

# **IL RUOLO DI GOOGLE EARTH E OPENSTREETMAP NELLA PARTECIPAZIONE CIVICA AL PROCESSO DECISIONALE**

## ***THE ROLE OF GOOGLE EARTH AND OPENSTREETMAP IN THE CITIZEN PARTICIPATION IN DECISION MAKING***

Elena Giannola

Dottoranda in Pianificazione Urbana e Territoriale

Dipartimento di Architettura (ex Città e Territorio) presso l'Università degli Studi di Palermo

Riassunto

Lo sviluppo dei GIS, delle mappe informatiche e di strumenti di georeferenziazione condivisi via *web* è un fenomeno di notevole importanza nel panorama delle trasformazioni culturali odierne, le quali riguardano non solo la rappresentazione dello spazio ma soprattutto la sua interpretazione e il modo in cui viene vissuto e percepito dai suoi abitanti. Ad uno spazio fisico sempre più frammentato corrisponde uno spazio virtuale policentrico, costruito a più livelli da utenti che sono sia fruitori che produttori di informazione.

Un esempio di questo processo è il software Google Earth: da un lato esso veicola la diffusione di una delle infinite, possibili immagini virtuali dello spazio, che nel tempo è soggetta a venire assimilata e riconosciuta come unica; dall'altro permette agli utenti di inserire le proprie fotografie, le proprie correzioni didascaliche ed anche commenti e recensioni. Altro esempio abbastanza diverso è OpenStreetMap, concepito secondo una logica collettiva sia nella sua costruzione che nel suo utilizzo.

Il Web 2.0, caratterizzato dalla possibilità di interazione e condivisione di input di diversa natura (testi, immagini, link), può costituire un valido strumento per le Pubbliche Amministrazioni per la gestione dei processi partecipativi, ma soltanto se l'ente pubblico riconosce valore giuridico oltre che culturale a tali forme di espressione "dal basso".

Seguendo l'esempio delle *best practices* più significative, come il progetto europeo PARTERRE, è possibile realizzare sistemi complessi integrati di gestione del territorio che attraverso le applicazioni del Web 2.0 permettano ad una fascia di utenti sempre più ampia di prendere parte al dibattito e al processo decisionale.

Parole – chiave: web, partecipazione, condivisione

## *Abstract*

*The development of the Geographic Information Systems (GIS), the computer maps and the georeferencing tools shared on the web are very important events in the global cultural change today: these are not only about the space's representation, but also about its interpretation and the way to be lived and perceived by its own inhabitants. A more and more fragmented physical space corresponds to a virtual polycentric space, built at several levels by users who are also, at the same time, producers of information.*

*An example of this process is the software Google Earth: on the one hand it diffuses one of the infinite possible virtual images of the space, that everybody recognizes in the long time as the only one; on the other hand it allow to public their own photos, their correction, comments and reviews. Another example, quite different, is OpenStreetMap, conceived according to a collective logic, in the construction and in its use.*

*The applications of Web 2.0 allow interaction and sharing of many types of input (text, picture, link), and can become an important tool for public authorities, to manage participative process, but only if they recognize legal value along with cultural value to these “bottom – up” expressions.*

*Following the best practices' example, like the PARTERRE European project, it can realize complex integrate systems to the territorial management, that allow more and more users to participate in decision making.*

*Key – words: web, participation, sharing*

## **1. Una visione in evoluzione**

Lo sviluppo e la diffusione via *web* dei sistemi di georeferenziazione e di rappresentazione del territorio è stata tale, negli ultimi anni, da coinvolgere anche una larga parte di utenti “non esperti”, di comuni cittadini che hanno come unici requisiti l'accesso ad internet e le conoscenze sufficienti per navigare in rete. Sistemi come *Google Earth* o *Google Maps*, tanto per fare alcuni esempi, hanno modificato in brevissimo tempo non soltanto il modo di esplorare e conoscere lo spazio, ma anche la sua stessa visione ed interpretazione. Il passaggio logico dallo spazio reale allo spazio virtuale è diventato così immediato e semplice da condurre l'utente verso una sempre più inconsapevole ed inesorabile identificazione dei due spazi. In tal modo, la mappa informatica non è più immagine, trasposizione della realtà, bensì diventa essa stessa la realtà ufficiale, garantita, certa. Dunque in ultima analisi possiamo affermare che ciò che è segnato sulla carta, o contenuto nel database e visualizzato sul monitor, viene incluso a buon diritto nell'osservazione della realtà, mentre ciò che non vi è incluso è come se non esistesse, e viene relegato nel limbo di ciò che è privo di importanza, di interesse, di una qualunque utilità.

Scrive Openshaw a proposito dello spazio informatizzato: “Il concetto di cibernazio si è affermato nella letteratura fantascientifica. Gibson (1984, p. 51) l’ha visualizzato come una rappresentazione grafica di dati estratti dalle fonti di ciascun computer del sistema umano. Una complessità impensabile. [...] Una definizione più utile in questo senso spiega che il cibernazio “fa parte di un regno indipendente, un ambiente virtuale condiviso i cui oggetti e i cui spazi sono i dati visualizzati (ed ascoltati)... realtà visive alternative e tridimensionali” (Henderson, 1991, p. 67). Walser (1990) suggerisce che il cibernazio è un mezzo che permette di sentirsi materialmente trasportati nei molti mondi della pura immaginazione nei quali è possibile osservare ed avere esperienza della realtà” (Openshaw, 1996, p. 88). Ed ancora: “I termini “realtà virtuale” e “cibernazio” descrivono nuovi generici ed ampi sviluppi del concetto di multimedialità interattiva e stanno alla base di un nuovo paradigma nel quale l’utente del computer diventa un essere virtuale a contatto con realtà virtuali che vive in un mondo virtuale di simulazione tridimensionale di qualsiasi parte del mondo desideri. Questo processo è espressione della tendenza a passare dall’interazione alla partecipazione attiva agli eventi informatici (Krueger, 1990)” (Openshaw, 1996, p. 88). La realtà virtuale viene quindi considerata come uno strumento di immaginazione tale da simulare la realtà: una sorta di mondo verosimile, come quello magistralmente descritto nel celebre film “Matrix” di Andy e Larry Wachowski (1999), tale da ingannare l’osservatore più acuto ed esperto, un velo impossibile da squarciare se non attraverso una profonda analisi critica e un percorso di conoscenza che porti ad una consapevole coscienza.

