

urban@it

Centro nazionale di studi per le politiche urbane

Working papers. Rivista online di Urban@it - 1/2020

ISSN 2465-2059

**Nuove tecnologie a supporto della città digitale:
l'esperienza del *social network* civico *FirstLife***

Guido Boella

Alessia Maraucci

Giulia Monticone

Alberto Rondelli

Alessandro Rosso

Alice Ruggeri

Luigi Sanasi

Claudio Schifanella

Cristina Viano.

Call for Instant papers

PROBLEMI E STRUMENTI PER RIDURRE I RISCHI NELLE CITTÀ

agosto 2020

Guido Boella
Alessia Maraucci
Giulia Monticone
Alberto Rondelli
Alessandro Rosso
Alice Ruggeri
Luigi Sanasi
Claudio Schifanella
Cristina Viano

2

Dipartimento di Informatica - Università di Torino,

La pandemia Covid-19 e le conseguenti misure di distanziamento hanno messo in luce relazioni inedite tra la dimensione fisica e quella digitale delle città, con aumento esponenziale dell'utilizzo di strumenti digitali ma anche una riscoperta dell'importanza delle dinamiche di prossimità negli ambienti urbani. Il ripensamento degli spazi urbani può avvalersi di strumenti digitali per un maggiore coinvolgimento attivo e duraturo dei diversi *stakeholder*. Opera in questo senso *FirstLife*, *social network* civico centrato sulla dimensione locale attraverso una mappa interattiva, che fa emergere relazioni fra persone che vivono gli stessi luoghi. L'esperienza di *FirstLife* nel connettere reale e virtuale per nuove forme di cooperazione in ambiente urbana, in diversi progetti innovativi di *commoning*, co-produzione di servizi ed educazione alla cittadinanza, rappresenta un'interessante base di riflessione sull'utilizzo di strumenti digitali a supporto del dialogo tra cittadini e istituzioni, di iniziative collaborative e partecipative e di promozione dell'economia locale nel contesto del ripensamento degli spazi urbani nella fase post-pandemica.

Città fisica, città immateriale e strumenti digitali

Lo spazio fisico diventa un luogo nel momento in cui gli viene riconosciuta una funzione e diventa parte di pratiche sociali condivise. Uno spazio per diventare un luogo quindi deve essere inerentemente connesso con la dimensione cognitiva e quella esperienziale, individuali e sociali. La città fisica e quella immateriale formano un continuo che va dall'astrazione ideale geometrica dello spazio al mondo esperienziale del luogo. Ogni città fisica ha una sua controparte immateriale, che qui consideriamo in particolare dal punto di vista digitale.

Mentre da tempo si hanno modelli e strumenti digitali per rappresentare e lavorare sullo spazio (dai Gis ai più recenti Bim), meno facile è tenere in considerazione, nel mondo digitale, anche la dimensione esperienziale e sociale del luogo. Viceversa, nuove tecnologie come i *social network* ci stanno portando verso una città digitale veicolata dalla rete, in quanto riescono a rappresentare la rete di relazioni fra persone e riflettere e influenzare le pratiche sociali, ma è ancora limitata la loro connessione con la dimensione spaziale, o spesso è orientata da una specifica visione legata al loro business¹[1].

¹ Evgeny Morozov: *My Map or Yours? Google's plan to personalize maps could end public space as we know it.* <https://slate.com/technology/2013/05/google-maps-personalization-will-hurt-public-space-and->

Il ripensamento delle città nella post-emergenza Covid-19

3

La pandemia Covid-19 e le conseguenti misure di distanziamento hanno messo in luce relazioni inedite tra la dimensione fisica e quella digitale delle città, in modi diversi: molti strumenti digitali hanno visto un aumento esponenziale del loro utilizzo per sopperire alla sospensione delle modalità consuete di fruizione dei luoghi di lavoro, aggregazione, commercio; ma hanno anche agevolato la ri-scoperta di dinamiche di prossimità spaziale spesso trascurate, come l'individuazione di servizi commerciali di prossimità..

Emerge la necessità di ripensare progetti, piani e politiche urbane in direzione di una maggiore integrazione tra la dimensione fisica e quella digitale della città, anche tenendo conto di problematiche come il digital divide tecnologico e cognitivo. Questo per una maggiore resilienza dei contesti urbani (in modo che l'interazione digitale possa sostituirsi a quella fisica, dove opportuno, in eventuali nuovi *lockdown*); ma anche per una maggiore efficienza ed efficacia, sostenibilità e accessibilità di servizi, attività produttive e sociali.

