

Nuovi luoghi di ricostruzione della comunità aquilana.



a cura di
Claudia Meloni e
Mauro Annunziato

Autori:

Mauro Annunziato, ENEA
Luciana Bordoni, ENEA
Claudia Meloni, ENEA
Cristiano Novelli, ENEA
Alessandra Scognamiglio, ENEA

Franco F. Orsucci * #, Giulia Paoloni ^ #, Soraya Torrice #, Mario Fulcheri ^ #
* Dipartimento di Psicologia e di Scienze del Linguaggio, University College London
^ Dipartimento di Scienze Psicologiche, Umanistiche e del Territorio, Università di Chieti-Pescara
Mind Force Society & Institute for Complexity Studies

Cataldo Musto, Dipartimento di Informatica, Università degli Studi di Bari/Murex CS
Giovanni Semeraro, Dipartimento di Informatica, Università degli Studi di Bari
Manuela Vaser, Dipartimento di Ingegneria Elettronica
Università di Roma Tor Vergata

Federica Cervini, Associazione Periagogè
Roberto Cosenza, architetto
Tommaso D’Attilia, Art Attack adv
Eugenia De Laurentiis, Art Attack adv
Graziano De Sanctis, architetto
Roberto Fuso Nerini, the Vortex srl
Licia Galizia, artista e docente Liceo Bafile a L’Aquila
Giampiero Lagnese, architetto

Nuovi luoghi di ricostruzione della comunità aquilana.

Autori	1
Indice	3
Prefazione	4
Assessore Trifuoggi	6
Assessore Pelini	9
Il Social Urban Network a L'Aquila	12
Il Social Urban Network a L'Aquila	14
City 2.0: un modello smart per L'Aquila	24
L'approccio al capitale sociale e l'analisi della società aquilana	35
Il luogo della sinergia	60
Il Living Lab della comunità aquilana	62
La piazza virtuale: i social networks per lo scambio e la condivisione	70
L'analisi semantica dei temi di interesse	78
Il luogo della espressività	84
Piazza100 hub: uno smart node per l'esperienza oggettiva	86
I percorsi di formazione e il coinvolgimento della comunità	100
L'espressività per lo sviluppo di competenze sociali	102
Il contest, i workshops, la pubblicazione	116
Conclusioni	122
Ringraziamenti	129

La presente Ricerca è stata finanziata
dal Ministero della Istruzione, Università e Ricerca (MIUR)
con la Legge Finanziaria 2010



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



Prefazione

L'Unione Europea, ma più in generale l'occidente, ha avviato da alcuni anni un'intensa e profonda riflessione sul ruolo delle città e del loro assetto futuro. Questa riflessione ha portato alla nascita di un nuovo concetto di città, una città smart, che postula un sistema urbano al servizio del cittadino, disegnato intorno a lui e che contemperi l'applicazione delle moderne tecnologie per innalzare il livello di benessere sociale e individuale e la qualità della vita. Ad oggi è ancora aperto il dibattito su quale sia la smart city, posto che ogni territorio debba trovare la propria via per diventare smart. La specificità e le peculiarità del territorio nel processo di evoluzione di una città non solo non possono essere tralasciate, ma ne diventano il volano per lo sviluppo. In Abruzzo il sistema città si presenta variegato e complesso, si trovano infatti grandi conurbazioni come quelle della costa che si pongono in netto contrasto con le aree interne, molto meno urbanizzate e, di conseguenza, prive spesso di servizi all'altezza delle necessità dei cittadini. L'Aquila, in particolare, vive una situazione di disgregazione urbana causata da elementi storici, quale la peculiare configurazione di città territorio cui afferiscono i paesi limitrofi, ed elementi relativi alla fase di ricostruzione a seguito del sisma del 2009 che ha, in 32 secondi, divelto tutti i precedenti meccanismi di socialità esistenti e che con la fase di ricostruzione si stanno ricostituendo lentamente in maniera spontanea e in maniera assistita attraverso i progetti dell'amministrazione comunale quale City 2.0. Un primo elemento su cui un'Amministrazione deve lavorare è quello di colmare il gap in termini di socialità nelle aree cittadine, dando nuovo impulso ai sistemi aggregativi, che si intrecciano con quelli della mobilità, e sviluppando piani organici di infrastrutturazione del territorio che consentano di accedere ai "nodi" della interazione in maniera agevole e fruibile. Il ruolo del Comune è di fondamentale importanza nel costruire un modello cui i cittadini e i soggetti, quali ENEA, possano guardare, esaltando le risorse messe in rete e minimizzando quindi i costi. Gli elementi che devono distinguere L'Aquila le città Smart sono, tra le altre, ingredienti necessari per una ricostruzione intelligente del territorio che deve avere sì un impatto infrastrutturale, ma non può prescindere dalle esigenze di socialità che una città esprime prima ancora di quelle strettamente produttive o abitative.