Questo processo di assimilazione tra mappa e realtà non è certo una conseguenza dell’utilizzo dello strumento informatico: si tratta infatti di un meccanismo intrinseco al processo stesso della rappresentazione e dell’interpretazione della restituzione elaborata, riscontrabile sotto diverse forme in tutte le fasi storiche del *mapping*. In tutte le epoche l’operazione di descrizione cartografica del territorio è stata fortemente legata al contesto culturale, all’intento dichiarato o sottinteso del committente della carta, a finalità economiche, politiche e/o militari.

Come afferma Harley, la carta è innanzitutto un prodotto culturale, un testo, dotato di un’intrinseca retorica, e di conseguenza detentore di un determinato potere comunicativo e persuasivo (Harley, 2001, p. 240). Per quanto l’aspetto tecnico costituisca una parte notevole di ciò che è una carta, l’aspetto culturale non può essere trascurato perché è proprio lì che si nasconde la capacità della carta stessa di influire sulla costruzione mentale dell’immagine spaziale collettiva.

La visione del proprio territorio da parte degli abitanti, mediata dall’effetto persuasivo della carta, non ha un valore solo culturale ed ideologico, ma acquista un’importanza fondamentale nel momento in cui si operano delle scelte politiche relative alla trasformazione di tale territorio per il suo sviluppo. Si attivano in quel caso complessi meccanismi di ricerca del consenso da parte degli

amministratori e dei poteri forti, sia pubblici che privati, che si basano proprio sulla pubblicizzazione di una determinata “immagine” del luogo in questione e sulla risposta più o meno consapevole dei destinatari di tali messaggi (Forester, 1989, p. 84).

Partendo dalle considerazioni di Foucault e Derrida sull’analisi della struttura costitutiva dei testi, Harley individua un metodo per analizzare in profondità l’elaborato cartografico al fine di mettere in chiaro gli elementi di condizionamento culturale, ovvero la retorica in esso presente, definendolo “decostruzionismo”. Si tratta di prendere in considerazione gli elementi apparentemente privi di significato, i margini, la simbologia, la legenda, per giungere a comprendere quali siano stati nella logica del cartografo gli elementi prioritari e quelli secondari, le finalità per cui la carta è stata realizzata e dunque i motivi per cui è restituita graficamente in un certo modo.

Decostruire una carta tuttavia è un’operazione da “addetto ai lavori”: presuppone infatti tutta una serie di conoscenze tecniche, storiche e filosofiche, che sono proprie di uno studioso e non di un lettore qualsiasi.

Gli utenti ultimi della carta, dunque, non hanno particolari strumenti per riconoscere la retorica di cui parla Harley, e nella maggior parte dei casi non sospettano che la carta non sia obiettiva, neutrale, veritiera: assumono automaticamente le informazioni che essa trasmette come qualcosa di perfettamente aderente alla realtà, anzi come la realtà stessa, seppure in forma sintetica. Il fatto che vengano presentati solo alcuni dati rispetto alla totalità di elementi presenti nella realtà viene per lo più giustificato con una plausibile “ottimizzazione del supporto”, o con la convinzione che gli elementi rappresentati siano i “più importanti”. Resta un mistero chi o quali criteri determinino la scala di importanza di tali elementi: ma questo è generalmente dato per scontato, in funzione dell’autorevolezza ed ufficialità della carta in questione.

L’informatizzazione dei dati geografici e la loro condivisione in rete sono operazioni che hanno ampliato in modo incredibile il numero degli utenti, e dunque hanno esteso ben oltre i confini locali quella retorica e quella particolare selezione di informazioni che caratterizzano ogni carta. Questo rende indispensabile un’analisi critica del valore culturale delle mappe informatiche, del loro potere performativo nei confronti della costruzione di una determinata immagine collettiva dello spazio, del loro uso attuale e delle loro potenzialità future. Si rende necessaria una ridefinizione di criteri, di impostazioni logico – metodologiche, di visioni e prospettive, per prendere maggiore coscienza del ruolo politico, economico, sociale che una rappresentazione geografica lanciata sul World Wide Web può arrivare ad assumere.

## **2. Web 2.0 per la gestione del territorio: punto sulla situazione**

### **2.1. GIS e Pubblica Amministrazione**

Il GIS inteso come sistema generale di inquadramento spaziale, in Italia reinterpretato come SIT (Sistema Informativo Territoriale), con maggiore enfasi sull'accezione di "territorio" (Jogan, Patassini, 2000, p.142), è un sistema complesso, che comprende sia lo strumento informatico in sé, con le sue componenti *hardware* e *software*, sia tutta una serie di "linguaggi formali di trattamento dati, concettualizzazioni che conferiscono senso a dati ed elaborazioni, pratiche di comunicazione" (Seassaro, 1995, p. 32). I GIS non sono, dunque, solo un particolare tipo di cartografia informatizzata ma costituiscono parte integrante del processo di analisi ed interpretazione dei fenomeni territoriali, e non sono affatto strumenti indifferenti al contesto in cui vengono utilizzati. Essi infatti comportano una complessiva ridefinizione di schemi e protocolli disciplinari consolidati, modificando in modo sostanziale le procedure e gli approcci tradizionali alle questioni in senso strategico (Marescotti, 1993, pp. 60 – 61). I GIS rappresentano, in quest'ottica così ampia, un vero e proprio campo di ricerca, che non coinvolge esclusivamente gli aspetti tecnologici ma riguarda soprattutto strutture culturali e disciplinari (Goodchild, 1996, p. 13).