Le città devono attrezzarsi a gestire operativamente le dimensioni di rischio che impattano sugli spazi fisici e sui servizi territoriali. Ciò ha necessariamente un impatto sull'articolazione e sulle dinamiche del tessuto sociale, ed è quindi necessario che il ripensamento degli spazi tenga conto del punto di vista di chi li abita, anche a partire dalle recenti esperienze di adattamento che le persone hanno vissuto. Gli stessi processi di ripensamento e ri-fuzionalizzazione degli spazi urbani possono avvalersi di strumenti digitali per un maggiore coinvolgimento attivo e duraturo dei diversi *stakeholder* urbani.

***FirstLife*, *social network* civico a dimensione locale**

Se, come detto in precedenza, molte tecnologie geo-riferite privilegiano la dimensione dello spazio, e i *social network* si concentrano su relazioni prevalentemente slegate dai territori, altre tecnologie sono già sperimentate come strumenti per lavorare sui contesti urbani anche in quanto luoghi e non solo spazi, proprio facendo leva sulle logiche relazionali tipiche dei *social network*.

FirstLife, sviluppato dal gruppo di ricerca in *Social Computing* del Dipartimento di informatica dell'Università di Torino, è un *social network* civico a dimensione locale²[2]. Nasce dalla presa di coscienza del contrasto fra il senso di alienazione portato dall'urbanizzazione e il senso di comunità creato dal "villaggio globale" attraverso le tecnologie della comunicazione, quali i *social network* e gli smartphone. Il celebre ossimoro del filosofo Marshall McLuhan evidenzia come certe caratteristiche dell'uso di internet rispecchino la vita di paese: le informazioni condivise, il passaparola, i contatti informali, il senso di continuità, la fiducia fra gli amici. *FirstLife* vuole riportare di nuovo a livello locale queste metafore.

La possibilità di coordinarsi a livello geografico è rappresentata da una mappa, che

[engagement.html](#). Il primo *social network* georiferito, chiamato *Foursquare*, aveva come obiettivo permettere agli utenti di godersi il meglio della vita, mappando i ristoranti e i locali più 'in'. *Facebook* centra le relazioni sulla cerchia di persone di ciascun utente piuttosto che sulla prossimità, a parte nel caso degli oggetti da vendere sul *marketplace*.

2 <https://firstlife.org>

in *FirstLife* diventa interattiva per dare vita ad un *social network* locale. Le metafore del messaggio (*post*) e della bacheca (*newsfeed*) nei *social network*, in *FirstLife* escono dalla cerchia chiusa di amici o conoscenti; sulla mappa cittadini e istituzioni possono postare informazioni in maniera pubblica, che verranno visualizzate nel *newsfeed* di chi è interessato a quell'area: luoghi, attività, notizie, storie, eventi e gruppi di coordinamento. L'idea è di fare emergere relazioni fra persone che non necessariamente si conoscono, ma che vivono gli stessi luoghi e partecipano alle stesse pratiche sociali.

La piattaforma è attiva da alcuni anni nel contesto di progetti europei di ricerca sugli urban commons (Co-city, CO3, gE.CO³); è utilizzata assieme al Comune di Torino e ad aziende private in iniziative di innovazione dei servizi di welfare; supporta progetti di educazione alla conoscenza del territorio e al digitale con le scuole; nel progetto Venezia urbana⁴ in collaborazione con il Comune di Venezia, per la mappatura delle aree verdi e il successivo dibattito sulla ri-funzionalizzazione delle stesse. L'insieme di queste esperienze di comunicazione e partecipazione civica digitale e i loro sviluppi attesi rappresentano una significativa base per una riflessione sul ruolo delle Ict innovative nel rendere visibili, promuovere, facilitare processi modalità nuove di interazione tra gli attori urbani. Allo stesso tempo, *FirstLife* contribuisce a generare consapevolezza nei cittadini rispetto al contesto territoriale in cui vivono e alle opportunità di partecipazione, ma anche a un uso civico attivo delle nuove tecnologie.

