centro storico per usufruire di servizi di passaggio per raggiungere altre parti della città altro (per andare a trovare la famiglia che ci abita...)

Infine è stato chiesto cosa vorrebbe venisse valorizzato più luoghi di sosta e incontro per bambini, anziani e giovani più panchine/luoghi per sedersi più punti d'accesso wi-fi
Altro

Con la sezione successiva si entra nel merito dei contenuti con informazioni rilevate attraverso la sezione **"Progetto"**, riferito a nevicata14 che mirano a evidenziare l'efficacia del progetto da un punto di vista della comunicazione e del coinvolgimento dei cittadini oltre che degli eventi promossi e dei possibili sviluppi futuri.

Le domande poste riguardano nello specifico:

La conoscenza della proposta (si/no) e Il modo in cui il cittadino è venuto a conoscenza della proposta, cioè attraverso: il sito del Comune, laboratorio del team di nevicata14 presso Expo Gate, i social network, non conosco l'iniziativa, Altro

Il tipo di partecipazione preferita: eventi spontanei, sportivi, percorsi culturali, non conosco l'iniziativa, altro

L'importanza dell'utilizzo dello spazio pubblico espressa in: per niente, poco, abbastanza, molto

Lo stesso, per la domanda che chiede se il progetto "nevicata14" ha cambiato il modo in cui usi piazza castello? (per niente, poco, abbastanza, molto) o se ha aumentato il numero di volte con cui la si frequenta? per niente, poco, abbastanza, molto e quale servizi ha utilizzato (Open wifi milano, letto un libro della media library del comune, usato l'app my led, usato il calendario condiviso oppure non conosce l'iniziativa)

Quale attività hai svolto? hai usato il sito web di nevicata hai interagito con i social di nevicata hai organizzato attività specifiche (esempio: un compleanno) a nevicata hai portato amici a fare qualcosa lì o anche solo a visitarla hai partecipato ad uno dei vari eventi organizzati non conosco l'iniziativa

La sezione **"Internet per fare comunità"**, è stata pensata per raccogliere dati e informazioni relativi alle potenzialità di aggregazione delle ICT, specificando attraverso quali strumenti (forum, blog, social network sites)

Frequenti regolarmente un Forum o un Blog in cui puoi discutere con i tuoi vicini di problemi relativi al tuo quartiere, scambiare con loro consigli e opinioni ed organizzare

attività comuni? (vero/falso)

Fai parte di un gruppo su Facebook dedicato alla vita del tuo quartiere, tipo “social street”? (si/no)

Come reputi la tua esperienza nella community del tuo quartiere? Pessima, buona, ottima, non saprei.

Un sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni, cioè un sistema di raccolta autenticazione firme (per niente, poco, abbastanza, molto).

Nella sezione **”sistemi innovativi”**, si chiede ai cittadini di immaginarsi un possibile utilizzo dei servizi web che un sito potrebbe offrire per fare rete, pensando a quanto potrebbero essere interessati in una scala da: per niente, poco, abbastanza, molto

Le domande di questa sezione si riferiscono a:

Un forum in cui chiedere pareri ai vicini e discutere con loro di vari argomenti

Un sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni, cioè un sistema di raccolta autenticazione firme

Un sistema di condivisione, votazione e discussione di proposte e idee per il miglioramento del proprio quartiere

Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d’uso dello spazio pubblico

Un sistema per scambiarsi piccoli servizi, consulenze e lavoretti domestici gratuitamente (banca del tempo)

Inoltre viene chiesto di esprimere una preferenza tra una serie di servizi: Forum di discussione petizioni online, bacheca virtuale e una proposta e votazione idee oppure una banca del tempo

L’ultimo campo è riservato al **“Giudizio complessivo”**, in cui viene chiesto di valutare (da per niente, poco, abbastanza, molto) l’utilità di una piattaforma per la vita di quartiere, pensando a situazioni come:

Organizzare e partecipare ad attività comuni

Risolvere problemi ricorrenti sfruttando la competenza di chi è esperto di una certa materia

Prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.

Scambiarsi opinioni e affrontare questioni di interesse comune

Sentirsi parte della stessa “comunità”, in cui si vive al meglio “una cosa” comune

Gli intervistati che hanno risposto al questionario sono stati 101 e i dati ottenuti da queste interviste sono stati organizzati in una matrice dati tradizionale, in cui le colonne rappresentano le variabili, ossia le domande con le risposte ottenute, e le righe i singoli intervistati.

3.2.3.1 Metodi di analisi dei dati

L'analisi dei dati si è sviluppata in **tre fasi**.

Una prima fase univariata di analisi delle frequenze, al fine di valutare la distribuzione delle modalità di risposta, descrivere le caratteristiche generali dei rispondenti ed escludere dall'analisi successiva eventuali variabili poco interessanti (ossia troppo disperse o con numero estremamente basso di variazioni di risposta).

Una seconda fase multivariata, in cui si è applicata ai dati l'analisi delle corrispondenze multiple, al fine di evidenziare la struttura latente dell'insieme delle variabili e permettere una descrizione sintetica di insieme della realtà osservata.

Una terza fase di costruzione di gruppi tipologici, tramite analisi dei cluster e di descrizione delle caratteristiche di tali gruppi tramite confronto/incrocio con le variabili di base.

3.2.3.2 L'analisi delle corrispondenze multiple

Molte tecniche di analisi statistica multivariata consentono di studiare simultaneamente un numero elevato di variabili sintetizzandone l'azione sinergica attraverso un numero ridotto di combinazioni lineari indipendenti. Vengono cioè individuate nuove variabili sottostanti all'insieme iniziale dei dati, ottenute come combinazioni lineari di quelle di partenza¹⁶. Se le nuove variabili spiegano buona parte della variabilità complessiva del sistema originario, diventa estremamente vantaggioso passare dalla difficile, e spesso impossibile, analisi simultanea di molte variabili al più accessibile studio di poche variabili capaci di sintetizzare statisticamente (in termini di variabilità) il fenomeno studiato.

Questo genere di analisi multivariata si caratterizza quindi per due fondamentali aspetti:

a) la descrizione di fenomeni complessi attraverso una necessaria riduzione dei dati, che corrisponde a una sensibile riduzione della dimensione dello spazio geometrico di riferimento;

b) l'interpretazione del nuovo sistema statistico ottenuto. Il problema dell'interpretazione costituisce la parte operativamente più critica dei metodi di analisi multivariata: il significato che viene attribuito alle nuove variabili individuate rientra nella sfera delle conoscenze e delle scelte soggettive e come tale è suscettibile di variazioni in base al tipo di ricerca e ai ricercatori stessi¹⁷.

Il metodo di analisi più utilizzato per le finalità di cui sopra è l'analisi fattoriale, nelle sue varie tecniche (come l'analisi delle componenti principali). Il limite di tale metodo è che può essere applicato solo a variabili quantitative o quasi-quantitative¹⁸, ossia dotate di una propria metrica, cioè misurabili in modo univoco attraverso una coerente scala di misurazione. Nello studio dei fenomeni sociali e socio-demografici si ha però spesso a che

¹⁶(cfr. Tacq, 1997)

¹⁷(Scardovi et al., 1993)

¹⁸(Corbetta, 2014; Tacq, 1997)

fare con variabili qualitative, che per la loro stessa natura sono difficilmente riconducibili a variabili metriche: è il caso di variabili demografiche di base come sesso e stato civile, delle variabili binarie “presenza/assenza” e di tutte quelle variabili che rilevano opinioni, atteggiamenti e comportamenti. L’analisi delle corrispondenze multiple¹⁹ (ACM) risolve questi problemi di metodo, in quanto si adatta sia allo studio di insiemi di variabili unicamente di natura qualitativa che allo studio di variabili tipologicamente non omogenee. Opera, infatti, su variabili qualitative che erano già tali nell’ambito della ricerca a cui ci si riferisce (cioè già concettualizzate, operativizzate e rilevate sotto una veste qualitativa) o che sono rese tali trasformando variabili quantitative con opportune aggregazioni in classi o con una ricodifica logica in variabili dicotomiche (presenza/assenza). I fondamenti teorici di questa preziosa tecnica di analisi multivariata vanno principalmente ricercati nei lavori di Burt e Hayashi degli anni ’50 e successivamente nelle estensioni proposte da Benzecri e da Masson²⁰

In termini generali, l’ACM si propone di descrivere la struttura delle relazioni sottese alla matrice dei dati oggetto di studio attraverso la collocazione e l’analisi dei punti-modalità delle variabili in uno spazio geometrico-statistico di dimensione ridotta. Per studiare le correlazioni tra variabili, i metodi quantitativi di analisi multivariata più utilizzati ricorrono al coefficiente di correlazione lineare di Pearson (r). Con l’ACM, invece, cambia la struttura matematico-statistica di riferimento. Si passa alla metrica del Chi quadro: le relazioni tra le variabili qualitative vengono misurate attraverso la statistica del Chi-quadro, che valuta l’allontanamento delle variabili dalla situazione di indipendenza. Fondata su tale metrica, l’ACM prescinde sia dalle unità di misura delle variabili in esame che da qualsiasi assunto riguardante determinate relazioni funzionali tra esse, a differenza di altre tecniche di analisi fattoriale. L’ACM mette in gioco tante dimensioni (n dimensioni) quante sono le modalità che può assumere ogni variabile

¹⁹(Lanzetti, 1996; Greenacre, 2007)

²⁰Greenacre et al., 2006

compresa nell'analisi e le sintetizza in un numero molto minore di fattori che a loro volta le sintetizzano tutte, esprimendo la parte di variabilità del sistema di variabili, comune a tutte le modalità rappresentate. Geometricamente, le n modalità generano uno spazio in cui vengono rappresentate le unità statistiche, individuando un sottospazio ottimale di dimensione k n definito da k nuove variabili ottenute come combinazioni lineari di quelle di partenza e che ha come origine il centro di gravità del sistema originario. Attraverso le combinazioni lineari ottimali dei punti-modalità delle variabili coinvolte nell'analisi, l'ACM provvede quindi a individuare variabili sintetiche denominate semplicemente fattori o assi fattoriali, come nell'analisi delle componenti principali e nell'analisi dei fattori. I fattori sono determinati in modo da essere ortogonali tra loro, cioè indipendenti l'uno dall'altro e spiegano in ordine decrescente la variabilità del sistema. Individuati gli assi fattoriali, diventa possibile rivedere il sistema originario sotto la nuova veste delle coordinate fattoriali, che rappresentano le nuove posizioni dei punti-modalità nello spazio geometrico ridotto k -dimensionale. In parallelo con l'analisi delle componenti principali e con l'analisi dei fattori, si dimostra che la quota di variabilità spiegata da ciascun fattore coincide con l'autovalore corrispondente. Il primo fattore dà la migliore sintesi della matrice dei dati di partenza. L'autovalore ad esso associato è quello più alto e spiega la quota più elevata dell'inerzia totale (ossia della variabilità totale del sistema). Tale quota diminuisce poi progressivamente proseguendo con i fattori successivi al primo. Aggiungere fattori porta dunque a un guadagno di precisione e aumenta la quota di inerzia cumulativa spiegata, ma nello stesso tempo aumenta il numero di dimensioni da interpretare. Anche se non esistono regole rigide per l'individuazione del numero di fattori da considerare, solitamente il criterio seguito consiste nell'individuare il fattore oltre il quale l'inerzia cumulativa spiegata cumulativa inizia ad aumentare molto lentamente, per esempio al di sotto del 10. In genere, la scelta è di utilizzare due soli fattori di sintesi (come si è scelto di fare in questo studio), al fine di avere una rappresentazione grafica più chiara e

leggibile e un'interpretazione più agile del risultato. Il rischio, sottolineato da più parti, è che due sole dimensioni di sintesi riducano la capacità esplicativa del modello stesso; nel presente lavoro tale problema è stato tenuto sotto controllo valutando l'alfa di Cronbach come indicatore di adabilità del modello ottenuto²¹. Il limite maggiore che l'applicazione dell'ACM ha incontrato in questo caso è il basso numero di casi a disposizione rispetto al numero n di modalità assumibili dalle variabili analizzate. Di conseguenza, malgrado gli indicatori statistici sono stati utilizzati per verificare l'adattabilità complessiva dei risultati, in termini di attendibilità e capacità esplicativa, non è possibile generalizzare tali risultati a fenomenologie paragonabili a Nivicata 14 e analizzabili con strumenti simili. Le variabili utilizzate in questa fase di analisi sono tutte le domande del questionario che riguardano le opinioni e i comportamenti dei rispondenti rispetto al quartiere in cui vivono e alla loro partecipazione alla vita sociale, le loro pratiche d'uso e opinioni relativamente alle tecnologie web e alle opportunità che offrono, la loro posizione rispetto al progetto "Nivicata 14" e agli effetti che esso ha avuto sulla vita di piazza Castello, gli eventuali sviluppi futuri. Le variabili socio-demografiche tradizionali (come differenza di genere, stato civile, titolo di studio, ecc.) sono state utilizzate, invece, nelle fasi successive dell'analisi, per caratterizzare ulteriormente i risultati. Questa scelta è stata fatta per valutare quanto siano realmente discriminanti le variabili legate al rapporto fra la popolazione, il territorio abitato e il ruolo della comunità virtuale e delle azioni e opportunità che essa offre.

3.2.3.3 L'analisi e la costruzione dei gruppi tipologici: la cluster analysis)

L'analisi dei gruppi (o, più precisamente, cluster analysis) è una tecnica di analisi statistica multivariata utilizzata per classificare le unità statistiche (individui) in gruppi omogenei detti clusters in base alle variabili considerate (Biorcio, 1993). Le unità all'interno dello stesso cluster dovrebbero essere simili tra loro ma differenti dalle unità appartenenti

²¹Greenacre et al., 2006

ad altri clusters, quindi la situazione ideale sarebbe che una unità appartenesse ad uno ed un solo cluster e che tutti i gruppi fossero disgiunti ma, in realtà, i confini di ogni singolo gruppo non sono ben definiti. Tuttavia le procedure classiche che si utilizzano assegnano una unità ad uno ed un solo cluster. Per eseguire un'analisi dei cluster si selezionano le variabili alla base della procedura di raggruppamento; questa fase 'e molto importante perché l'inclusione anche di una sola variabile irrilevante può modificare i risultati. Le variabili scelte dovrebbero essere dei buoni indicatori delle "similarità" tra le unità (similarità rilevanti per il problema oggetto di studio). Nel nostro caso, sono state scelte come variabili di raggruppamento i due fattori estratti dall'ACM, proprio perché contengono una sintesi di tutte le variabili che sono state definite come interessanti ai fini della ricerca per discriminare gli individui e, quindi, creare dei tipologici di comportamento. Si è operata l'analisi tramite un metodo di classificazione non gerarchica, più precisamente il metodo k-means²².

Tale metodo procede nell'individuazione dei gruppi secondo i passi qui descritti.

1) Inizializzazione: si individua in maniera arbitraria un numero g di centri provvisori, i quali inducono una prima partizione provvisoria. Tale classificazione avviene sulla base della minima distanza di un individuo da uno di questi centri. Si calcola, come nel metodo del centroide, il baricentro di ogni gruppo, cioè l'individuo medio. Per ogni gruppo, si calcola la varianza interna: la loro somma viene indicata con W_0 .

2) Primo passo: si assumono i baricentri appena calcolati come nuovi centri provvisori. Si ripete il procedimento di allocazione delle unità ai centri sulla base della minima distanza. Si calcolano i nuovi baricentri delle classi (individui medi) e di nuovo, la somma delle varianze interne ad ogni classe: W_1 .

3) Passi successivi: ad ogni iterazione successiva si cancella la partizione ottenuta in precedenza e si reitera il processo di aggregazione, assumendo come nuovi centri provvisori i baricentri del passo precedente.

²²(Biorcio, 1993)

4) Stop: se non vi sono state riallocazioni. Oppure: se $(W_{t-1} - W_t)$ è inferiore a soglia prefissata. Si può dimostrare che ad ogni iterazione la varianza interna alle classi non può che diminuire.

Nel metodo k-means si assumono, quindi, come centri provvisori i primi k individui, dove k è scelto casualmente. Si allocano via via le n-k unità e ad ogni assegnazione si ricalcola subito il centroide del gruppo che si è modificato. In tal modo si accelera il miglioramento della classificazione. Si calcola la varianza interna e si passa allo step successivo prendendo i baricentri dei gruppi appena ottenuti. La regola di stop si basa sulla differenza tra $W_{t-1} - W_t$. Poiché nel presente studio si è partiti dai risultati ottenuti nella ACM, 'e stato possibile testare con il metodo k-means una soluzione a tre gruppi. Infine, per caratterizzare i gruppi, sono state messe a confronto tutte le singole variabili utilizzate nell'ACM con i gruppi ottenuti, valutandone la connessione con il test del Chi-quadro, la cui significatività statistica è stata posta a $p < 0.05$. Le variabili che hanno superato tale test sono state considerate come quelle caratterizzanti i gruppi e la distribuzione delle loro modalità nei cluster ha permesso di descriverli, ottenendo delle tipologie di intervistati. Successivamente, con la stessa tecnica sono state messe a confronto con i cluster pure le variabili socio-demografiche non utilizzate nell'ACM, allo scopo di arricchire la descrizione dei gruppi. Tutte le analisi statistiche sono state sviluppate tramite software SPSS 21.0. In sintesi, qui sotto, si propone una comparazione dei metodi di ricerca adottati (in nota: parzialmente tratta da Gaved ORO p. 102):

Analisi della letteratura: tra i punti di forza è possibile affermare che è

Stabile - possono essere rivisti più volte

Discreto - non creato a seguito del caso di studio

Esatta - contiene nomi esatti, riferimenti e dettagli di un evento

Copertura - lungo arco di tempo, molti eventi, e molte impostazioni

Solo al termine del capitolo successivo, si potrà arrivare all'aspetto più interessante

della ricerca, quello cioè di individuare dei cluster, allo scopo di definire le tipologie dei casi considerati, sulle quali riflettere e dalle quali partire per impostare la discussione e le conclusioni della tesi.

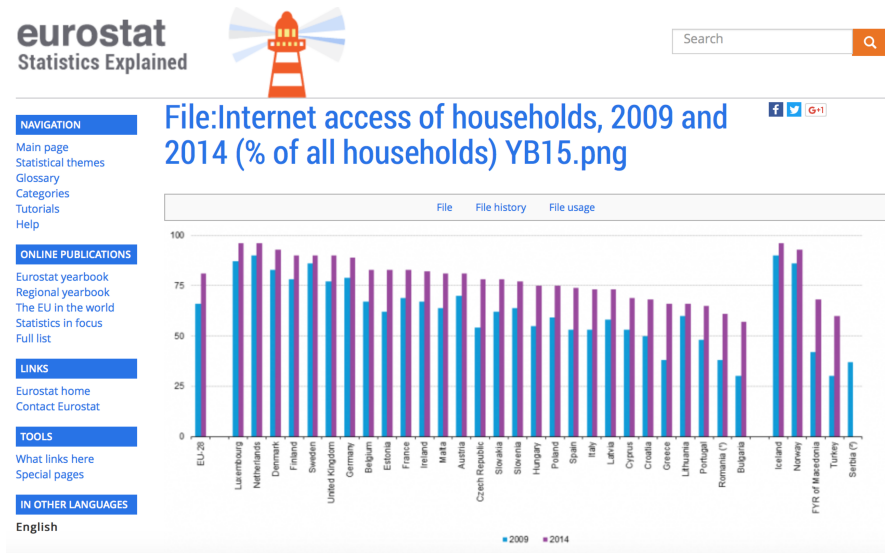


Figura 3.2: GraficoIbis

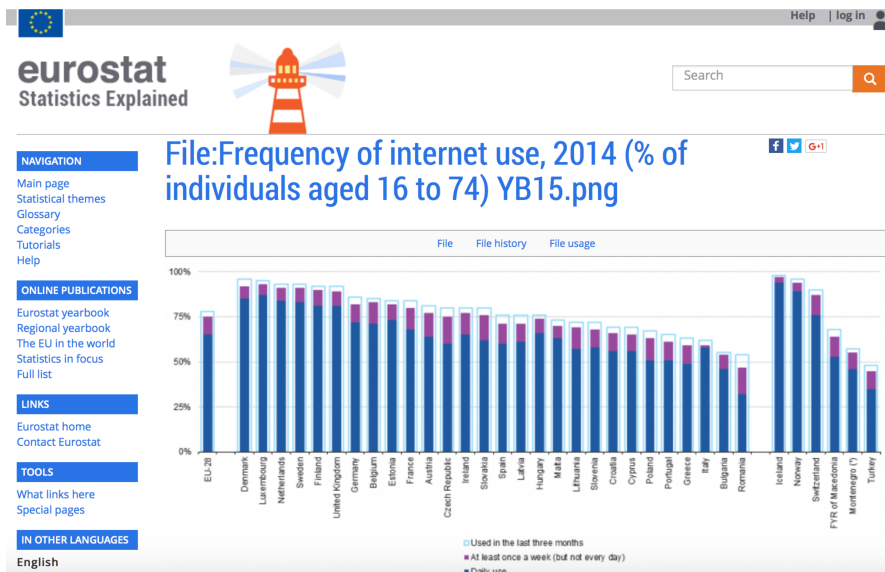


Figura 3.3: GraficoIbis

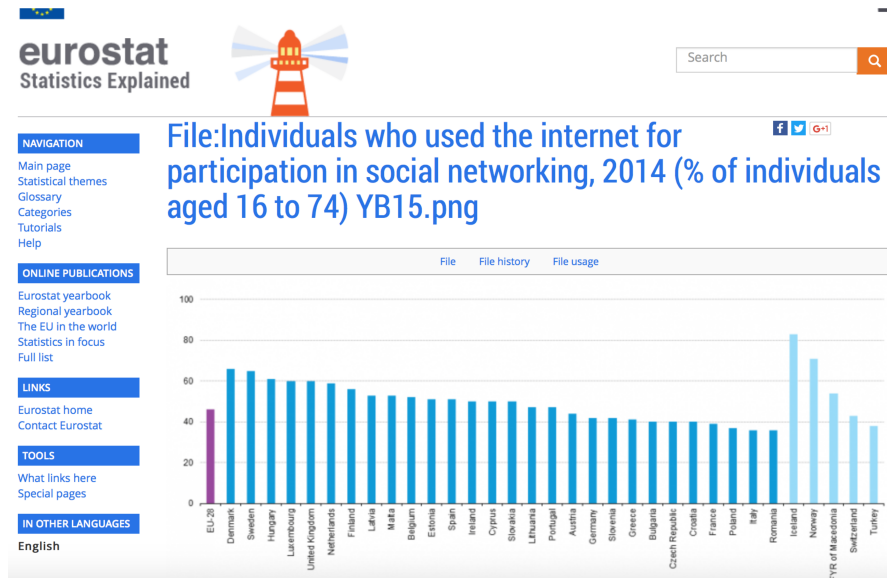


Figura 3.4: GraficoIIIBis

L'analisi dei dati: i risultati

In questo capitolo vengono riportati e descritti i risultati delle tre fasi di indagine: l'analisi secondaria dai siti web, le interviste, l'indagine sul campo e i risultati della survey. L'analisi dei siti è raccontata attraverso tre tabelle, le interviste sono raccontate attraverso stralci di virgolettati significativi. Così come il periodo di osservazione diretta e partecipata dell'iniziativa cittadina di nevicata¹⁴ attraverso una descrizione dettagliata del mese di OpenLab, vissuto a stretto contatto con lo staff. Infine la descrizione dei risultati del questionario dalla lettura attenta di tabelle, grafici, cluster e analisi suppletive. Il tutto sarà semplicemente descritto. In fondo al capitolo ci sarà un paragrafo dedicato a una prima ipotesi di elaborazione. La discussione è rimandata al quinto e ultimo capitolo di questa ricerca.

4.1 L'analisi secondaria: dai siti web

L'analisi secondaria dei siti si configura attraverso tre nuove tabelle, definite in base al modello utilizzato da Gaved, nella sua ricerca. Le seguenti tabelle costituiscono un'analisi di livello superiore alla prima, più mirata a illustrare e raccontare, caso per caso, la portata, l'equipaggiamento tecnologico, le abilità, lo scopo, la motivazione, il supporto sociale, l'appartenenza demografica e la sostenibilità. Da un punto di vista della portata,

è possibile osservare come per quasi tutti i casi è ampia e spesso estesa a tutta la città e addirittura all'intero paese, come nel caso di Flok society, e solo nel caso di Peuplade e My Neighbourhood, ci si riferisce al quartiere. Da un punto di vista dell'equipaggiamento tecnologico si tratta di piattaforme e siti pubblici social aperti o chiusi, mentre Ninux consiste di un'infrastruttura di rete costituita da nodi autonomi che non si appoggiano a nessuna sovrastruttura. Le skills, che si riferiscono alle iniziative proposte, insieme allo scopo sono le voci che meglio lasciano emergere e definiscono le caratteristiche di ciascun caso considerato. Campo de Cebada e Wikipraca sono le più vivaci e propositive, sono anche le più politicizzate e perciò anche le più attive. A ruota, segue il caso di FLOK society che spicca per la sua sensibilità, da un punto di vista del diritto sociale, e dell'interesse a dare spazio all'Open Science, come forma alta di Open Knowledge, anche se un po' di nicchia. Rispetto agli obiettivi, si osserva una situazione di omogeneità che risiede nella forma di condivisione dei contenuti e nell'accessibilità. La motivazione finale è sempre nella valorizzazione della comunità e nella promozione di pratiche, oltre che sperimentazione. Si tratta per la maggior parte di iniziative promosse "dal basso", tranne nei casi di My neighbourhood, Peuplade e FLOK society.

4 L'analisi dei dati: i risultati

Tabella 4.1: EvalComm

	CAMPO DE CEBADA (Madrid)	WIKIPRACA (San Paolo)	CIVIC WISE	NEVICATA14 (Milano)
SCOPE portata	In tutta la città	In tutta la città	In più città: Londra, Madrid Parigi	In centro, ma rivolto a tutta la città
EQUIPMENT/TECHNOLOGY equipaggiamento tecnologia				
AUTONOMY autonomia				
SKILL abilità	eventi sportivi e teatrali concerti conferenze dibattito pubblico	dibattiti pubblici feste di piazza	dibattito governance dibattiti	iniziative ed eventi culturali e sportivi pedonalizzazione di piazza Castello
SOCIAL SUPPORT supporto sociale	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops
PURPOSE scopo	condivisione di contenuti connettività accessibile a tutti	condivisione di contenuti connettività accessibile a tutti	condivisione di contenuti connettività accessibile a tutti	condivisione di contenuti connettività accessibile a tutti
CURRENT ONLINE SERVICES attuale servizio online	sito pubblico	sito pubblico wiki	sito pubblico wiki	sito pubblico pagina facebook
STRUCTURE struttura	peer network	peer network	decentralizzata peer network	–
COMMITMENT TO SUSTAINABILITY impegno per sostenibilità	basso	basso	basso	basso
MEMBERSHIP DEMOGRAPHIC appartenenza demografica	ampia	ampia	ampia	stretta, dei cittadini milanesi e per un tempo determinato
MOTIVATION motivazione	valorizzazione comunità promuovere la pratica	valorizzazione comunità promuovere la pratica	sperimentazione	sperimentazione promuovere la pratica

	MY NEIGHBOURHOOD (Quarto Oggiono, Milano)	FLOK SOCIETY (Ecuador)	PALOMONTE (piccola comunità montana)
SCOPE	quartiere urbano	in tutto il paese	paese
EQUIPMENT/TECHNOLOGY	sito pubblico mailing list	sito pubblico mailing list	pagina radio web
AUTONOMY			
SKILL	Urban Living Lab: ricostruire e potenziare i quartieri aumentare il valore del vicinato	Open Science diritto sociale	Geologia incontro con esperti Citizen Science
SOCIAL SUPPORT	piattaforma social aperta	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops	piattaforma social
PURPOSE	quartiere condivisione di contenuti	condivisione repository di contenuti di taglio accademico	condivisione di idee e competenze per ricostruzione del paese
CURRENT ONLINE SERVICE	sito pubblico mailing list	sito pubblico wiki mailing list	sito pubblico pagina facebook wiki mailing list
STRUCTURE	peer network	peer network	peer network
COMMITMENT TO SUSTAINABILITY	alto	alto	basso
MEMBERSHIP DEMOGRAPHIC	stretto (narrow)	ampio (broad), aperto a tutti nell'area geografica	stretto anche se aperto
MOTIVATION	valorizzazione della comunità	valorizzazione contenuti e comunità	valorizzazione comunità promuovere la pratica

Tabella 4.1: EvalComm (cont.)

	RE-ACTION (Reggio C.)	NINUX	PEUPLADE (Parigi)
SCOPE	in tutta la città	costruire una infrastruttura di comunicazione	quartiere urbano
EQUIPMENT/TECHNOLOGY	sito pubblico chiuso	infrastruttura di rete fornita da iniziativa software open source reti mesh up-nodi	piattaforma social chiusa
AUTONOMY			
SKILL	riqualificazione spazi urbani abbandonati- Recupero beni confiscati	condivisione conoscenze sperimentazione reti wireless	riqualificazione quartieri banca del tempo promozione attività e servizi commerciali
SOCIAL SUPPORT	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops	map server wiki	drop-in-centre accesso informale agli esperti workshops
PURPOSE	condivisione di contenuti	città condivisione di contenuti	
CURRENT ONLINE SERVICE	mailing list forum	mailing list forum	
STRUCTURE		rete comunitaria decentralizzata peer network	centralizzata
COMMITMENT TO SUSTAINABILITY	basso	basso	alto
MEMBERSHIP OBLIGATION	libera consultazione	no registrazione partecipazione	iscrizione/registrazione
MEMBERSHIP DEMOGRAPHIC	stretto	ampio, ma di nicchia	ampio, ma a quartieri
MOTIVATION	promozione di pratiche	gamification	valorizzazione comunità promuovere la pratica

4.2 Le interviste

Il percorso di ricerca “estende lo sguardo” attraverso un’indagine che prende in esame dieci casi di comunità che sono nate e si aggregano ma, soprattutto, agiscono nel territorio attraverso strumenti comunicativi e canali social che permettono una continua interazione; un agire che è al contempo reale, configurato sui luoghi, sulle relazioni e virtuale. Il contributo del percorso di ricerca ha un carattere esplorativo circa le potenzialità di un modello di comunità fondato su un approccio partecipativo che si basa sulla continua interazione tra presenza online e offline. Dalle interviste rivolte agli stakeholders, in Italia e all'estero, è emerso, dunque, un nuovo scenario di comunità che iniziano ad aggregarsi, emergendo dalla rete, attraverso un processo di condivisione di interessi, competenze e idee e che agiscono in simultanea, tra la rete e nel territorio. Nella maggior parte dei casi considerati, è evidente una grande attenzione ai processi, all'interno dei quali nascono

sempre più spesso vere e proprie discussioni pubbliche che aprono alla partecipazione della piazza, da sempre luogo di incontro della vita politica, economica e sociale. Nel testo che segue sono riportati i virgolettati più significativi, e le parole e i concetti chiave, che possono costituire ottimi spunti per una riflessione rimandata al capitolo dedicato alla discussione. La nascita e lo sviluppo di un processo è evidente, in modo particolare, nel caso di "Campo de Cebada" a Madrid e "Wikipraca" a San Paolo del Brasile. Nevicata14, caso studio di Milano, pur rientrando nel gruppo indicato, rappresenta un caso particolare. Marco Lampugnani, architetto e progettista del team di Nevicata14 sostiene che

"Immaginare un progetto che collega una dimensione partecipativa, una dimensione pianificatoria, una dimensione architettonica, una dimensione di comunicazione, una dimensione di gestione, una dimensione di curatela degli usi e delle pratiche e anche dei possibili modelli di sostenibilità economica dello spazio è difficile di per sé, perché normalmente chi si occupa di queste cose le città non le immagina come collegate" Il progetto è stato commissionato dal Comune di Milano in collaborazione con la Triennale, allo scopo di disegnare un nuovo spazio pubblico che potesse essere pedonalizzato e, dunque, maggiormente fruibile dai cittadini che lo hanno potuto abitare. Tutto questo è ciò che ha provato a essere Nevicata14, da gennaio a ottobre 2015. In questo progetto, la comunicazione ha giocato un ruolo importantissimo, costituendo il primo passo che ha dato inizio a tutto il processo. Nel corso dei sei mesi di apertura, Nevicata14 si è rivelato un progetto di partecipazione aperto, in cui i cittadini hanno contribuito, in prima persona, alla stesura di un "regolamento condiviso degli usi e delle buone pratiche" di cura orientate a una riappropriazione della piazza attraverso un'agenda ricca di azioni e di significati. Sono stati attivati canali social, al fine di creare spazi in rete che permettessero di organizzare e gestire gli spazi reali, attraverso l'uso della rete che ha permesso di raggiungere le persone in modo veloce e pervasivo.