La dotazione di attrezzature informatiche adeguate, la costruzione dei *database*, i quali raccolgono tutte le informazioni necessarie a supportare la georeferenziazione effettuata dai GIS, la gestione e l'utilizzo in modo corretto da parte di un'opportuna *equipe* tecnica, sono tutte operazioni onerose, come anche garantire un'elevata accuratezza ed esattezza dei dati e delle loro fonti, e di conseguenza il loro grado di affidabilità (Lodovisi, Torresani, 2005, pp. 352 – 358).

Si tratta dunque di strumenti strettamente specialistici, utilizzati negli uffici tecnici dei Comuni e degli Enti locali da personale competente, e non sono accessibili agli utenti non specializzati.

I *web* – GIS strettamente tecnici e i siti *web* istituzionali possono essere inclusi tra le applicazioni del *Web* 1.0, che costituisce una forma di comunicazione in rete piuttosto statica e che non consente molti scambi o interazioni. Questa è il prodotto di un processo di informatizzazione delle pubbliche amministrazioni, avviato con una serie di leggi negli anni '90, fino ad arrivare al Codice dell'Amministrazione Digitale (D.lgs 82/2005), con l'intento di rendere più rapido ed efficiente l'iter burocratico del governo del territorio. L'autorevolezza e la validità del sistema di pubblicazione online degli atti pubblici e di tutta quella serie di moduli e regolamenti necessari al cittadino, sono state riconosciute e sancite dal Testo Unico degli Enti Locali (TUEL).

Dunque la comunicazione tramite internet acquista valore di ufficialità, anche attraverso l'istituzione della posta elettronica certificata e di altri strumenti volti a garantire l'autenticità e l'affidabilità di tali comunicazioni. In questa fase tuttavia il rapporto amministrazione – cittadino nella sostanza non cambia: è diverso il canale di comunicazione, ma non il tipo di impostazione gerarchica in cui l'ente pubblico prende le decisioni, e le presenta al cittadino in una forma

moderna, accattivante, facile da consultare, accessibile 24 ore su 24, tuttavia pur sempre una forma conclusa (Ciancarella et al., 1998, pp. 39 - 40).

Tra queste informazioni disponibili spesso rientrano anche quelle relative alla pianificazione del territorio o di una sua porzione, gli elaborati grafici del piano regolatore generale, di piani particolareggiati, o il collegamento a portali SIT regionali, i quali raccolgono dati ed informazioni a scala più ampia. Da un rapido excursus dei siti *web* dei Comuni italiani emerge che l'unica modalità di interfaccia tra utente e gestore del sito è l'invio di messaggi di posta elettronica.

Un'evoluzione di questo sistema in termini di interazione tra le parti è stata introdotta dal *Web 2.0*, strumento più flessibile e soprattutto caratterizzato dalla possibilità di coinvolgere più interlocutori su uno stesso tema o progetto, che possono condividere idee ed opinioni.

Le mappe interattive, i *social network* che consentono collegamenti a particolari software o *web - GIS* di facile utilizzo, che permettono condivisioni e commenti in tempo reale, fanno parte appunto delle applicazioni del *Web 2.0*. Associazioni civiche, comitati cittadini, singoli privati, possono interagire (almeno in teoria) in maniera immediata e diretta con le scelte che vengono effettuate in termini di pianificazione territoriale a piccola e grande scala.

Sembra proprio che il *Web 2.0* sia la realizzazione più evidente e concreta degli ideali propri della democrazia, in cui tutti hanno diritto di esprimere la propria opinione, di essere ascoltati, di condividere le proprie idee e le informazioni, attraverso strumenti moderni, efficienti, rapidi, semplici da usare e largamente diffusi.

Tuttavia la realtà non è proprio quella appena descritta, e le questioni poste dall'utilizzo di tali sistemi sono molte e difficili da affrontare e risolvere.

## **2.2. Il Web 2.0: informazione dal basso**

Il *Web 2.0* (termine coniato nel 2004 ad opera di Dale Dougherty e Tim O'Reilly) è un sistema costituito da tutta quella serie di applicazioni che facilitano l'interazione sia tra utenti che tra utente e gestore/i del sistema. Soprattutto la grande novità sta nel fatto che il soggetto che accede al sistema della rete come fruitore di informazioni diventa a sua volta produttore di informazione, attraverso la pubblicazione e condivisione di notizie, di immagini, di fotografie, e anche attraverso la registrazione dei luoghi frequentati, segnati su una mappa virtuale. Questo approccio da utente - produttore, quindi fondamentalmente un approccio basato sull'interscambio di informazioni, è definito "approccio WIKI", dove per WIKI intendiamo l'acronimo dell'espressione inglese "*What I Know Is*" ("Ciò che io conosco è ...") (Sbaiz, 2008).