Partecipazione e coordinamento per ripensare gli spazi urbani

FirstLife connette reale e virtuale per stimolare e facilitare il cambiamento sociale, i meccanismi di co-produzione e auto-organizzazione a scala locale, di nuove forme di cooperazione per il miglioramento della qualità di vita in città. Attiva, supporta e promuove iniziative civiche focalizzate sulle comunità locali e cittadine, tramite strumenti di informazione, coordinamento e interazione di carattere pubblico e aperti al contributo di tutti gli attori interessati. Inoltre, favorisce la collaborazione e la sinergia tra iniziative operanti nello stesso territorio, facendone emergere la diffusione e le potenziali interazioni.

Per questi motivi, diventa rilevante come strumento partecipativo e di coordinamento nel periodo di riapertura post-Covid. Può supportare:

- processi partecipati di ripensamento degli spazi urbani, in dialogo tra cittadini e istituzioni, con azioni quali: mappatura partecipata, condivisione pubblica di richieste e proposte, dibattito tra *stakeholders* urbani;
- il coordinamento tra attori che agiscono in uno stesso territorio, in casi attuali come la gestione contingentata degli accessi a spazi pubblici e aggregativi: visualizzazione di informazioni sull'affollamento di un sito turistico, prenotazione degli accessi, etc;
- iniziative civiche di co-gestione pubblico/privata di beni comuni, educazione alla cittadinanza e al digitale per i giovani, promozione di attività sociali, culturali e commerciali.

In questo senso, durante l'emergenza Covid *FirstLife* è stato messo a disposizione all'interno dell'iniziativa del Comune di Torino *Torino City Love* per permettere a cittadini, istituzioni, esercenti di condividere informazioni attraverso la mappa interattiva,

3 <https://www.projectco3.eu/it/> ; <https://generative-commons.eu/it/ge-co-italiano/>

4 <https://veneziaurbana.firstlife.org/>

che grazie ad Ascom è stata popolata con le informazioni raccolte dagli esercenti di prossimità coinvolti nell'iniziativa *ConsegnaTO a domicilio*⁵. E' in corso l'aggiunta sulla piattaforma di altre funzionalità, pensate insieme all'amministrazione locale in funzione non solo dei nuovi vincoli emersi durante l'emergenza, ma anche delle mutate esigenze di interazione con i cittadini: ad esempio, per attivare nuove modalità di promozione dell'offerta culturale pubblica e privata, non solo per gestire la minore programmabilità a lungo termine degli eventi e per segnalare nuove modalità organizzative, ma anche per ampliare il target di pubblico diversificando e rendendo più interattiva la promozione culturale⁶. Parallelamente, sono allo studio funzionalità relative ai servizi in ambito sociale forniti dal Comune e da associazioni del territorio; inoltre i cittadini potranno aggiungere ulteriori informazioni e auto-organizzarsi formando social street.

L'ampliamento delle funzionalità di *FirstLife* fornisce un'ulteriore base sperimentale e di conoscenza rispetto alle modalità in cui gli strumenti digitali possono supportare l'innovazione nella pianificazione e gestione degli spazi urbani, anche alla luce di una diversa consapevolezza dei cittadini e delle istituzioni rispetto all'importanza della dimensione territoriale da un lato, e dall'altro alle potenzialità del digitale per fronteggiare nuove situazioni di rischio.

BIBLIOGRAFIA

Antonini, A.

2016 *First Life, the Neighborhood Social Network: a Collaborative Environment for Citizens*, in «CSCW Companion 2016», p. 1-4.

Boella, G. *et al.*

2018 *Culturaturismo.piemonte: Coordinating Cultural and Touristic Operators via the Georeferenced Civic Social Network FirstLife*, in «AVI-CH 2018». [online] <http://ceur-ws.org/Vol-2091/paper4.pdf>

Boella, G. *et al.*

2019 *FirstLife: Combining Social Networking and VGI to Create an Urban Coordination and Collaboration Platform*, in «IEEE Access », 7, p. 63230-63246.

De Filippi, F. *et al.*

2016 *MiraMap: A We-Government Tool for Smart Peripheries in Smart Cities*, in «IEEE Access », 4, p. 3824-3843.

Rapp, A. *et al.*

2019 *Designing an Urban Support for Autism*, in «MobileHCI», 43, p. 1-43.

⁵ <https://torinocitylove.firstlife.org/>

⁶ In collaborazione con gli enti responsabili della programmazione culturale cittadina e regionale, si veda ad esempio <https://www.piemontedalvivo.it/estate-2020-con-piemonte-dal-vivo-il-piu-grande-palcoscenico-del-piemonte/>