*"La comunità di nevicata14 è costituita dai **cittadini residenti**, ma anche da **persone***

che vivono il territorio in qualità di turisti, quindi persone di passaggio"

Generalmente, la rilevanza di una community è data dalla sua riconoscibilità, che avviene attraverso la condivisione e la partecipazione alle attività che si svolgono e all'interesse che riescono a generare, mentre

"Il tema, qui, è quello delle community che non si riconoscono, che non sono riconosciute o che ancora sono latenti".

*"Allora piazza castello è interessante perché è un luogo di importanza storica portentosa per Milano, ma le persone che la usano, non la usano come un luogo di identità e di aggregazione, la usano come un servizio. La grande sfida che il progetto di nevicata 14 può portare avanti è quello di mostrare che in qualche modo è possibile **aggregare delle comunità 'latenti'**. nevicata14, dunque, è interessante "in prima istanza, perché non parte da una comunità e non è servizio di una comunità ma definisce uno spazio che è un'infrastruttura a disposizione dei cittadini. In seconda istanza va a lavorare su quelle comunità e quei luoghi latenti che sono la prossima frontiera che le Istituzioni dovranno confrontare. Perché non è semplicemente la questione di partire dai luoghi che sono già stati riconosciuti, già stati appropriati e già stati in parte riattivati o rigenerati, ma si tratta poi di giocare la partita politica di scegliere quali luoghi hanno o meno la necessità di diventare il centro di una o più comunità di riferimento".*

"Prima non esisteva una comunità che si riconoscesse nella piazza, e, avere una partecipazione significativa è complesso, perché bisogna, non soltanto chiamare a raccolta delle persone che già hanno un interesse, ma bisogna fare emergere questo interesse, farlo riconoscere e poi fare attivare le persone per farlo".

Quelle che appaiono criticità, diventano i punti chiave e, probabilmente di forza, del progetto di nevicata14: cioè la non riconoscibilità di una comunità sul territorio è motivo di riflessione su come sia possibile lavorare a un processo dal quale scaturisca la nascita di una comunità.

“Esistono poi modelli a cui ci riferiamo, come, per esempio, una comunità completamente dal basso come nel paesino di Palomonte, in Campania. Sicuramente una comunità che è un grande punto di riferimento, emersa dal basso, probabilmente molto più militante e attivista di come sarà nevicata¹⁴, è Campo de Cebada a Madrid e tantissimi altri processi pubblici basati su wiki, primo fra tutti, Wikipraca, a San Paolo del Brasile.” Nel caso di Campo de Cebada, ha una connotazione molto più specifica. È un progetto di stampo politico e molto attivista di riappropriazione di uno spazio pubblico, ripetutamente abbandonato, volto alla creazione di una comunità, complice il momento di difficoltà economica degli ultimi anni. . . Così racconta Zuloark, architetto fondatore del progetto

*“La presenza di oggetti che si prestano a essere plasmati per servire uno spazio, nel quale si ritrova la comunità. . . è un luogo di **condivisione e di svago**”.*

*“Un cantiere che è stato trasformato da un sito abbandonato e ignorato in uno **spazio comunitario**, questo è un grande **esempio di come le persone hanno risposto alla recessione**”.*

*“Dopo diversi giorni di discussioni politiche abbiamo deciso di lavorare a un progetto cittadino che mostrasse attraverso occasioni come queste di **dibattito pubblico**, contro l'indifferenza delle strategie di promozione immobiliare top-down. Ci ha dato l'opportunità per riflettere su quali implicazioni positive la crisi economica può aver avuto e ci ha mostrato nuovi modi in cui tutti noi possiamo **modellare il nostro ambiente urbano, per stare bene insieme**”.*

“L'unico autore di Campo de Cebada è Campo de Cebada stessa”. Wikipraca è un progetto di riappropriazione dello spazio pubblico, nato a San Paolo del Brasile, con l'obiettivo di capire come uno spazio comune potrebbe essere abitato altrimenti. Dall'intervista fatta via skype a uno dei promotori del progetto, Gustavo Seraphim, Wikipraca ha la grande ambizione di creare

*“**una rete di immaginario, co-costruita da tutti i cittadini, che hanno cercato***

*di inserirsi nella piazza, e uno spazio pubblico, che sia **come una seconda pelle sottile***”.

*“Vogliamo reinventare gli spazi pubblici delle città. Vogliamo **migliorare la vita delle persone** nelle città, coinvolgendo le comunità attraverso un processo di innovazione e di partecipazione civica. Una struttura fisica, di estetica cyberpunk, che occupava temporaneamente il cuore di una piazza, era la metafora perfetta per la connessione digitale tra spazi fisici e un **prototipo del governo in rete**”* L'oggetto fisico, diventato simbolo della connessione tra l'interazione di persone e spazi online e offline, ha acquisito una connotazione quasi metafisica che lo colloca all'interno di uno spazio ibrido, non ben definito, ma incredibilmente concreto, dove fare politica e innovare.

*“Tutto il processo partecipativo è stato, per lo più, **una pagina bianca di un poema intoccabile**. Può accadere in qualsiasi luogo pubblico, qualsiasi città e paese”* **Una pagina ancora tutta da scrivere** con la possibilità che questo accada in qualsiasi luogo.

*“Si tratta di un **metodo aperto**¹. Abbiamo un sacco di modi per iscriversi, online e offline. **Vivere territori**, in tempo reale, grazie a **informazioni distribuite**. Questa è una delle facce Wikipraca, **questo è il suo essere una comunità ibrida**. D'altra parte, noi lavoriamo con un **documento strutturato ad albero**, TitanPad.com (più aperto), e con fogli di calcolo in Google Drive che permettono di organizzare le attività in modo molto semplice. Credo che l'idea di spazio ibrido sia un modo per distinguere la nostra comunità dalle altre”. Seraphim racconta di un processo che si è sviluppato attraverso molte **conversazioni informali**, incontri e conferenze, workshop, chat, riprese, tutti strumenti che possono essere utilizzati online ma che rientrano in una modalità di relazione che può essere allo stesso tempo vis a vis.*

*“Abbiamo lanciato, per esempio, una serie di brevi interviste, **Voc^eeoArouche**, con protagonisti del territorio (i venditori ambulanti, i vicini, i commercianti, frequentatori,*

¹<http://wikipraca.org/blog/faca-sua-wikipraca/>

attivisti LGBT. . .). Palomonte rappresenta la condivisione di obiettivi valori competenze e conoscenze anche nei termini di una salvaguardia del paese, come struttura e cultura, attraverso un passaggio di informazioni che si costituisce come una sorta di **citizen science**.

*"Io sono arrabbiato con tutti i cittadini che si sono disinteressati del paese, se ne sono andati. **Ci sono tanti stranieri che vengono e vanno. Non c'è l'amore** in questo paese. Altri paesi sono stati ricostruiti. Sicuramente chi si occupa di politica dovrebbe occuparsi di posti come questo. Palazzi che stanno cadendo. Mi auguro ci siano persone nuove che se ne occupino con una voglia diversa. All'inizio eravamo un quarantina di soci, abbiamo invitato esperti e abbiamo organizzato una manifestazione*"

Purtroppo Palomonte è un piccolo paese, rimasto gravemente danneggiato durante il sisma del 1980, avvenuto in Irpinia. Da allora è rimasto danneggiato e, solo in parte, ricostruito su un paese preesistente con edifici del '600.

*"Mi piacerebbe aggiustare quello che è stato fatto e riprendere quello che era rimasto. Un parroco giovane si è messo a lavorare su una chiesa del '600 e grazie a lui la gente può andare a messa. **Io posso solo cercare di gridare e ribellarmi**, ma sono un semplice cittadino. Ho fondato RadioMPA dove ho svolto attività di tecnico, conduttore, responsabile economico. La radio, al mattino, ha un taglio giornalistico, con approfondimenti e interviste locali. Mandiamo giornale radio ogni ora. È **una radio che parla molto del territorio**. Abbiamo un piccolo spazio sul Sole 24ore per una volta alla settimana."*

Non è molto diverso e lontano il caso di Flok Society, un altro dei casi presi in esami, una piattaforma ecuadorenica di **'Social Knowledge'** che conferisce a un'Istituzione pubblica un ingresso per l'elaborazione delle politiche pubbliche,

*"in un settore strategico che abbiamo chiamato **la transizione alla conoscenza sociale** in Ecuador (come gli altri paesi dell'America Latina, l'Ecuador ha un'economia*

*basata sulle risorse materiali naturali, che invia ai paesi dell'Europa centrale. Così l'effetto di questo modello 'è una sorta di dipendenza dell'economia interna, che i paesi stanno cercando di cambiare. Quel modello economico (sulla base di import export) diventa **la nuova economia**, un'economia **basata sulla conoscenza e sul processo**, in cui il valore aggiunto del prodotto è più interno. Si tratta di fare valere ragioni economiche e politiche per questo tipo di progetto"*

È un modello di produzione economica basata sulla **distribuzione**, una piattaforma **wiki**. La comunicazione avviene prevalentemente attraverso mailing lists, conversazioni aperte e common wiki-social knowledge. Diritto sociale e umano e istituzioni sono i temi predominanti attraverso workshop, summit e presentazioni di libri. I principali utenti di Flok Society, descritti nell'intervista fatta via Skype,

*"sono **piccole comunità di open science** e **biodiversity** che partecipano attraverso un processo di **decentralizzazione del progetto**"*

*"Gli utenti hanno, principalmente, un alto livello di istruzione e si capisce dall'alto livello di commenti, studenti o persone che hanno appena terminato gli studi e che seguono il processo. **La comunicazione è orientata a iniziative di 'Ricerca e sviluppo'**"*

Un progetto di economia della conoscenza gestito attraverso un sistema che garantisce la proprietà intellettuale e il sistema accademico. Il progetto si pone come obiettivo la creazione di una comunità a livello nazionale e di ricerca di finanziamento (**crowdfunding**) ma anche la creazione di una sorta di **etica pubblica**. Una società basata su un'economia della conoscenza **open source** e su **contributi peer to peer**.

*"Quando abbiamo iniziato il **processo di FLOK**, ci è stato presentato come un progetto strategico per il governo ecuadoriano, e sostenuto dal **Ministero della Conoscenza** e il Segretariato per **l'Innovazione**. Potrebbe muovere sistematicamente il paese verso un'economia della conoscenza sociale, e sarebbe essere accolto con entusiasmo dalle organizzazioni civili. La realtà che abbiamo incontrato è stato molto diversa. Prima*

*di tutto, nonostante un intenso sforzo di partecipazione, e tanti incontri con i **gruppi locali**, l'atteggiamento generale delle organizzazioni civiche è stato, anche se aperto rispetto alle finalità di FLOK, allo stesso tempo, diffidente, in quanto è stato visto come un progetto sponsorizzato dal governo. La pressione per la partecipazione è venuto da noi, non dalla società civile."*

Nonostante le difficoltà iniziali, Flok ha proseguito incontrando favore e successo, grazie a un programma basato su un intenso processo partecipativo, che ha dato l'avvio al vertice '**Buen Conocer**'. La combinazione di invitati locali civici, funzionari del pube commessi, e gli ospiti stranieri ha portato a una dinamica sociale molto entusiasta, in cui le proposte Flok sono state notevolmente migliorati e accettate. Parallelamente sono emerse comunità che nascono e vivono quasi esclusivamente attorno alle realtà di quartiere, in cui l'esperienza situata è molto più rilevante rispetto alla necessità di lavorare sul processo che invece è impostato su una strategia di gioco. Grazia Concilio, docente al Politecnico di Milano e coordinatrice del progetto europeo My Neighbourhood, nell'intervista fatta di persona, racconta che, la piattaforma, aperta parallelamente in quattro diverse città europee.

*"Esplorava la **rilevanza dei luoghi e delle esperienze**, situate in luoghi specifici in particolare nelle piazze, nelle strade, nei campus, **in luoghi specifici della città**"*

Reti e tecnologie potenziano la capacità di ricreare e riorganizzare lo spazio creando nuove opportunità per perseguire i propri desideri, obiettivi e diventare intelligenza collettiva, diffusa e interconnessa.

*"Questi social network sono anche degli ottimi strumenti per **risituare la vita sociale** attraverso due focus: quello dei servizi situati, codisegnati con le comunità e l'altro è la piattaforma"*

però *"non serve l'innovazione tecnologica così, ma . . . **driven**, a partire dalle persone"*

Nel caso di My Neighbourhood "My Neighbourhood nasce alla fine del progetto europeo Periferia che è un progetto che diciamo esplorava la rilevanza dei luoghi e delle esperienze situate in luoghi specifici in particolare nelle piazze, nelle strade, nei campus, in luoghi specifici della città sulla creazione o sulla spinta a ... c'è insomma un po' questa idea che le città "smart" debbano essere "human" perché non servono soluzioni, cioè non serve l'innovazione tecnologica così, ma ... driven, a partire dalle persone, dalle soluzioni di cui le persone si riescono ad appropriare facilmente" My Neighbourhood ha anche piena consapevolezza del fatto che l'era delle social network per comunità virtuali non finirà però sta facendo nascere queste nuove realtà, cioè del fatto che le comunità scoprono che questi social network sono anche degli ottimi strumenti per risituare la vita sociale.

*"Ehm, diciamo la piattaforma, pone in qualche modo dare una risposta specifica a questa tendenza, la tendenza di usare i social network, per, diciamo, attivare, **rendere visibili e utilizzabili le risorse di prossimità**, le risorse situate delle comunità queste energia che sono localizzate".*

È emersa la necessità di una forte collaborazione con le istituzioni:

*"Il solo 'dal basso' non esiste. Questa cosa del solo 'dal basso', **riguarda solo le rivoluzioni**. Qualche volta le devi raccogliere le piccole rivoluzioni, però io credo nel ruolo delle istituzioni, moltissimo, perciò il top down ci deve essere e deve essere commisurato a quello che c'è"*

Dunque ci deve essere sempre una mediazione che garantisca la sostenibilità del progetto, attraverso strategie di gamification volte al coinvolgimento delle persone.

Altro esempio di comunità maggiormente concentrate sulla vita del quartiere è Peuplade. È una piattaforma sociale di quartiere. Solo a Parigi 120 quartieri. Ci si registra segnando il proprio indirizzo. Nell'intervista, Gregoire Evan, Peuplade obiettivo

*"la scoperta del quartiere e delle persone che lo abitano **modello economico**"*

Blog, tumblr, fb, twitter, sono i principali canali social di promozione della piattaforma.

La community è costituita da persone differenti che vivono nello stesso territorio e che costituiscono una ricchezza per un modello economico. La ricerca di un'appartenenza alla comunità avviene all'interno della comunità sociale.

“Creating your interaction with the neighborhood”

Peuplade vuole essere un modello economico in cui l'informazione è utile alla comunità per il business, una comunità eterogenea che crea connessioni con la comunità; poco importa se è

“E' difficile identificare quale sia un buon quartiere, come identificare una buona area per la comunità. L'inizio di quest'area è un quartiere o una strada, così lavoriamo molto con partner pubblici, quella che noi chiamiamo democrazia partecipativa dove c'è una legge, un'area dove puoi capire e ascoltare e quindi costruire un progetto.”

*“Ci sono diverse aree chiamate **“consorzi di quartiere”** quindi lo spazio, quello che tu spendi per il tuo spazio è nei nostri progetti come costruire questo puzzle di come Peuplade la ricerca va bene, perché in tre mesi abbiamo tremila users e non abbiamo fatto comunicazione. Gli utenti parlano di Peuplade, dei progetti e siamo in tre città. Vogliamo che i cittadini usino la piattaforma e che sia un buon strumento per soddisfare le necessità”*

*“Dopo la tragedia di Charlie Hebdo, **la gente vuole vivere insieme**, ha bisogno di condividere. Siamo differenti perché **siamo fratelli** e 10 milioni di persone hanno detto: ok cosa facciamo? La Francia viene fuori in questi momenti nazionali”*

È forte l'esigenza di unirsi e condividere, in modo particolare in seguito a un evento tragico che ha colpito una forma di comunicazione, la satira, che generalmente dà voce, a chi non ne ha. Il colpo al giornale satirico non è stato solo una tragedia umana ma è una forma di violenza che ha destabilizzato

*“L'impatto sociale di un progetto dipende dal **contesto del tuo paese**, della tua città, perché è vero che quando la tua economia è molto buona, anche le persone che cercano*

un figlio sono attente alla **solidarietà**. Gli obiettivi di piattaforme note come Nextdoor sono la sicurezza e il controllo e vedere cosa faccio io, cosa fai tu. Peuplade non è così è più come viviamo insieme, **come costruiamo una nuova società** come creiamo **una città che sia sostenibile** per i nostri bambini in Francia così come in Europa, in Italia e in Grecia la crisi ha portato alla necessità di cercare di costruire una comunità che protegga se stessi e dare sicurezza per sopravvivere questo progetto crea un vero capitale sociale perché **protegge creando un nuovo stile di vita**, creando capitale finanziario che assicura la vita di questo progetto strumenti come Peuplade vogliono creare il vero capitale sociale nella vita reale. Io credo che sia molto difficile creare capitale sociale se si interagisce solo online. **Siamo umani e abbiamo bisogno di scambiarsi opinioni** ... Civic Wise "E' una piattaforma, che, però, è anche una comunità local. È capace di creare, citare e **promuovere una comunità, costantemente in connessione, che scambia esperienze e conoscenze**. La partecipazione pubblica è quello che, in inglese, chiamiamo **"civic engagement"**, che potrebbe essere tradotto come la cittadinanza attiva, la **promozione di processi di cittadinanza attiva**, questa come proiezione generale globale".

"Noi non agiamo sul territorio, ma noi agiamo nel territorio, nel senso che noi ci consideriamo parte stessa del territorio e giochiamo sull'idea del cittadino **'prosumer'**, cioè produttore e consumatore. Questo è un po' il carattere importante del progetto e di occuparci del territorio in una dinamica continua." ...

"Permettere alla cittadinanza di essere protagonista della costruzione dell'identità locale significa che hai anche una legittimità politica e sociale. Punto di partenza è stata una definizione di un metodo che chiamo **'Civic Design'** con quattro livelli di partecipazione. . . " ...

"In generale **la struttura è distribuita**, nel senso che le decisioni si prendono collettivamente. È tipo un Whatsapp professionale, per cui tu appena compili il form

*ricevi l'invito a questa comunità, che lì, per il momento, mi pare siamo un'ottantina. Quindi il gruppo più attivo è lì e ci permette di **dialogare in 'real time'**. Lì, si scambiano informazioni esecutive, pratiche, su ciò che organizziamo, su organizzazione di eventi, età. Mentre invece il dibattito su questioni più concrete, avviene su una piattaforma che è un forum"*

*"Una community è un gruppo di persone che si riconosce in una visione, in determinati obiettivi ed è associata a un'identità collettiva. Le età non le sappiamo. Maschi e femmine, in realtà c'è un equilibrio. Sicuramente molti profili vicini alla gestione urbana, quindi architetti urbanisti sociologi educatori, qualche attivista, qualche ingegnere, qualche sviluppatore web, qualche giornalista. . . e poi un **ambiente abbastanza internazionale**. Io sto lavorando sulla questione dell'**intelligenza collettiva localizzata** (Indignados, sono un esempio potentissimo) in cui è forte la multi appartenenza (sia circoli tematici che locali)"*

*... "La costante relazione tra il digitale e il locale, consente di **sperimentare modelli di governance distribuita**, quindi con la possibilità di assistere proprio in diretta all'esperimento. La dimensione Glocal è fondamentale e la forte ibridazione tra digitale e presenziale sono interconnessi a tal punto da poter parlare di una '**società aumentata**', così come la definisce Nathan Jurgensson, sociologo dei nuovi media presso l'Università del Maryland. Le nuove tecnologie sono diventate una sorta di estensione del nostro corpo, aumentando le capacità sensoriali e garantendone la connessione continua."*

Jurgensson sostiene che vivere in una "realtà aumentata", costituisce una prospettiva che vede il digitale e fisico come irretito in uno. Il digitale e fisico fanno parte di un'unica realtà, hanno proprietà diverse, e l'interazione la realtà è sempre una combinazione simultanea di materialità e i diversi tipi di informazioni, incluse digitali. il dualismo mite significa spesso diverse domande vengono poste, i metodi utilizzati, e le conclusioni fatte in contrasto ad un progetto di Augmented mite. dualismo lieve è spesso usato per

dimostrare una seconda auto ancora troppo staccata dal corpo materiale e l'esistenza offline. La prospettiva aumentata preclude questo come anche una possibilità; invece, l'online e offline sono sempre in una conversazione, anche se in modi diversi in momenti diversi. Inoltre, dualisti miti sono molto più propensi a studiare, ad esempio

“La realtà diventa tecnologica e organica allo stesso tempo. Internet è diventato un mezzo di comunicazione grazie al web 2.0, il cosiddetto web sociale, il cui fondamento sono appunto i social media, in cui non si assiste solo all’incrementarsi di un fenomeno di comunicazione di massa, ma un vero e proprio fenomeno di consumo in cui gli utenti accedono quotidianamente per condividere informazioni e contenuti”

“Il web diventa lo spazio privilegiato per la manifestazione della propria identità e della propria eticità. Grazie a internet gli individui hanno iniziato a riorganizzare gli spazi della realtà creando nuovi significati e pratiche quotidiane, partecipando alla riconfigurazione di un processo di produzione che ha come obiettivo finale l’utente”... “Gli individui iniziano a prendere parte a processi di design di **piattaforme che trasformano ambienti domestici in piccoli laboratori e centri di ricerca. In quest’ottica si parla della partecipazione a un processo di produzione di senso, dando origine ai net-citizens (cittadini della rete) che diventano configuratori di un immaginario collettivo di una comunità sia online che offline.**”

*“Gli strumenti devono però essere adeguati per innescare un processo che sia innovativo che sia costruttivo nell’ottica di un’economia della conoscenza distribuita. Questa nuova categoria di persone costituisce quella che il Centro di Studi di Etnografia digitale chiama **Web Tribe**, che però **non è un’entità monolitica ma è piuttosto una categoria euristica che coglie processi complessi nella loro forma più aperta e collaborativa in grado di raccontare la fluidità e l’eterogeneità della produzione culturale in rete**”*

“Modelli? C’è un qualche referenza, non so se conosci ‘We Share’, qualche similitudine

con 'We Share', dovrebbe esserci e poi a livello teorico, quelle che sono le innovazioni culturali e politiche degli Indignados, quello sicuramente e alcune esperienze fatte in alcune comunità in Spagna. Una si chiama Meet Commons la creazione di comunità aperte con governance istituita atta a **promuovere un livello di integrazione diverso e flessibile costantemente**; poi c'è un problema culturale, nel senso che noi vogliamo veramente coinvolgere tutti i tipi di persone”

...

“Diverso è Social Street che ha una dimensione ancora più locale, la strada e il condominio “dal basso”: A fronte di questi nuovi flussi si sviluppa “dal basso” un processo dialettico all'interno di un abitare la città, sempre più collaborativo. Si assiste a un vero e proprio percorso di accompagnamento dei processi sociali, delle trasformazioni che sono sempre più frutto di collaborazione e condivisione di competenze.

La logica, ai tempi del Fordismo, era una società verticale che si misurava sulla capacità produttiva e sul conflitto tra classe operaia e classe dirigente. Nella società attuale, basata su un'economia di tipo circolare, il problema non è più la comunità, intesa nel senso classico del termine, ma è una comunità nuova, quella della piazza, quella determinata da una “voglia di comunità”, che è “voglia di condividere”, all'interno di un processo dialettico, dato dalla conoscenza dei luoghi e dalla resilienza.

Esistono e sono evidenti tracce di innovazione e di cultura che stanno dentro ai processi di grande cambiamento, tracce di comunità che si prendono cura, in mezzo a comunità preesistenti e resilienti. Si parla di comunità come pubblici produttivi, cioè persone comuni che si aggregano e trovano nella rete non solo uno strumento per organizzarsi e scambiarsi conoscenze, ma anche il “luogo” attraverso cui instaurare nuove forme di partecipazione. I processi cognitivi, in parte frammentati e allo stesso tempo ipercomplessi, che caratterizzano molte delle modalità di produzione di valore, si stanno sviluppando con piattaforme e metodologie collaborative radicalmente nuove. Il valore dei beni immateriali

(conoscenza, flessibilità, innovazione, brand, etc.) è sempre più centrale, e intere comunità se ne stanno rendendo conto e stanno imparando a metterlo a frutto. Se pochissimi anni fa erano sostanzialmente solo i network dei programmatori di software a co-operare in massa online, oggi la collaborazione digitale riguarda le sfere sociali più diverse, dagli appassionati di cartoni anime giapponesi a quelli di astronomia. Basti pensare a pratiche come il giornalismo partecipativo, la scienza “dal basso”, lo scambio di conoscenze e file di progetto per la manifattura digitale (il mondo delle stampanti 3d che, in realtà, si basa proprio su nuove forme di reti sociali). ... *“L’idea metodologica del progetto è questo tipo di società aperta o modello distribuito di progetto economico. Spazi urbani, economia della cultura, **DIY 2.0 e manifattura distribuita**, culture della rete e della collaborazione, innovazione dal basso”*

È il caso di Ninux che ha sempre lavorato su quelle che si chiamano ‘Reti Mesh’, o ‘Reti Ad Hoc’, che sono reti wireless distribuite e in cui non c’è un’infrastruttura specifica, molto spontanee, con tante applicazioni. Una di queste applicazioni è quella di creare reti comunitarie o di quartiere prodotte da una comunità locale che si costruisce la sua rete, per usarla come infrastruttura di comunicazione.

*“Impresa e innovazione sociale come agire politico. Ninux è una **rete comunitaria**. Le reti che invece diventano uno strumento di collaborazione, uno strumento di comunicazione, al di là di portare internet delle comunità che hanno anonimato, rimangono in piedi e crescono si tratta di ‘rete comunitaria’, in realtà si parla piuttosto di una ‘comunità in rete’”*

*“All’inizio facevamo delle riunioni in maniera itinerante e a un certo punto abbiamo deciso che avevamo bisogno di un posto fisico dove ritrovarci e questo non era soltanto, era, è proprio una necessità, nel senso che quando te metti le radici da qualche parte in quel posto dove abbiamo cominciato a mettere **i nostri nodi** e poi pian piano abbiamo cominciato a **costruire la nostra presenza**, in quel posto lì, quando cerchi di*

*coinvolgere qualcuno, di fargli capire che non è solo una rete, non è solo uno strumento per nerd ma è una **cosa che ha radici sociali forti, cioè c'ha uno spirito politico**. Al cuore di tutto c'è un forte interesse per l'intersezione tra cultura, tecnologia e società, e la convinzione che ci sia il bisogno di nuove forme di azione sociale e politica"*

4.3 L'indagine sul campo: tra l'osservazione partecipante e le immagini di una nuova città

"Ad un certo punto, il 29 luglio 2014 stava lì. Tutto era cambiato. Il primo ad accorgersene fu il signor Cesare del Moro, un avvocato residente in Piazza e con lo studio lì." "Tutto era cambiato. Tutto era bianco... Avete presente quel capitolo di Marcovaldo, dove si sveglia ed era tutto ricoperto dalla neve? Non c'erano più dislivelli, si poteva attraversare"



Figura 4.1: Cartolina di partecipazione all'indagine #nevicata14.

Questa la suggestione letteraria da cui parte il nome nevicata14 e il senso del progetto, cioè **rendere una piazza talmente accessibile**, e perciò adatta a una pedonalizza-

zione, che poteva essere percepita come un tutt'uno col territorio. **La mancanza di marciapiedi e altri dislivelli consentiva all'immaginazione una fusione tra il luogo e i percorsi e le attività** da svolgere. Una nuova piazza e un **nuovo modo di viverla e attraversarla**. Atelier castello è la prima fase del processo, quella in cui il Comune di Milano, tramite la Triennale, richiedeva proposte e soluzioni per l'assetto pedonale di Piazza Castello nel periodo di Expo 2015 (quindi un progetto temporaneo) Questo con un approccio partecipativo diviso in tre sezioni:

nevicata14 processo: l'illustrazione del processo collettivo di partecipazione

nevicata14 progetto: la spiegazione dettagliata della proposta progettuale

nevicata14 memoires: il racconto della storia

nevicata14 nasce dall'idea di promuovere la costruzione di una comunità. La proposta di assetto della piazza ha implicato un modello di gestione, di intermediazione tra amministrazione e società civile con una commistione di equipaggiamenti funzioni, pratiche ed eventi programmaticamente equilibrata.

Gli obiettivi del progetto mirano a offrire **uno spazio funzionale e di qualità per cittadini e visitatori**, nonchè sperimentare e **prototipare strumenti e modelli innovativi di spazio pubblico** per la città.

Il **processo** è iniziato a luglio 2014, aprendo una pagina facebook, il cui scopo era stato quello di costituire il **"diario di bordo"**, nonché **l'arena** in cui raccogliere tutte le persone interessate a partecipare attraverso le cartoline: un lavoro di coinvolgimento dei cittadini, sulla visione di possibili utilizzi della piazza.