È un sistema completamente diverso da quello utilizzato in campo istituzionale, che si va diffondendo soprattutto attraverso altri canali, sotto forma di *blog*, di *community*, più o meno aperte,

nelle quali si va affermando sempre più l'importanza del comunicare non tanto il "cosa" si fa ma il "dove" si è mentre lo si fa. Si tratta di una georeferenziazione alternativa, "dal basso", centrata su luoghi di interesse legati alla vita quotidiana degli utenti e non al riferimento cartografico tradizionale: una città acquista notorietà e dunque rilievo se citata da molti utenti che la frequentano per i motivi più vari, non più dunque solo per il suo numero di abitanti o per il volume di scambi economici che la caratterizza; un locale tipico può risultare più frequentato e dunque più importante di un monumento storico, la sede di un'associazione civica può ottenere più visibilità di un ufficio pubblico dedicato alle stesse funzioni, e così via. Il sistema della condivisione permette di tracciare l'andamento della vita sociale in qualunque porzione di territorio sia presente la copertura di rete: questo avviene soprattutto attraverso i *social network*, che sono i collettori principali di questa enorme quantità di input che viaggiano online. Per citarne qualcuno, Facebook, Twitter, LinkedIn, Myspace, Youtube, Wordpress, e molti altri, sono le piattaforme attraverso le quali si muove l'informazione, da quella di carattere informale a quella professionale.

Si comunicano le proprie esperienze di vita in tempo reale, mentre si svolgono, non dopo che si sono concluse, e proprio seguire l'informazione in *real time* può essere un metodo importantissimo, forse l'unico, per monitorare le trasformazioni in atto in una città e/o in un territorio, di conoscerle e dunque controllarle, riuscendo a seguirne il ritmo. Il *Web 2.0* è uno strumento di fondamentale importanza per gli enti locali, per avere qualche *chance* di governare la complessità, in un'ottica di *partnership* con i soggetti privati, dalla quale ormai non è più possibile prescindere. Tuttavia è necessario comprendere che non si tratta di una semplice sostituzione di strumenti, bensì di un cambiamento radicale della logica di gestione del territorio e delle risorse per lo sviluppo: la partecipazione, il coinvolgimento dei privati nei processi decisionali, ancora affronta notevoli difficoltà proprio perché si scontra con un'impostazione politica e, in senso più ampio, culturale, che separa nettamente il ruolo del cittadino da quello dell'amministratore pubblico o del soggetto privato "forte" perché dotato di un potere (sia politico che economico o di altra natura) (Governa, Memoli, 2011, pp. 231 – 234; Rossi, Vanolo, 2010, pp. 149 – 155). Non esiste ancora, infatti, una struttura amministrativa che preveda la concertazione reale delle scelte al di là del tavolo strettamente tecnico, e non è garantita la partecipazione a tutti i soggetti privati in egual modo. Finché questa situazione non si sarà risolta in una ridefinizione sostanziale del sistema amministrativo verso una logica di *governance* multilivello, il *Web 2.0* non potrà entrare a pieno diritto tra gli strumenti di gestione territoriale.

Si tratta anche di un problema di impostazione metodologica e scientifica: le informazioni provenienti dagli utenti non hanno garanzia di autorevolezza, non sono omogenee, rispondono a finalità completamente diverse, sono difficili (anzi, quasi impossibili) da catalogare, confrontare,

sistematizzare. Sono indicizzate attraverso il sistema dei *tag* e delle parole chiave, ma sono così tante da rendere ugualmente caotico il sistema. Sono quindi inutilizzabili come strumenti di indagine quantitativa, modello finora ampiamente diffuso presso gli enti governativi: i dati quantitativi, in genere numeri, percentuali, statistiche, sono facili da gestire, sono ufficiali, non sono soggetti ad interpretazioni soggettive ma sono elaborati attraverso modelli matematici e, per questo, neutrali. Tuttavia esiste un altro tipo di indagine, altrettanto scientifica, che avviene attraverso metodi qualitativi, mirati a mettere in evidenza aspetti e fenomeni che dall'indagine quantitativa non potrebbero emergere (Corbetta, 1999, pp. 178 – 179; Ricolfi, 1993, pp. 34 – 40).

Le applicazioni del Web 2.0 potrebbero essere inserite in quest'ultima categoria di strumenti per la conoscenza: a questo punto il rinnovamento degli enti locali dovrebbe innanzitutto passare attraverso un mutamento di rotta nell'impostazione metodologica delle problematiche e dei processi.

La rivoluzione del Web 2.0 è dunque ben più considerevole di ciò che sembra, anzi può essere definita epocale: non si tratta di acquistare un certo numero di attrezzature tecnologiche o di dotare gli enti pubblici di *iPhone* e *tablet*, ma di modificare in modo sostanziale un apparato burocratico e culturale che insiste con tutto il suo peso sulla situazione complessa in cui viviamo oggi.

### **2.3. Due strumenti a confronto: Google Earth e OpenStreetMap**

Oltre ai *web* – GIS strettamente tecnici sono stati sviluppati e realizzati diversi *software*, di facile accesso per tutti, a volte provenienti da rielaborazioni ed adattamenti di *software* originariamente progettati per ben altre funzioni: è questo il caso di Google Earth.

Inizialmente, il programma era prodotto e gestito dalla società Keyhole, acquisita nel 2004 da Google; oggi il *software* Google Earth è scaricabile online sia nella versione gratuita, sia in quella più completa in abbonamento. Permette ad un utente non esperto di visualizzare qualsiasi regione terrestre, e di regolare lo zoom fino ad avere una visione dettagliata delle strade e degli edifici. Si può scendere nel dettaglio utilizzando lo *street – view*, simulando l'altezza del punto di vista di una persona che cammina per strada. Si possono effettuare misure approssimate e si possono “prendere appunti” sulla mappa, inserendo segnaposti sui luoghi d'interesse, che possono poi essere inviati tramite *e-mail*. La sua caratteristica più innovativa è la possibilità di caricare le proprie foto, o addirittura le proprie elaborazioni tridimensionali realizzate attraverso il modellatore 3D inserito come *tool*, o con SketchUp, *software* di modellazione 3D integrabile con Google Earth. La facilità di utilizzo, i simboli intuitivi, la visione realistica dei luoghi, rendono Google Earth uno strumento di enorme successo (Andreucci, 2011, pp. 80 – 126).