Prefazione

*Assessore alla Smart City,
Nicola Trifuoggi*



La prima sfida che pone la riflessione sulle smart city è la ricerca di nuove soluzioni per "vecchie" necessità che pone una città moderna. Le città italiane di oggi non pongono più l'accento sulla predisposizione ad una capacità industriale tipica degli anni '70, '80 e '90, ma sulla riscoperta di un benessere nella vita di tutti i giorni, che risulta essere la ragione prima dell'aggregazione sociale in forma urbana. In tal senso si colloca il dibattito sempre più acceso sulla tutela ambientale dei territori, sulle strategie di gestione dei servizi al cittadino e, più in generale, sulla qualità di vita urbana, oggetto della progettazione urbanistica che ha virato negli ultimi anni dall'elaborazione di quartieri "ideali" autonomi, al recupero e all'integrazione delle nuove visioni urbanistiche in spazi già esistenti e oggetto di recupero.

Il Comune dell'Aquila già da quattro anni ormai ha intrapreso un percorso che mira a integrare con gli ordinari strumenti di governance cittadina le iniziative tese alla trasformazione in una smart city. Si è passati da una progettazione spot, in chiave di implementazione tecnologica, alla formazione di un quadro d'insieme che, attraverso singoli progetti, concorresse alla definizione di un disegno unitario di una città altamente connessa socialmente e infrastrutturalmente. Le tematiche oggetto di progetti hanno spaziato su tutto l'orizzonte dei temi d'interesse di una città, da quelli tecnologici (fibra ottica, illuminazione intelligente...) a quelli ambientali (Patto dei Sindaci, implementazione rete elettrica e produzione privata sostenibile di energia) sempre sottesi da una attenzione al sociale che permettesse di ridisegnare una città accogliente soprattutto dal punto di vista della quotidianità dei cittadini.

In definitiva la Smart City postula un cambio di pelle a tutti i livelli dell'assetto territoriale e delle modalità di amministrazione, è al contempo un salto nel buio che però promette di rivoluzionare in meglio il territorio, in particolare quelli, quale è il cratere sismico, che attraversano una fase di recessione o di rinnovamento "forzato".

Il Comune dell'Aquila ha abbracciato questo metodo di interpretare il futuro della città ponendo attenzione alla caleidoscopica evoluzione dei sistemi urbani che acquistano una centralità sempre più forte nella società occidentale. Questo

impegno non è però solitario, ma vive di una proficua collaborazione con Enti all'avanguardia quali ENEA. Il progetto **City 2.0** si articola in interventi sul territorio di diversa natura, che si dividono in tre macro aree: l'area ambientale, quella energetica e quella sociale, tale approccio, in completa armonia con le attività del Comune dell'Aquila è compenetrato da una sensibilità spiccata nei confronti della dimensione sociale di una città. Ciò ha consentito di sviluppare le singole attività progettuali coinvolgendo la cittadinanza sia in termini di fattiva collaborazione che in termini più ampi di dibattito della comunità. La nascita di un dibattito cittadino, a prima vista elemento secondario nell'economia di una progettazione di un Ente Locale, ha ricentralizzato una discussione all'interno della comunità che consente di avere, non solo, una maggiore consapevolezza del cittadino rispetto alle scelte dell'amministrazione, ma anche un'evoluzione del modo di pensare la città. Questo comune sentire, parallelamente al percorso di cambiamento della governance, ha permesso ai cittadini di evolversi da soggetti passivi a soggetti attivi. In estrema sintesi questo "filosofia" progettuale non crea solo una smart city, ma consente l'evoluzione dei cittadini in smart citizens, soggetti più consapevoli del proprio territorio e, quindi, catalizzatori essi stessi del cambiamento che coinvolge le città del XXI secolo.