Lavoro di immaginazione in previsione dell'evento di presentazione previsto per il 29 luglio. È stato importante e necessario fare un primo lavoro di ricostruzione della **storia della piazza** anche grazie al contributo della community. Il 29 luglio una delle due sedi di Expo-gate, è stata utilizzata per presentare e promuovere tutto il progetto e "l'Expo-gate è diventato il portale di accesso a piazza Castello". Attraverso

una programmazione di eventi e azioni lo staff ha provato a ragionare direttamente con i cittadini (circa 140 persone hanno partecipato ad ogni iniziativa) sulle **qualità e criticità della piazza, provando a immaginarla diversa** e frequentandone gli spazi per qualche ora. Sono state organizzate tavole rotonde². Chiacchierate sui seguenti temi: promiscuità, milanesità, relazionalità, digitalità, Studenti del Teatro dell'Arsenale hanno partecipato a **passeggiate performando azioni di occupazione e funzione dello spazio della piazza** nelle date: 28 marzo, 11 aprile e 19 aprile 2015³. Sempre all'interno di questa prima fase chiamata "processo" è stato predisposto un workshop all'interno del quale la partecipazione avveniva attraverso la produzione di "missioni" per individuare possibili nuove visioni per il futuro⁴. Si è svolta anche un'attività di "realtà aumentata" con l'obiettivo di raccogliere criticità e indicazioni relative all'uso della piazza. L'architetto si è confrontato con i cittadini e "Grazie ai social media, abbiamo mantenuto un costante dialogo con persone lontane, italiane e non, che hanno contribuito a distanza allo svolgersi dell'evento." Un aggregatore di social media ha raccolto in tempo reale tutti i contenuti postati quel giorno (300 contenuti e 280.000 persone raggiunte). Tutto quanto prodotto in quella giornata è stato successivamente raccolto e condiviso postando tutti i contenuti su facebook ed è stato realizzato un archivio⁵. Hanno partecipato 400 persone. Esperti e non, residenti della piazza, milanesi e dall'estero (45 paesi), durante eventi svoltisi online e offline. È stato importante raccogliere consensi in ambito istituzionale e accademico, dimostrando di essere un processo wiki. L'idea dello spazio pubblico all'insegna della **libertà dei percorsi** (a piedi, in bici, con carrozzine etc.) e dalla **moltiplicazione delle possibilità d'uso**, nel rispetto del carattere monumentale e istituzionale del luogo. La "nevicata" è il manto di calcestre che avrebbe ricoperto l'area fino all'ingresso del castello conferendo unità

²(<http://nevicata14.tumblr.com/tagged/tavole-rotonde>)

³(<http://nevicata14.tumblr.com/tagged/passeggiate>)

⁴(<http://nevicata14.tumblr.com/tagged/missioni>)

⁵(<http://nevicata14.tumblr.com>)

materica e percettiva e liberandolo da tutti gli impedimenti dell'accessibilità (marciapiedi, rialzi, buche) ed eliminando pali transenne e cartelli in disuso. Il tutto corredato da una distribuzione capillare di dotazioni tecnologiche che renderanno la piazza piacevolmente fruibile da un punto di vista estetico ed energetico (luce, dati, acqua). Il progetto vuole **estendere il castello e il parco alla città**. Nel progetto sono state rappresentate possibili conformità per manifestazioni sportive e culturali. Il racconto: "abbiamo deciso di creare una storia, **una storia collettiva** in cui tutte le persone coinvolte, tutte le azioni compiute, tutti i contenuti prodotti possono essere inclusi... Il senso della storia coincide col senso del nostro approccio... **Crediamo che una città debba essere immaginata insieme**. C'è il grande bisogno di **istruire processi e protocolli** che consentano un **nuovo sodalizio tra amministrazione e parti della società per la definizione dell'identità**. **Identità che diventa necessariamente spazio, funzione, servizi, persone**".

In sei mesi la piazza è stata usata in modi molto diversi:

195 giorni di attività 37 eventi

620.000 persone che l'hanno utilizzata

300.000 utenti raggiunti online, sui social e sul sito.

300 i post su facebook e 600 tweet, il tutto calcolato creando un algoritmo che ha tenuto in considerazione tre macro categorie:

osservazione diretta

media utilizzatori della piazza e delle sue attrezzature

media visitatori dei punti di interesse prossimi a nevicata14 (Es. Castello, Expo Gate, attività ristorazione etc.) presenza agli eventi organizzati a nevicata14 I dati sono poi stati confrontati/corroborati via: - bikemi - trasporto pubblico - open wifi milano - altri database di Comune di Milano

Diversi sono stati gli eventi istituzionali, dunque le relazioni con l'Ammi-

nistrazione Pubblica:

- anteprima e presentazione al sindaco con una passeggiata con assessori e rappresentanti di Comune e Triennale

- conferenza stampa di lancio⁶ - nevicata14LAB Reboot

- Incontri tematici su spazio pubblico, bene comune e nuovi modelli di welfare urbano⁷.

Inaugurazione della stazione Junior BikeMi Cerimonia di ringraziamento per gli **alberi donati**: incontro tra il sindaco e il console cinese e rappresentanti del comune di Canton/Guangzhou suggellato da uno scambio di doni, tra cui un omaggio di calligrafia da parte della delegazione ospite. La cerimonia si è conclusa con l'inaugurazione del totem commemorativo all'interno della piazza⁸ Feedingthe5000Milano le isole di nevicata14 hanno ospitato un pranzo particolare: la piazza è stata popolata di giocolieri e attori, breakdance. Un progetto in collaborazione con i laboratori di hiphop del carcere minorile Beccaria.

Una mostra aperta a tutta la cittadinanza che ha reso per un'intera giornata la piazza. Un nuovo modo di esplorare lo spazio, con una **“cena in bianco”** Altri eventi: Ferrara Buskers Festival⁹ Giornata del Perù: La comunità peruviana si è riunita in occasione dell'anniversario della propria indipendenza¹⁰ La Comunità Peruviana ha scelto nevicata14 come location per la festa dedicata al proprio paese d'origine¹¹.

nevicata14 è stata vissuta molto online. I canali social e il sito web sono stati utilizzati per trovare informazioni utili ed esprimere le proprie opinioni su facebook, twitter, sito web e newsletter

nevicata14 è stata riconosciuta anche come luogo d'attrazione da parte di Googleche ha inserito moltissime informazioni utili a ritrovarla Google Maps. “Noi abbiamo contribuito

⁶(<http://bit.ly/cs270515>)

⁷(<http://bit.ly/n14LABRebootv1>)

⁸(<http://bit.ly/ringraziamentoalberi>)

⁹<http://www.ferrarabuskers.com/>

¹⁰<http://bit.ly/n14peru>

¹¹<https://www.facebook.com/PeruAMilano/>

integrando foto diverse e anche foto a 360° delle nostre isole”. Si è cercato di capire quali possano essere i meccanismi (relazionali e comunicativi) che intervengono per agevolare questo tipo di processo: partecipazione innovazione favorisce e inibisce Le ICT favoriscono la nascita di comunità con particolare attenzione alle forme di partecipazione dal basso e alle pratiche di creazione e condivisione online dei contenuti ICT e comunità ibride cosa può funzionare? Cosa sta emergendo? Modellare lo spazio urbano ibrido secondo i propri bisogni, valori obiettivi -> comunità di interesse coinvolgimento dei cittadini: convivialità partecipazione Talks in Hangout con:

mercoledì 1 aprile 2015 l'esperienza di Chiaravalle giovedì 2 aprile Hackable places, Globalised minds

Il 7 aprile "Primitive future world?" Participation DIY and Open culture in the extreme present. Parasite invasion Urbano humano - Civic Wise, Riunione con i comitati. Esperienze simili a nevicata raccontate attraverso una carrellata della storia del cinema: Cosmos sul comò Miracolo a Milano Vittorio De Sica Blues brothers Ray Charles in Dogville Happy family (Salvatores)

4.4 I risultati del questionario

Gli intervistati che hanno risposto al questionario sono stati 101 e i dati ottenuti da queste interviste sono stati organizzati in una matrice dati tradizionale, in cui le colonne rappresentano le variabili, ossia le domande con le risposte ottenute, e le righe i singoli intervistati.

La tabella “Variabili socio-demografiche” presenta le caratteristiche demografiche e socio-economiche individuali delle persone che sono state utilizzate nell'analisi finale

La tabella nel folder “Variabili socio-demografiche”

Il primo dato evidente è la risposta da parte della maggioranza di donne (58%) rispetto agli uomini (41% circa). I casi analizzati hanno per il 59% fra i 31 e i 50

anni, ossia nella fascia d'età interessata a intraprendere iniziative di partecipazione, probabilmente per lo più in ambito politico decisionale...; a seguire la categoria 18-30 (20% circa) e la categoria 51-65 (15% circa) Gli utenti che hanno risposto sono in equilibrio fra coniugati (il 36% circa) e coloro che non lo sono (il 37% circa), mentre sussiste una distribuzione più eterogenea tra coloro che sono conviventi (15% circa) e i separati/divorziati (11% circa) Interessante notare la presenza di più utenti con figli (53%) che senza figli (46%); tra i primi le “coppie con figli” sono il 50% circa, valore in netto contrasto con la categoria di persone che vivono da sole al 23% circa e di coppia senza figli al 15% circa. Rispetto al titolo di studio, si osserva una presenza importante di laureati con titolo di magistrale/specialistica (40%) e a seguire i diplomati (27%). Minore incidenza di risposte sulla categoria con laurea triennale (17%) e dottorato di ricerca (al 12%).

Da questi primi risultati emerge uno scenario in cui l'interesse verso iniziative basate sull'utilizzo di **tecnologie che favoriscono processi di interazione** siano sostenute da donne appartenenti a un'età in cui il desiderio di partecipazione è motivato e procede in parallelo con un percorso professionale potenzialmente consolidato o in via di ulteriore crescita e questo lo si evince anche dal titolo di studio. Le donne laureate hanno conoscenze tali da permettergli di coltivare interessi che favoriscono una maggiore partecipazione alla vita del quartiere e della città. Sono donne che sentono di poter dare un valido contributo e desiderano poterlo fare. Le altre categorie sono meno rappresentate e potrebbero non avere mezzi e strumenti per potersi interessare, dall'altra. A ciò si accompagna la situazione familiare, non più determinata da una relazione, non necessariamente definita, quanto dalla presenza di figli che potrebbero costituire un maggiore incentivo, probabilmente stimolati dal desiderio di coinvolgerli in attività e percorsi formativi e socialmente utili o, al contrario, essere coinvolte grazie proprio grazie alle competenze delle nuove generazioni “smanettone”. Le risposte al questionario provengono quasi

esclusivamente da utenti italiani (97%) e, relativamente agli anni in cui vivono nello stesso quartiere si può osservare che solo il 29% vive nel quartiere attuale da più di vent'anni e il 6% vive da meno di 1 anno. Per le restanti categorie si ha una distribuzione che oscilla tra il 19% (dagli 11 ai 20), il 20% (tra 1 e 3 anni) e il 25% circa tra i 4 e i 10 anni. Si può osservare che rispetto all'appartenenza ad associazioni si ha una differenza marginale tra chi non ne ha mai fatto parte (46% circa) e chi invece sì (34% circa), mentre è evidente la massiccia tendenza a fare la spesa nel quartiere in cui si vive. L'evidente dato relativo alla origine etnica e culturale dell'utente che ha partecipato alla presente indagine, potrebbe rappresentare, più una risposta alla difficoltà di comprendere la lingua che non la mancanza di un interesse a iniziative di partecipazione promosse attraverso le ICT. Inoltre il dato relativo agli anni di presenza nel quartiere lascia pensare che si tratti di utenti che potrebbero appartenere a una generazione molto radicata nel territorio, soprattutto per le attività quotidiane (la spesa), meno per l'appartenenza ad associazioni (generalmente locali).

La tabella seguente relativa a “Variabili opinione-comportamento” mostra la distribuzione delle variabili generali di opinione e comportamento.

Variabili socio demografiche: Nella tabella di sintesi sono inserite le 10 variabili sociodemografiche all'inizio della matrice dati, che descrivono e non sono legate al fenomeno ma sono esclusivamente le caratteristiche delle persone e della loro vita fondamentalmente. La prima colonna N, dà informazioni sul numero di casi, la seconda colonna, in ogni variabile è la percentuale, puramente descrittiva, cioè serve per descrivere il campione.

4 L'analisi dei dati: i risultati

Variabili socio-demografiche		n	%
Sesso	femmina	59	58,4%
	maschio	42	41,6%
Stato civile	celibe/nubile	38	37,6%
	coniugato/a	37	36,6%
	convivente	15	14,9%
	separato/divorziato	11	10,9%
Composizione famiglia	coppla con figli	50	49,5%
	coppla senza figli	16	15,8%
	famiglia con parente a carico (anziano/disabile...)	3	3,0%
	un solo genitore con figli	9	8,9%
Prima lingua	italiano	23	22,8%
	altra lingua	98	97,0%
Titolo di studio	licenza media	3	3,0%
	diploma	2	2,0%
	laurea triennale	28	27,7%
	laurea magistrale/specialistica	17	16,8%
	dottorato di ricerca	41	40,6%
Hai figli?	no	13	12,9%
	si	54	53,5%
Da quanti anni abiti nel tuo quartiere?	meno di un anno	47	46,5%
	tra 1 e 3 anni	6	5,9%
	tra 4 e 10 anni	20	19,8%
	tra 11 e 20 anni	26	25,7%
	più di 20 anni	19	18,8%
Dove fai la spesa?	nel mio quartiere	30	29,7%
	nei grandi supermercati nelle vicinanze del quartiere	76	75,2%
	nel quartiere dove lavoro	1	1,0%
	in centro	8	7,9%
	nei principali supermercati presenti nell'hinterland, a seconda delle offerte	4	4,0%
	dove capita	1	1,0%
Fai parte di qualche associazione?	spesa in altro luogo	2	2,0%
	no, non ne ho mai fatto parte	9	8,9%
	non attualmente, ma in passato si	47	46,5%
	si	19	18,8%
Età	meno di 18	35	34,7%
	18-30	1	1,0%
	31-50	20	19,8%
	51-65	60	59,4%
	oltre 65	15	14,9%

Tabella 4.2: VarSocioDemo

tabella nel folder “Variabili opinione-comportamento”

Variabili opinioni comportamento generali e variabili di opinione sulla proposta sono fondamentalmente tutte le altre domande, ossia quelle che descrivono come le persone si rapportano con l’uso di internet, con l’appartenenza, con la frequenza del centro città, con la vita nel quartiere, contributo alle politiche locali. Stesso discorso, anche questa è un’analisi univariata di tipo puramente descrittivo.

4 L'analisi dei dati: i risultati

Variabili di opinione e comportamento generali		n	%
Quanto ritieni sia importante accedere liberamente a internet?	molto	77	76,2%
	abbastanza	22	21,8%
	poco	2	2,0%
	per niente	0	0,0%
Per quanto riguarda l'uso del pc e di internet quanto ti ritieni competente?	molto	41	40,6%
	abbastanza	53	52,5%
	poco	7	6,9%
	per niente	0	0,0%
A casa hai un collegamento wifi a internet?	no	9	8,9%
	si	92	91,1%
Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	molto	10	9,9%
	abbastanza	48	47,5%
	poco	12	11,9%
	per niente	31	30,7%
Frequenti il centro della tua città	raramente	17	16,8%
	qualche volta al mese	20	19,8%
	una o due volte la settimana	36	35,6%
	tutti i giorni	28	27,7%
Possiedi uno smartphone?	no	5	5,0%
	si	96	95,0%
Fai parte ("cioè hai un profilo/account") di almeno un social network (come Facebook, Twitter, Google Plus, etc)?	non ho mai avuto un profilo	8	7,9%
	lo avevo in passato ma ora non lo uso più	3	3,0%
	mi collego raramente o quasi mai	5	5,0%
	mi collego qualche volta	11	10,9%
	mi collego regolarmente	74	73,3%
Vorresti usare Internet e tutti i suoi servizi (il Web, la posta elettronica, i social network, etc.)	meno spesso	10	9,9%
	va bene così	80	79,2%
	più spesso	11	10,9%
Mi piacerebbe vivere in un altro posto	molto	15	14,9%
	abbastanza	27	26,7%
	poco	39	38,6%
	per niente	20	19,8%
Sento di poter dare il mio contributo alla vita politica locale	molto	3	3,0%
	abbastanza	32	31,7%
	poco	36	35,6%
	per niente	30	29,7%
Questo quartiere mi offre l'opportunità di fare molte cose	molto	14	13,9%
	abbastanza	43	42,6%
	poco	34	33,7%
	per niente	10	9,9%
Ho buoni amici nel quartiere in cui vivo	molto	15	14,9%
	abbastanza	36	35,6%
	poco	36	35,6%
	per niente	14	13,9%

Tabella 4.3: varopinioni.pdf

Come si nota esiste un forte interesse riguardo alla possibilità di accedere liberamente a internet (76%), nonché un grande livello di competenza nell'utilizzo del pc e di internet (il 52%circa risponde abbastanza e il 40% circa risponde molto), così come la presenza di un collegamento wifi a casa (il 91%) e il possesso di uno smartphone (il 95%). Anche il possesso di un profilo /account di un social network ha una notevole rilevanza e si posiziona al 73%. Alla domanda “vorresti utilizzare inerente tutti i suoi servizi, ben il 79% dichiara di essere soddisfatto dell'utilizzo della Rete così com'è e solo il 10% vorrebbe poterla usare più spesso. Si può osservare come il senso di appartenenza al quartiere e la relazione col territorio è espressa in termini contraddittori: si ha un 47% circa che afferma di sentirsi “abbastanza” parte del quartiere, mentre un 30% “per niente”, per finire con valori più simili tra chi si sente di appartenere “molto” (10% circa) e chi “poco” (12%circa).

Passando alla tabella relativa alle “**Variabili di opinione su proposta**”, abbiamo valori che individuano situazioni significativamente discriminanti:

Variabili opinioni comportamento generali e variabili di opinione sulla proposta sono fondamentalmente tutte le altre domande, ossia quelle che descrivono come le persone si rapportano con l'uso di internet, con l'appartenenza, con la frequenza del centro città, con la vita nel quartiere, contributo alle politiche locali. Stesso discorso, anche questa è un'analisi univariata di tipo puramente descrittivo.

Variabili di opinione e comportamento generali		n	%
Quanto ritieni sia importante accedere liberamente a internet?	molto	77	76,2%
	abbastanza	22	21,8%
	poco	2	2,0%
	per niente	0	0,0%
Per quanto riguarda l'uso del pc e di internet quanto ti ritieni competente?	molto	41	40,6%
	abbastanza	53	52,5%
	poco	7	6,9%
	per niente	0	0,0%
A casa hai un collegamento wifi a internet?	no	9	8,9%
	sì	92	91,1%
Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	molto	10	9,9%
	abbastanza	48	47,5%
	poco	12	11,9%
	per niente	31	30,7%
Frequenti il centro della tua città	raramente	17	16,8%
	qualche volta al mese	20	19,8%
	una o due volte la settimana	36	35,6%
	tutti i giorni	28	27,7%
Possiedi uno smartphone?	no	5	5,0%
	sì	96	95,0%
Fai parte ("cioè hai un profilo/account") di almeno un social network (come Facebook, Twitter, Google Plus, etc)?	non ho mai avuto un profilo	8	7,9%
	lo avevo in passato ma ora non lo uso più	3	3,0%
	mi collego raramente o quasi mai	5	5,0%
	mi collego qualche volta	11	10,9%
	mi collego regolarmente	74	73,3%
Vorresti usare Internet e tutti i suoi servizi (il Web, la posta elettronica, i social network, etc.)	meno spesso	10	9,9%
	va bene così	80	79,2%
	più spesso	11	10,9%
Mi piacerebbe vivere in un altro posto	molto	15	14,9%
	abbastanza	27	26,7%
	poco	39	38,6%
	per niente	20	19,8%
Sento di poter dare il mio contributo alla vita politica locale	molto	3	3,0%
	abbastanza	32	31,7%
	poco	36	35,6%
	per niente	30	29,7%
Questo quartiere mi offre l'opportunità di fare molte cose	molto	14	13,9%
	abbastanza	43	42,6%
	poco	34	33,7%
	per niente	10	9,9%
Ho buoni amici nel quartiere in cui vivo	molto	15	14,9%
	abbastanza	36	35,6%
	poco	36	35,6%
	per niente	14	13,9%

Tabella 4.4: varopinioni.pdf

tabella "Variabili opinione su proposta"

4 L'analisi dei dati: i risultati

Variabili di opinione sulla proposta		n	%
Conosci la proposta?	no	65	64.4%
	si	36	35.6%
Frequenti regolarmente un Forum o un Blog in cui puoi discutere con i tuoi vicini di problemi relativi al tuo quartiere, scambiare con loro consigli e opinioni ed organizzare attività comuni?	falso	79	78.2%
	vero	22	21.8%
Quanto ritieni importante l'utilizzo dello spazio pubblico per attività e percorsi indicati nella precedente domanda?	molto	41	40.6%
	abbastanza	19	18.8%
	poco	2	2.0%
	per niente	4	4.0%
	non conosco l'iniziativa	35	34.7%
Il progetto "Nevicata14" ha cambiato il modo in cui usi piazza Castello?	molto	14	13.9%
	abbastanza	8	7.9%
	poco	15	14.9%
	per niente	16	15.8%
	non conosco l'iniziativa	48	47.5%
Il progetto "Nevicata14" ha aumentato il numero di volte con cui la frequenti?	molto	8	5.9%
	abbastanza	8	7.9%
	poco	16	15.8%
	per niente	24	23.8%
	non conosco l'iniziativa	47	46.5%
Fai parte di un gruppo su Facebook dedicato alla vita del tuo quartiere, tipo "social street"?	no	75	74.3%
	si	26	25.7%
Come reputi la tua esperienza nella community del tuo quartiere	ottima	3	3.0%
	buona	26	25.7%
	peggiore	18	17.8%
	non saprei	54	53.5%
Un forum in cui chiedere pareri ai vicini e discutere con loro di vari argomenti	molto	15	14.9%
	abbastanza	19	18.8%
	poco	22	21.8%
	per niente	9	8.9%
Un sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni, cioè un sistema di raccolta autenticazione firme	molto	19	18.8%
	abbastanza	48	47.5%
	poco	25	24.8%
	per niente	9	8.9%
Un sistema di scrittura collaborativa, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	molto	21	20.8%
	abbastanza	50	49.5%
	poco	18	17.8%
	per niente	12	11.9%

Tabella 4.5: VarOpinProp

Alla domanda “conosci la proposta?”, la risposta è sostanzialmente negativa al 64%circa, contro un 35% circa, così come il 78% dichiara di “non frequentare blog in cui discutere con i vicini su problemi relativi al quartiere”. L’importanza dell’utilizzo dello spazio pubblico per iniziative suggerite nella precedente domanda mostra un complessivo 59% di risposte a favore, contro un 34% che non conosce proprio l’iniziativa. Questo potrebbe spiegare, almeno in parte, perché il progetto Nevicata14 non ha cambiato il modo in cui si usa la piazza: tanto che il 47% dei partecipanti all’indagine dichiara di non conoscere proprio l’iniziativa, mentre solo il 14% ne ha forte conoscenza. Ancora, alla domanda “Il progetto ha aumentati il numero di volte in cui frequenti la piazza?”, il 46% risponde di non conoscere l’iniziativa, contro un 14% che ha dichiarato di avere aumentato la frequenza della piazza. Il 74%non fa parte di un gruppo tipo social street e, rispetto a una valutazione dell’esperienza di community del quartiere, il 28% è soddisfatto. L’interesse a utilizzare strumenti di partecipazione attraverso i forum è dato al 54% che risponde “abbastanza”, mentre il 22% poco e il 15% molto; pertanto, se si sommano anche solo il 54% con il 15% (che ha risposto “molto”) è evidente che esiste una massiccia presenza di utenti interessati a partecipare a discussioni di gruppo, il che rappresenta una forte motivazione a investire su iniziative ICT based. Lo stesso dicasi per altri due strumenti

4 L'analisi dei dati: i risultati

molto simili tra loro: Il sistema di scrittura per petizioni 47% abbastanza, 19% molto e 25% poco 9% per niente e il sistema di scrittura collaborativo 49% abbastanza, 21% molto e 18% poco 12% per niente non fanno che confermare l'esigenza di un confronto di gruppo e una formalizzazione delle discussioni, generalmente su tematiche sociali e politiche. Applicando l'ACM all'insieme delle variabili contenute nel questionario, si ottiene una soluzione a due fattori, graficamente rappresentati da due assi perpendicolari che costruiscono uno spazio che permette di descrivere sinteticamente le tendenze di opinione e comportamento generale espresse dai rispondenti, sulla base della struttura latente che associa le diverse posizioni.

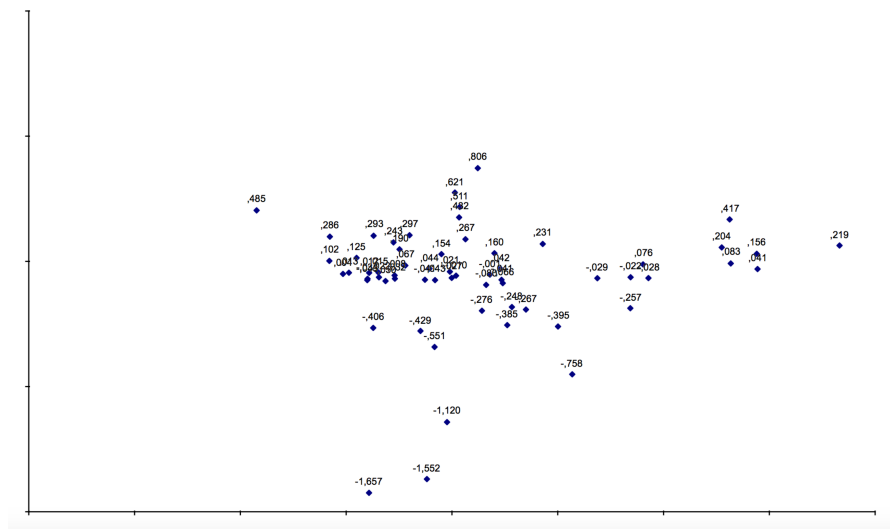


Figura 4.2: AcmEtic-Fig

4 L'analisi dei dati: i risultati

accesso libero Internet importante	,019	-,010
no accesso libero importante	-,924	,485
competente uso pc/Internet	-,010	,021
no competente uso pc/Internet	,141	-,276
no collegamento wifi a casa	1,311	,417
si collegamento wifi casa	-,128	-,041
senso di appartenenza al quartiere	-,371	,293
no senso di appartenenza al quartiere	,500	-,395
raramente	-,373	-,406
qualche volta al mese	,229	,042
una o due volte la settimana	-,107	,044
tutti i giorni	,200	,160
no smartphone	,036	,511
smartphone	-,002	-,027
partecipo ai social network	-,081	-,043
non partecipo ai social network	,428	,231
meno spesso	,568	-,758
va bene così	-,050	,154
più spesso	-,149	-,429
vorrei vivere altrove	,349	-,267
non vorrei vivere altrove	-,248	,190
contributo alla vita politica locale	-,451	,125
no contributo alla vita politica locale	,239	-,066
molte opportunità offerte dal quartiere	-,201	,297
no opportunità offerte dal quartiere	,261	-,385
buoni amici nel quartiere in cui vivo	-,277	,243
no amici nel quartiere in cui vivo	,283	-,248
non conosco la proposta	,013	,621
conosco la proposta	-,024	-1,120
falso	,161	-,080
vero	-,578	,286
importante utilizzo spazio pubblico	-,083	-,551
no importante utilizzo spazio pubblico	,121	,806
nevicata14 cambiato uso piazza Castello	-,119	-1,552
no nevicata14 cambiato uso piazza Castello	,033	,432
nevicata14 aumentato volte in piazza castello	-,393	-1,657
no nevicata14 aumentato volte in piazza castello	,063	,267
no gruppo FB su vita del quartiere	,179	-,001
gruppo FB su vita del quartiere	-,515	,004
positiva esperienza community	-,580	,102
negativa esperienza community	,234	-,041
forum per chiedere pareri ai vicini	-,399	-,034
no forum per chiedere pareri ai vicini	,902	,076
sistema sottoscrizione petizioni	-,348	,015
no sistema sottoscrizione petizioni	,686	-,029
sistema di scrittura collaborativa	-,392	,012
no sistema di scrittura collaborativa	,928	-,028
sistema condivisione, votazione, discussione proposte	-,270	-,032
no sistema condivisione, votazione, discussione proposte	1,830	,219
sistema scambio servizi	-,221	,067
no sistema scambio servizi	,842	-,257
organizzare e partecipare ad attività comuni	-,346	-,022
no organizzare e partecipare ad attività comuni	1,317	,083
risolvere problemi condividendo la competenza	-,315	-,050
no risolvere problemi condividendo la competenza	1,274	,204
prendere decisioni a maggioranza	-,488	,013
no prendere decisioni a maggioranza	,843	-,022
partecipare a iniziative del quartiere	-,275	-,222

e le cui caratteristiche di base sono riportate nelle rispettive tabelle¹². Rispetto a quanto rappresentato graficamente, si nota immediatamente che i tre gruppi ottenuti sono fondamentalmente definiti dalle caratteristiche che definiscono i primi tre quadranti, mentre i pochi casi che per alcune caratteristiche potrebbero essere attribuiti al quarto quadrante, in realtà vengono assimilati nei cluster definiti dai primi tre quadranti¹³. 1) Gruppo 1 – (21 individui, 20.8% del totale). È un gruppo caratterizzato dal non avere un utilizzo delle nuove tecnologie, uno scarso o nullo senso di appartenenza al quartiere o di legame con la comunità di riferimento o virtuale. Come tali, il progetto Nevicata14 non ha avuto alcun impatto sulla loro vita, così come non fanno alcun utilizzo delle possibilità di comunicazione, interazione o azione offerte dagli strumenti “social”. Sono appena arrivati nel quartiere o vivono lì da più di 20 anni, ma, di fatto, non lo vivono veramente, neanche per attività quotidiane come fare la spesa. La tabella seguente (Tab.Cl1) riporta tutte le caratteristiche di questo gruppo, che potremmo chiamare “Gli indifferenti”.