Proprio per questo, spesso passano in secondo piano i suoi limiti. Il mondo, così come viene rappresentato su Google Earth, non è descritto con la medesima ricchezza di informazioni: è data maggiore rilevanza alle città, ai nodi di interscambio, ai luoghi di maggiore interesse politico – economico, ai centri di traffico veicolare, rispetto alle zone periferiche, alle campagne, a luoghi non urbanizzati in modo massiccio. Non si tiene conto del fatto che a causa dello *sprawl* urbano la città è sempre più diffusa e ricopre l'intero territorio: dunque viene penalizzata quella porzione di territorio più lontana dal tradizionale “centro”. Non si tiene conto, infine, delle diverse esigenze e visioni degli utenti: si delinea così anche uno squilibrio sociale nell'attribuzione di categorie di importanza ai singoli elementi di un territorio. La stessa parzialità si riscontra nel caso di porzioni di territorio e di intere nazioni su cui insistono restrizioni di tipo politico – militare.

Naturalmente la motivazione di tali politiche aziendali è di natura economica, ma proprio questo è il limite più evidente del *software* in questione: è un prodotto esclusivamente commerciale, realizzato da privati, che tuttavia influisce in modo considerevole sull'immaginario collettivo dei luoghi, il quale a sua volta alimenta e costituisce la base delle scelte pubbliche. L'area di influenza del prodotto e le sue ricadute in termini culturali dovrebbero quindi indurre ad una ridefinizione della logica di mercato secondo la quale viene prodotto.

Ben diverso è il caso di OpenStreetMap: si tratta infatti di una mappa partecipativa basata sulla collaborazione di tutti gli utenti (rispecchia dunque un approccio “wiki”), per realizzare mappe e cartografie di tutte le regioni del mondo che possano essere costantemente aggiornate. Nel sito ufficiale si legge che “OpenStreetMap è una mappa liberamente modificabile dell'intero pianeta. È realizzata da persone come te. I dati possono essere scaricati liberamente e utilizzati in accordo alla licenza libera” ([www.openstreetmap.org](http://www.openstreetmap.org)).

Il progetto OpenStreetMap è stato fondato nel 2004 da Steve Coast, ed è oggi costituito in una fondazione, la quale può contare sull'appoggio di Google, Yahoo!, e molti altri protagonisti del mercato informatico, oltre a tutti gli utenti liberi dell'iniziativa.

Le mappe realizzate in questa modalità sono rilasciate con licenza Creative Commons (Aliprandi, 2008, pp. 27 – 40), che permette di liberalizzare alcuni diritti, come quello di riproduzione delle mappe e di eventuale loro modifica, purché venga citata la fonte (De Virgilio, De Noia, 2008).

In tal modo gli elaborati cartografici non sono soggetti ad alcuna logica di mercato, non contengono *easter eggs* ovvero errori fatti *ad hoc* per riconoscere le mappe autentiche dalle eventuali copie, sono libere da diritti e mettono a disposizione una grande quantità di dati geografici per numerose applicazioni utili per la vita quotidiana, come si vede nella figura 1 (percorsi ciclistici, mappatura di fermate della metropolitana o di luoghi di svago, ricerca di strutture sanitarie e/o uffici pubblici in zona, e varie altre).

Figura 1 – Piste ciclabili e percorsi pedonali a Bologna

Dimensioni all'interno del testo: 10,15 x 16, 83 cm

Un'integrazione tra le banche dati dei due diversi sistemi e delle loro applicazioni potrebbe certamente risultare interessante e portare a sviluppi indubbiamente positivi.

In Italia l'approccio *open* nell'ambito della diffusione di una *web – map* del territorio nazionale accessibile a tutti si esprime anche attraverso iniziative come quella di Wikitalia, condotta da un gruppo di cittadini nell'ottica di attuazione di logiche di *governance* collaborativa ([www.wikitalia.it](http://www.wikitalia.it)).

#### **2.4. Accessibilità, partecipazione, immediatezza: critica ai (falsi) miti del Web 2.0**

Nell'analisi critica del ruolo e delle potenzialità del Web 2.0 e degli orizzonti che esso apre nel panorama globale della comunicazione e dell'interazione sociale, nonché del governo delle trasformazioni territoriali, va messo in chiaro innanzitutto che non si tratta di un sistema rivolto a "tutti". L'utente – tipo infatti è giovane, preferibilmente appartenente alla fascia d'età della *web – generation*, e deve possedere le conoscenze minime necessarie per l'utilizzo dei *software* in questione e per la navigazione *online*; deve conoscere l'inglese; deve possedere un'attrezzatura tecnologica adeguata, quindi un computer con adeguate caratteristiche, eventuali apparecchi portatili quali *notebook*, *netbook*, *tablet* o *iPhone*; deve avere un accesso ad internet, quindi deve potersi permettere la spesa di un abbonamento alla rete, sia esso tramite chiavetta USB, o tramite ADSL. La condivisione non è gratuita!

Il *digital divide* (Bentivegna, 2009, pp. 132 – 153; Lodovisi, Torresani, 2005, p. 351) costituisce un significativo limite all'accesso a questo nuovo sistema comunicativo, e anche quando gli Enti pubblici lo assumono come canale di comunicazione ufficiale si rischia comunque di tagliare fuori dalla partecipazione alla vita urbana tutte quelle fasce di utenti che per motivi diversi non possono essere presenti in rete.