Prefazione

Assessore alla
Partecipazione,
Fabio Pelini

L'Aquila può e deve diventare un grande laboratorio di idee e partecipazione, di legalità e trasparenza, di solidarietà e inclusione: una città come laboratorio politico e culturale e un territorio dove per tutte le generazioni, ed in particolar modo per i giovani, per i ragazzi e per le ragazze, sia possibile costruire un futuro di studio e lavoro, abitare una casa sicura, essere i veri protagonisti della rinascita e della ricostruzione della città. D'altra parte è stato ben messo in evidenza dal programma di mandato di questa Amministrazione comunale investendo sull'assessorato alla Partecipazione che, a partire dall'approvazione del Regolamento sugli istituti di Partecipazione, ha messo in campo molti progetti per favorire il coinvolgimento attivo dei cittadini e delle cittadine nelle scelte pubbliche in collaborazione con le Associazioni locali e le Istituzioni, tra cui l'ENEA.

L'occasione è utile per ripercorrere insieme le tappe principali del percorso intrapreso che si pone come obiettivo un cambio di paradigma nella *Governance* locale: favorire il governo della città e i processi di formazione delle decisioni pubbliche con il coinvolgimento attivo e la condivisione delle scelte da parte dei cittadini e del territorio; attivare meccanismi di "ascolto permanente" promuovendo gli incontri territoriali del Bilancio Partecipativo, i Patti di collaborazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani e l'Urban Center dell'Aquila; incentivare la promozione delle metodologie della progettazione partecipata, quale forma di democrazia diretta, all'interno della quale ogni abitante dovrebbe poter partecipare alla costruzione e alla trasformazione del suo ambiente di vita; considerare, inoltre, la partecipazione come metodo per la valorizzazione delle diversità che costituiscono una fonte di energia positiva, di creatività, di cultura e, dunque, come strumento per favorire la costruzione di una piena e compiuta democrazia. Sono queste le azioni perseguite negli ultimi anni per ricostruire dal basso il territorio della nostra città dopo l'evento traumatico del 2009, quindi la partecipazione non è solo un'opzione strategica nell'assunzione e condivisione delle scelte, ma anche un vettore fondamentale di coesione sociale. Con questa visione politico-sociale l'Amministrazione comunale ha portato a compimento numerose azioni nel segno della Partecipazione e altre intende metterne in cantiere. Dopo gli incontri territoriali con la cittadinanza, sia in città che nelle frazioni, tra ottobre e novem-

bre 2011, e il successivo pronunciamento della Giunta comunale, il Consiglio comunale ha varato il Regolamento sugli Istituti di Partecipazione nel gennaio 2012. Allo scopo di fornire la dovuta concretezza al Regolamento, nel 2012 è stato anche istituito l'Ufficio per la Partecipazione. Lo stesso anno è stato siglato un Protocollo di intesa con il dipartimento di Scienze Umane dell'Università dell'Aquila, rinnovato nel 2014, per la programmazione e la valutazione di incontri periodici sul territorio per ascoltare i bisogni dei cittadini.

Dal 18 dicembre 2012 fino a febbraio 2013 si è svolto il “*Question Time*”. In questo arco temporale il Sindaco e gli Assessori hanno esposto ai cittadini i risultati raggiunti dai vari settori comunali e ascoltato le loro richieste. Dal 12 marzo al 26 aprile 2013 è stato realizzato il “Bilancio partecipativo per le opere pubbliche”: incontri su tutto il territorio comunale per informare e ricevere proposte dai cittadini su opere pubbliche, arredo urbano e qualità della vita. A partire da ottobre 2014 hanno preso il via i nuovi percorsi partecipativi organizzati dall'Assessorato alla Partecipazione in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università dell'Aquila. Il 7 ottobre si è svolto un incontro territoriale sulla riqualificazione dell'area dell'ex Ospedale Psichiatrico di Collemaggio all'Auditorium del Parco ed è stata istituita la Consulta Giovanile a seguito degli incontri che si sono svolti tra il 17 ottobre e il 20 novembre in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università dell'Aquila.

Per il Bilancio Partecipativo 2015 gli incontri territoriali puntano a coinvolgere anche le fasce di età più avanzate attraverso la collaborazione con i 13 Centri Sociali per Anziani dell'Aquila e delle frazioni. Per avere un coinvolgimento strutturato tra cittadini, enti e associazioni, è stato istituito, inoltre, l'Urban Center dell'Aquila e come necessario corpo intermedio tra il Consiglio comunale e i cittadini in un territorio enorme come quello aquilano – nono centro urbano per estensione territoriale – sono stati istituiti anche i Consigli territoriali di partecipazione.