Cluster	Casi	%	Caratteristiche definitorie ¹	Caratteristiche socio-demografiche ^{1,2}
Gruppo 1	21	20.8	- Nessun collegamento wifi casalingo a Internet. - Nessun senso di appartenenza al quartiere. - Non riconoscono opportunità offerte dal quartiere. - Non conoscono la proposta “Nevicata 14”. - Non è importante, per loro, l'utilizzo di spazi pubblici per attività e percorsi di partecipazione. - “Nevicata14” non ha cambiato il loro uso di piazza Castello. - “Nevicata14” non ha aumentato la loro frequentazione di piazza Castello. - Non fanno parte di un gruppo Facebook sulla vita di quartiere. - Sistemi innovativi: no forum per chiedere pareri ai vicini. - Sistemi innovativi: no sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni. - Sistemi innovativi: no sistema di scrittura collaborativa. - Sistemi innovativi: no sistema di condivisione, votazione, discussione proposte. - Sistemi innovativi: no sistema scambio servizi. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: no organizzare e partecipare ad attività comuni. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: no risolvere problemi condividendo la competenza. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: no prendere decisioni a maggioranza. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: no scambiarsi opinioni e affrontare questioni comuni. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: non sentirsi parte della stessa comunità.	- Abitano nel quartiere da meno di un anno o da più di 20 anni. - Non fanno la spesa nel quartiere, ma in tutti gli altri luoghi, tranne che in centro. - Non hanno mai fatto parte di alcuna associazione.

Tabella 4.7: Clula

2) Gruppo 2 – (26 individui, 25.7% del totale). Gli appartenenti a questo gruppo, pur non avendo senso di appartenenza del quartiere e non riconoscendone le opportunità,

¹²Sono state inserite solo le caratteristiche espresse dalle variabili per le quali è stata trovata una correlazione con i cluster, tramite test del 2 statisticamente significativo ($p < 0.05$). Vale a dire, sono state inserite le variabili che contribuiscono attivamente a caratterizzare i gruppi (nonché a definire lo spazio descritto dall'analisi delle corrispondenze multiple. Le variabili socio-demografiche tradizionali (sesso, età, titolo di studio, struttura familiare) non sono connesse in maniera statisticamente significativa ai cluster (test del 2, $p < 0.05$).

¹³In appendice sono riportate le tabelle di definizione dei cluster.

riconoscono e apprezzano i vantaggi offerti dalle nuove tecnologie e dalle opportunità di contatto e funzionalità offerto da comunità urbane virtuali e dagli strumenti che possono attivare per svilupparsi e migliorare la vita dei suoi appartenenti, in un'ottica di rilevanza dell'utilizzo di spazi pubblici per attività e percorsi di partecipazione. Conoscono Nivicata14, che ha cambiato il loro uso di piazza Castello. Abitano nel quartiere da 1 a 3 anni o da più di 20 anni, fanno la spesa nel quartiere, ma non fanno o non hanno mai fatto parte di alcuna associazione. Tale gruppo potrebbe essere definito come "I partecipanti informati" (Tab. Cl2).

Cluster	Casi	%	Caratteristiche definitorie ¹	Caratteristiche socio-demografiche ^{1,2}
Gruppo 2	26	25.7	- Collegamento wifi casalingo a Internet. - Nessun senso di appartenenza al quartiere. - Non riconoscono opportunità offerte dal quartiere. - Conoscono la proposta "Nivicata 14". - E' importante, per loro, l'utilizzo di spazi pubblici per attività e percorsi di partecipazione. - "Nivicata14" ha cambiato il loro uso di piazza Castello. - "Nivicata14" ha aumentato la loro frequentazione di piazza Castello. - Fanno parte di un gruppo Facebook sulla vita di quartiere. - Sistemi innovativi: si forum per chiedere pareri ai vicini. - Sistemi innovativi: si sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni. - Sistemi innovativi: si sistema di scrittura collaborativa. - Sistemi innovativi: si sistema di condivisione, votazione, discussione proposte. - Sistemi innovativi: si sistema scambio servizi. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si organizzare e partecipare ad attività comuni. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si risolvere problemi condividendo la competenza. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si prendere decisioni a maggioranza. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si scambiarsi opinioni e affrontare questioni comuni. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: sentirsi parte della stessa comunità.	- Abitano nel quartiere da 1 a 3 anni o da più di 20 anni. - Fanno la spesa nel quartiere. - Non fanno parte di alcuna associazione, o ne hanno fatto parte in passato.

Tabella 4.8: Clu1b

3) Gruppo 3 - (54 individui, 53.5% del totale). Anche questo gruppo è composto da utilizzatori Internet che riconoscono e apprezzano in pieno le opportunità di comunicazione, contatto e azione per migliorare la vita di comunità, ma non hanno conoscenza del progetto Nivicata14. Hanno un forte senso di appartenenza al quartiere e ne riconoscono le opportunità. Abitano nel quartiere da un tempo ragionevolmente lungo e fanno parte di qualche associazione, oltre a fare la spesa nel quartiere o nel centro. Possono essere definiti come "I partecipanti non informati" (Tab.Cl3)

4 L'analisi dei dati: i risultati

Cluster	Casi	%	Caratteristiche definitorie ¹	Caratteristiche socio-demografiche ^{1,2}
Gruppo 3	54	53.5	- Collegamento wifi casalingo a Internet. - Senso di appartenenza al quartiere. - Riconoscono opportunità offerte dal quartiere. - Non conoscono la proposta "Nevicata 14". - Non è importante, per loro, l'utilizzo di spazi pubblici per attività e percorsi di partecipazione. - "Nevicata14" non ha cambiato l'uso di piazza Castello. - "Nevicata14" non ha aumentato la loro frequentazione di piazza Castello. - Fanno parte di un gruppo Facebook sulla vita di quartiere. - Sistemi innovativi: si forum per chiedere pareri ai vicini. - Sistemi innovativi: si sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni. - Sistemi innovativi: si sistema di scrittura collaborativa. - Sistemi innovativi: si sistema di condivisione, votazione, discussione proposte. - Sistemi innovativi: si sistema scambio servizi. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si organizzare e partecipare ad attività comuni. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si risolvere problemi condividendo la competenza. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si prendere decisioni a maggioranza. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: si scambiarsi opinioni e affrontare questioni comuni. - Piattaforma web per supporto alla vita di quartiere: sentirsi parte della stessa comunità.	- Abitano nel quartiere da 4 a 20 anni. - Fanno la spesa nel quartiere o in centro. - Fanno parte di una qualche associazione.

Note.

1. Sono state inserite solo le caratteristiche espresse dalle variabili per le quali è stata trovata una correlazione con i cluster, tramite test del χ^2 statisticamente significativo ($p < 0.05$). Vale a dire, sono state inserite le variabili che contribuiscono attivamente a caratterizzare i gruppi (nonché a definire lo spazio descritto dall'analisi delle corrispondenze multiple).

2. Le variabili socio-demografiche tradizionali (sesso, età, titolo di studio, struttura familiare) non sono connesse in maniera statisticamente significativa ai cluster (test del χ^2 , $p < 0.05$).

Tabella 4.9: Clu1c

L'analisi successiva, definita "suppletiva", le cui tabelle sono presenti in allegato, è stata ottenuta incrociando:

1. "Il senso di appartenenza al quartiere in cui vivo" con "fai parte di associazione" allo scopo di indagare : tra coloro che dichiarano di sentire di appartenere al quartiere, il 47% non fa parte di alcuna associazione, il 19% non più, mentre il 35% sì. Tra chi non si sente ancora parte del quartiere, il 60% non ha mai fatto parte di un'associazione, il 14% non più e il 26% sì

2. "Conosci la proposta?" con "fai parte di associazione" allo scopo di indagare. . . tra quelli che non la conoscono, il 43% non ha mai fatto parte di un'associazione, mentre il 17% non più e il 40% ne fa parte così come all'interno di chi conosce la proposta, il 53% non ha mai fatto parte di un'associazione, il 22% non più e il 25% sì

3. "Un sistema di scrittura collaborativo", per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico con "fai parte di associazione" allo scopo di indagare. . . chi riconosce l'importanza di un sistema di scrittura collaborativa, il 38% non ha mai fatto parte di un'associazione, il 23% non più e il 39% fa parte di un'associazione; chi non riconosce l'importanza di un sistema di scrittura collaborativa il 67% non ha mai fatto parte di un'associazione, il 10% non più il 23% fa parte di un'associazione.

4. “Prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere” con “fai parte di associazione” allo scopo di indagare... tra chi ritiene importante prendere decisioni 44% non ha mai fatto parte di un'associazione, 19% non più e il 38% sì, fa parte di un'associazione tra chi non lo ritiene importante il 51%, non ha mai fatto parte di un'associazione, 19% non più e 30% sì.

Tutto ciò consente di affermare che l'appartenenza a una qualche forma di associazione sembra essere slegata dal senso di appartenenza al quartiere in cui il cittadino vive, così come per la conoscenza della proposta. Mentre sembra avere una qualche rilevanza se la si associa all'esigenza di partecipare alla stesura di una scrittura collaborativa e relativamente alla possibilità di prendere decisioni che rappresentano il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.

4.5 Prime considerazioni sui risultati

I risultati emersi e descritti all'interno di questo capitolo troveranno un adeguato spazio di trattazione e approfondimento nel capitolo successivo dedicato. In questo paragrafo, si vogliono sintetizzare i risultati ottenuti in pochi punti, al fine di predisporre una database da cui partire per avviare la discussione del capitolo successivo che concluderà questa tesi di ricerca. Il primo risultato evidente è la presenza di risposte, data, in netta maggioranza, da donne, in età compresa tra i 31 e i 50 anni, per lo più laureate e con figli; dunque l'utente medio ha un profilo alto da un punto di vista dell'istruzione e dell'età, in cui interesse e competenze sono molto più spendibili anche professionalmente. Il secondo risultato, numericamente rilevante (ma non necessariamente discriminante, per i motivi sopra elencati) è che il 97% degli utenti che hanno risposto è italiano, di cui il 30% circa è residente nel territorio da più di vent'anni, impegnato al 34% del tempo libero nelle associazioni e un altro % che fa la spesa sempre nel quartiere in cui vive. Il terzo risultato interessante è che l'utente si dichiara molto competente e fortemente interessato

a iniziative “ICT based”, però ben il 64% non conosce la proposta del progetto di nevicata, il che lascia immaginare che qualcosa non abbia funzionato a livello di comunicazione, cioè potrebbe non essere “arrivata” l’informazione relativa all’apertura dell’iniziativa o potrebbe non avere funzionato la comunicazione, in termini di efficacia e funzionalità del progetto (i promotori dell’iniziativa, cioè potrebbero non essere stati sufficientemente convincenti), nonché di capacità di coinvolgimento dei cittadini. I tre cluster definiti (“gli indifferenti”, “i partecipanti informati” e “i partecipanti non informati”) lasciano emergere che, pur non essendo sempre radicati al territorio, i cittadini sono utilizzatori Internet che riconoscono e apprezzano in pieno le opportunità di comunicazione; pertanto sono potenziali attori in quanto positivamente ricettivi al tipo di iniziative proposte.

Si è ritenuto, inoltre, di provare a lavorare a un’analisi definita “suppletiva” al fine di raffinare ulteriormente i dati per riflettere sulla possibile esistenza di fattori che determinano ulteriori tipi di relazioni. Questo è stato fatto andando a incrociare l’appartenenza a forme di associazionismo con variabili quali: il senso di appartenenza al quartiere in cui si vive, la conoscenza della proposta, l’importanza di iniziative di scrittura collaborativa e di occasioni di partecipazione in cui prendere decisioni che rappresentino una maggioranza di cittadini.

La prima ‘analisi suppletiva’ stabiliva una forte correlazione tra l’appartenenza a qualche associazione percezione dell’appartenenza al quartiere a cui è corrisposta una percentuale sostanziosa di cittadini non iscritti/appartenenti ad alcuna associazione che oscillano tra il 66% e il 74% allo scopo di indagare se esiste una relazione o una differenza significativa tra uno spazio pubblico e uno spazio sociale identitario, dato dal senso di appartenenza.

Una seconda ‘analisi suppletiva’ riguarda il rapporto tra “l’appartenenza a un’associazione” e “la conoscenza del progetto”. In questo caso chi non conosce la proposta di Nivicata¹⁴ sembra a essere indifferente all’appartenenza o meno a qualche associazione, il

che Non è così per chi conosce la proposta, infatti in questo caso si osserva un incremento della non-appartenenza a un'associazione

Per la terza 'analisi suppletiva', si è deciso di incrociare chi ha riconosciuto l'importanza di "una scrittura collaborativa" con "l'appartenenza a un'associazione". Tra coloro che ritengono importante la scrittura collaborativa si può osservare che l'appartenenza a un'associazione è equilibrata a poco più di un terzo, mentre sul risultato totale, tra chi non considera importante la scrittura collaborativa pesa molto il dato relativo alla non appartenenza ad associazioni.

Anche "prendere decisioni importanti corrispondenti a una maggioranza" è stato incrociato a "l'appartenenza a una associazione". Chi riconosce l'importanza di partecipare a iniziative per prendere decisioni tanto rilevanti appartiene a gruppi in cui la differenza tra chi non appartiene e chi appartiene a un'associazione è poco significativa. La situazione è più sbilanciata tra coloro che non ritengono utile il processo decisionale descritto, infatti è in netto vantaggio la non-appartenenza ad alcuna associazione.

Un aspetto problematico potrebbe invece essere quello che emerge in termini di comunicazione e coinvolgimento dei cittadini, potenziali utenti, argomento che sarà affrontato nel capitolo successivo in sede di discussione dei risultati.

Tabella 4.10: Valutazione comunità

	PIATTAFORMA O RETE	SPAZIO FISICO O VIRTUALE	DI PROSSIMITA' O DELOCALIZZATO	DIMENSIONE GEOGRAFICA
Campo de Cebada	rete	fisico	prossimità	quartiere
Civic Wise	piattaforma	virtuale	delocalizzato	mondo
Flok Society	piattaforma	virtuale	delocalizzato	nazionale
Nevicata 14	rete	fisico	prossimità	quartiere
Nextdoor	piattaforma	virtuale	prossimità	quartiere
Ninux	rete	virtuale	delocalizzato	urbana
Peuplade	piattaforma	virtuale	prossimità	urbana
Re Action	rete	fisico	delocalizzato	urbana
Wikipraca	piattaforma	virtuale	delocalizzato	urbana
My neighborhood	piattaforma	virtuale	prossimità	quartiere
Palomonte	rete	virtuale	prossimità	urbana

Tabella 4.10: Valutazione comunità (cont.)

	TOP DOWN O BOTTOM UP	CREA COMUNITA' O NE RIFLETTE DI GIÀ ESISTENTI	RUOLO DELLE TECNOLOGIE WEB	ETA' DEL PUBBLICO
Campo de Cebada	bottom up	crea comunità	marginale, informazione e raccolta feedback	tutte
Civic Wise	bottom up	riflette di esistenti	centrale, fornisce strumenti per il civic engagement	adulti
Flok Society	bottom up	riflette di esistenti	centrale, fornisce strumenti per l'interazione costruttiva tra esperti e stakeholder	adulti
Nevicata 14	Top down	crea comunità	centrale, per mettere in contatto professionisti e cittadini	adulti
Nextdoor	Top down	riflette di esistenti	centrale, mette a disposizione un social network per vicini di casa	tutte
Ninux	bottom up	crea comunità	centrale, mira a costruire una rete di connessione autonoma e indipendente	adulti
Peuplade	Top down	crea comunità	centrale, mette a disposizione tecnologie per progetti collaborativi	adulti
Re Action	Top down	crea comunità	marginale, contatto e comunicazione tra persone interessate	adulti
Wikipraca	bottom up	riflette di esistenti	centrale, mette a disposizione tecnologie per progetti collaborativi	tutte
My neighborhood	top down	riflette di esistenti	centrale, mette a disposizione tecnologie per progetti collaborativi	tutte
Palomonte	bottom up	riflette di esistenti	centrale, mette a disposizione tecnologie per progetti collaborativi	tutte

Tabella 4.10: Valutazione comunità (cont.)

	ANNO DI INIZIO	SOGGETTO GIURIDICO	OBIETTIVO	
Campo de Cebada	2010	associazione no profit	riqualificazione spazio urbano	
Civic Wise	2014	ong	supportare l'attività delle comunità distribuite	
Flok Society	2014	istituzionale	supportare la transizione verso un'economia della conoscenza sostenibile	
Nevicata 14	2014	istituzionale	ridefinire l'uso di uno spazio urbano	
Nextdoor	2010	azienda privata	rafforzare i contatti e la vita sociale di un quartiere	
Ninux	2012	-	realizzare una rete d'accesso a internet autonoma e alternativa	
Peuplade	2015	azienda privata	stimolare l'aggregazione civica e la nascita di iniziative di rigenerazione urbana dal basso	
Re Action	2014	istituzionale	stimolare l'aggregazione civica e la nascita di iniziative di rigenerazione urbana dal basso	
Wikipraca	2012	-	Fornire un processo di partecipazione e collaborazione condiviso per comunità e progetti sul territorio	
My neighborhood		istituzionale	Fornire un processo di partecipazione e collaborazione condiviso per comunità e progetti sul territorio	
Palomonte		associazione no profit	stimolare l'aggregazione civica e la nascita di iniziative di rigenerazione urbana dal basso	

4 L'analisi dei dati: i risultati

	Dimensioni	
	Asse orizzontale	Asse verticale
Quanto ritieni sia importante accedere liberamente a internet?	,017	,005
Per quanto riguarda l'uso del pc e di internet quanto ti ritieni competente?	,001	,006
A casa hai un collegamento wifi a internet?	,188	,017
Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	,186	,116
Frequenti il centro della tua città	,049	,036
Possiedi uno smartphone?	,000	,014
Fai parte ("ciò che hai un profilo/account") di almeno un social network (come Facebook, Twitter, Google Plus, etc)?	,035	,010
Vorresti usare Internet e tutti i suoi servizi (il Web, la posta elettronica, i social network, etc.)	,036	,096
Mi piacerebbe vivere in un altro posto	,087	,051
Sento di poter dare il mio contributo alla vita politica locale	,108	,008
Questo quartiere mi offre l'opportunità di fare molte cose	,052	,114
Ho buoni amici nel quartiere in cui vivo	,078	,060
Conosci la proposta?	,000	,695
Frequenti regolarmente un Forum o un Blog in cui puoi discutere con i tuoi vicini di problemi relativi al tuo quartiere, scambiare con loro consigli e opinioni ed organizzare attività comuni?	,093	,023
Quanto ritieni importante l'utilizzo dello spazio pubblico per attività e percorsi indicati nella precedente domanda?	,010	,444
Il progetto "Invece14" ha cambiato il modo in cui usi piazza castello?	,004	,671
Il progetto "Invece14" ha aumentato il numero di volte con cui la frequenti?	,025	,442
Fai parte di un gruppo su Facebook dedicato alla vita del tuo quartiere, tipo "social street"?	,092	,000
Come reputi la tua esperienza nella community del tuo quartiere	,135	,004
Un forum in cui chiedere pareri ai vicini e discutere con loro di vari argomenti	,360	,003
Un sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni, cioè un sistema di raccolta autenticazione firme	,239	,000
Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	,364	,000
Un sistema di condivisione, votazione e discussione di proposte e idee per il miglioramento del proprio quartiere	,495	,007
Un sistema per scambiarsi piccoli servizi, consulenze e lavoretti domestici gratuitamente (banca del tempo)	,186	,017
organizzare e partecipare ad attività comuni	,455	,002
risolvere problemi ricorrenti sfruttando la competenza di chi è esperto di una certa materia	,401	,010
prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.	,411	,000
scambiarsi opinioni e affrontare questioni di interesse comune	,392	,000
sentirsi parte della stessa "comunità", in cui si vive al meglio "una cosa" comune	,577	,007
Active Total	5,057	2,857
% of Variance	17,438	9,853
Variabili che contribuiscono a costruire l'asse orizzontale		
Variabili che contribuiscono a costruire l'asse verticale		

Tabella 4.11: DesMea

Dimension	Cronbach's Alpha	Variance Accounted For		
		Total (Eigenvalue)	Inertia	% of Variance
1	,831	5,057	,174	17,438
2	,673	2,857	,099	9,853
Total		7,914	,273	
Mean	,774	3,957	,136	13,645

Tabella 4.12: ModSum

4 L'analisi dei dati: i risultati

		Casi	%
Cluster	1	21	20,8
	2	26	25,7
	3	54	53,5
Valid		101	100,0
Missing		0	0

Tabella 4.13: ModSum

Categorie concettuali generali:

			Fai parte di qualche associazione?				Total
			no, non ne ho mai fatto parte	non attualmente, ma in passato si	si		
Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	senso di appartenenza al quartiere	Count	21	13	24	58	
		% within Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	36%	22%	41%	100%	
		% within Fai parte di qualche associazione?	45%	68%	89%	97%	
	no senso di appartenenza al quartiere	Count	26	6	11	43	
		% within Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	60%	14%	26%	100%	
		% within Fai parte di qualche associazione?	55%	32%	31%	43%	
Total	Count	47	19	35	101		
	% within Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	47%	19%	35%	100%		
	% within Fai parte di qualche associazione?	100%		100%	100%		
Significatività statistica: NO (p>0.05)							
			Fai parte di qualche associazione?				Total
			no, non ne ho mai fatto parte	non attualmente, ma in passato si	si		
Conosci la proposta?	non conosco la proposta	Count	28	11	26	65	
		% within Conosci la proposta?	43%	17%	40%	100%	
		% within Fai parte di qualche associazione?	60%	58%	74%	64%	
	conosco la proposta	Count	19	8	9	36	
		% within Conosci la proposta?	53%	22%	25%	100%	
		% within Fai parte di qualche associazione?	40%	42%	26%	36%	
Total	Count	47	19	35	101		
	% within Conosci la proposta?	47%	19%	35%	100%		
	% within Fai parte di qualche associazione?	100%		100%	100%		
Significatività statistica: NO (p>0.05)							

Tabella 4.14: AnSup1

4 L'analisi dei dati: i risultati

		Fai parte di qualche associazione?					
		no, non ne ho mai fatto parte		non attualmente, ma in passato sì		si	Total
Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	sistema di scrittura collaborativa	Count	27	16		28	71
		% within Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	38%	23%		39%	100%
		% within Fai parte di qualche associazione?	57%	84%		80%	70%
	no sistema di scrittura collaborativa	Count	20	3		7	30
		% within Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	67%	10%		23%	100%
% within Fai parte di qualche associazione?		43%	16%		20%	30%	
Total	Count	47	19		35	101	
	% within Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	47%	19%		35%	100%	
	% within Fai parte di qualche associazione?	100%	100%		100%	100%	
Significatività statistica: SI (p<0.05)							

		Fai parte di qualche associazione?					
		no, non ne ho mai fatto parte		non attualmente, ma in passato sì		si	Total
prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.	prendere decisioni a maggioranza	Count	28	12		24	64
		% within prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.	44%	19%		38%	100%
		% within Fai parte di qualche associazione?	60%	63%		69%	63%
	no prendere decisioni a maggioranza	Count	19	7		11	37
		% within prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.	51%	19%		30%	100%
% within Fai parte di qualche associazione?		40%	37%		31%	37%	
Total	Count	47	19		35	101	
	% within prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.	47%	19%		35%	100%	
	% within Fai parte di qualche associazione?	100%	100%		100%	100%	
Significatività statistica: NO (p>0.05)							

Tabella 4.15: AnSup2

Questo capitolo, l'ultimo della tesi, prima delle conclusioni e dei possibili "future works", rappresenta il cuore della tesi: una nuova riflessione sul lavoro svolto, tenendo conto di ciò che ha motivato, accompagnato e alimentato l'interesse per la presente ricerca, attraverso una discussione critica delle seguenti (tutte o le più significative) fasi di sviluppo che si sono susseguite:

- la ricerca dai siti
- la rilevazione quantitativa
- il racconto dell'intervista

5.1 Dalla lettura del sito a una prima valutazione

Dopo un periodo di ricerca di testi e articoli sui nuovi aspetti e le nuove funzionalità delle ICT, e le forme di aggregazione attraverso la costituzione di gruppi sociali il primo passo è stato quello di individuare l'oggetto di studio attraverso un'indagine sitografica che ha portato alla realizzazione di una tabella di **evaluation**.

Lo scopo della tabella è descrivere e rappresentare i casi studiati, sulla base di alcuni indicatori che stabiliscono la portata dell'iniziativa, gli obiettivi e le finalità, i contenuti, l'equipaggiamento tecnologico utilizzato e la sostenibilità.

La tendenza che è emersa è quella di una promozione di iniziative che sono alla base di un'economia della condivisione (sharing economy), il cui capitale può essere, a vario titolo, prevalentemente economico o sociale o culturale. L'esigenza è, sempre più spesso, data dalla voglia di partecipare e condividere esperienze, quali eventi culturali (per es. mostre e conferenze), manifestazioni sportive e spettacoli (teatro danza e performance) che consentono ai cittadini di abitare gli spazi in cui vivono in modo sempre più aperto e di arrivare a tutta la città, anche alle periferie. La possibilità di sentirsi parte attiva della città passa attraverso un processo di riconoscimento e quindi a una costruzione dell'identità anche tramite la riqualificazione di uno spazio pubblico che diventa arena di dibattiti politici e di confronto su regole d'uso e di convivenza, utili a chiarire cosa è un luogo, cioè cosa si può fare, come può essere vissuto, abitato nel rispetto del suo essere contenitore per tutti. Uno spazio che, come Campo de Cebada e Wikipraca, costituisce un contenitore, un "Urban Living Lab", in cui iniziative anche di open science e citizen science, più specifiche di iniziative come Flok Society e quella che avrebbe voluto essere la comunità di Palomonte (in Irpinia), possono aumentare il valore della comunità e la promozione di buone pratiche anche attraverso strategie di gamification. È importante, ai fini della riuscita di un'iniziativa di questo genere che ci sia un grosso lavoro di comunicazione dei contenuti, ma soprattutto degli intenti, attraverso forme di promozione che vanno dalla conferenza stampa (nei casi di progetti molto grossi) a incontri di presentazione a occasioni di partecipazione attraverso i canali social. Per alcune iniziative, il sito ha costituito una vetrina che è diventata l'occasione più propizia per entrare nel cuore del processo; per altre, la forma del sito ha rappresentato una difficoltà, data dalla poca chiarezza degli obiettivi o dalla possibilità di accesso solo previa l'inserimento di dati personali e costituendo una serie di altre limitazioni date, per esempio dal luogo di residenza e dal tipo di partecipazione richiesta, attraverso forum, chat, liste di contenuti da proporre e pubblicare. Alcuni siti sono solo vetrine, più o

meno chiare, ma sono sempre di più quelli che consentono una maggiore e più diretta partecipazione, attraverso un'interazione che è, allo stesso tempo, online per continuare in presenza e in prossimità.

Iniziative di questo genere si possono proporre e portare avanti, preferibilmente attraverso un lavoro promosso e sviluppato in locale, decentralizzato, per consentire una migliore gestione dello strumento, dei contenuti e di un'agenda per la gestione della quale è utile e fondamentale un dialogo con le istituzioni affinché possano patrocinarle e magari anche supportarle economicamente, attraverso bandi e iniziative di crowdfunding. La nascita di queste iniziative avviene sempre più dal basso, ma è necessario instaurare una rete di relazioni a supporto, in modo tale da rendere l'iniziativa sostenibile ed eventualmente replicabile

Segue **un'ulteriore valutazione** dei casi considerati, questa volta, tenendo conto di altri indicatori che la caratterizzano:

Sia che si tratti di una **piattaforma** (generalmente la forma più evoluta del sito, in quanto permette una certa libertà di interazione) o di **una rete** (in questo caso, la piattaforma si estende sul territorio attraverso una serie di "nodi"), la differenza è data dalla capillarità con cui riesce a diffondersi e a implementarsi, al fine di creare quante più possibili connessioni e relazioni, fino a diventare pervasiva sul territorio.

Spazio fisico o virtuale, stabilisce la modalità di partecipazione e intervento in un luogo fisico o attraverso la rete. È anche lo spazio delle interazioni attraverso cui è possibile agire **in prossimità** del luogo in cui avviene l'iniziativa e quindi un contesto situato; in alternativa l'interazione può avvenire in maniera **decentralizzata**, perciò distribuita su un territorio più ampio, o anche solo a livello di amministrazione, consentendo una partecipazione più democratica

La dimensione geografica relativa al luogo in cui avviene l'iniziativa e, in particolare a chi vuole estendersi: in alcuni casi si rivolge al mondo, come modello da riproporre in

vari paesi che potrebbero costituire i nodi di una grossa rete di "comunità in rete". In alternativa, la dimensione geografica è relativa alla città o al singolo quartiere, generalmente situato in aree periferiche e difficili da raggiungere.

L'iniziativa "bottom up" o "top down". Indica il punto di partenza del progetto e sempre più spesso è legato alla modalità di proposta e di partecipazione. Un'iniziativa "bottom up" è un progetto che si realizza grazie a una proposta (un'idea che esprime per lo più un'esigenza) che nasce dal basso. Generalmente riferita a progetti di riqualificazione del territorio, in termini di luoghi che possono nascere ed essere teatro di relazioni significative. Sono progetti che sempre più spesso nascono in contesti periferici e di marginalità allo scopo di creare strutture e tessere reti di relazioni volte a favorire processi di inclusione sociale. Nascono e si diffondono, dove non arrivano i servizi e dove la rete non c'è, ma dove è sempre più forte la necessità di riconoscersi parte di un nucleo identitario, all'interno di una città. Lo stesso approccio lo hanno le iniziative volte a far nascere comunità che hanno un forte interesse a promuovere azioni politiche. Diverso è l'approccio "Top down", cioè "dall'alto", generalmente promosso da enti o istituzioni pubbliche e private allo scopo di diffondere un evento o un progetto, a scopo divulgativo, ma con finalità promozionali, con alle spalle una struttura solida, ma tendenzialmente più chiusa e comunque finanziata, ma in base a quanto osservato di casi analizzati, di possibile vita breve, in quanto, pur essendo potenzialmente più incentivata (soprattutto a livello economico) è poco sentita. In questi casi si tende a parlare di iniziative "a tempo determinato" contro quelle, caratterizzate da forte motivazione, anche personale, e che perciò, potrebbero essere più durature nel tempo. In realtà si è visto che l'ideale sarebbe alimentare iniziative che nascono dal basso ma che al contempo siano in grado e abbiano la forza di aprirsi a un dialogo che permetterebbe loro di essere supportati anche dall'alto. Il connubio di iniziative "bottom up" e "top down" sembra essere la soluzione più equilibrata e sostenibile a lungo.

Se crea comunità o ne riflette di esistenti sono indicatori di iniziative che possono contribuire a incrementare le attività e dunque a cementare l'identità di una comunità. L'iniziativa potrebbe altrimenti riflettere comunità esistenti che cercano di consolidarsi attraverso attività che promuovano la diffusione di intenti e contenuti, si pensi, per es., a comunità scientifiche più strutturate come quelle dei medici e di altri ordini professionali o religiosi

Il ruolo delle tecnologie: dall'uso del più semplice dispositivo in grado di diffondere un'informazione e di raccogliere dati e feedback, a strumenti in grado di fornire materiale per sostenere il "civic engagement" e per un'interazione costruttiva tra esperti e stakeholder e tra esperti e cittadini (per es. la citizen science). Inoltre le tecnologie possono costituire uno strumento indispensabile di supporto a social network di vicinato per progetti collaborativi nell'ottica della "sharing economy", come per es. le "Social street".