Oltre a questi vi sono altri limiti, relativi alla sfera più strettamente culturale, che lasciano fuori dalla partecipazione alle politiche territoriali gran parte della gente che in quel territorio risiede e vive quotidianamente.

Non fanno parte del mondo virtuale infatti i valori delle tradizioni, la storia di un luogo, le sue radici, se non come trafiletto per turisti ai margini della pagina *web*, dove campeggiano in primo piano immagini di forte impatto visivo, scritte in inglese, pubblicità di eventi di vario genere, il tutto inquadrato in un *layout* moderno ed accattivante.

### **3. *Best practices* e prospettive applicative**

Vi sono alcuni casi sperimentali recenti in cui il *Web 2.0* è stato utilizzato concretamente per consentire ai cittadini di interagire con gli enti amministrativi: si pensi all'Islanda, che di recente (ottobre 2012) ha chiamato alle urne i propri abitanti per votare la cosiddetta Costituzione 2.0 (Soldavini, 2012). Si tratta di un progetto iniziato nel luglio 2011, con l'elaborazione da parte di un gruppo di 25 cittadini (democraticamente eletti a tale scopo) di una bozza di testo costituzionale, tramite consultazioni aperte via web, attraverso i *social network*. Il testo è stato consegnato al parlamento locale, l'Althing, che a sua volta ha optato per un referendum popolare (indicativo e non vincolante) per confermare il testo proposto.

Quello della Costituzione 2.0, realizzata appunto attraverso il coinvolgimento della popolazione attraverso la rete, è un progetto nato in risposta ad una situazione di crisi causata non solo dalla particolare congiuntura finanziaria internazionale attuale, ma anche e soprattutto dalla necessità di riformare la vecchia Costituzione, datata 1944 (anno dell'indipendenza dalla Danimarca) e troppo simile a quella danese. L'innovazione degli strumenti e dei metodi utilizzati è notevole, e l'iniziativa potrebbe costituire un input significativo allo sviluppo dell'integrazione tra sistemi tradizionali e moderni nel campo dell'amministrazione pubblica, naturalmente con le dovute differenze e reinterpretazioni locali.

Più specifico riguardo al tema della gestione del territorio in termini urbanistici è il progetto europeo PARTERRE (*Electronic Participation Tools for Spatial Planning and Territorial Development*), che coinvolge i seguenti partner: la Regione Toscana, Settore Innovazione e Ricerca nelle ICT, L'Università di Palermo e la società Avventura Urbana s.r.l. in Italia; la società TuTech Innovation GmbH e la città di Amburgo in Germania; l'Università delle Scienze Applicate di Turku in Finlandia; l'Università dell'Ulster nel Regno Unito; la Community Council di Voroklini a Cipro (tabella 1).

Sono stati elaborati nell'ambito del progetto due strumenti strategici di interazione tra utenti e di scambio di informazioni, DEMOS-Plan (prodotto dalla TuTech Innovation GmbH di Amburgo) e TM-Town Meeting (prodotto da Avventura Urbana s.r.l.), applicati poi ai singoli contesti locali.

La struttura del Town Meeting prevede che si riunisca un gruppo di cittadini, presentando le problematiche da discutere. I cittadini si dividono in "tavoli" dove un moderatore conduce il dibattito anche con l'ausilio di strumenti informatici, e alla fine le idee espresse vengono votate da tutti i partecipanti sempre attraverso la piattaforma informatica, con speciali telecomandi.

In questo modo i temi più importanti per i cittadini e le soluzioni più condivise sono consultabili in modo chiaro ed immediato da parte dei decisori: un esempio è dato dall'iniziativa della Regione Toscana che, visto il successo dell'esperimento, dal 2006 ha organizzato circa una decina di

*Electronic Town Meetings*, utilizzando un sistema di *web streaming* per permettere a tutti di partecipare collegandosi in rete dalla propria casa.

*DEMOS-Plan* è una piattaforma su cui vengono caricati documenti di uso del suolo, mappe di vario genere ed informazioni su persone di riferimento, scadenze, piani di eventi e riunioni, ecc...