Oggi, grazie all'iniziativa “Piazza100”, promossa dal Comune e realizzata all'Aquila dall'ENEA, i cittadini aquilani avranno a disposizione uno strumento in più per partecipare alle scelte pubbliche locali anche attraverso le piattaforme digitali. Il progetto, innovativo sia dal punto di vista tecnologico che sociale, mira

allo sviluppo delle cd. “*smart communities*”: comunità locali che avranno la possibilità di incontrarsi e confrontarsi sia in luoghi virtuali che fisici. Infatti, oltre ad un portale web (<http://www.piazza100.it/>), un insieme di social networks e ad una App per smartphone (**Piazza100** app), i cittadini avranno a disposizione anche un'installazione interattiva il cd. “*smartnode*” (**Piazza100** hub) nel Parco Castello, dove potranno incontrarsi e acquisire una maggiore coesione e consapevolezza sociale.

**Il Social Urban
Network
a L'Aquila**

Perché Piazza100?

L'idea alla base del progetto City 2.0 – Social Urban Network, è la possibilità che attraverso percorsi formativi, attitudini individuali, sinergie di gruppi sociali e tecnologie “abilitanti” cosiddette “smart”, sia possibile far emergere risorse e potenzialità che risiedono nelle “comunità” locali contribuendo a migliorare la qualità della vita delle persone e la direzione stessa della “ricostruzione urbana e sociale”. Questa sfida ha stimolato la crescita di idee ed esperienze definite in modi diversi tra cui il termine “smart communities”.

Definire cosa sia una *smart community* è cosa piuttosto difficile essendo un termine che ha avuto successo in diversi domini culturali e pertanto la sua definizione ha risentito di linguaggi, interpretazioni ed approcci diversi come d'altronde lo stesso termine *smart city* [1]. Per riuscire a darne una definizione più generale dobbiamo introdurre il concetto di *capitale sociale* attribuito a Loury nel 1977 e sviluppato in profondità da Robert Putnam negli anni '90 [2]. L'idea di base è che *le reti sociali hanno valore* basato sulla produzione costante di conoscenza che si accumula negli strati e nelle reti relazionali all'interno della comunità. La rete culturale e relazionale integra il capitale economico nella comunità e ne costituisce una risorsa in termini di qualità della vita, salute e benessere.

Putnam inquadra il capitale sociale come produttore di impegno civile ed una articolata misura sociale della salute comune. Egli reinterpreta il concetto di capitale sociale da una risorsa posseduta a livello individuale ad un attributo della collettività, focalizzandosi sulle norme e sul senso di fiducia generati dal concerto dei contatti interpersonali. Una maggiore interazione tra le persone genera un maggior senso di spirito comunitario. Le definizioni di capitale sociale variano, ma gli aspetti principali includono cittadinanza, *buon vicinato*, reti sociali e partecipazione civica. Legami sociali intensi e soddisfacenti, incidono favorevolmente sul livello di benessere economico familiare. Lo scambio di conoscenze o di supporto o di fiducia nella interazione tra due persone le mette in grado di servirsene nelle future interazioni e quindi di accrescere il patrimonio collettivo [F. Orsucci ed al. 3]. Putnam definì un insieme di indicatori per la valutazione del capitale sociale [4]

Il Social Urban Network a L'Aquila

tra cui fiducia e sostegno, senso di appartenenza, natura ed intensità delle connessioni sociali (coesione, mediazione, ...), proattività, partecipazione, condivisione di norme e conoscenze.