L'obiettivo è costituito, come anticipato poco sopra, dalla necessità sempre più emergente di riqualificazione degli spazi pubblici ottenuti anche grazie a interventi di recupero di beni lasciati in deperimento o confiscati alla mafia. Uno degli obiettivi che si cerca di raggiungere è dato dal supporto ad attività delle "comunità distribuite", nell'ottica di una transizione verso un'economia della conoscenza sostenibile, in grado di fornire un processo di partecipazione e collaborazione condiviso utile a rafforzare i contatti e la vita sociale di quartiere, stimolare l'aggregazione civica e la nascita di iniziative di rigenerazione urbana dal basso.

5.2 Cosa descrive il dato quantitativo

La fase di rilevazione delle informazioni utili alla costruzione di un database quantitativo è avvenuta grazie alla raccolta organizzata e riordinata delle risposte ottenute dalla survey. I primi dati hanno fornito un profilo generale dell'utente tipo, descritto attraverso "la sezione anagrafica", "l'uso di internet" (quanto l'utente ha confidenza con la rete,

attraverso dispositivi, quali smartphone, pc e tablet e la possibilità di un accesso alla rete, attraverso collegamenti a banda larga) il senso di appartenenza e la partecipazione alla vita e alle iniziative di quartiere e della città, alla conoscenza del progetto (Nevicata14), e alla relativa comunicazione dell'iniziativa, la sezione "internet per fare comunità", "sistemi innovativi" e "giudizio complessivo"

Tutto il percorso di raccolta dati e analisi statistica di incrocio dei dati ha portato all'identificazione di tre possibili classi di cluster che descrivono tre gruppi di cittadini/utenti sulla base del loro rapporto con la tecnologia, il senso di appartenenza al territorio e la conoscenza della proposta. Il profilo finale delineato è quello di un utente che può essere:

Un individuo **"indifferente"** a qualsiasi iniziativa, che sia allo stesso tempo "tecnologica" e "social". Disinteressato alle novità e fossilizzato sulla sua vita da residente nel quartiere, da un numero considerevole di anni, generalmente più di venti, che sembra avere un profilo di un adulto di mezza età, senza particolari strumenti culturali che possano dargli un sufficiente livello di motivazione e tendenzialmente ancorato alle sue abitudini.

Un secondo profilo è quello descritto come utente **"partecipante non informato"**, in grado di riconoscere e apprezzare tutti i vantaggi della rete ma che, per un motivo ancora sconosciuto, non conosce il progetto, diventato il caso pilota su Milano, nonostante l'intensa campagna di promozione attraverso appuntamenti ed eventi pubblici, l'intervento di attori di amministrazioni locali e di azioni sul luogo. Altrettanto intensa è stata la campagna di promozione attivata sui canali social di Nevicata14 e dell'Amministrazione comunale.

Altro profilo è quello del "partecipante informato", un grande conoscitore e fruitore delle opportunità offerte dagli strumenti della Rete, dunque un cittadino attivo, produttore e consumatore (prosumer), grazie a un'intensa e attenta partecipazione all'iniziativa, ha cambiato il modo di vivere e l'utilizzo della piazza.

5.3 Commento alle interviste

Come anticipato nel Cap. 4 di questa tesi di ricerca, nel paragrafo che riporta stralci di interviste, sono state selezionate parole e ed espressioni che sono risultati particolarmente interessanti e significative. In questo capitolo invece è stata riportata un'ulteriore selezione dei commenti, in particolare:

"aggregare comunità latenti" Un'espressione significativa usata dallo stakeholder di Nevicata¹⁴, che si riferisce a potenziali comunità che non si vedono ma che, in realtà esistono, in quanto costituite da individui che sono abitanti della città e individui che vivono la città in veste di turisti o in qualità di lavoratori che l'attraversano perché di passaggio. Ora Nevicata voleva costituirsi non solo come iniziativa nata da un progetto di pedonalizzazione di uno spazio pubblico, ma anche e soprattutto come iniziativa che, partendo da un progetto di ripensamento di uno spazio urbano, fosse in grado di aggregare persone ad abitare lo spazio "facendo cose"

"come le persone hanno risposto alla recessione" espressione tratta dall'intervista allo stakeholder di Campo de Cebada a Madrid sta a indicare come la forza di molte iniziative si trovi alla base di problemi di tipo politico e soprattutto, economico. La spinta a reagire a una crisi del mercato mondiale possiede quella caratteristica che risiede nella motivazione a migliorare la qualità della vita partendo dalla promozione di occasioni di aggregazione, condivisione e scambio.

"modellare lo spazio per stare bene insieme" sempre da Campo de Cebada, l'unico modo di riappropriarsi di uno spazio pubblico è quello di abitarlo, provando a realizzare strutture, che come ci ha insegnato in Italia il designer Bruno Munari, devono poter essere versatili e flessibili, con un design dall'estetica essenziale e che reca in sé una polifunzionalità sempre accogliente.

Una *"seconda pelle sottile"* è quello che Wikipraca rappresenta per i cittadini di San paolo che abitano la piazza all'interno di un processo di co-costruzione di un immaginario

collettivo”

”prototipo di un governo in rete” Wikipraca è diventata uno spazio che aggrega cittadini connessi attraverso la rete ma che si trovano in un luogo ben preciso della città, dove fare politica attraverso forme di attivismo

Una *”pagina bianca di un poema intoccabile”* così viene definito tutto il processo che deve poter essere una pagina ancora tutta da scrivere e replicabile in qualsiasi luogo della Terra

”Ci sono tanti stranieri che vengono e vanno”, questa la frase che pronuncia Sergio Caputo, durante l’intervista relativa alla comunità di Palomonte, paese distrutto dal devastante terremoto in Irpinia. Il paese vorrebbe essere ricostruito nell’ottica del rispetto della sua storia e della rinascita della comunità, che al momento è esistente solo formalmente. Nella frase riportata si può facilmente intuire il dispiacere dovuto alla mancanza di permanenza delle persone che abitavano il paese, ora abitato da poche persone e che rischia di diventare disabitato. Attraverso la web radio che ha fondato il sig. Caputo racconta di utilizzarla come strumento per mettersi in contatto con diversi suoi compaesani che gli capita di non incontrare più per la strada ma che abitano a pochi metri dalla sua abitazione.

”comunità di open science” è quella di Flok society che costituisce un modello di comunità ibrida basato su un’economia della distribuzione e in cui *”La comunicazione è orientata a iniziative di ‘Ricerca e sviluppo’”* attraverso mailing lists e conversazioni di partecipazione *”Open source e peer to peer”*, cioè aperte e orizzontali secondo un modello a rete, democratico.

”Esplorava la rilevanza dei luoghi e delle esperienze situate”. Grazia Concilio, docente di pianificazione urbana, si esprime, relativamente a My Neighborhood, come un progetto di quartiere che si è basato su due focus: quello dei servizi situati e quello della piattaforma, che nell’intervista, la prof.ssa Concilio ha definito ricca, ma anche ingolfata di funzionalità

che hanno complicato la possibilità di interagire.

"rendere visibili e utilizzabili le risorse di prossimità" era l'obiettivo principale dell'iniziativa che avrebbe dovuto creare una rete di servizi, anche del tipo "banca del tempo", allo scopo di creare un archivio in rete delle risorse locali.

"Il solo 'dal basso' non esiste" Questo è quello che asserisce con una certa convinzione la prof.ssa Concilio nel definire un tipo di processi che, se non hanno, supporto anche solo cominciando da un patrocinio, il progetto non prende piede o è di breve durata.

È un *"modello economico"* quello proposto da Peuplade che come il precedente porta alla condivisione delle risorse della città (Parigi), divisa nei suoi quartieri, allo scopo di identificare *"quale sia un buon quartiere, come identificare una buona area per la comunità"*. Ecco dunque che sulla base di questo modello economico sono stati istituiti dei *"consorzi"*

"siamo fratelli" esprime il desiderio di solidarietà dopo la tragedia che ha colpito la redazione del giornale satirico "Charlie Hebdo". In situazioni come queste, la voglia e la capacità di reagire alla chiusura determinata dalla paura risiede nel *"contesto del tuo paese"*, dove l'obiettivo primario è quello di pensare a *"come costruiamo una nuova società"* e *"una città che sia sostenibile"*

Anche se l'idea di *"costruire una comunità che protegga creando un nuovo stile di vita"* è riconducibile più a una comunità che filtra e che controlla descrivendola attraverso due limiti: il fatto che *"Siamo umani e abbiamo bisogno di scambiarsi opinioni"*

"prosumer" Termine che indica la doppia funzione dell'utente che è produttore e consumatore tipico della società 2.0

"intelligenza collettiva localizzata" è quella su cui Domenico di Siena, fondatore di Civic Wise, sta lavorando come ricercatore presso l'Universidad Politecnica de Madrid, su modello dell'attivismo politico promosso dal gruppo Indignados contro il governo di Zapatero e che hanno costituito una delle più importanti "comunità in rete" che ha

iniziato ad aggregarsi partendo da un tweet.

"La costante relazione tra il digitale e il locale, consente di sperimentare modelli di governance distribuita" e in cui la dimensione Glocal costituisce una forte ibridazione, al punto tale di parlare di una *"società aumentata"* in cui *"La realtà diventa tecnologica e organica allo stesso tempo"*

"Il web diventa lo spazio privilegiato per la manifestazione della propria identità e della propria eticità" creando nuovi significati e orizzonti di senso

"piattaforme che trasformano ambienti domestici in piccoli laboratori e centri di ricerca" volti a costruire una nuova dimensione della *"partecipazione, come processo di produzione di senso"*, su modello dei *"Net citizens: configuratori di un immaginario collettivo"*

"raccontare la fluidità e l'eterogeneità della produzione culturale in rete" è quanto è in grado di cogliere attraverso processi collaborativi la tribù del Web, diventata una vera e propria categoria euristica.

"DIY 2.0 e manifattura distribuita" è l'idea metodologica di un'economia della cultura distribuita e che diventa uno strumento di comunicazione e collaborazione "dal basso", questo è il caso di Ninux. Si tratta di una *"rete comunitaria"* che attraverso una struttura a rete e costituita da *"i nostri nodi"* è in grado di creare una comunità, volta a *"costruirne la presenza"* sul territorio, ma mantenendo un contatto che si configura come uno strumento, una *"cosa che ha radici sociali forti, cioè c'ha uno spirito politico"*.

Dalla documentazione prodotta attraverso l'osservazione partecipante di NevicataLAB:

"La mancanza di marciapiedi e altri dislivelli consentiva all'immaginazione una fusione tra il luogo e i percorsi e le attività da svolgere". Un progetto, quello di Nevicata14, promosso su scala cittadina, e dotato di una forte immaginazione che avrebbe potuto suggellare il patto tra l'Amministrazione e la cittadinanza su un modello di partecipazione alla riqualificazione di uno spazio pubblico, se i cittadini ne avessero sentito l'esigenza.

Credo che *"l'arena"* di cui parla Marco Lampugnani *"visione"*, nonostante abbia apprezzato l'iniziativa, non sentisse la necessità di cambiare il modo di uso della piazza, di per sé molto libero, anche se un po' troppo trafficato.

"qualità e criticità della piazza, provando a immaginarla diversa". Questo è quanto è stato chiesto di fare ai cittadini che, in diverse occasioni sono stati coinvolti in strategie partecipazione, basate sulla capacità immaginare di occupare lo spazio in una maniera differente da quella che si era soliti attuare.

Si sono svolte *"passeggiate, performando azioni di occupazione e funzione dello spazio della piazza"*, seguendo il criterio della *"libertà dei percorsi"*. A questo proposito è stato interessante il confronto con un progetto portato avanti da Daniele Quercia, ricercatore dell'Università di Madrid, che da diversi anni studia i percorsi all'interno della città, suggerendo di mappare la città con la proposte di percorsi quali *"le strade della felicità"*, *"le strade dell'arte"* o *"del cibo"*

Tra gli obiettivi che si era posto il progetto di Nevicata c'era quello di arrivare alla *"moltiplicazione delle possibilità d'uso"* dello spazio pubblico, con l'idea, neanche tanto bizzarra di *"estendere il castello e il parco alla città"*

Era da cercare o creare *"una storia collettiva"* in cui gli attori erano costituiti dalla P.A., i cittadini e lo staff che avrebbe continuato a fare da interlocutore e intermediario.

"Crediamo che una città debba essere immaginata insieme" affinché si possano *"istruire processi e protocolli"* e un *"nuovo sodalizio tra amministrazione e parti della società per la definizione dell'identità. Identità che diventa necessariamente spazio, funzione, servizi, persone"*

"Diversi sono stati gli eventi istituzionali, dunque le relazioni con l'Amministrazione Pubblica"

Quando H. Rheingold definisce le comunità virtuali (1993) mette in evidenza alcune caratteristiche:

Le persone che vi appartengono sono abbastanza stabili nel tempo
quelle che instaurano relazioni personali a vario livello
quelle che condividono un medesimo linguaggio
e, infine, quelle che condividono la pratica di rituali più o meno complessi, all'interno del gruppo, volta a facilitare relazioni e confini entro cui la comunità può muoversi
carattere spontaneo, con fluidità.

Alla luce di quanto osservato si ritiene più appropriato parlare di “Comunità in rete”, in quanto si tratta di un'espressione che si riferisce al Web, ma che reca in sé il senso e il significato della relazione che fa rete. L'espressione “virtuale”, per esempio, è maggiormente soggetta a critiche che intravedono un “luogo apparente, ma che non esiste”; altrettanto si può dire del termine “online” che si limita a indicare una presenza/assenza sul web.

È importante invece trovare un nuovo luogo, in cui poter costruire una rete comunitaria che, favorendo e consolidando relazioni online e in prossimità, si definisce, in maniera più corretta, “ibrida”.

Teorie e riflessioni della sociologia tradizionale, con particolare riferimento alla dicotomia comunità/società del sociologo tedesco Tonnies, all'idea di comune appartenenza di Weber, al concetto di solidarietà sociale elaborata da Durkheim e al pensiero del sociologo americano di Parsons, costituiscono un importante punto di riferimento anche per le “comunità 2.0. La Rete comunitaria o ”Community network” (NINUX) indica l'uso di tecnologie in rete al servizio di una comunità locale, “di luogo”, attraverso il supporto, l'aumento e l'implementazione delle reti sociali già esistenti.

Perciò, la visione di una comunità caratterizzata dal senso di appartenenza e dalla solidarietà, in un contesto sociale anche fisico e di prossimità è imprescindibile. Le reti comunitarie spesso forniscono spazi web gratuiti, e-mail e altri servizi gratuiti senza pubblicità. Le organizzazioni che le gestiscono sono inoltre spesso impegnate nella

formazione e in altri servizi e, a volte, sono coinvolte in iniziative politiche. Dunque la domanda che ci si deve porre è: cosa le aggrega? La rete comunitaria è praticata da vari gruppi aventi ognuno scopi diversi. I gruppi incaricati di pianificare ed eseguire un progetto possono essere:

- un unico pubblico locale come per esempio una camera di commercio
- un'organizzazione locale senza scopo di lucro
- un'organizzazione con scopo di lucro locale o altro
- un gruppo di volontari.

È necessario, dunque, trovare un momento per riflettere sul concetto di capitale sociale (che non viene trattato in questa sede per una precisa scelta di approfondimento). La fiducia in rete, attraverso i contributi dell'antropologa statunitense Jane Jacobs e del sociologo Robert Putnam nei quali si riassumono le tematiche dell'identità collettiva e dei valori condivisi della solidarietà e della fiducia. Si è quindi “cercato di comprendere quali relazioni sussistono tra fiducia, capitale sociale e le seguenti variabili:

1. intensità della comunicazione scambiata tra i membri
2. incidenza degli incontri diretti “face to face”
3. tipologia di conoscenza scambiata.

La fiducia è influenzata in modo rilevante dalla comunicazione “face to face” e le “comunità ibride” (Hybrid Communities), in questo senso, costituiscono la “nuova generazione” delle comunità virtuali, in quanto propongono un'esplicita connessione tra spazio virtuale e spazio fisico. I soggetti che agiscono nello spazio urbano hanno a disposizione un canale comunicativo continuo che consente di mantenere e rafforzare legami all'interno della comunità di appartenenza e di facilitare gli scambi con altre comunità e con altri attori sociali. Il luogo è parte integrante di un processo partecipativo che può nascere e continuare in rete. I membri delle comunità ibride sono in gran parte intrinsecamente motivati: si tratta di passione, non di profitto. Sostenere l'impegno nella comunità

è ulteriormente arricchita da caratteristiche specifiche di scambio on-line. Riferimenti incrociati (copiando i messaggi di coetanei compagni e integrarli nella stesse dichiarazioni), per esempio, è una pratica comune in comunità virtuali. Di conseguenza, le discussioni sono spesso persistenti negli anni a causa delle caratteristiche di memorizzare e recuperare i messaggi. Anche maggior parte dei forum prevedono database dei messaggi che possono essere ricercati tramite query elettronici. Tale "riavvolgimento" di tempo per rivedere in modo accurato e collettivamente rielaborare una discussione sembra quasi impossibile in un incontro faccia a faccia. Molte comunità che sono state analizzate hanno creato sofisticati registri on-line in cui intuizioni e suggerimenti di rilevanza più generale, sono organizzati in una conoscenza, un corpus più formale. Infine, i membri della comunità che di solito vengono contemporaneamente coinvolti in una serie di comunità collegate hanno la possibilità di presentare ulteriori informazioni consultando forum alternativi e ad arricchire i dibattiti con le idee divergenti. Considerare l'analogia di scacchi per corrispondenza. Qui, anche i giocatori mediocri possono giocare ad un livello paragonabile a quello dei grandi maestri, come usano i tempi di risposta lunghi tra mosse di mobilitare l'intelligenza collettiva, per esempio, chiedendo compagni per la consulenza, la consultazione letteratura o testare scenari alternativi di mosse su computer . Mentre le persone si comportano in un ambiente online immateriali sono allo stesso tempo fisicamente presente nel modo in cui svolgono le loro soluzioni materiali e utilizzano gli strumenti e artefatti. Tangibilità è importante, anche se non nel senso fisico co-presenza di persone, ma più nel senso della fisica co-presenza di oggetti. Inoltre, l'interazione online può non solo essere ridotta a una versione carente dell'esperienza "reale" faccia a faccia. Il punto principale che si vuole evidenziare è che l'interazione online aggiunge nuove opportunità al di là delle impostazioni tradizionali faccia a faccia. Internet non 'e solo un altro canale limitato a connettere le persone. Piuttosto, offre un'eccellente varietà di tecniche e dinamiche sociali, irraggiungibili solo con le impostazioni a faccia a

faccia. L'interazione continua tra presenza online e offline, tra presenza in prossimità di un luogo e un'assenza fisica, tipico delle comunità ibride, produce un nuovo tipo di valore: non più solo economico, o basato sulla condivisione di informazioni e servizi, come avveniva attraverso i primi canali e avviene tuttora, in parte, sui siti social network, ma si assiste sempre di più alla produzione di un capitale sociale umano, immateriale, fondato su una partecipazione che crea un nuovo valore sociale. Una nuova politica che si dota di un grande potenziale espresso attraverso la creatività. Il forte desiderio di condividere valori e obiettivi comuni rafforzano la cultura, nell'ottica di un'economia della conoscenza che è portatrice di nuovi valori sociali basati sulla reputazione. Quello che ho potuto osservare dalle comunità intervistate sono le forme di: aggregazione a "tribù" che non hanno una struttura gerarchica e i partecipanti cambiano continuamente. Se l'innovazione più importante per le comunità virtuali è che non sono vincolate al luogo in cui ci si trova mentre si comunica, ma chiunque può partecipare con un semplice accesso alla rete (non esistono dunque confini spaziali o temporali); è vero anche che il fattore fondamentale rilevante che genera una comunità è la condivisione di interessi valori e il senso di appartenenza. Così come l'abbattimento di muri legati al genere e alla razza costituiscono un efficace catalizzatore di interessi è importante cercare di comprendere viene definita da come nascono queste comunità:

c. "Top down", ossia comunità che vengono imposte e che nascono in maniera convenzionale

c. "Bottom up" comunità che nascono spontaneamente, perciò possono contare su una grande forza motivazionale, fatta di relazioni link e duraturi nel tempo perciò sostenibili.

La sfida qui è comprendere quanto e come la nascita di comunità sia più legata al luogo alla prossimità piuttosto che un interesse condiviso online. È da premettere che le tecnologie 2.0 favoriscono l'iperattività dell'utente attraverso l'utilizzo di potenti interfacce e piattaforme di condivisione della conoscenza e quindi creazione di un valore.

È maggiormente vero che il tipo di comunità virtuale può essere di semplice discussione attorno a un tema fino a un livello più evoluto in cui la creazione di valore dipenderà dalla messa in campo di conoscenze e competenze. Ma quali caratteristiche danno maggiore valore a una comunità in base a contenuti, fidelizzazione o offerta di servizi? È importante la comprensione della cultura che sottende alla community, come le persone utilizzano la rete. La comunicazione sociale assegna e genera relazioni dandogli forma e significato ma non si identifica con esse, veicola valori e principi formando coscienze e conoscenze spronando i cittadini all'azione.

Conclusione

L'interrogativo principale che ha motivato l'avvio del presente lavoro di ricerca e che ha accompagnato tutto il percorso di indagine è stato quello di cercare di conoscere e comprendere gli effetti delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) su persone e luoghi e sulle potenziali capacità di aggregazione, in particolare attraverso un'esplorazione di spazi, cosiddetti "ibridi". Le ICT hanno fatto emergere modi di apprendere e di produrre che presuppongono la capacità di immaginare un luogo, in cui le persone diventano attori, protagonisti di un processo di condivisione della conoscenza, su un territorio che è reale e virtuale allo stesso tempo. Lo spazio in cui avviene questa condivisione è dotato di caratteristiche, quali la fisicità, la velocità, la fluidità, la leggerezza, la simultaneità, la versatilità e la permanenza, e nel quale le interazioni che si distribuiscono, nello spazio e nel tempo, sono in grado di plasmare relazioni e luoghi, alternando forme di presenza e assenza tra digitale e reale, di prossimità e non. È evidente lo sviluppo di una metodologia che abilita processi di decisione collettiva a supporto dello sviluppo di politiche di transito verso la società della conoscenza, nell'ottica di un'economia della conoscenza che sia sostenibile, attraverso un'interazione di policy making e governance distribuita. Rileggendo i risultati emersi dalle interviste, è, innanzitutto, la capacità di entrare e fare parte di un immaginario collettivo che stimola

la produzione di oggetti, artefatti, frutto di un processo innescato da una motivazione dichiarata e ben precisa. Può essere la condivisione di un modello economico, politico, o di una forma di socialità che mira alla produzione di contenuti che si prestano a essere plasmati attraverso processi "wiki" collaborativi. Questo genere di processi si innescano in tempi diversi e riconoscono la necessità del "diritto sociale" di trovare o creare spazi alternativi, di conversazioni e dialoghi aperti. Alcuni processi nascono da incontri "Face to face", altri hanno origine in un luogo preciso, altri ancora sono innescati da azioni di gamification, ossia attraverso la partecipazione a "giochi di ruolo" che introducono alla nascita di comunità a vario titolo. È un dato di fatto che nel cyberspazio le comunità ricreano nuovi spazi di incontro, utilizzando più modalità comunicative (forum, chat, newsgroup, e-mail, mailing list, etc.) ma, ciò che è più interessante è che attraverso di esse, creano anche una propria cultura fatta di simboli, rappresentazioni della realtà e pratiche utilizzando un linguaggio universalmente codificato e del tutto nuovo. A partire da questa consapevolezza, ampio spazio è stato dato all'analisi dei fattori e dei dispositivi utilizzati: dagli smartphone, alle antenne più sofisticate che permettono un accesso alla Rete, da qualunque posizione nello spazio urbano. L'utilizzo di tecnologie libere ha favorito lo sviluppo rapido di molti servizi su un territorio definito locale. La città diventa un luogo in cui scambiarsi idee, opinioni conoscenze e competenze è molto più veloce e semplice e in cui il pensiero e l'azione viaggiano in simultanea creando una grande comunità che si "accende" attraverso l'uso di oggetti, collocati nell'"Internet of things". I risultati ottenuti sembrano confermare il fatto che l'interazione online, non solo non sia di impedimento alla formazione di relazioni, ma che questo particolare contesto renda possibile la nascita di comunità e di pratiche online. Di rilevante contenuto euristico è il riconoscimento dell'esistenza di valori identificati come beni comuni che non sono altro che un'insieme di conoscenza tacita e codificata costantemente gestite, migliorate e condivise da una comunità. L'elemento caratteristico emergente è dato dalla connotazione

Conclusione

quasi "metafisica" della comunità ibrida che si afferma con forza attraverso un nuovo modo di comunicare che connette più persone, vicine o lontane. La produzione di nuove forme di comunicazione costituite da una simbologia e un linguaggio che vanno oltre la parola, la lingua e la distanza sta in uno spazio che trascende la realtà quotidiana, pur essendone pervasa. Ecco che prodotti di condivisione come contenuti specifici, ma anche dati e mappe, costituiscono elementi in grado di costruire l'identità di un luogo, delle persone che ci vivono, come pure delle persone che hanno contribuito a produrre questa conoscenza grazie all'uso dei dispositivi che sono diventati la chiave d'accesso a questa realtà alternativa. In questa nuova dimensione emergono informazioni su luoghi e persone che si aggregano attorno a un interesse (economico, scientifico, culturale), una caratteristica (emigrati di un paese, appartenenti a una religione...) un obiettivo (etico, politico...). Osservando i risultati relativi al questionario è possibile fare alcune riflessioni: l'utente tipo è tecnologicamente attrezzato e abile all'utilizzo della rete. Conosce molto bene le interfacce che utilizza per interagire sui canali di comunicazione social; è altrettanto motivato e interessato a partecipare e sostenere iniziative web-based che operino sulla riqualificazione dello spazio pubblico, da un punto di vista della fruibilità, dell'estetica, della capacità connettiva e soprattutto come luogo di ritrovo. Riflettendo sul lavoro svolto sembra che si stia assistendo a un grande processo, a livello mondiale, che ha come obiettivo quello di soddisfare un desiderio di ritorno alla vita di comunità, alla voglia di stare insieme e di raccontare storie e condividere, come se da questo stare insieme si potesse trarre le risorse necessarie ad affrontare le difficoltà quotidiane di una crisi economica e politica mondiale, ulteriormente aggravatasi negli ultimi anni. Esperienze di comunità in rete e di reti comunitarie DIY producono "oggetti di confine" o "artefatti", raccolti in una repository. Dunque l'auspicio è che i risultati possano costituire un ulteriore tassello di conoscenza nel dibattito interdisciplinare intorno alle tematiche relative a Tecnologie dell'informazione e della comunicazione in pratiche di educazione e

formazione. Anche se mantiene le caratteristiche principali di quello che Lave e Wenger (1991) chiamano processo di “partecipazione periferica legittimata”, tipico delle comunità di pratiche, l’apprendimento che avviene in comunità di pratiche virtuali, è indispensabile che sia situato, e non astratto dal contesto. L’estensione di una connettività in grado di garantire il libero accesso alla rete su tutto il territorio, accanto a una sempre maggiore diffusione di dispositivi e strumenti DIY potrebbe costituire una strada da percorrere allo scopo di attivare un percorso di recupero delle periferie. Fare emergere conoscenze tacite e pensare a una società della conoscenza in questi termini, favorisce la diffusione di iniziative che mirano a valorizzare le competenze di comunità e singoli relativi nell’ottica di rigenerazione e sostenibilità modello economico (consorzio e DIY) di distribuzione e decentralizzazione, open science, mappature. Iniziative come Wikipraca, costituiscono un buon esempio di attività di mappatura dei luoghi della città: è stata realizzata una mappa affettiva dei sentimenti e delle emozioni che testimonia tradizione e amore per la cultura del proprio territorio. Così come un altro ricercatore del gruppo di EINS, Daniele Quercia lavora su mappatura di diverse città europee ed extraeuropee, per es. su percorsi alternativi in città legati a sentimenti ed emozioni di felicità, oppure di “strada più veloce” o di strada della cultura!. Attraverso l’accesso alla rete DIY locale si può commentare in diretta un oggetto o una evento in locale. Immaginando per un momento, possibili sviluppi e ampliamenti su temi inerenti al presente lavoro di ricerca, non si può non pensare a un lavoro in rete di “citizen science” pensato per territori che necessitano di essere monitorati dalla popolazione che li abita. Quello della citizen science è un tema, molto importante che richiederebbe un unico lavoro di ricerca. Si tratta di un lavoro di osservazione e raccolta dati svolto da persone interessate e motivate, ma che non hanno necessariamente competenze scientifiche. Molte sono le iniziative legate a questo genere di attività (il progetto Seti@ è il più noto), ma potrebbe essere interessante pensare a progetti di rilevamento e osservazione pensati per esempio per luoghi colpiti da

calamità naturali, al fine di avviare quanto prima, processi di prevenzione e di intervento tempestivi. L'attività consiste nella raccolta di dati attraverso l'uso di smartphone e li condividono con enti pubblici e di ricerca inviandoli in una repository aperta, che costituirebbe il luogo di produzione di una comunità scientifica ibrida.

Le esperienze analizzate nello specifico suggeriscono che: **Comprendere le potenzialità d'uso degli spazi abbandonati come contenitori e luoghi di produzione del sapere. gli spazi costituiscono veri e propri attori per il quartiere e per lo sviluppo urbano innovazione attraverso i processi** È interessante osservare anche la sostenibilità delle azioni, dal punto di vista economico, sociale e ambientale. Le città sono i laboratori dell'innovazione e “le vie per il tanto desiderato cambiamento sociale saranno molto lunghe e difficili da percorrere, soprattutto quando sconnesse da una valida e possibile implementazione istituzionale”[91]. Come affermato nella parte I, per giungere alla definizione di un possibile campo d'azione nel contesto milanese, “l'applicazione di modelli sostenibili risulta complicata [...] in assenza di una governance urbana in grado di gestire e introdurre processi innovativi per affrontare il cambiamento” e ancora: “l'esito differente tra le città globali, seppur simili tra loro per funzioni e popolazione, dipende dal filtro che esse fanno costruire e far funzionare per la gestione dei fenomeni globali -ambientali, economici, social” [92]. 91 “Avenues for desired social change will have little practical impact if these are not connected to institutionally immanent possibility” (Giddes, 1990). 92 Si veda a tal proposito 1.3.4 L'innovazione sociale: strumento per la sostenibilità urbana 238 gli spazi (immobili), la sostenibilità (economica, sociale, ambientale), la dimensione gestionale -economica, il focus sul contesto locale (quartiere)

Bibliografia

Amin A., Thrift N., 2005, Città. Ripensare la dimensione urbana [tit. orig., “Cities. Reimagining the Urban”, 2001], Il Mulino, Bologna.