PROGETTO PARTERRE	
Partner responsabile	Contenuto tematico
Regione Toscana (IT)	Due <i>Electronic Town Meetings</i> (giugno e dicembre 2011) che trattavano di:
	a) Turismo sostenibile e competitivo (90 partecipanti) b) Gestione, stoccaggio e raccolta differenziata dei rifiuti solidi urbani (70 partecipanti)
Città di Amburgo (DE)	Gestione partecipata di una variante del piano territoriale che ha coinvolto 72 <i>stakeholders</i> provenienti dal distretto di Bergedorf (agosto – settembre 2011). Uso di <i>DEMOS-Plan</i> (integrato con le IT e le banche dati georeferenziati di Amburgo)
Università dell'Ulster (UK)	Otto <i>Electronic Town Meetings</i> (agosto 2011 – aprile 2012) sui seguenti punti:
	a) Previsione di una mappa stradale per i servizi sanitari AHP (Anesthesia Healthcare Partners) e le politiche per il benessere sociale nell'Irlanda del Nord (90 partecipanti)
	b) Sviluppo di una risposta regionale all'Ufficio del Regno Unito demandato alla consultazione sul tema "Open Data" (50 partecipanti)
	c) Indagine su come gli affari locali possano essere supportati nelle loro attività di innovazione utilizzando i modelli di <i>partnership</i> con <i>stakeholders</i> accademici e governativi, incluse le università e gli enti di sviluppo (60 partecipanti)
	d) Reclutamento di <i>stakeholders</i> nella zona nord di Belfast e loro coinvolgimento in un dibattito civico su come affrontare le questioni della disoccupazione nella comunità locale
	e) Ottimizzazione del valore sociale attraverso gli appalti del settore pubblico, discussione che ha coinvolto una serie di <i>stakeholders</i> dell'industria, del mondo accademico, del governo e il settore del volontariato e della beneficenza (50 partecipanti)
	f) Innovazione nelle costruzioni sostenibili e nella gestione dell'energia, una discussione che ha coinvolto un gran numero di <i>stakeholders</i> dell'industria, del mondo accademico, del governo (75 partecipanti)
	g) Interfacce neurali cervello-computer (BCNI), per supportare nella vita a casa propria le persone affette da problemi neurologici, un dibattito che ha visto la partecipazione di 45 docenti e studenti provenienti dall'Università dell'Ulster – Facoltà di Scienze della Salute
	h) Inclusione della fornitura di assistenza e servizi di telemedicina, una discussione che ha visto la partecipazione di 60 persone provenienti dall'Università dell'Ulster e dell'ente della Regione sud-est per la salute e l'assistenza sociale.
ANETEL (Ente per lo sviluppo del distretto di Larnaca) & la Community Council di Voroklini (CY)	Due prove consecutive (gennaio e febbraio 2012):
	a) Consultazione di <i>stakeholders</i> per il progetto di Piano di Sviluppo Rurale per il distretto di Larnaca (15 commenti tramite <i>DEMOS-Plan</i> , 37 tramite email, 6 tramite posta e 39 interrogazioni) b) <i>Electronic Town Meeting</i> sulle questioni della pianificazione aperta per il progresso in senso comunitario della Voroklini Community (39 partecipanti)
Università di Palermo (IT)	Un <i>Electronic Town Meeting</i> (Febbraio 2012) sulla costruzione di una visione condivisa sullo sviluppo del bene culturale conosciuto come "Castello di Mareddolce" e dell'intero secondo distretto di "Brancaccio" nella città di Palermo (80 partecipanti)
Università delle Scienze Applicate di Turku (FI)	Quattro <i>Electronic Town Meetings</i> (gennaio 2011 – marzo 2012) sui seguenti punti:
	a) Partecipazione al processo di sviluppo del software presso l'Università delle Scienze Applicate (31 partecipanti, soprattutto studenti e docenti)
	b) Azioni per migliorare l'efficienza nell'uso dell'energia negli edifici (46 partecipanti, inclusi gli utenti di <i>DEMOS-Plan</i> )
	c) Pianificazione e sviluppo dei borghi nell'arcipelago di Turku (46 partecipanti) d) Pianificazione e sviluppo dei borghi nella città di Pargas (42 partecipanti)

Tab. 1 - Rielaborazione della tabella riassuntiva relativa alle attività del progetto PARTERRE nei diversi Paesi partner, pubblicata sul sito ufficiale del progetto.

Fonte: [www.parterre-project.eu](http://www.parterre-project.eu)

I decisori e le parti interessate possono consultare la documentazione online, apportare modifiche e/o osservazioni al testo, che a loro volta sono visibili a tutti gli altri utenti, creando un flusso di comunicazione circolare senza soluzione di continuità.

Il sistema *DEMOS-Plan* è stato utilizzato al meglio nella città di Amburgo, che nel 2008 ha ottenuto il 2° posto nel concorso *e – Government* organizzato tra Paesi di lingua tedesca.

Gli elementi di innovazione e il successo popolare di tali progetti fa presupporre una reale possibilità di ulteriore diffusione di tali pratiche e di una loro futura istituzionalizzazione. Soprattutto il consenso che hanno riscontrato e l'efficacia del connubio innovazione tecnologica – disponibilità operativa dell'amministrazione locale (che ha raggiunto un livello ottimale nei due casi ETM – Regione Toscana, *DEMOS-Plan* – Amburgo) sono i due elementi su cui va basata l'ipotesi di un loro successivo sviluppo.

#### **4. Conclusioni**

Dalle precedenti considerazioni emerge chiaramente che le tecnologie informatiche incidono notevolmente sulle trasformazioni culturali in atto nelle città, e sono quindi da considerare non soltanto un prodotto dell'innovazione tecnologica ma anche una possibile strategia di interpretazione e gestione delle dinamiche urbane, soprattutto quelle che riguardano la questione dei diritti alla partecipazione politica. Gli aspetti psicologici e/o sociali non sono trascurabili ai fini di una progettazione tecnica di strumenti e prospettive di organizzazione degli spazi collettivi e di scelte di trasformazione e sviluppo.

In quest'ottica duplice, di interfaccia culturale e di prodotto tecnologico sofisticato, si colloca tutta quella serie di esperienze citate, che costituiscono un procedere per tentativi successivi verso un'integrazione tra problematiche diverse, tra cui la questione della costruzione dell'immagine collettiva del territorio; la necessità sempre maggiore di includere nel processo decisionale tutti i soggetti coinvolti, primi fra tutti i cittadini; la questione dell'autorevolezza delle informazioni messe in rete e condivise; la modernizzazione metodologica prima che tecnica di un sistema amministrativo spesso non abbastanza efficiente nel tenere il passo con i tempi; la ricerca in campo scientifico che porti a riflessioni, teorie, modelli che supportino adeguatamente la sperimentazione in campo pratico.

La diffusione delle mappe virtuali rischia infatti di creare da un lato una partecipazione illusoria e non reale ai processi di pianificazione, e dall'altro rischia di allontanare, direttamente o indirettamente, il cittadino dal proprio luogo di appartenenza, allentando quel legame identitario che sta alla base della sua volontà di partecipazione.