A questo punto possiamo meglio definire un *progetto di smart community* come un intervento che mira a creare le condizioni per accrescere il capitale sociale. È questo il punto di partenza del programma di ricerca *Social Urban Network* (SUN) dell'ENEA che mira a sviluppare modelli e metodologie di interventi in realtà diverse cercando l'approccio più efficace in relazione alle caratteristiche e le risorse della comunità. Il primo di questi progetti è stato realizzato a L'Aquila (City 2.0 [5]) dove è stato condotto un progetto articolato su diverse linee di intervento (energia, community, mobilità). Il punto focale del programma è quello di favorire una evoluzione dei meccanismi di scambio, diffusione e partecipazione attiva della comunità rispetto a conoscenze ed iniziative generate all'interno della comunità stessa. In particolare l'idea di fondo è quella di favorire il flusso e la capacità di stimolazione dello sviluppo della conoscenza individuale o di gruppo verso la comunità e viceversa. Questo approccio si basa sull'assunto che per barriere di natura diversa la maggior parte della conoscenza ed attività sviluppata da singole persone o da piccoli gruppi venga solo parzialmente travasata nella comunità perdendo così la possibilità di ritorno e supporto dalla comunità verso il singolo individuo o gruppo che la sviluppa. Il punto di partenza è quello di innescare su piccoli gruppi sociali di una comunità dei processi di acquisizione di consapevolezza, di pratica del lavoro creativo e di gruppo, di assunzione di responsabilità, di sviluppo di apertura, esposizione, proattività. Tali processi vengono poi aperti attraverso una particolare strutturazione tecnologica verso la comunità in modo da amplificare il valore della esperienza del singolo attraverso l'emulazione ed il coinvolgimento degli altri. Per sostenere tale trasformazione il progetto SUN ha puntato sull'avvio e supporto di *laboratori sociali* e sulla implementazione di un processo di interazione nella comunità. Questa strategia mira a costruire un processo naturale di diffusione in cui ogni centro di iniziativa (laboratori sociali o associazionismo volontario attivo) diventa il cuore di una struttura a cipolla di cui viene potenziata la capacità di diffusione verso gli strati più esterni con un investimento crescente verso gli strati più interni.

La scelta del segmento di popolazione su cui impernare i laboratori sociali si è dimostrata molto critica data la loro importanza strategica ai fini progettuali. La scelta va fatta in relazione alle risorse ed alle caratteristiche della comunità. Una approfondita analisi sociale è necessaria prima di definire segmento e contenuto del percorso formativo includendo anche una mappatura dell'associazionismo locale attivo e relative strutture fisiche (luoghi e spazi fisici) e virtuali (pagine e riferimenti web). Sono stati presi in considerazione diversi segmenti potenziali che per loro natura hanno una importante prospettiva di sviluppo e coinvolgimento diretto di altri segmenti della comunità (studenti ed insegnanti, attivisti di associazioni volontarie o di cittadinanza attiva, genitori con figli piccoli o adolescenti). Lo stesso processo decisionale può essere fatto coinvolgendo la popolazione stessa e, con il massimo supporto possibile, dalla amministrazione comunale. Nel caso del progetto a L'Aquila, sono stati realizzati tre workshop pubblici coordinati con la PA comunale cui è stata invitata la popolazione. Fin da subito è emerso come il mondo scolastico gioca a L'Aquila un ruolo fondamentale ed in particolare tutta la fascia della scuola secondaria e degli insegnanti che si sono mobilitati a valle dell'evento sismico catastrofico del 6 aprile 2009, dimostrando notevole spirito socio-educativo. Le analisi sociali hanno fatto emergere a L'Aquila un sentimento misto di rabbia per qualcosa che è stato strappato via ed un senso di prigionia, ma c'è anche molta voglia di ricostruire e speranza di una evoluzione verso una società più sostenibile (vedi video Freedom ed intervista in R. Fuso [6]).

Altro aspetto critico dell'approccio SUN è la scelta del dominio dei contenuti. Affinché il progetto abbia successo è necessario che le persone siano realmente motivate a partecipare. Per questo occorre lavorare su contenuti sui quali la comunità già manifesta interesse ed attività (es: associazionismo spontaneo). È importante inoltre legare i contenuti a bisogni effettivi (comunicazione, supporto, economia, partecipazione, servizi...) sui quali costruire una sinergia di intenti. La sinergia può essere sviluppata su tre livelli: *ri-conoscersi*, *pensare insieme*, *fare insieme*. Il primo livello è quello della conoscenza dell'altro e del riconoscimento di radici e bisogni comuni. Il recupero della identità storica e della propria storia è uno dei tasselli più importanti per questo primo passo. Il secondo livello è