Amendola G., 2000, La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea, Laterza, Roma-Bari.

Arina, T., (2009) Apprendimento informale e il ruolo delle Tecnologie Sociali emergenti, in Marconato, G. (a c. di), Le tecnologie nella didattica. Lo stato dell'arte all'inizio del nuovo millennio, Erikson, Trento

Augé M., (2000), Non-luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità [tit. orig., “Non lieux”, 1992], Elèuthera, Milano.

Bell (1972) Le contraddizioni del Capitalismo Trad.it.BDL, Einaudi, Torino

Berra, M. e Meo, R. (2001), Informatica solidale, Bollati Boringhieri, Torino

Boyd Ellison (2007) Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship

Boyd Ellison (2013) White flight in networked publics?,

Brandt, D. a Clinton, K. (2002), Limits of the local: expanding perspectives on literacy as a social practice, *Journal of Literacy Research*, Vol.34, No. 3, pp.337-356.

Barber, B. (1984), *Strong democracy. Participatory politics for a new age*, xxx

Barton, D., Hamilton, M. e Ivanic, R. (2000), *Situated literacies: reading and writing in context*, Routledge, Londra.

Bateson, G. (2004), *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano.

Bauman, Z. (2002), *Modernità liquida*, Laterza, Bari.

Bauman, Z. (2006), *Vita liquida*, Laterza, Bari.

Bauman Z., (2000), *La solitudine del cittadino globale*, [tit. orig., “In search of politics”, 1999] Feltrinelli, Milano.

Bauman Z., (2001)a, *Dentro la globalizzazione: le conseguenze sulle persone* [tit. orig., “Globalization. The Human Consequences”, 2000], Laterza, Roma-Bari.

Bauman Z. (2001)b, *Voglia di comunità* [tit. orig., “Missing Community”, 2001], Laterza, Roma-Bari.

Bauman Z., (2002), *La società individualizzata. Come cambia la nostra esperienza* [tit. orig., “The Individualized Society”, 2001], Il Mulino, Bologna.

Bauman Z., (2005), *Globalizzazione e glocalizzazione*, Armando, Roma.

Beck U., Giddens A., Lash S., (1999), *Modernizzazione riflessiva. Politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità* [tit. orig., "Reflexive Modernization", 1994], Asterios, Trieste.

Beck U., (2000), *I rischi della libertà. L'individuo nell'epoca della globalizzazione* [tit. orig., "Riskante Freiheiten", 1994], Il Mulino, Bologna.

Beck U., (2001)b, *La società globale del rischio* [tit. orig., "World risk society", 1999], Asterios, Trieste

Berger P., Luckmann T., (2004), *La realtà come costruzione sociale* [tit. orig., "The Social Construction of Reality", 1966], Il Mulino, Bologna.

Biorcio R. (1993) *L'analisi dei gruppi*. Milano, Franco Angeli.

Borja J., Castells M., (2002), *La città globale* [tit. orig., "Local & Global", 1997], De Agostini, Novara.

Boccia Artieri G., (1998), *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, FrancoAngeli, Milano.

Boccia Artieri G., (2004), *I media-mondo: forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Meltemi, Roma.

Castells M., (1989), *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process*, Blackwell, Oxford.

Castells M., (2002), *Galassia Internet* [tit. orig., "The Internet Galaxy: Reflexions on the Internet, Business and Society", 2001], Feltrinelli, Milano

Castells M., (2002b), La nascita della società in rete [tit. orig., “The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. I: The Rise of the Network Society”, 1996], Università Bocconi, Milano.

Castells, M. (2000), Toward a Sociology of the Network Society, American Sociological Association.

Castells, M. e Cardoso, G. (2005), The Network Society: From Knowledge to Policy, Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations, Washington.

Castells M., (2003a), Il potere delle identità [tit. orig., “The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. II: The Power of Identity”, 1997], Università Bocconi, Milano.

Castells M., 2004a, La città delle reti, Marsilio, Venezia.

Castrignanò M., (2004), La città degli individui. Tra crisi ed evoluzione del legame sociale, FrancoAngeli, Milano.

Castrignanò M., (2006), Città consistente e città evanescente, in Sociologia urbana e rurale, 81, in corso di pubblicazione

Comunello, F. (2010), Networked sociability. Riflessioni e analisi sulle relazioni sociali (anche) mediate dalle tecnologie, Guerini, Milano

Corbetta P., (1999), Metodologia e tecnica della ricerca sociale, Il Mulino, Bologna. Corbetta P. (2014) Metodologia e tecniche della ricerca sociale. Bologna, Il Mulino

Couldry, N. (2012), Media, society, world: social theory and digital media practice, Cambridge.

Dahl, R. (1971), *Polyarchy*, Yale University Press, New Haven.

Dahl, R. (1998), *On democracy*, Yale University Press, New Haven.

De Cindio, F., Schuler, D., *Beyond*, (2012), *Community Networks : from local to global, from participation to deliberation*, *The Journal of Community Informatics*, 8:3.

De Cindio, F., (2012), *Guidelines for Designing Deliberative Digital Habitats: Learning from e-Participation for Open Data Initiatives*, Tim Davies & Zainab Bawa (eds.), Special Issue on OpenGov Data, *The Journal of Community Informatics*, 8:2(2012).

De Cindio, F., Peraboni, C. , (2012), *Building digital participation hives : toward a local public sphere*, In M. Foth, L. Forlano, C. Satchell, M. Gibbs (eds.), *From social butterfly to engaged citizen : urban informatics, social media, ubiquitous computing, and mobile technology to support citizen engagement*, Cambridge : MIT Press, 2011, pp. 93-112.

Durkheim E., (1999), *La divisione del lavoro sociale*, [tit. orig., “De la division du travail social”, 1893], Edizioni di Comunità, Torino.

Elias, N. (1990), *La società degli individui*, Il Mulino, Bologna.

European Commission, *Digital Agenda for Europe. A View of Traffic Management and Other Practices Resulting in Restriction to the Open Internet in Europe*, 29 maggio 2012.

Fenton, N. (2012), *The Internet and the social networking*, in Curran, J. e Fenton, N., *Misunderstanding the Internet*, Routledge, New York.

Finocchiaro E., (1999), *Città in trasformazione. Le logiche dello sviluppo della metropoli contemporanea*, FrancoAngeli, Milano.

Formenti C, (2000), *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Raffaello Cortina, Milano.

Friedberg, E. (1993), *Il potere e la regola*, Etas, Milano.

Friedmann J., (1986) *The World City Hypotesis*, in *Development and Change*, 15, pp. 69-83.

Furlotti R., (1998), *L'intervista come relazione significativa*, in Cipolla (a cura di), pp. 164-212.

Giaccardi, C. (a c. di) (2010), *Abitanti della rete*, Vita e Pensiero, Milano.

Giddens, A. (1991), *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*, Stanford University Press, Stanford.

Giddens A., 1990, *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge. Giddens A., 2000a, *Cogliere l'occasione. Le sfide di un mondo che cambia* [tit. orig., "The Third Way and its Critics", 2000], Carocci, Roma.

Giddens A., (2000b), *Il mondo che cambia. Come la globalizzazione ridisegna la nostra vita* [tit. orig., "Runaway World. How Globalization is Reshaping Our Lives", 1999], Il Mulino, Bologna.

Giddens A., Hutton W. (a cura di), (2005), *Sull'orlo di una crisi... Vivere nel capitalismo globale* [tit. orig., "On the Edge. Living with Global Capitalism", 2001], Asterios, Trieste.

Goffman E., (1969), *La vita quotidiana come rappresentazione* [tit. orig., "The Presentation of Self in Everyday Life", 1959], Il Mulino, Bologna.

Goffman E., (1979,) *Espressione e identità* [tit. orig., “Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction”, 1961], Mondadori, Milano.

Goffman E., (1988), *L'interazione strategica* [tit. orig., “Strategic Interaction”, 1969], Il Mulino, Bologna.

Goodman N. (1988), *Vedere e costruire il mondo*, Laterza, Bari.

Granelli A., (2006), *Il sé digitale. Identità, memoria, relazioni nell'era della rete*, Guerini e Associati, Milano.

Greenacre M. (2007) *Correspondence Analysis in Practice, Second Edition*. London, Chapman and Hall/CRC.

Greenacre M., Blasius J. (eds.) (2006) *Multiple Correspondence Analysis and Related Methods*. Londra, Chapman and Hall/CRC.

Grossman, L.K. (1997), *La repubblica elettronica*, Editori Riuniti, Roma.

Habermas, J. (2006), *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Laterza, Bari.

Habermas J., (1981), «Moderno, postmoderno e neoconservatorismo» [tit. orig., “Die Moderne. Ein unvollendetes Projekt, 1981], *Analfabeta*, 22, pp. 15- 17.

Habermas J., (1997a), *Teoria dell' agire comunicativo*, vol. I: *Razionalità nell'azione e razionalizzazione sociale* [tit. orig., “*Teorie des kommunikativen Handelns, Bd. I: Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung*”, 1981], Il Mulino, Bologna.

Habermas J., 1997b, Teoria dell'agire comunicativo, vol. II: Critica della ragione funzionalistica [tit. orig., "Theorie des kommunikativen Handelns, Bd. II: Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft", 1981], Il Mulino, Bologna.

Haddock S. V., (2004), La città contemporanea, Il Mulino, Bologna.

Hampton, K.N., (2004), Networked socialibility online, off-line, in Castells, M. (a c. di), The network society. A cross-cultural perspective, Edward Elgar, Cheltenham.

Harvey D., (1993), La crisi della modernità [tit. orig., "The condition of Post-modernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change", 1990], Il Saggiatore, Milano.

Izzo A., (1994), Storia del pensiero sociologico. I contemporanei, volume 3, Il Mulino, Bologna.

Lanzetti C. (1996) Elaborazioni di dati qualitativi. Introduzione all'uso dell'analisi delle corrispondenze e dei modelli LISREL. Milano, Franco Angeli.

Luhmann N., Habermas J., (1973), Teoria della società o tecnologia sociale [tit. orig., "Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie – Was leistet die Systemforschung?", 1971], Etas, Milano.

Luhmann N., (1990), Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale [tit. orig., "Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie", 1984], Il Mulino, Bologna.

Luhmann N., (1992), «L'auto-poiesi dei sistemi sociali» [tit. orig., "The Auto-poiesis of Social Systems", 1986], in Genovese R. (a cura di), Modi di attribuzione: filosofia e teoria dei sistemi, Liguori, Napoli, pp. 239-268.

Luhmann N., De Giorgi R., (1996), Teoria della società, FrancoAngeli, Milano. Luhmann N., 2002, La fiducia [tit. orig., "Vertrauen. Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität", 2000], Il Mulino, Bologna.

Mannarini T., (2002), «Comunità virtuali. Figure del legame sociale», in Gelli B. R. (a cura di), Comunità, rete, arcipelago, Carocci, Roma, pp. 115-124.

Martinotti G., (1993), Metropoli. La nuova morfologia sociale della città, Il Mulino, Bologna.

Maccari, L. e Bailoni, T., Wireless Community Networks: una liberation technology per l'Internet del futuro, in Caso, R. e Giovanella, F. (2015), Reti di libertà. Wireless Community Networks: un'analisi interdisciplinare, Università degli Studi di Trento.

Moore, H.L. e Selchow, S. (2012), Global civic society and the Internet 2012: time to update our perspective, in Kaldor, M., Moore, H.L. e Selchow, S., Global civic society 2012: ten years of critical reflection, Palgrave, Londra.

Morin, E. (2000), La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero, Cortina, Milano.

Orlikowski W. (1992), The Duality of Technology: Rethinking the Concept of Technology in Organizations, Organization Science.

Mantovani F., (2005), La città immateriale. Tra periurbano, città diffusa e sprawl: il caso Dreamville, FrancoAngeli, Milano.

Martinotti G., (1993), Metropoli. La nuova morfologia sociale della città, Il Mulino, Bologna.

McLuhan M, Powers B. R., (1986), Il villaggio globale, XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media [tit. orig., “The Global Village: Transformation in World, Life and Media in the 21th Century”, 1984], SugarCo, Milano

Morra G., (1994), Propedeutica sociologica, Monduzzi, Bologna.

Parsons T., (1965), Il sistema sociale [tit. orig., “The Social System”, 1951], Edizioni di Comunità, Milano.

Reid, E. (1991), Electropolis. Communication and community on Internet relay chat, “Intertek”, 3 (3).

Rheingold, H. (1994), Comunità virtuali, Sperling & Kupfer, Milano.

Rifkin, J. (2000), L'era dell'accesso. La rivoluzione della New Economy, Mondadori, Milano.

Shaffer, G. (2011), Bonding together for Bandwidth: an analysis of survey results from Wireless Community Network participants, in First Monday.

Shannon, C. (1948), A Mathematical Theory of Communication, Bell System Technical Journal.

Street, B. (1984), Literacy in Theory and Practice, Cambridge University Press, Cambridge.

Sassen S., (1997a), Città globali: New York, Londra, Tokio [tit. orig. “The Global City: New York, London, Tokio, 1991], Utet, Torino.

Sassen S., (1997b), La città nell'economia globale [tit. orig., “Cities in a world economy”, 1994], Il Mulino, Bologna.

Scardovi I., Monari P. (1993) Metodologia statistica in biologia e medicina. Torino, UTET.

Simmel G., (1984), Filosofia del denaro [tit. orig., “Philosophie des Geldes”, 1900], Utet, Torino.

Simmel G., (1996), La moda [tit. orig., “Die Mode”, 1905], SE, Milano.

Simmel G., (1998a), La differenziazione sociale [tit. orig., “Über soziale Differenzierung. Sociologische und psychologische Untersuchungen”, 1890], Laterza, Bari.

Simmel G., (1998b), La metropoli e la vita dello spirito [tit. orig., “Die Großstädte und das Geistesleben”, 1903], Armando, Roma.

Simmel G., (1998c), Sociologia, [tit. orig., “Sociologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung”, 1908], Edizioni di Comunità, Torino.

Simmel G., (1998d), Il denaro nella cultura moderna, Armando, Roma.

Tacq J. (1997) Multivariate Analysis Techniques in Social Science Research: From Problem to Analysis. London, Sage.

Tönnies F., (1963), Comunità e società [tit. orig., “Gemeinschaft und Gesellschaft”, 1912], Edizioni di Comunità, Milano

Trigilia, C., (2007), “La Costruzione Sociale Dell’innovazione: Economia, Società E Territorio,”.

Trigilia, C., and F Ramella, (2010) “Legami Forti e Deboli Nella Costruzione Sociale Delle Invenzioni.” *Stato E Mercato*

Touraine A. (1993), *Critica della modernità*, Il Saggiatore, Milano.

Van Deursen, A.J.A.M. e Van Dijk, J.A.G.M. (2011), *Internet skills and the digital divide*, "New Media & Society".

Warshauer, M. (2004), *Technology and social inclusion: rethinking the digital divide*, MIT Press, Cambridge.

Wenger, E. (2006), *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità*, Raffaello Cortina, Milano.

Wallace R. A., Wolf A., (2000), *La teoria sociologica contemporanea* [tit. orig., "Contemporary Sociological Theory. Expanding the Classical Tradition", 1999], Il Mulino, Bologna.

Weber M., (1995a), *Economia e società* [tit. orig., "Wirtschaft und Gesellschaft", 1922], volume I, Edizioni di Comunità, Milano.

Weber M., (1995b), *Economia e società*, volume II, Edizioni di Comunità, Milano

Weber M., (1995c), *Economia e società*, volume IV, Edizioni di Comunità, Milano

1 Interviste semistruzzurate agli stakeholder

1.1 nevicata14

NEVICATA14 INTERVISTA a Marco Lampugnani in data 9/06/2015 ore 19

1. Chi sei? Sono Marco Lampugnani, uno dei progettisti incaricati di nevicata 14 piazza castello Milano. Io sono di formazione architetto e mi occupo oggi principalmente di processi di innovazione pubblica, ossia creo dei processi innovativi che coinvolgono i vari portatori di interesse che abitano la nostra dimensione pubblica. A volte possono avere la forma dei servizi, a volte possono avere il nome di cose partecipate ma in generale migliorano o cambiano il nostro modo di vivere insieme la città. 2. Nemicata 14, che cos'è? Nemicata 14 è la configurazione temporanea pedonale di piazza castello ed è anche un esperimento per verificare da un lato se piazza castello, che fino a un anno e mezzo fa circa era in realtà una piazza su cui passava il traffico possa essere una piazza tutti gli effetti pedonale e dall'altro lato ha anche l'ambizione di essere un esperimento per cercare di capire come in futuro si possono impostare politiche di spazio pubblico a Milano, ma non solo. 3. Con quali obiettivi nasce? Li ho un po' anticipati nella domanda precedente. In primis nasce per rispondere a una criticità, delle situazioni di conflitto che sono emerse intorno a una decisione della giunta del comune di Milano di rendere pedonale piazza Castello. L'inizio di questa pedonalizzazione temporanea che scade il 31

dicembre 2015 non ha soddisfatto completamente i cittadini e i residenti e i portatori di interesse della piazza. Quindi in primis nasce per fare ripartire questo processo in maniera più concertata e condivisa vede è nato quindi con la fase di atelier castello. Dall'altro lato nasce con l'obiettivo banale, ma in realtà molto importante e molto delicato di offrire ai cittadini e ai visitatori di Milano un luogo pedonale di qualità durante il periodo di Expo Milano 2015. In terza istanza come dicevo prima è un esperimento per cercare di capire se in effetti piazza castello ha senso che resti pedonale o debba ritornare al traffico, dall'altro per comprendere come può essere un modo contemporaneo e degno di una città globale come Milano di impostare le politiche di spazio pubblico nel futuro.

4. Com'è nata l'idea? L'idea è nata subito, quando siamo stati invitati per la prima fase che era quella di consultazione di idee con 11 studi milanesi. Alla nostra prima riunione di colleghi Guidarini e Salvadeo (noi siamo Snark, è emersa questa suggestione. Sarebbe bello che il progetto per una visione di piazza castello pedonale fosse come la città dopo che è nevicato. Il manto bianco ancora intonso, copre tutto, pareggia tutti i dislivelli e ricopre tutti gli elementi verticali che ad oggi nella piazza dislivelli e elementi verticali siano ancora in uso e l'idea che non abbiamo più senso di essere qui, rendono lo spazio fortemente segmentato frazionato e inibiscono gli usi. L'obiettivo era di liberarlo attraverso un grande spazio bianco e la possibilità che un pavimento bianco fosse posato sulla superficie. Da l' la nevicata, spesso i fenomeni meteorologici quando sono eccezionali vengono ricordati per l'anno in cui si sono verificati, come la nevicata dell'85, quindi questa è la nevicata del '14 perché è successa nel 2014 e poi quando abbiamo finalmente avuto l'incarico per realizzarla nel 2015 siccome ormai il marchio funzionava e aveva portato fortuna, abbiamo deciso di mantenerlo e quindi in qualche modo il nome del progetto è anche il suo concept ed è anche la sua identità.

5. Come funziona? Il progetto è un progetto di spazio pubblico aperto, completamente a disposizione dei cittadini da un punto di vista fisico ha un confine identificato che è il confine di piazza castello che

va da via Ricasoli, è l'area compresa fra via Ricasoli a via sella. In particolare il nostro intervento è stato richiesto che insistesse sul sedile dell'ex carreggiata, quindi siamo sull'asfalto. Da un punto fisico non ha cancelli, non ha orari di chiusura, è un luogo aperto fatto di attrezzature tutte bianche in vari materiali che sono sedute, dispositivi per portare ombra, vapore illuminazione e cestini che posano su dei bolli bianchi circolari di una gomma sintetica nuova riciclabile, morbida, che ricopre la pavimentazione. Quindi è un luogo completamente aperto che può essere appropriato e utilizzato da chi vuole, poi in realtà nevicata ha anche una dimensione digitale per cui ha dei canali social che parlano costantemente tutti i giorni con i cittadini e rispondono, raccontano quello che succede che si vuole fare documentano e creano la trasparenza del processo ma anche raccolgono e rispondono alle istanze che emergono dal basso: HA un collegamento rinforzato con Open Wi fi Milano che è quindi consente la connettività sulla piazza anch'esso aperto e che consente a tutti i cittadini di fare iscrizione gratuita, basta registrarsi e permette di accedere a una serie di servizi digitali drenati dall'offerta già esistente all'interno del comune di Milano e per questo mi piace in particolare sempre ricordare la media library del Comune che è un poderoso archivio delle biblioteche milanesi ed disponibile gratuitamente a chi è tesserato di biblioteche, online, quotidiani riviste libri musica film documentari ecc. e qualunque cosa video che può essere guardata qui. Ha la possibilità da un punto di vista degli usi formali, di tutti quegli usi che non necessitano di pagare occupazione suolo pubblico di scienze di pubblico spettacolo e cose di questo tipo. Ha un calendario a disposizione dei cittadini che aiuta a organizzarsi senza conflitti nell'uso della piazza, ma anche a ricordare tutti gli eventi che accadono ma anche tutti gli eventi istituzionali che accadono sulla piazza sono nuovamente aperti ai cittadini che la possono utilizzare e occupare a piacere. Ha anche un regolamento, un manifesto per gli usi che è stato scritto con i cittadini che nuovamente non inibisce la possibilità di usare questo spazio ma cerca di gettare le basi perché ci si possa convivere sopra nella maniera più

sensata felice e proficua per tutti. Insomma in ogni sua manifestazione al netto della minima necessità in certi casi di verificare chi fa delle cose sulla piazza è comunque aperta, è libera 24 ore su 24, 7 giorni alla settimana, tutti i giorni in cui nevicata esisterà, dal primo maggio fino al 31 ottobre o poco più in là, gratuitamente, che è una cosa che a Milano è abbastanza unica soprattutto se elenchiamo le piazze in cui si può andare a fare quello che si pare concretamente, sedendosi con calma, con l'ombra, col WIFI e così via, non ce ne sono, allora questa è la grande forza di nevicata 7. Che cos'è una community? Allora, beh, la definizione direbbe che una community è un gruppo di persone che si aggregano o attorno ad un interesse o attorno ad un luogo o attorno a un sistema di valori. Poi attorno a questo elemento aggregante che può aggregare sia fisicamente che online, nella maggior parte dei casi è un ibrido ed è la dimensione più naturale che noi riteniamo. Una volta aggregati, attorno a questi elementi si dotano di un linguaggio, di un sistema di valori e un sistema di strumenti che permettono loro di interagire attorno a questa cosa. Questa è essenzialmente la definizione astratta di community, poi questa definizione trova declinazioni specifiche e quindi dove sono queste community che aggregano, perché poi la natura dell'elemento aggregante, del trade union, del punto in comune è poi l'elemento che definisce la natura di tutte le derivate, prime seconde e via dicendo, della community. Rispetto a piazza Castello, Piazza Castello è secondo me un caso estremamente interessante, perché è un caso che non parte dalle community. Nella tua ricerca tu hai preso in considerazione tanti casi straordinariamente interessanti di comunità ibride e spazi ibridi. Piazza Castello secondo me è diverso da questi per una ragione fondamentale e molto importante per il nostro ragionamento, cioè che per la maggior parte dei casi, noi riconosciamo le community perché loro si riconoscono, loro si attivano, loro cominciano a generare dell'interesse attorno al loro elemento in comune e allora ci accorgiamo di loro e le riconosciamo, quando molto del loro lavoro è già stato fatto e spesso le uniche cose che devono fare le amministrazioni, a qualunque

livello è semplicemente riconoscere l'esistenza di queste community, ratificare il loro status e poi decidere eventualmente come interagire con loro e come sopportare. Questa è una cosa molto importante, a parte che sono felice che l'amministrazione milanese, ma anche tante altre in Italia comincino a seguire l'onda che invece sta, ha già preso piede diffusamente in molte altre parti del mondo a lavorare con questa community, ma secondo me c'è ancora un grande vuoto ancora e credo che da progettisti, dovremmo cominciare a occuparci di questo tema che è quello delle community che non si riconoscono, che non sono riconosciute o che ancora sono latenti. Allora piazza castello è interessante perché è un luogo di importanza storica portentosa per Milano. È un luogo straordinariamente centrale è un luogo, parte del centro iperterzializzato di una città globale come Milano ed è in qualche modo una piazza senza identità. Questo a molti potrà fare arricciare i capelli questa definizione, ma vi garantisco che è vero. Il problema di piazza Castello è che è una piazza che viene usata come un servizio. È una piazza per modo di dire, il toponimo la definisce tale. Al contrario tutte le persone che la usano, non la usano come un luogo di identità e di aggregazione, la usano come un servizio. È il luogo che attraverso per andare al lavoro, è quello iato che c'è tra la finestra di casa mia e il Castello che posso contemplare quando più mi piace. È il luogo in cui faccio pausa pranzo mentre faccio shopping, è il luogo in cui vedo un paio di eventi, è il luogo in cui mi faccio un selfie davanti alla fontana, è un luogo che non è parte della mia identità e del mio bagaglio culturale identitaria e non è neanche il centro di una comunità che vi si riconosce. Non ritengo di poter definir nemmeno i comitati che si sono costituiti a difesa di piazza castello o dell'area castello delle forme di community. Ora se la partita delle amministrazioni è facile nel riconoscere e ratificare le community esistenti, cioè che si sono già prese l'impegno di lavorare su un tema, mi sembra che una grande frontiera che devono affrontare oggi le amministrazioni pubbliche, è quella, al contrario, di lavorare su questi luoghi, su quegli elementi e su quei valori che potrebbero essere il centro delle community,

ma per varie ragioni, mancanza di risorse, di identità, risorse a vario titolo, non riescono a venire riconosciute allora piazza Castello, nella sua centralità è però un luogo di questo tipo, allora crediamo che la grande sfida che il progetto di nevicata 14 può portare avanti è quello di mostrare che in qualche modo è possibile aggregare delle community latenti, perché poi le community che possono essere in un luogo sono molteplici, allora possono sovrapporsi soprattutto è un luogo rappresentativo come piazza castello può essere appropriato dare un... compiti milanese, e non solo, può essere codificato 8. A chi potrebbe rivolgersi? In primis a livello istituzionale, mi piacerebbe immaginare come luogo istituzionale e centrale possa in qualche modo possa essere il luogo di tutti coloro che non ne hanno uno istituzionale e la piazza che a molte persone è negata. Poi dall'altro lato a tutto il gruppo di nevicata, a noi che è sempre piaciuto intenderla come una piazza legata a una community precisa, ma come a un'infrastruttura che è a disposizione dei cittadini. Quindi in realtà mi risulta difficile dire quali sono le community dei milanesi. Sono... di questo luogo perché spero che ce ne siano molti, ma soprattutto perché non sono io, né tutte le persone che fanno parte del team di nevicata, dobbiamo dire cose devono trovare attorno al luogo a cui hanno deciso di aggregarsi, ma sono loro che se lo devono prendere. In generale tutte le cose che vi abbiamo raccontato sono degli agganci, delle affordances, degli strumenti che queste persone possono usare affinché possano portare avanti i loro interessi. Si può andare a fare yoga, si può passare per fare una lezione dell'università, si possono fare eventi, si possono fare le riunioni di condominio. In realtà sarebbe bello che i milanesi immaginassero questo luogo come un'estensione dei loro spazi privati domestici all'interno dei quali possono portare avanti, tutta una serie di attività che normalmente fanno a casa, ma soltanto perché la privatizzazione del nostro vivere ci ha imposto gioco-forza di farli in casa, quando invece si potrebbero fare al netto della pioggia e del clima si potrebbero fare in una piazza straordinariamente bella come piazza castello. In che cosa distingue dalle altre...? In prima istanza perché

non parte da una comunità e non è servizio di una comunità ma definisce uno spazio che è un'infrastruttura a disposizione dei cittadini. In seconda istanza va a lavorare su quelle comunità e quei luoghi latenti che sono riconosciute e che è la prossima frontiera che le Istituzioni dovranno confrontare perché non è semplicemente la questione di partire dai luoghi che sono già stati riconosciuti, già stati appropriati e già stati in parte riattivati o rigenerati, ma si tratta poi di giocare la partita politica di scegliere quali luoghi hanno o meno la necessità di diventare il centro di una o più comunità di riferimento. L'altra questione è che nevicata è unica per una questione molto banale, che è uno spazio pubblico gradevole, aperto, dove ci si può sedere molto dove si possono fare molte cose, come ho citato nella domanda precedente, gratuitamente, senza alcuna forma di vincolo. So che sembra questa la definizione di spazio pubblico, ma se pensiamo a quante volte questa definizione è effettivamente realizzata, almeno in Italia, nelle nostre città, scopriamo che nevicata fa un piccolo miracolo, perché non è così diffusa. Quale modello? Noi veniamo da un'esperienza necessariamente ibrida che è fatta di professionalità e di percorsi differenti e diversificati. I modelli che potremmo citare come possibili riferimenti di nevicata, sono vari e sono molto diversi. In generali mi piacerebbe segnalare, ma semplicemente così, per alcuni pezzi l'eyeline di NY, per altri pezzi il parco Gorkogo di Mosca, una comunità completamente dal basso come zompa chi pot nel paesino di Palomonte in Campania, sicuramente una comunità punto di riferimento emersa dal basso probabilmente molto più militante e attivista di come sarà nevicata che è il Campo de Cebada a Madrid e tantissimi altri processi pubblici basati su wiki. Non mi sento di dare un unico punto di riferimento, per la semplice ragione che nevicata nasce al contrario, mettendo insieme dei pezzi che normalmente in questo genere di progetti non vengono tenuti insieme e quindi in questo senso la sua genealogia è frammentaria per necessità e per costituzione. Difficoltà avete incontrato e come le avete risolte? Tantissime, fammi una domanda più precisa. Ehm, facciamo così, questo progetto è stato difficile sotto ogni punto di vista,

nel senso che è stato incaricato il 22 di dicembre ed è stato inaugurato il 1 di dicembre. Proprio abbiamo avuto delle criticità in termini di tempistiche, è stato fatto, ma questa non la definirei come una criticità, ma per me come un'opportunità. È stato fatto con un budget assolutamente contenuto e onesto. È un progetto che si è posto delle ambizioni alte e questa ovviamente è stata un elemento caldo nello sviluppare un progetto complesso in poco tempo, ciononostante sono contento perché si è realizzato nella maniera più soddisfacente. In termini di ulteriori criticità, immaginare un progetto che collega una dimensione partecipativa, una dimensione pianificatoria, una dimensione architettonica, una dimensione di comunicazione, una dimensione di gestione, una dimensione di curatela degli usi e delle pratiche e anche dei possibili modelli di sostenibilità economica dello spazio è difficile di per sé, perché normalmente chi si occupa di queste cose le città non le immagina come collegate. Intanto tenere insieme queste cose è stato un elemento complesso. Il tema di partecipazione cittadina, ovviamente quello è stato un altro tema delicato e come si diceva prima non esisteva una comunità che si riconosce nella piazza, avere una partecipazione significativa è complesso, perché bisogna, non soltanto chiamare a raccolta delle persone che già hanno un interesse, ma bisogna fare emergere questo interesse, farlo riconoscere e poi fare attivare le persone per farlo. Queste cose non le andrei a definire come criticità ma le andrei a definire come punti chiave del progetto, punti chiave su cui è necessario andare a lavorare perché il progetto si possa svolgere rispettando gli obiettivi che si è prefissato. Cioè che se poi si decideva che a questo progetto non gliene fregava niente dell'inclusione dei cittadini, non disegnavamo le nostre strutture, non chiamavamo nessuno, nessuno se ne interessava e veniva bene uguale. Diverso, evidentemente, secondo il mio personale giudizio, meno interessante e meno utile. Le criticità non sono degli assoluti, sono delle variabili che sono all'interno dei processi che necessitano di essere governate, affinché i processi possano raggiungere gli obiettivi che ci si è prefissati. Altrimenti se si diventa schiavi delle criticità, le criticità