Si tratta anche di una questione di qualità della vita urbana: come affermava Kevin Lynch, è necessario che i cittadini possano riconoscere nell'organizzazione urbana una certa "figurabilità", ovvero un'organizzazione spaziale dei suoi elementi facilmente leggibile, una disposizione chiara dei luoghi d'interesse, dei percorsi, dei margini, degli elementi di centralità (Lynch, 1964, p. 31). Questo genera un senso di sicurezza nella cittadinanza, rafforza il senso di appartenenza e costituisce una stabile base di coesione sociale.

La coscienza collettiva dei luoghi pubblici è dunque di fondamentale importanza per qualunque politica di gestione urbana. Le esigenze e le aspettative dei diversi *city users*, e soprattutto di coloro che vivono stabilmente all'interno del centro urbano, costituiscono una forza spesso sottovalutata, quasi sottintesa e poco visibile, ma notevolmente efficace nei fatti.

Al di là della proprietà giuridica, esiste infatti una "sensazione di proprietà" non meno forte e reale della prima, derivata dall'utilizzo di uno spazio, dalla sua valenza simbolica e dal suo ruolo nell'economia del sistema urbano.

Si tratta del cosiddetto "diritto alla città" (Lefebvre H., 1968, trad. it. p.106).

La questione dell'identità e del senso di appartenenza non è dunque fine a se stessa o ad un nostalgico *revival* dei "bei vecchi tempi", ma un tema fondamentale per garantire anche nell'era del *microchip* e del mondo *smart* una dimensione di vita a misura d'uomo, e non a misura di computer.

## 5. Bibliografia

ALIPRANDI S. (2008), *Creative Commons: manuale operativo. Guida all'uso delle licenze e degli altri strumenti CC*, Stampa alternativa, Modena, pp. 27 – 40;

ANDREUCCI G. (2011), *Creare applicazioni con Google Earth e Google Maps*, FAG, Milano, pp. 80 – 126;

BENTIVEGNA S. (2009), *Disuguaglianze digitali. Le nuove forme di esclusione nella società dell'informazione*, Laterza, Bari, pp. 132 – 153);

CIANCARELLA L., CRAGLIA M., RAVAGLIA E., SECONDINI P., VALPREDA E. (1998), *La diffusione dei GIS nelle amministrazioni locali italiane – Nuove opportunità per il governo del territorio*, Franco Angeli, Milano, pp. 39 – 40;

CORBETTA P., (1999), *Metodologie e tecniche della ricerca sociale*, il Mulino, Bologna, pp.178 – 179;

FORESTER J., (1998), *Pianificazione e potere*, Dedalo, Bari, p. 84 (ed. orig. 1989, *Planning in the Face of Power*, The Regents of the University of California);

DE VIRGILIO F., DE NOIA A., (2008), *OpenStreetMap, una mappa libera per il nostro pianeta*, LUGBari, pp. 3 – 83;

- HARLEY B., (2001), *Decostruire una mappa*, in C. Minca (a cura di), *Introduzione alla geografia postmoderna*, CEDAM, pp. 237 – 258;
- JOGAN I., PATASSINI D., (2000), *Il dibattito nell'urbanistica italiana sui GIS tra nuove prospettive e vecchi malintesi*, "Archivio di Studi Urbani e regionali", 67, Francoangeli, pp. 141 – 154;
- LEFEBVRE H., (1978), *Il diritto alla città*, Marsilio, Venezia, pp. 106 – 107 (ed. orig. 1968, *Le droit à la ville*, Anthropos, Paris) ;
- LODOVISI A., TORRESANI S., (2005), *Cartografia e informazione geografica*, Patron editore, Bologna, pp. 361 – 374;
- LYNCH K., (1964), *L'immagine della città*, Marsilio editore, Padova, pp. 31 – 35; (ed. originale 1960, *The image of the city*, Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College);
- MARESCOTTI L., (1993), *I Geographical Information Systems, l'informatica e la pubblica amministrazione*, "Urbanistica Informazioni", 127, pp. 54 – 64;
- OPENSHAW S., (1996), *Il geociberspazio: una nuova frontiera di ricerca per il geografo*, "Geotema", 6, Patron, pp. 88 – 99;
- RICOLFI L., (1993), *La ricerca qualitativa*, Carocci, Bari, pp. 34 – 40;
- ROSSI U., VANOLO A., (2010), *Geografia politica urbana*, Laterza, Bari, pp. 149 – 155;
- SEASSARO L., (1995), *Conoscenza, piano, comunicazione. Appunti sui SIT*, "Urbanistica", 105, pp. 32 – 38;
- SBAIZ G., (2008), *Economia collaborativa: origine ed evoluzione dell'approccio wiki e sua adozione nelle imprese*, Università degli Studi di Udine (tesi di laurea);
- SOLDAVINI P., (2012), *Islanda, pronta la nuova Costituzione elaborata assieme ai cittadini grazie al web*, "Il Sole 24 Ore", versione online del 23 ottobre 2012.

## **6. Sitografia**

- [www.google.com/earth/index.html](http://www.google.com/earth/index.html) (consultato il 18/12/2012);
- [www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2012-10-23/islanda-costituzione-140900.shtml?uuid=AbJQozvG](http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2012-10-23/islanda-costituzione-140900.shtml?uuid=AbJQozvG) (consultato il 28/01/2013);
- [www.openstreetmap.org](http://www.openstreetmap.org) (consultato il 28/01/2013);
- [www.parterre-project.eu](http://www.parterre-project.eu) (consultato il 28/01/2013);
- [www.wikitalia.it](http://www.wikitalia.it) (consultato il 15/01/2013).