lo sviluppo di processi di ragionamento condivisi. *Pensare insieme* è un esercizio importante per una comunità ed è la base per permettere l'inclusione di persone svantaggiate e cogliere i frutti positivi del dialogare. È evidente che un facile accesso all'informazione e alla connessione con gli altri sono elementi abilitanti per lo sviluppo di percorsi condivisi. L'ultimo livello, il più difficile, è il *fare insieme*, ossia la costruzione sinergica di iniziative, spazi, strutture. Co-creazione e partecipazione sono aspetti fondanti per la realizzazione di questo livello che mira a costruire una azione proattiva della persona a favore della comunità (cittadinanza attiva) ed un rafforzamento generico dei legami interni (coesione e supporto reciproco). Il dominio dei contenuti scelto nel caso del progetto dell'Aquila è quello dei processi creativi e culturali che vanno appunto dal recupero della identità storica, alla espressione creativa, fino alla definizione di direzioni progettuali di sviluppo futuro della comunità.

Per realizzare concretamente tali processi il progetto SUN si è articolato su tre azioni convergenti: l'avvio dei laboratori sociali su piccoli gruppi, la creazione di una infrastruttura tecnologica per la intercomunicazione tra le molteplici attività dei gruppi esistenti, l'avvio di una serie di iniziative pubbliche.

I laboratori sociali hanno lo scopo di costituire *focolai di attività* e creare una conoscenza su gruppi strategici che hanno due scopi fondamentali: quello di stimolare lo sviluppo di nuove leadership o comunque centri di attività (cittadinanza attiva, associazioni, attività culturali), e quello di stimolare, attraverso il loro percorso formativo e l'apertura verso la comunità, la partecipazione ed il coinvolgimento della comunità stessa. I percorsi formativi mirano a produrre tematiche, domande e materiale trasmissibile e a stimolare i partecipanti a coinvolgere attivamente altri componenti della comunità (interviste, dialoghi, ecc.). Il metodo formativo utilizzato è basato sull'approccio *normodinamico* introdotto negli anni 80 da Paolo Menghi [7]. La Normodinamica può essere considerata un metodo di lavoro educativo, clinico e formativo per lo sviluppo consapevole dell'individuo, la conoscenza del funzionamento profondo di sé, delle proprie relazioni e dei propri cicli evolutivi per una competente e attiva accettazione della realtà, la maturazione di un proprio volere consapevole e responsabile (Antonio Ricci, [8]). Il metodo di

lavoro propone una sintesi di metodi, principi e tecniche di consapevolezza che rimettono al centro la persona, il valore dell'esperienza diretta e il corpo. Nel caso dell'Aquila, con l'Associazione Periagogè [9] ed il Liceo Scientifico/Artistico Bafile [10] (molto attivo negli anni scorsi per il progetto "Polvere negli occhi, nel cuore i sogni" curato dalla professoressa ed artista Licia Galizia [11]), è stato progettato un percorso formativo centrato sui temi del *chi ero, chi sono, chi sarò* da sviluppare nel contesto di una convenzione tra ENEA e Liceo Bafile. Nella prima fase dei lavori sono stati selezionati 25 studenti di diverse classi del terzo anno (tramite workshop presso la scuola e libera adesione al progetto) ed avviato un primo seminario di presentazione ed introduzione del percorso. Tra ottobre 2014 e maggio 2015 si sono svolti otto seminari esperienziali condotti dalla Associazione Periagogè (Federica Cervini con la partecipazione di ENEA ed dell'Associazione Mind Force) ed altri otto seminari condotti dalla Prof. Licia Galizia del Liceo Bafile con l'ausilio di artisti affermati che hanno aiutato gli studenti a trasformare in linguaggio artistico i contributi tematici ed i materiali elaborati nei seminari esperienziali al fine di approfondirne i contenuti ed *esporli* alla comunità.