sono come una tempesta in mare che ti portano altrove rispetto a dove volevi andare. Qual'è stato il vostro iter? Allora, giugno 2014 riceviamo la convocazione per partecipare ad Atelier Castello, una consultazione di idee tra 11 studi milanesi per immaginare delle visioni per piazza castello pedonale. Luglio 2014 iniziano i lavori. Ci viene dato a disposizione uno spazio di expo gate per un pomeriggio nel quale fare attività di confronto con la cittadinanza. In agosto e settembre si sviluppano queste visioni progettuali e noi continuiamo a portare avanti il dialogo con tutte le persone che abbiamo incrociato e anche con quelle che si sono aggiunte dopo, sia offline, che online. Fine settembre c'è un grande evento pubblico in expo Gate in cui si presentano le visioni di tutti gli 11 studi. Durante la conferenza stampa di quel giorno viene dichiarato dal Comune di Milano che quattro giorni dopo verrà lanciata una grande consultazione pubblica che per un mese renderà disponibili i progetti online e consentirà ai cittadini di valutare le proposte di progettisti sul merito di alcune questioni identificate dall'amministrazione. Novembre 2014, c'è un mese di mostre in Triennale dei progetti e dei materiali dei progetti che sono stati portati avanti dagli studi. Fine novembre c'è una riunione a porte chiuse tra progettisti Amministrazione e Triennale che è il soggetto incaricato dall'Amministrazione per governare il processo di Atelier castello durante il suo corso. 22 di dicembre una giuria di saggi identificati da Triennale decide che la proposta che deve essere realizzata su piazza castello durante il periodo di Expo Milano 2015, deve essere quella di nevicata 14. Quindi da lì parte il nostro incarico, c'è una fase di istruzione del processo e una fase preliminare definitiva ed esecutiva che si conclude a fine gennaio. Vengono effettuate le gare da Triennale. Nella seconda metà di febbraio, non ricordo ora la data, viene lanciato, viene aperto il cantiere. A gennaio si apre il grande processo di comunicazione pubblica che connota nevicata, con i grandi canali social e con l'organizzazione di una serie di eventi che aiutano portare questa nuova fase del processo che ha come slogan "dall'immaginario all'abitare", insieme ai cittadini, come per es. durante l'incontro durante la social media

week, come uno straordinario mese in residenza in expo gate durante il quale abbiamo portato il nostro studio di fianco al cantiere per lavorare con i cittadini, per lavorare con chiunque nel mondo fisicamente o a distanza si occupi di innovazione sociale o spazio pubblico e per stare vicino al nostro cantiere. seconda metà di aprile si conclude una prima parte del cantiere. La piazza si apre alla cittadinanza il giorno 2 di maggio, in corrispondenza dell'obiettivo che ci si era prefissati. Nella prima metà di maggio vengono ultimati tutti i lavori vengono installati tutti gli alberi e donate alla città di Canton e alcune ultime attrezzature che dovevano ancora essere installate. Nel mese di maggio e nel mese di giugno, la piazza è aperta e disponibile ai cittadini. Si iniziano ad organizzare una prima serie di attività di animazione come ad es. Make music Milan, il più grande festival di musica di strada che si terrà il 21 di giugno. 100 e un giorno che avrà in Nevicata 14 un luogo privilegiato di attività e altro. In ultimo si lancia la seconda fase del progetto che dopo essere stato appunto aperto e reso disponibile ai cittadini apre un fondo all'interno di una fondazione che un intermediatore filantropico il cui obiettivo è la raccolta di risorse, una sorta di crowdfunding civico, per il sostegno di attività di animazione della piazza, di laboratorio, di innovazione civica sempre all'interno della piazza e di integrazione dei suoi spazi e delle sue attrezzature. Questa cosa potrebbe continuare perché poi sarà disponibile ai cittadini fino al 31 dicembre 2015 fino a quando finisce Expo, probabilmente anche un po' dopo accompagnando l'Amministrazione durante il periodo in cui deciderà quale sarà il destino definitivo della piazza, se restarla pedonale o ritornarla al traffico. In ultimo avrà una fase necessaria che è quella della sua dismissione che avrà un altro grande interrogativo di progetto che sarà legato, se limitarsi al semplice smantellamento o anche immaginare di dare una possibilità di una seconda vita a questo luogo

1.2 Ninux

NIUNIX INTERVISTA a Leonardo Maccari in data 4/06/2015 ore 19

Allora io sono ricercatore dell'università di Trento, un informatico e mi occupo principalmente di reti, da un punto di vista ovviamente di informatica e... ho sempre lavorato su quelle che si chiamano reti mesh, o reti ad hoc, che sono reti wireless distribuite e in cui, nelle situazioni in cui non c'è un'infrastruttura specifica, molto spontanee, con tante applicazioni. Una di queste applicazioni è quella di creare reti comunitarie o di quartiere prodotte da una comunità di persone locale che si costruisce la sua rete per usarla come infrastruttura di comunicazione. Principalmente poiché mi occupo di aspetti tecnologici sto cercando di... aspetti sociali, insieme a dei ricercatori di sociologia. Poi come attività in accademia, sono uno di quelli che ha creato una rete comunitaria a Firenze che è parte della rete linux. Allora, ninux è una rete comunitaria, e quindi fa parte di questa famiglia, la rete ninux in particolare quando cominciano a essere utilizzabile a costi accettabili. La maggior parte delle reti nascono per portare la connettività internet in posti dove non era mai arrivata e quindi dove c'era un digital divide e magari nel paese vicino quando era arrivata l'adsl e qualcuno portava, attraverso una serie di collegamenti wireless multihop, questa è la cosa fondamentale. Vol dire che quando te fai un collegamento da un punto a un altro e poi fai un collegamento dal secondo punto a un terzo punto, te puoi arrivare dal primo al terzo, passando per il secondo e questo fa sì che parti solo con un link tra due nodi, poi via via ne aggiungi un altro e un altro e un altro e la rete si espande in modo spontaneo, senza una pianificazione e in modo scalabile senza avere bisogno di un'organizzazione generale, quindi con una rete che nasce come una rete tecnologicamente distribuita e poi diventano delle comunità socialmente distribuite, che diventa proprio perché non ha bisogno di un'occupazione gerarchica nella loro realizzazione tecnica. Quindi queste reti nascono principalmente per un'attività e poi la cosa interessante è che queste reti sopravvivono alla fine del decennio scorso in situazioni in cui la connettività c'è, cioè le reti che rimangono soltanto un esperimento, o comunque un mezzo per portare internet dove non c'è, quando arriva internet, le reti spariscono. Le reti che invece diventano uno

strumento di collaborazione, uno strumento di comunicazione, al di là di portare internet delle comunità che hanno anonimato, rimangono in piedi e crescono e quindi ci sono tante reti in Europa in particolare che hanno centinaia, migliaia o decine di migliaia di nodi. Ce n'è una molto grossa che c'ha 27.000 nodi in Spagna e sostanzialmente, son tutte diverse, quindi non è che si può fare una media, però quelle che sono sopravvissute poi alla diffusione della ADSL sono quelle che hanno avuto un approccio più comunitario, non solo un'idea di fare un dispositivo e ninux è una di queste. Quella catalana è così grossa, perché loro sono un misto, quindi loro non dicono che la loro missione è portare internet, la portano dove ci sarebbe già ma con un approccio cooperativo e con dei prezzi decenti e quindi con una qualità migliore. In particolare poi c'è una rete nata nel 2000 a Roma. Ci sono diverse isole, cioè ninux ci sono organizzazioni diverse in diversi posti d'Italia, la maggior parte delle persone, quindi se vai su ninux. org c'è la mappa di tutti i nodi. Ce ne saranno 250 a Roma e un centinaio sparsi in tutto il resto d'Italia tra cui Firenze ne abbiamo una ventina dove abbiamo una comunità che ormai da un paio d'anni che sta in piedi e cerchiamo di produrre una rete che non porti internet. Il nostro scopo non è quello di portare internet, ma è quello di cercare di fare una rete che poi la gente usa per i suoi scopi personali e privati. Come funziona? per creare un nodo te, è sufficiente che piazzii un'antenna sul tetto nella vicinanza che riesci a vedere. Nella vicinanza può voler dire anche a 1 km 2 km 5 km, a seconda del tipo di antenna che usi. Nel nostro caso specifico di ninux, nessuno ti chiede di fare niente, se te vai sul tetto, metti l'antenna e diventi parte della rete. C'è un manifesto di linux sul sito che dice pochi concetti molto elementari, e nel momento in cui entri nella rete e sei a tuo agio con quei concetti fai parte della rete. È chiaro che la rete in realtà non si tratta di una rete tecnologica. Si chiama rete, ma in realtà si tratta di rete comunitaria, in realtà si parla piuttosto di una comunità in rete. In realtà non è così facile e non te quanto sei smart da un punto di vista tecnologico... La maggior parte delle persone si interessano alla comunità e

scoprono che esiste in qualche modo, dopodiché vengono coinvolti e poi vengono aiutati negli aspetti più difficili e più tecnologici possono. . . non c'è un'iscrizione ma ci sono dinamiche sociali che fa sì che la gente interagisca una volta conosciuto Quali sono gli strumenti. . . ? Sul sito di ninux.org c'è lo strumento principe per fare questa attività che è quello che noi chiamiamo il “map server” server che è uno strumento fatto dai ragazzi di Roma che è quello che ti fa vedere la mappa della rete. Attraverso quella mappa che non solo del nodo della rete ma che può creare una serie di nodi potenziali della mappa. Ce ne sono. Un nodo potenziale è semplicemente un interesse espresso da una certa persona che va sul sito e dice io sto qui, abito qui e voglio creare un nodo. A quel punto lui viene segnato all'interno del map server e attraverso il map server può comunicare con gli altri nodi che sono già presenti. Quindi se lui pensa di vedere, perché sono già presenti vuole che non ci siano ostacoli tra le. Lui può contattare quello che secondo lui è più vicino e attraverso il map server può chiedere di entrare. Oltre a questo c'è un wiki che usiamo soprattutto per documentazione, principalmente e per documentazione tecnica ma anche manuali e cose sull'approccio politico e sociale e che applichiamo sulla mailing list. Abbiamo un forum, ma per motivi di discussioni interne che non usiamo quasi mai per mettersi d'accordo tra quelli che lo volevano e quelli che non lo volevano e questi sono gli strumenti che utilizziamo principalmente. Che cos'è una community? Allora la risposta più elementare è che sono quelle persone che accettano il manifesto così come è scritto di ninux, che è una cosa molto valida ed è uno anche dei motivi che certe volte rende complicato il portare avanti questi esperimenti. Ti rispondo in questo modo perché effettivamente è uno degli argomenti più in discussione, no? Per esempio come si fanno a prendere decisioni all'interno a ninux? Non è una cosa facile perché non è aiutato col fatto che una rete tecnologicamente, è una rete distribuita, quindi se te domani aggiungi un nodo, il nodo viene incluso nella rete e tutto funziona. se te domani togli un nodo, a meno che non sia un nodo molto importante che, su cui si basa tutta la

rete, però la rete si riconfigura per fare a meno di quel nodo lì. Siccome non c'è questa dipendenza tecnologica dall'aggiunta o dal cambiamento della rete non ci sono neanche delle responsabilità esplicite o dei modi espliciti di fare un tipo di governance della rete stessa e quindi queste comunità di ninux, finisce delle volte per perdersi un po' così all'impronta senza dare un'organizzazione vera e propria alla rete o alla comunità stessa e questa secondo me è anche un limite dell'approccio che abbiamo perché la risposta alla tua domanda è: sta nella comunità chi accetta i principi, ma Uno potrebbe dire sta nella comunità chi c'ha un nodo, ma non è neanche vero questo perché ci sono persone che per un motivo o un altro non possono avere un nodo e partecipano. Ad es lo studente che non è in casa propria oppure che è in una zona isolata riesce ad essere raggiunto, non ha effettivamente un nodo è uno però magari partecipa, discute e dà un suo contributo. Chi sono gli utenti? Non c'è un modo di connettersi alla rete linux senza essere parte del nodo. Qualcuno lo fa di mettere un access point con linux aperto che poi andare sulla rete. Qui a Firenze non penso che l'abbiamo fatto. A Roma ce l'ha qualcuno... A Roma, per es attraverso la rete linux te vai su internet, questo c'ha anche senso. Qui a Firenze non abbiamo un'uscita su internet, almeno, non garantiamo che ci sia, però spesso c'è, quindi è difficile che uno entri nella rete così, per caso. Ti posso dire che queste reti nascono e Firenze non fa eccezione soprattutto come un esperimento tra gente un po' hacker, nascono da un background di attivisti tecnologici che già più o meno in questo contesto. Anche questo è un po' un limite di questa cosa perché comunque noi vorremmo riuscire a espandere l'interesse verso altre persone che magari non sono esattamente tecnologiche ma che magari convivono però è difficile in che cosa vi distinguate dalle altre comunità? Ci distinguiamo perché le altre comunità principalmente vogliono esistere come uno spazio su internet. Chi fa una rete comunitaria può essere internet, vuole costruire una sua infrastruttura di comunicazione. QUESTA È L'AMBIZIONE DI CHI VUOLE FARE UNA RETE COMUNITARIA,. NON PUOI USARE un pezzo di internet

e tecnologicamente lo sono. Alcune di queste reti sono proprio dei pezzi di internet come esattamente come quelle di un network provider. Qual'è il vostro modello? Ce ne sono diversi. Quello a cui sicuramente più di successo è quello della rete gufi gufi.net ed è questa rete catalana che è molto grande. Essendo una rete così grande coinvolge 80000 persone l'ultima volta che ho parlato con qualcuno di loro mi dava questi numeri qua. C'ha tante anime dentro, quindi il modello con cui si sviluppano è il modello più avanzato con cui sicuramente per cui hanno fatto un ragionamento più profondo su quello che fanno e alla metodologia con cui lo fanno. Sono presenti a livello sociale, sono riconosciuti, hanno una fondazione. Per noi non abbiamo nemmeno un'associazione, non abbiamo una faccia pubblica amministrativa. Loro sono a un livello più avanzato, però non so se loro sono quelli a cui ci riferiamo di più, perché loro ad esempio sono molto... Poi ci sono quelli di Atene Awmn, per es. loro non hanno una connessione a internet permanente sono una rete con migliaia di nodi ma basata interamente sulle migliaia di persone che ci stanno dentro, quindi sui servizi la gente mette su per conto loro. È difficile paragonare una rete con quell'altra perché consolo devi andare lì e non è molto facile. che difficoltà avete incontrato..? Paradossalmente le difficoltà tecnologiche sono quelle minori. Facendo una cosa molto difficile, perché io queste cose le faccio per la ricerca, però quello è un aspetto che ti influenza di meno. Noi adesso abbiamo una rete di una ventina di nodi che potremmo raddoppiare. Non lo stiamo facendo perché dopo un po' un'infrastruttura grande è difficile da mantenere se non hai una comunità di persone attive che ci sta dietro. Sicuramente il passo più difficile è quello di trasformare la rete da un esperimento fatto da 10 link a una rete che invece ha una comunità dietro che la mantiene sotto tutti i punti di vista, non solo quello tecnologico. 10 link possono tenere in piedi dieci nodi senza problemi se ci sono altre trenta persone che li motivano. Se invece sono solo dieci click dopo avere fatto i loro nodi non ci fanno nulla e quindi la cosa perde di interesse. Se invece ci fai un grafico e tutta una serie di persone hanno idea di come si usa questa rete

poi noi. . . adesso siamo in questa fase qua, stiamo cercando di allargarci e soprattutto trovando quelle applicazioni che iniziamo a fare girare soprattutto per coinvolgere la gente da fuori Quale iter? Abbiamo iniziato due anni fa, nell'estate 2012, due anni e mezzo fa, in cui abbiamo conosciuto i ragazzi di linux a un campo che c'è a Pescara ogni quattro anni, un grande ritrovo di hacker e c'erano i ragazzi di ninux di Roma e ancora linux era una specie di . . . solo romano e io e un altro paio di persone abbiamo detto ma perché non proviamo iniziare anche a Firenze e da lì abbiamo cominciato a fare un po' di esperienza perché Linux era un po' difficile. . . Adesso di persone attive nella rete ci sono dai 5 ai dieci, a seconda delle occasioni. Adesso due o tre persone sono un po' sparite per motivi esterni, io per primo, perché c'ho una bambina. però per diversi motivi due o tre persone chiave sono sparite. perciò per quanto riguarda l'aspetto tecnologico è un pochino scemato. Abbiamo anche capito che non si può andare avanti solo con l'aspetto tecnologico e dovevamo coinvolgere altre persone. All'inizio eravamo tutti nerd poi piano piano abbiamo cercato di coinvolgere altre persone che venivano da contesti un po' diversi. Qualcuno è rimasto, qualcuno se ne è andato, però ancora c'è una componente di appassionati di tecnologia, dominante. Quale ruolo ha la rete? Quella del nodo è determinante, è lo scopo del progetto. La rete internet ha un'importanza enorme, perché noi siamo riusciti a mettere su questa nostra infrastruttura tutto in poco tempo perché quelli di Roma ci hanno insegnato come si faceva e questa cosa qui, cioè abbiamo usufruito della loro esperienza perché abbiamo comunicato con loro e se non ci fosse stata internet non saremmo andati da nessuna parte o comunque sarebbe stato tutto molto più difficile, poi attraverso. . . noi, utilizziamo principalmente software open source e che quindi è sviluppato comunitariamente e che quindi ha bisogno di accelerare internet e di utilizzare l'esperienza degli altri, quindi da questo punto di vista è stato determinante. Non ci sarebbe ninux, se non ci fosse internet che ruolo ha lo spazio. . . Allora all'inizio facevamo delle riunioni in maniera itinerante e a un certo

punto abbiamo deciso che avevamo bisogno di un posto fisico dove ritrovarci e questo non era soltanto, era, è proprio una necessità, nel senso che quando te metti le radici da qualche parte in quel posto dove abbiamo cominciato a mettere i nostri nodi e poi piano piano abbiamo cominciato a costruire la nostra presenza in quel posto lì, tutto quanto è diventato più facile Banalmente quando te devi dire a qualcuno che gli interessa, come faccia a partecipare te gli dici di venire lì. Mentre prima era tutto molto più complesso, ti iscrivevi a una mailing list poi tu decidevi un giorno e poi ti faremo sapere dove, quindi, da una parte logisticamente è più facile, dall'altra c'ha proprio un valore ehm che perché noi siamo radicati nel territorio in cui stiamo, no? Quindi noi siamo ospiti e partecipiamo a una serie di attività che vengono costruite in questo... Te sei di Firenze? Ok, quindi a Firenze c'è questo edificio EX Fila che è un edificio del Comune è piuttosto grande e viene fatto in gestione a un'associazione di associazioni, sostanzialmente, un consorzio di associazioni, tra cui anche l'ARCI. Noi abbiamo, a un certo punto dovendo scegliere di cercare un posto dove andare, abbiamo pensato che l'ARCI fosse un buon posto dove ci potevano dare dello spazio e siamo andati a parlare con l'ARCI dove ci hanno detto che c'era questo posto e che poteva andare bene al caso nostro, siamo andati lì, ci è piaciuto, ci hanno dato la stanzetta e poi a quel punto abbiamo cominciato a costruire la nostra presenza lì. Adesso facciamo una riunione, ma cerchiamo di collaborare con l'universo delle persone che stanno lì dentro. Ad es. abbiamo organizzato una serie di iniziative dentro a ex fila perché a quelli degli arci faceva piacere se noi animiamo un po' lo spazio. Noi abbiamo telefonato. Comunque ti stavo dicendo che adesso attraverso ARCI stiamo cercando di capire se riusciamo ad allargarci attraverso la nostra rete ad altri posti dove c'è l'ARCI, ad altre sedi dell'ARCI e la cosa che abbiamo provato a fare, abbiamo scritto un progettino che c'è stato finanziato. La cosa che vorremmo provare a fare è coinvolgere ARCI per cercare di usare la rete, quindi fare sì che loro diventino la nostra base per gli utenti. Quali risulta Quali i prossimi passi? Dobbiamo assolutamente trovare qualcuno

con cui collaborare per integrare la rete nelle attività quotidiane delle persone che stanno in città. Quando fai una rete con più di qualche centinaio di nodi cominci ad avere problemi tecnologici non è un nostro problema in questo mm. Tre azioni? Qualcosa è già stato fatto. Fino a qualche anno fa la rete come quella di ninux probabilmente aveva dei profili di illegalità, in Italia, che ad oggi sembrano non esserci più. Tra l'altro, spetta che, abbiamo scritto un libro all'università di Trento che si chiama reti di libertà in cui abbiamo io, Roberto caso e .. che sono due ... di Trento e poi un paio di ricercatori di sociologia dell'università di Bologna. se cerchi reti di libertà lo trovi, perché è in creative common, ti puoi fare un'idea di più dettagliata di questi vari aspetti, sia una ricerca antropologica fatta attraverso interviste fatte a persone che stanno dentro a Ninux, sia un'analisi dei profili legali che stanno dentro alla rete. Comunque per rispondere alla tua domanda, da una parte bisognerebbe evitare di metterci i bastoni tra le ruote perché fino a ieri appunto c'erano delle leggi veramente molto peculiari in Italia, riguardo al wireless che hanno fatto sì che da noi sia sviluppato molto meno che in altri paesi per cui potevano avere dei profili di illegalità. Oggi non ci sono ma sarebbe il caso che non ci fossero neanche in futuro, che non si sa mai. L'altra cosa è quella sempre da questo punto di vista di ehm, ci sono delle cose diciamo che, questioni tecniche che riguardano il rapporto tra noi e i service provider, per es, ora qui si va un po' nel dettaglio tecnico ma... ninux a Roma è attaccato a quello che si chiama exchange point, un centro... a cui sono attaccati tutti i service provider italiani. In quel punto lì te puoi fare delle connessioni con gli altri service provider così che tu possa passare attraverso le loro reti. Lo fanno perché ad es Telecom fa un accordo di trasporto gratuito con wind perché così si scambiano il traffico, gli utenti e ne traggono un vantaggio tutti e due piuttosto che non chiedere un pagamento, no? A noi questa cosa qui non ce la fanno fare, in particolare a linux penso che non gliela abbiamo neanche chiesto, però questo problema qua per di guifi non ce l'hanno, però loro sono una realtà grossa ma questo tipo di accordi non

lo possono fare accordi con gli altri provider, perché agli altri provider non interessa e quindi in realtà, trattare in modo diverso realtà associative rispetto a quelle con... è un problema per la crescita di queste reti che cosa consigliate di parlare, bé due consigli:

1. di parlare il più possibile con persone che già l'hanno fatto. Queste sono iniziative che spesso nascono da un ambiente un po' e c'hanno un po' la tendenza a costruirle la tua isoletta in realtà siccome tutte le persone che fanno queste cose sono disposte a condividere tutto quello che fanno se te sei un po' aperto e cerchi aiuto, le cose ti riescono molto meglio. La seconda cosa, al contrario, quando cerchi di coinvolgere qualcuno di fargli capire che non è solo una rete, non è solo uno strumento per nerd ma è una cosa che ha radici sociali forti, cioè c'ha uno spirito politico, almeno questa parola la usano un paio di volte, perché è vero, cioè le persone che costruiscono queste reti, le reti le costruiscono perché non gli piace come è gestita la rete internet, cioè non gli piace il fatto che tu possa essere disconnesso... , che tu possa essere spiato continuamente, che la rete internet per come è fatta in qualche modo si porti dietro il fatto che la maggior parte dei servizi per es. sono basati su cloud, sono centralizzati, cioè un monopolio di servizi, queste sono le motivazioni per cui la gente fa queste reti. E comunicare queste motivazioni è molto importante e molto più utile che non comunicare un semplice divertimento da click per fare uno strumentino informatico

1.3 My Neighbourhood

MY NEIGHBOURHOOD

INTERVISTA a Grazia Concilio in data 8/06/2015 ore 9

chi sei? Io sono Grazia Concilio, docente al Politecnico di Milano in pianificazione urbanistica e Da sempre lavoro su l'influenza, non solo l'influenza, ma anche le potenzialità delle tecnologie su questo dominio, in particolare sui processi che in qualche modo si... cioè, dei GIS non mi sono mai occupata, dei GIS che servono a descrivere cioè so cosa

sono ci so lavorare, però voglio dire, non. . . ho sempre lavorato sul ruolo delle tecnologie e sui processi soprattutto che coinvolgono grandi e fluide organizzazioni nell'ambito della pianificazione. I sistemi di supporto alla decisione, della rete, che so, idrica, no. Cosa fa? Allora My neighbourhood ha lo scopo di, questo è il flyer della piattaforma e questo è il flyer del progetto. My neighbourhood nasce alla fine del progetto europeo Periferia che è un progetto che diciamo esplorava la rilevanza dei luoghi e delle esperienze situate in luoghi specifici in particolare nelle piazze, nelle strade , nei campus, in luoghi specifici della città sulla creazione o sulla spinta a . . . La chiusura di My neighbourhood e insomma un po' questa idea che le città smart debbano essere human perché non servono soluzioni, cioè non serve l'innovazione tecnologica così, ma . . . driven, a partire dalle persone, dalle soluzioni di cui le persone si riescono ad appropriare facilmente nasce My neighbourhood che ha anche piena consapevolezza del fatto che l'era delle social network per comunità virtuali non finirà però sta facendo nascere queste nuove realtà, cioè del fatto che le comunità scoprono che questi social network sono anche degli ottimi strumenti per risituare la vita sociale. Quindi questa consapevolezza, tanta consapevolezza in urbanistica che la scala di quartiere diciamo sia quella dove forse in cui lo scatto della città ci può essere etc, è nato My neighbourhood. My neighbourhood da due focus: quello dei servizi situati, codisegnati con le comunità e l'altro è la piattaforma. Le due cose nascono più o meno parallele e integrate e si integrano poi a un certo punto nel progetto. My neighbourhood sta per finire, finisce alla fine di questo mese. Ehm, diciamo la piattaforma, pone in qualche modo dare una risposta specifica a questa tendenza, la tendenza di usare i social network, per, diciamo, attivare, rendere no(?)visibili e utilizzabili le risorse di prossimità, le risorse situate delle comunità queste energie che sono localizzate. come funziona? La piattaforma è totalmente aperta è necessario registrarsi, è necessario registrarsi sulla piattaforma e aderire al quartiere che ti interessa senza questo sia necessariamente una verifica di, come del passaporto, di residenza e

dentro al quartiere puoi scegliere la comunità con cui interagire una due tre, tutte quelle che vuoi. L'idea è un po' che, diciamo, il sistema è un po' gerarchico, c'hai il quartiere, all'interno del quartiere e delle comunità, le comunità hanno varia natura e possono essere comunità di interesse, comunità di luoghi, comunità di pratiche, sono insomma in alcuni casi corrispondono a questi che noi chiamiamo i servizi che sono comunità di interesse, più che altro. esiste un profilo personale...? I dati sono minimi, ci si può iscrivere attraverso Facebook, twitter, non è proprio, sono minimi. Il profilo si arricchisce dentro a una piattaforma. La piattaforma che ha integrato strategie di gamification per diciamo l'engagement degli utenti, quindi ci sono una serie di obiettivi di, il fatto di pubblicare eventi, il fatto di commentare, il fatto di essere attivo dentro la propria comunità e quanto più uno interagisce dentro queste funzioni qui tanto più guadagna punti e fa guadagnare punti alla propria comunità e al proprio quartiere, c'è, diciamo questa specie di competizione, ma è qualcosa di molto soft, ma questo profilo qui cioè quello che tu costruisci attraverso la tua attività nella piattaforma è visibile solo a te stesso. Quindi di te si vede la foto se la metti come ti chiami, se hai messo un nome serio, se, insomma più o meno, puoi ricevere delle mail, perché il sistema concede l'invio delle mail. C'è una bacheca, un forum, delle chat, si chiama news. Il nome quartiere associato alla parola news, dove convergono. Tutte diciamo le più importanti attività pubbliche, sia a livello di comunità che di quartiere quindi il blog, fondamentale e il lancio degli eventi sia che questi avvengano dentro la comunità, sia che questi avvengano dentro al quartiere che cos'è una community? Un po' il lavoro, il progetto ha seguito una doppia strada. Una strada è stata quella di creare delle community perché abbiamo disegnato questi servizi situati contestuali etc. Non dico che è stato top down, l'approccio, però era intenzionale, sicuramente, poi tutto codisegnato etc. L'altro è stato quello, in qualche modo, di attrarre catturare fiorire dentro My neighbourhood quei boccioli di innovazione e di comunità che in qualche modo riconoscevamo o si stavano creando dentro

ai contesti in cui abbiamo operato e che sono quattro e sono Milano, Quarto Oggiaro, per Milano, un piccolo quartiere in via Olmi, . . . In Danimarca, un quartiere di Birmingham molto pieno di immigrati, e un quartiere di Lisbona che si chiama. . . , Lisbona ci siamo dovuti spostare per questioni politiche. Si chiama Marvilla, il quartiere di Lisbona. Sono quattro contesti, molto molto diversi. Aalborg, un buco di città, sto quartiere che poco ci manca corrisponda alla città, invece ambiti molto specifici, perché si tratta di città molto più grandi, molto più diversificate. . . piccola. Ehm sono comunità di ogni genere. Sono gruppi di cittadini che vanno in bicicletta a Birmingham, piuttosto che, siccome si tratta di quartieri con grande presenza di donne, insomma culture molto diverse che non circolano per strada da sole, quindi servono a creare un piccolo team di donne che possano uscire per strada insieme. E sempre a Birmingham la questione bici è legata al fatto che le donne che vengono da fuori non sanno andare in bici, normalmente. Quindi si crea diciamo questo gruppo per insegnare a queste donne a rendersi autonome anche ad andare in bicicletta. Per Marvilla c'è una cosa, un piccolo, una piccola comunità che rilancia, ehm, le cose che fanno dentro il quartiere, le piccole attività artigianali piuttosto che i dolci tipici loro, insomma perché questo è un quartiere molto problematico, molto problematico. L'altro è una specie di banca del tempo, per cui le persone si dedicano, tipo io ti posso imbiancare la casa. Poi che c'abbiamo? Aalborg, Aalborg qui i servizi erano molto particolari perché noi abbiamo iniziato a lavorare con un ufficio del comune di Aalborg che è quello dei servizi assistenziali, quindi abbiamo cominciato a lavorare con un gruppo di persone affette da gravi deficit mentali, proprio problemi neurologici grafiche vivono in strutture dedicate e nonostante abbiano tutti i servizi pubblici pensati per loro e anche significative azioni di volontariato, sono un po' costretti a stare sempre là. Loro hanno bisogno di costruire una maggiore autonomia di movimento, allora il servizio voleva un po' diciamo fare in modo che se un cittadino va al cinema potrebbe portarsi un ammalato con se, però devo dire che non è stato facile. Mentre l'esigenza è forte