I ragazzi del percorso
formativo svoltosi
al Liceo Bafile

La infrastruttura tecnologica ha lo scopo di abilitare lo scambio, ossia rendere più agevole ed accessibile l'informazione sulla base della quale i cittadini della comunità possono, se lo desiderano modificare il loro comportamento sociale. L'elemento primario è il portale web Piazza100 dove vengono esposte motivazioni e risultati del progetto e si può accedere ai contributi di tutte le associazioni aderenti e dei singoli cittadini e le iniziative di sinergia del progetto stesso. L'Aquila è la città delle 99 piazze e Piazza100 rappresenta la 100esima piazza, una sorta di agorà virtuale, dove si incontrano persone che hanno desiderio di attivarsi per la comunità stessa. Il portale funziona anche come "aggregatore" di social network, ossia sul portale convergono i post di un insieme di pagine su social networks selezionati tra quelli più diffusi (es. facebook, twitter) dove vengono creati gruppi di iniziativa tematica. I gruppi sono gestiti da cittadini e/o associazioni già attivi sul territorio con cui vengono avviati degli accordi costituendo un punto di riferimento per la rete delle associazioni locali. Dal portale è possibile analizzare i risultati della evoluzione del trend di indicatori sociali dedotti dai post sui social network attraverso un sistema di analisi semantica. La metodologia è innovativa e prototipale ed è stata sviluppata da Murex (Univ. Bari), dalla Associazione Mind Force e con la partecipazione di ENEA (vedi G. Semeraro ed al. [12]).



L'altra componente tecnologica è una installazione interattiva urbana (**Piazza100 Hub**) che ha lo scopo di creare un punto di ritrovo fisico della comunità che scambia via web, sviluppando il concetto di *città ibrida* (*Hybrid Society*, Norbert Streitz [13]). La città ibrida è una città che realizza una forte interrelazione tra incontro fisico ed incontro virtuale cercando di coniugare la capacità di informazione e l'ampliamento connettivo della dimensione virtuale del web con la ricchezza ineguagliabile della esperienza dell'incontro fisico. In questo senso la tecnologia ICT è orientata verso l'uomo (*Human Oriented Technology* [13]) favorendo l'incontro e la soddisfazione di bisogni reali rispetto agli abusi e l'isolamento che molto spesso tali tecnologie inducono nella modalità in cui sono attualmente utilizzate (per un approfondimento vedi Mauro Annunziato [1]). L'installazione dell'Aquila è quindi uno **smart node** [14] della città che unisce la dimensione virtuale a quella fisica creando un vero e proprio luogo di ritrovo. L'installazione (ideata da ENEA, progettata dallo studio di architettura 4M Engineering e sviluppata da ENEA, HARPA Italia e Univ. Tor Vergata), verrà localizzata in un punto di ritrovo importante della città (Parco Castello). Piazza100 Hub è composto di aree di interazione: il *city sense*, ossia un contesto dove tutti i contributi della comunità sui social network arrivano in tempo reale e possono essere visti e navigati dai visitatori; il *creative swarm*, ossia un contesto co-creativo in cui i visitatori possono navigare e rielaborare i contenuti inseriti dai cittadini; il *community exhibition* ossia un contesto espositivo dove secondo un programma tematico redazionale vengono esposti i contributi della cittadinanza. In questo spazio ad esibire non sono necessariamente artisti ma anche semplici cittadini. Con questo si vuole dare un valore importante sia all'esercizio della creatività come un processo di conoscenza ed autoconoscenza, sia alla *esposizione* nei termini di assunzione di una propria responsabilità di fronte alla comunità: l'atto creativo e il suo dono alla comunità sono le condizioni necessarie per generare risposte e l'innescare di reazioni a catena.

Infine le iniziative pubbliche hanno lo scopo di far conoscere le attività progettuali, facilitare la partecipazione e la creazione di nuovi laboratori spontanei, nuovi gruppi sui social network, nuove forme di interazione. Tra le iniziative un workshop pubblico a fine progetto, la creazione di un contest di immagini e

Piazza100 hub



video sulla identità e sul futuro della città, la redazione di una monografia sugli aspetti metodologici e sui risultati del progetto. Queste iniziative hanno lo scopo sia di dare un riconoscimento pubblico ai partecipanti ma anche quello di coinvolgere la comunità nel dialogo sugli stessi temi.

In conclusione occorre sottolineare che tutta la strutturazione tecnologica o infrastrutturale, seppure importante, non può da sola trasformare una città né una comunità. La funzione più realistica è piuttosto quella di permettere (*o abilitare*) un cambiamento potenziale di comportamento individuale e sociale (tipicamente attraverso la disponibilità di facile accesso alla informazione ed alla connettività) sebbene non possa determinarlo. Sta quindi al singolo individuo cogliere o meno

questa opportunità. Pertanto un processo trasformativo deve necessariamente affiancare allo sviluppo infrastrutturale e tecnologico un progetto formativo. Le due linee di azione non possono essere progettate separatamente ma vanno pensate e realizzate in modo integrato al fine da potenziarsi a vicenda e *darsi reciprocamente* un futuro. È esattamente questo il senso dell’approccio sistemico sviluppato nel programma di ricerca del SUN: un tentativo di integrazione multidisciplinare per affrontare il tema del rapporto individuo-comunità evitando frammentazione culturale a favore di maggiore capacità di lettura ed azione nella reale complessità delle relazioni sociali.