tecnicamente è molto difficile realizzarlo perché questi, queste persone hanno bisogno di assistenza molto specifiche professionali quasi, quindi questo matching fra persone che vanno al cinema, qualunque, non è andato molto avanti, invece gli altri quattro che ho raccontato è stato molto utile, cioè vanno molto bene gli altri quattro che ti ho raccontato. Su Milano due servizi, che hanno, siccome avevamo molti ragazzi dentro la loro idea è stata quella di portare le scuole di Milano, del quartiere nel quartiere, soprattutto due grandi scuole professionali che raccolgono molta, hanno un bacino di utenza molto ampio del quartiere però hanno una relazione ridottissima con il contesto. E quindi in un caso, per la scuola alberghiera praticamente tutti i giorni preparano i pasti per.. etc, abbiamo fatto in modo che questa cosa è stata matchata con l'esistenza degli anziani che non sono un numero significativo, ma hanno grandi solitudini e grandi problemi economici, anche perché le pensioni sono ridotte all'osso, insomma Quarto Oggiaro è Quarto Oggiaro possano andare a fruire di questo pasto a scuola a prezzi ridottissimi ma pasti di grandissimi qualità e serviti con grande attenzione e questo è stato cioè abbiamo più di 140 iscritti, sì. L'ufficio di, l'assessorato alla socialità del Comune ha fatto i salti di gioia, quindi ha fatto in modo di fare convogliare tante persone insomma che per una volta nella vita o per due o per tre che veramente si stanno ripetendo queste cose, possano per 8 euro accedere ad un pasto che è veramente particolare, e si stanno divertendo, sono felici e hanno festeggiato le nozze d'argento, in questo posto, con gli studenti che se li coccolano, è tutto molto bello. L'altro invece porta la scuola di agraria nella città, abbiamo creato un flusso dalla scuola e dall'esterno alla scuola che si sta prendendo cura di alcuni spazi pubblici della città. L'idea è quella che un po' piano piano i cittadini che hanno voglia di prendersi cura di un'aiuola possano chiedere aiuto ai ragazzi della scuola che li aiutino a capire cosa c'è da fare, a fornirsi degli strumenti giusti, insomma un po' così. hanno fatto due interventi grossi, uno la scuola elementare di via vallagarina, nel giardino gli hanno creato un piccolo orto con dei giochi e intanto sulle aiuole molto

grandi di via de Roberto, una piccola strada pedonale di Quarto Oggiaro. Quindi c'è un po' di tutto all'interno di questa comunità. Poi ce ne sono altre che sono sorte da se... dei servizi situati, poi ne sono nate altre. gli utenti... Si abbiamo qualche numero. Gli utenti stanno crescendo e la situazione è molto tipica delle social network. Diciamo che sui quartieri più attivi, su 200 iscritti i reali produttori di contenuti sono 20/30, gli altri sono utenti passivi. Questo è proprio standard diciamo delle situazioni... cioè ci sono i leader e quelli che non lo sono Quali sono i contenuti e cosa cercano maggiormente. Ma anche al di fuori dei quartieri nostri pilota del progetto, le situazioni sono molto varie. In alcuni casi sono, cioè c'è stato qualcuno che ha fatto partire il quartiere e ci si ferma a questo livello geografico, un po' ampio, un po' così. In altri casi le comunità dentro My neighbourhood, possono essere sia chiuse che pubbliche. In alcuni casi, chiuse perché le crei tu. In alcuni casi, per es. una loro quartiere di Firenze, forse c'era dove sei stata tu, era un caso isolato strano, piccolo, forse poco più di un condominio e hanno creato il quartiere col loro nome e l'hanno fatto per diventare una comunità chiusa e apparentemente non vivono quasi in questa comunità chiusa. Dipende molto da, non è le murate, si chiama statuto... Adesso mi ha scritto una persona dell'ente provinciale del Lazio che ha detto che vuole usare la piattaforma per diciamo stare dietro a tutte le piccole comunità che loro in qualche modo coordinano e sono, non proprio assistenza ma quasi. E a metà tra l'assistenza sociale e la ASL e non ho capito cosa sia, quindi molto diversificate. E questo è proprio atipico e non è neanche un quartiere, però le funzionalità ci sono e sono risultate molto interessanti per questo tipo di, niente adesso stiamo cercando di capire se ha senso. in che cosa vi distinguete... Per gli obiettivi, non tanto da altre piattaforme, secondo me se penso a vicini di casa, che è un'altra piattaforma italiana, piuttosto che so, street life. No social street usa Facebook. Street life che è inglese, c'ha tantissimi utenti. A parte Nextdoor, quello americano di cui ho visto le demo grandi differenze non ce ne sono. Lo spirito è quello di non chiudere, cioè

siamo partiti per definizione più aperti. Non abbiamo mai avuto dubbi sulla necessità di... per fini di privacy su questo servizio di Aalborg perché là i deficit di cui ti ho parlato, è stato delicato gestire i dati sulla privacy in un luogo aperto e poi abbiamo trovato che in realtà alcune comunità i fatti loro non li vogliono fare sape'. Però è una scelta loro, non è obbligata. L'istituzione c'è se lo ritiene opportuno. Cioè a differenza di Nextdoor che è istituzionale, proprio la verifica della residenza. L'istituzione se vuole entra, in alcuni casi è entrata, la scuola si è iscritta. Quindi c'è la governance di queste città si costruisce attraverso i rapporti al di fuori della piattaforma. Se il Comune ci vuole entrare se la zona tre ci vuole entrare ci entra. È molto fluida la situazione. Aaah che cosa ci differenziamo, non lo so. Queste sono le cose più importanti direi. E poi forse, però questo non è necessariamente un lato positivo noi soffriamo di eccesso di funzionalità. C'è troppa roba, c'è troppe cose a disposizione degli utenti, ogni tanto gli utenti si perdono. Di fatto è ancora un prototipo, funziona, funziona bene, la gente sta arrivando, ci mancherebbe però se devo dire cosa penso, c'è troppa, troppa roba, se riuscissimo a snellirlo. L'altra cosa che forse ci distingue un po' è che la piattaforma è stata pensata per consentire alle comunità che non hanno grandi skill tecnologici di accrocchiare servizi o dinamiche simili a quelli di servizi che esistono già, tipo groupon, partecipatore budgeting, cioè lì con quelle robe che c'hai, qualcosina la puoi fare, più semplice, però. C'è poca formalizzazione nelle cose, questo sì Modello a cui si ? Cioè modello de che? Geografico militare, modello in che senso? Non lo so se c'era qualcosa, dare un ambiente che potesse ospitare le dinamiche che abbiamo osservato. Se c'è stato un modello a cui ci siamo ispirate devo dire Boh. Quando l'abbiamo lanciato, dicevamo il Facebook per i quartieri, però ha molto poco di fb. Non è stato il modello tecnologico che ci ha ispirato, è stata questa osservazione. Poi tra l'altro abbiamo contattato parecchie social street per capire se in qualche modo potevano trovare utile... abbiamo capito che la scelta tecnologica delle social street è un pezzo dell'identità. Anche se trovano

scomodissimo fb nell'80% dei casi perché fb ha questa questione della cronologia. Cose importanti possono rimanere chiuse là dentro, mentre, voglio dire, già solo se uno pensa all'evento delle social street. È tutto combinato e loro non si spostano da facebook di cui abbiamo osservato cose altre. Una cosa è come è nata la sovrastruttura e altra è quello che sta succedendo. Moltissime social street nascono per una questione di moda e sono nate, perché ce le siamo un po' studiate quando siamo andati a intervistare i nostri amici, e sono nate anche per volontà di alcune persone dentro a contesti particolari di assumere una leadership per provare a fare delle cose che portassero anche un significato economico nella loro vita, quindi se tu gli dici, ma dai, ma perché, se tu pensi che sia utile, perché non provi a sportati, loro ti dicono non posso perdere, non mi posso permettere il lusso di perdere qualcuno, cioè! La situazione è un po' aberrato, sì. che difficoltà? Questa è una di quelle, l'affezione da alcune soluzioni tecnologiche, ma questo è tipico di quando si introduce una nuova tecnologia. Nel contesti più difficili, abbiamo affrontato due quartieri molto difficili, quello del Portogallo e questo qua di Milano. In Portogallo dove hanno dovuto proprio creare la realtà, cioè sono dovuti entrare a piede teso in questo contesto dove non c'era... niente! Sono gente che condivide la stessa area della città, ma nessuna collettività, cioè senza relazioni. Quindi sono proprio dovuti partire da zero e a flashmobe, attività anche poco relazionate al progetto per far sentire una volontà e poi piano piano hanno preso piede le cose, ma molto complicato quando non c'è un contesto dove non c'è una rete, neanche una piccola ragnatela di, devi proprio inventati, cioè te la devi proprio inventare, no? Era solo geografico, diciamo, l'ambito. A Quarto Oggiaro il problema è stato esattamente l'opposto. Il quartiere è molto difficile ma la vitalità associazionistica è potentissima con , con due situazione, adesso Q O la conosco meglio tra i quattro piloti. Uno è il fatto che le associazioni sono molto in competizione tra loro, sono tantissime tre persone, due persone, alcune più forti, con grandi relazioni con l'istituzione comunale, quindi diciamo con grande piede a terra molto importante,

offrono servizi molto seri etc, altre più piccole, però con da un lato una grande voglia di non fare entrare nessun altro dentro questo gioco e dall'altra con una situazione di noia. Quarto Oggiaro è un quartiere complicato di Milano e le cose che vengono pensate per Quarto Oggiaro sono troppe e spesso vengono da fuori e quindi loro non ne possono più, quindi lì sono in serissime difficoltà. Non voglia di collaborare, ma qui noi queste cose già le facciamo qua, cosa volete voi. Una situazione molto difficile, fino al punto che io adesso te la racconto così. Noi abbiamo avuto un altro finanziamento che io avevo pensato potesse aver senso diciamo, senza citare Quarto Oggiaro, dopo tutta sta fatica, il Comune, ma non proprio il Comune, però una persona del Comune, però Fra, pensiamoci, cioè. La fatica è stata enorme, sono proprio resistenti, cioè paradossalmente è isolata perché è chiusa, non perché, non so se è chiaro, cioè non è che come dire, messa in periferia dalla città. C'è tanta voglia di fare qualcosa a Quarto Oggiaro, sono loro che si chiudono dentro. Un po' strana la situazione, però voglio dire, credo che questo non è il progetto in se, questo è tipico anche se fossimo andati a fa', non so, pitturazione di muri fuori, sarebbe stato lo stesso tipo di problema, sono proprio contesti particolari. Iter? Noi, dunque, quand'è che abbiamo iniziato, Emma? Gennaio 2013? E l'abbiamo scritto probabilmente nel 2011, perché siccome stavamo chiudendo periferia abbiamo, adesso non mi ricordo perché avrebbe dovuto iniziare a novembre 2012 e poi abbiamo ottenuto, siccome stavamo chiudendo altri progetti, non mi ricordo. Avevamo deciso gennaio 2013, quindi un annetto da quando il progetto l'abbiamo scritto a quando lo abbiamo iniziato, più o meno. e sta chiudendo adesso, un progetto di trenta mesi e la piattaforma, resta assolutamente accessibile, per ora non richiede alcun pagamento da parte di nessuno. Ovviamente ci siamo fatti un'idea di quale potrebbe essere il modello di business legato, la scommessa, con la commissione è quella diciamo di tenerla gratuita per le amministrazioni che volessero usarla come piattaforma di dialogo con le loro città. Adesso il review-meeting è anticipato di 15 giorni sul progetto. Siamo molto sereni, la

commissione ci ha fatto saltare review-meeting intermedio, previsto da contratto. Ci sono richieste, ogni nazione pilota, perché la piattaforma è in quattro lingue, quindi perché abbiamo pensato che tenerlo in inglese non ci avrebbe concesso niente, già tenerlo così. Se poi avessimo pensato di tenerlo in inglese, adesso è disponibile in quattro lingue ma alcuni strumenti comunicativi come questo sono stati tradotti in cinque lingue, perché nella comunità di Aalborg, il contesto di Aalborg è caratterizzato da una comunità arabiche se parlano in danese, non pensiamo al momento di tradurre la piattaforma, cioè tutta l'interfaccia, ma almeno tutta la documentazione è stata tutta tradotta anche in arabo. Ovvio che se dovesse esplodere in senso lato abbiamo anche la croce rossa da interessata anche a fare un operazione come quella che ti ho descritto di questo ente provinciale. Si sono aperte anche prospettive che sono diverse anche da quelle tipicamente urbane ma più prospettiva sulla quale eravamo prepotentemente localizzati. Cioè per come è organizzata la piattaforma sembra potere interessare anche contesti istituzionali organizzativi, non necessariamente urbani che stanno osservando la situazione con molto interesse come è nato il team? Guarda una fetta di partner è nato dal questo progetto. Questo progetto è molto figlio di quest'altro. Questa diciamo è una guidelines conclusiva dell'altro progetto. Un pezzo di partenariato è ancora di questo progetto qua. Noi ci siamo, poi c'è dentro chi più? Forse solo noi e Periferia. Vabbè alcuni sono gli stessi partner di periferia. Altri le aveva aggregati, ma è tipico, cioè. Vabbè, insomma, la piattaforma di periferia è stata fatta dagli stessi che sarebbe DNRI, però inizialmente è stata sub contratto dentro periferia, e quindi non compare nel partenariato, mentre invece qui era partner. Ehm ,facile, cioè, Aalborg l'abbiamo chiamata dentro perché cioè avevamo i soggetti dell'università. I paternalisti sono sempre un po' cos' perché si formano, perché hai un'idea nella tua cerchia di conoscenze in europa i soggetti che meglio rispondono al concept che hai, no'. E quindi Birmingham, cioè posso giustificare ogni parte del dissenso. Che ruolo ha allora la rete nel vostro progetto? Il web, internet, nel

nostro progetto, cioè, allora per cibo vicino che è questo nostro progetto di ristorazione per anziani e solitari non troppo. Perché gli anziani non solo sono soli a Quarto Oggiaro, ma sono anche molto anziani. Loro si stancano tanto anche ad andare a fare la spesa. Il commercio di vicinato, quello piccolo è morto, per colpa di un grande centro commerciale che sta aperto e poi perché la crisi ha fatto sì che questa gente non potesse poi permettere più il lusso di pagare gli affitti degli spazi al piano terra che sono di proprietà pubblica e quindi questo è veramente un disastro che è costretta a tenere gli affitti ai minimi di mercato perché la gente dava le cose agli amici suoi, sempre le solite cose all'italiana. I negozi di piccolo taglio sono totalmente morti a Quarto Oggiaro, quindi questi piccoli cecchini devono fare un viaggio per arrivare alla coop e per loro è veramente molto complicato prepararsi da mangiare, invece così prendono l'autobus e se ne vanno lì, dove c'è una bella atmosfera, i ragazzi tutti felici. Loro non fanno registrazioni, non ci riescono proprio. Abbiamo conosciuto un signore di un centro anziani: "mia figlia mi ha regalato il telefono smart per farmi imparare ad usare questa cosa", ma lui non ce la fa ancora, a stento riesce a mandare gli sms. Abbiamo dovuto creare per questo servizio a quarto oggiaro, un touch point che prende le registrazioni. abbiamo dovuto fare un terminal dove loro si iscrivono così e consegnano questo a una persona che fa, su 130 utenti, 100 sono iscritti così. Non ce la fanno, quindi abbiamo dovuto avvicinare, cioè il touch point ha dovuto coprire il gap del digital divide. L'altro lato no, questa cosa in altri casi no. Per esempio esiste a Birmingham, non sanno andare in bicicletta non possono uscire da sole ma sono attivissime le donne che quasi tutti servizi sono pensati per le donne perché lì è una realtà culturale che le isola molto, no? Sono attivissime con i cellulari, non hanno proprio avuto problemi, quindi anche lì cioè, il touch point per il servizio di women on the wheels, queste donne sulle ruote, quindi il servizio è tutto in digitale, nel caso loro, quindi viva la rete, qui abbiamo dovuto spostare tutto verso modalità poco digitali. Dipende molto dai contesti, c'è poco da fare. L'altro servizio è un servizio tutto

nello spazio, organizzato nello spazio. La situazione è a dir poco fantastica. I ragazzi sono andati a fare questi lavori in questa strada, lì quasi non ce n'è vita on line, è quasi tutta vita offline. I ragazzi vanno e le signore e tutti i residenti, il parroco, c'è pure una chiesa lì, sono tutti talmente felici che li fanno mangiare, chi gli offre da bere, chi gli sta appresso e li aiuta a zappettare, cioè proprio. Lì è quasi tutto situato. quali risultati e quali prossimi passi. Il progetto si chiude (ride). I risultati sono molto positivi. Abbiamo moltissime richieste di aperture di nuovi quartieri. Non lo so se esploderà come fb, però devo dire che per un progetto europeo genere simuli la presenza degli utenti sopra questi. Abbiamo ottenuto dei risultati che non sono tipici di un progetto europeo, quindi siamo contenti. Gli esiti sono buoni, sono in linea con le social network tradizionali, cioè con le sn più attuali, quindi con il 15/20 % di attività. Questa la Stima delle comunità. Quindi sappiamo questo. Io non lo so, credo che abbiamo pagato lo scotto di averci messo troppa roba dentro. Non lo so se ce la facciamo a farlo decollare. La prospettiva in questo momento è già ci stiamo muovendo in questo momento ed è quella di ottenere un piccolo finanziamento per fare la App, perché adesso si adegua al formato smartphone tablet, però non è... Questa è una cosa che faremo subito e probabilmente nel fare la App la piattaforma verrà semplificata, verranno un po' asciugate le funzioni. Questa è una cosa importante. Detto questo prospettive? Vediamo come va, lasciamola camminare un po' da sola. Non è che siamo stati proprio indifferenti per un paio d'anni. Ci siamo promessi di andare avanti e spingere ancora un po'. Vediamo come va. Adesso io lo porto dentro a un altro progetto, c'è chi sta facendo lo stesso. Abbiamo scritto nuove proposte. Insomma, vediamo, non so. Per ora le cose che potevano succedere, stanno succedendo, vediamo. tre azioni delle istituzioni. Se penso ai nostri casi. piche azioni ti posso raccontare qualcosa delle policy recommandation che abbiamo perché. Azioni le municipalità ne mettono in campo tante, però ogni tanto si perdono nelle soluzioni che hanno scelto, invece secondo me dovrebbero perdersi nelle azioni scelte dai cittadini,

queste secondo me è una delle modalità che nelle policy recommendation c'è, cioè non innamorarsi delle soluzioni che compri, tutto al contrario, acquisire le soluzioni che i cittadini ti stanno scegliendo. e ma starci dentro. Alcuni comuni sono convinti che basta aprire la pag fb e va bene così, no! Al contrario dovrebbero entrare nelle pagine fb delle pagine che ci sono poi va bene pure fb Cioioè non è solo la nostra piattaforma. I comuni sono un po' referenziali. Questo su Milano è una grande verità. "Quanto siamo bravi noi, non c'è nessuno!" Questo è un cavolo di guaio di questa città. L'intervista con Lucia è stata molto "Sai Grazia, Milano è già molto attiva". All'assessore ho detto "ma per piacere". Ehm, ci sta. Che dire, altre cose sono quelle che secondo me, gli investimenti non dovrebbero mai essere in ragione di acquisti. La piattaforma My N , io penso che gli investimenti dovrebbero essere molto molto più orientati a fare edificare queste situazioni e non sono sicuramente technology driver, quindi facilitare, curare, far fiorire, quindi proprio prendersi cura di queste situazioni e lasciare che camminino, ma questo è evidente, specie se hanno bisogno di una determinazione folle alla prospettiva del bene collettivo e del bene pubblico, che non sempre è vero. Devono imparare capire quali sono quelle cose che era fare fiorire, non so o da fare nascere, perché ce n'è bisogno. L'idea è quella che non si devono innamorare di soluzioni, devono invece costruire condizioni di opportunità. Queste ovviamente non sono azioni, sono proprio prospettive che si devono dare. Se non lo capiscono, cioè, guarda non ne posso più. Piuttosto come dice un nostro collega di un'università europea "facciamole morì" cosa consigiate a chi volesse? Se io dovessi. Vabbè questo nasce sotto digit project. Come tutti i progetti europei, i progetti si scrivono sempre in condizioni di tempo limitato quindi poi non riesci realmente a mettere in piedi le cose che pensi siano realmente necessarie perché pensi il dialogo con i partner. Tu hai un'idea iniziale, am non è che poi riesci a farla digerire sempre tutti. Io penso che la strada non sia quella di proporre nuove piattaforme. La strada sia quella di capire come fare interagire meglio quelle che esistono come sviluppare al meglio. Adesso chissà MYN

che diventa, io non ci credo tanto, cioè io penso che le cose debbano nascere piano piano. Anche fb è nata come una cosa piccola piccola, cioè fb consentiva alle persone di iscriversi e stabilire un link bidirezionale poi questi link bidirezionali piano piano diventavano reti e questo era solamente. Tu adesso puoi fare i gruppi chiusi, gli eventi e tante cose muoiono e nascono, ma prima non era nato così. Scontando me quando parliamo di questo tipo di approccio, parliamo di innovazione frugale. Cioè lascia che le cose si montino da se, mai fare investimenti irreversibili, miliardi di euro su... vabbè. Cioè il senso secondo me è questo: se vuoi intraprendere questa strada vacci piano con cose piccole che dentro alcuni contesti hanno una prospettiva di essere molto utili, quindi partendo dal basso, ma anche dall'alto. Noi questa è una cosa che abbiamo costruito dentro periferia. Il solo dal basso non esiste. E sempre, cioè in alcuni contesti è un po' cos', in altri è un po' meno così, cioè se penso a Marvillà, dal basso non sarebbe nato nulla, fare entrare artisti di strada, che hanno dipinto i muri, che hanno portato lì molta energia. E stat una decisione... questa cosa del solo dal basso, riguarda solo le rivoluzioni. Qualche volta le devi raccogliere le piccole rivoluzioni, però io credo nel ruolo delle istituzioni, moltissimo, perciò il top down ci deve essere commisurata a quello che c'è. Possono esserci equilibri che possono essere sbilanciati o da una parte o dall'altra, ma le due figure ci devono essere. Sono per una mente completa su questa cosa.

Allegati

Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
A casa hai un collegamento wifi a internet?	no collegamento wifi a casa	Count	6	0	3	9
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	29%	0%	6%	9%
	si collegamento wifi casa	Count	15	26	51	92
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	71%	100%	94%	91%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Conosci la proposta?	non conosco la proposta	Count	16	1	48	65
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	76%	4%	89%	64%
	conosco la proposta	Count	5	25	6	36
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	24%	96%	11%	36%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Il progetto "Innevicata14" ha aumentato il numero di volte con cui la frequentate?	nevicata14 aumentato volte in piazza castello	Count	0	13	1	14
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	0%	50%	2%	14%
	no nevicata14 aumentato volte in piazza castello	Count	21	13	53	87
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	50%	98%	86%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Un sistema per scrivere e sottoscrivere petizioni, cioè un sistema di raccolta autenticazione firme	sistema sottoscrizione petizioni	Count	8	17	42	67
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	38%	65%	78%	66%
	no sistema sottoscrizione petizioni	Count	13	9	12	34
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	62%	35%	22%	34%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%

			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Un sistema per scambiarsi piccoli servizi, consulenze e lavoretti domestici gratuitamente (banca del tempo)	sistema scambio servizi	Count	10	21	49	80
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	48%	81%	91%	79%
	no sistema scambio servizi	Count	11	5	5	21
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	52%	19%	9%	21%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
prendere decisioni che rappresentino il volere della maggioranza degli abitanti del quartiere.	prendere decisioni a maggioranza	Count	4	17	43	64
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	19%	65%	80%	63%
	no prendere decisioni a maggioranza	Count	17	9	11	37
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	81%	35%	20%	37%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%

Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Sento di appartenere al quartiere in cui vivo	senso di appartenenza al quartiere	Count	5	12	41	58
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	24%	46%	76%	57%
	no senso di appartenenza al quartiere	Count	16	14	13	43
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	76%	54%	24%	43%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Quanto ritieni importante l'utilizzo dello spazio pubblico per attività e percorsi indicati nella precedente domanda?	importante utilizzo spazio pubblico	Count	10	26	24	60
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	48%	100%	44%	59%
	no importante utilizzo spazio pubblico	Count	11	0	30	41
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	52%	0%	56%	41%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Fai parte di un gruppo su Facebook dedicato alla vita del tuo quartiere, tipo "social street"?	no gruppo FB su vita del quartiere	Count	20	17	38	75
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	95%	65%	70%	74%
	gruppo FB su vita del quartiere	Count	1	9	16	26
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	5%	35%	30%	26%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%
Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Un sistema di scrittura collaborativo, per scrivere ad esempio, un regolamento d'uso dello spazio pubblico	sistema di scrittura collaborativa	Count	4	20	47	71
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	19%	77%	87%	70%
	no sistema di scrittura collaborativa	Count	17	6	7	30
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	81%	23%	13%	30%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%

Crosstab					
			rispetto ad atteggiamenti e		
			1	2	3
			Total		
organizzare e partecipare ad attività comuni	organizzare e partecipare ad attività comuni	Count	6	23	51
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	29%	88%	94%
	no organizzare e partecipare ad attività comuni	Count	15	3	3
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	71%	12%	6%
Total			Count	21	26
			% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%

Crosstab					
			rispetto ad atteggiamenti e		
			1	2	3
			Total		
scambiarsi opinioni e affrontare questioni di interesse comune	scambiarsi opinioni e affrontare questioni comuni	Count	10	23	52
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	48%	88%	96%
	no scambiarsi opinioni e affrontare questioni comuni	Count	11	3	2
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	52%	12%	4%
Total			Count	21	26
			% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%

Crosstab					rispetto ad atteggiamenti e			
					1	2	3	Total
Questo quartiere mi offre l'opportunità di fare molte cose	molte opportunità offerte dal quartiere	Count			8	11	38	57
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			38%	42%	70%	56%
	no opportunità offerte dal quartiere	Count			13	15	16	44
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			62%	58%	30%	44%
Total		Count			21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			100%	100%	100%	100%
Crosstab					rispetto ad atteggiamenti e			
					1	2	3	Total
Il progetto "nevicata14" ha cambiato il modo in cui usi piazza castello?	nevicata14 cambiato uso piazza Castello	Count			1	21	0	22
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			5%	81%	0%	22%
	no nevicata14 cambiato uso piazza Castello	Count			20	5	54	79
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			95%	19%	100%	78%
Total		Count			21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			100%	100%	100%	100%
Crosstab					rispetto ad atteggiamenti e			
					1	2	3	Total
Un forum in cui chiedere pareri ai vicini e discutere con loro di vari argomenti	forum per chiedere pareri ai vicini	Count			6	19	45	70
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			29%	73%	83%	69%
	no forum per chiedere pareri ai vicini	Count			15	7	9	31
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			71%	27%	17%	31%
Total		Count			21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			100%	100%	100%	100%
Crosstab					rispetto ad atteggiamenti e			
					1	2	3	Total
Un sistema di condivisione, votazione e discussione di proposte e idee per il miglioramento del proprio quartiere	sistema condivisione, votazione, discussione proposte	Count			9	25	54	88
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			43%	96%	100%	87%
	no sistema condivisione, votazione, discussione proposte	Count			12	1	0	13
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			57%	4%	0%	13%
Total		Count			21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni			1,0	1,0	1,0	1,0

Allegati

Crosstab							
			rispetto ad atteggiamenti e				
			1	2	3	Total	
risolvere problemi ricorrenti sfruttando la competenza di chi è esperto di una certa materia	risolvere problemi condividendo la competenza	Count	9	22	50	81	
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	43%	85%	93%	80%	
	no risolvere problemi condividendo la competenza	Count	12	4	4	20	
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	57%	15%	7%	20%	
Total			Count	21	26	54	101
			% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	1,0	1,0	1,0	1,0
Crosstab							
			rispetto ad atteggiamenti e				
			1	2	3	Total	
sentirsi parte della stessa "comunità", in cui si vive al meglio "una cosa" comune	sentirsi parte della stessa comunità	Count	4	24	51	79	
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	19%	92%	94%	78%	
	no sentirsi parte della stessa comunità	Count	17	2	3	22	
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	81%	8%	6%	22%	
Total			Count	21	26	54	101
			% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%

Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			Total
			1	2	3	
Da quanti anni abiti nel tuo quartiere?	meno di un anno	Count	2	2	2	6
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	10%	8%	4%	6%
	tra 1 e 3 anni	Count	4	8	8	20
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	19%	31%	15%	20%
	tra 4 e 10 anni	Count	4	3	19	26
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	19%	12%	35%	26%
	tra 11 e 20 anni	Count	1	2	16	19
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	5%	8%	30%	19%
	più di 20 anni	Count	10	11	9	30
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	48%	42%	17%	30%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%

Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e opinioni			
			1	2	3	Total
Dove fai la spesa?	nel mio quartiere	Count	12	23	41	76
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	57%	88%	76%	75%
	nei grandi supermercati nelle vicinanze del quartiere	Count	1	0	0	1
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	5%	0%	0%	1%
	nel quartiere dove lavoro	Count	2	0	6	8
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	10%	0%	11%	8%
	in centro	Count	0	1	3	4
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	0%	4%	6%	4%
	nei principali supermercati presenti nell'hinterland, a seconda delle offerte	Count	1	0	0	1
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	5%	0%	0%	1%
	dove capita	Count	2	0	0	2
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	10%	0%	0%	2%
	spesa in altro luogo	Count	3	2	4	9
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	14%	8%	7%	9%
Total		Count	21	26	54	101
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%

Crosstab						
			rispetto ad atteggiamenti e			
			1	2	3	Total
Fai parte di qualche associazione?	no, non ne ho mai fatto parte	Count	15	14	18	47
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	71%	54%	33%	47%
	non attualmente, ma in passato si	Count	1	5	13	19
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	5%	19%	24%	19%
	si	Count	5	7	23	35
		% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	24%	27%	43%	35%
Total	Count	21	26	54	101	
	% within Gruppi rispetto ad atteggiamenti e opinioni	100%	100%	100%	100%	