[1] M. Annunziato, *Ecosistemi biologici ed ecosistemi urbani*, Alfabeta, 1993. Anche in <http://manualeinapplicabile.wordpress.com/tag/mauro-annunziato/>

[2] R. Putnam (1993), *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*, Princeton University Press, Princeton, trad. it. *La tradizione civica nelle regioni italiane*, Milano, Mondadori.

[3] G. Paoloni, D. Marchetti, C. Meloni, M. Annunziato, F. Orsucci, M. Fulcheri. *Il contributo della psicologia clinica nella progettazione delle Smart Cities*, XV Congresso Nazionale della Sezione di Psicologia Clinica e Dinamica dell’AIP, Napoli, 27-29 settembre 2013.

[4] R. Putnam, (2001). *Social capital: Measurement and consequences*. *Canadian Journal of Policy Research*, 2(1), 41-51.

[5] C. Meloni, M. Annunziato, *Progetto City 2.0*, ENEA, <http://www.uttei.enea.it/tecnologie-per-le-smart-cities/progetti/progetto-city-2.0>

[6] R. Fusco, <http://manualeinapplicabile.wordpress.com/2014/02/20/partire-dalle-persone-dalle-loro-relazioni-per-ricostruire-laquila/>

[7] P. Menghi, *Trasformare la mente*, seminari di normodinamica. Ubaldini Editore, Roma, 2009.

[8] A. Ricci (2013). *Che cos’è la Normodinamica?*. Blog “Manuale Inapplicabile”. <http://manualeinapplicabile.wordpress.com/2013/12/17/che-cose-la-normodinamica/>

[9] Associazione Periagogè. <http://www.periagoge.it/>

[10] L. Galizia, *Polvere negli occhi, nel cuore i sogni*. <http://www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-4cc30c05-c30f-4d49-9768-4089086bc611.html>; <http://www.liciagalizia.it/progetti-culturali.php>

Riferimenti

[11] Istituto Statale di Istruzione Superiore “Andrea Bafile”. <http://iisbafile.gov.it/>

[12] M. Annunziato, L. Bordoni, C. Meloni, C. Musto, G. Semeraro, P. Lops, M. de Gemmis, and F. Narducci. *A framework for semantic content analysis in the context of L’Aquila Social Urban Network*. *AI for Smart Cities Workshop*, Torino 5th of December 2013.

[13] N. Streitz. *Smart Hybrid Cities: Designing our Future Urban Environments*. *Presentazione al Convegno “Smart Cities”* (Fondazione Ugo Bordoni), Roma, Dic. 2010. http://www.fub.it/sites/default/files/attachments/2013/02/Slide_Streitz_300910_o.pdf

[14] A. Scognamiglio, M. Annunziato, R. Cosenza, R. Germano, G. A. Lagnese, C. Meloni. *The Smart Node: a Social Urban Network as a Concept for Smart Cities of Tomorrow*. *CISBAT Int. Conf. Clean-Tech for Smart Cites & Building form Nano to Urban Scale*. Losanna, Settembre 2013.

Piazza100 rientra in un programma di ricerca e sviluppo condotto da ENEA sul tema delle Smart Cities and Communities, che coniuga competenze settoriali su tecnologie innovative per l'efficienza energetica, mobilità sostenibile, ICT, monitoraggio ambientale e partecipazione attiva dei cittadini.

L'obiettivo finale del progetto riguarda lo sviluppo e la implementazione di una serie di applicazioni per la smart city in grado di integrare e gestire le informazioni dai servizi urbani energetici e ambientali al fine di renderli più efficienti ed efficaci. Nel progetto City 2.0, questi modelli sono stati poi sperimentati in un contesto urbano reale a L'Aquila, nel cosiddetto Smart Ring che è un anello viario di circa 5 km che racchiude il centro storico della città.

La realizzazione del Ring ha avuto lo scopo di innescare un processo di ricostruzione sostenibile della città post sisma, non soltanto in relazione al tessuto urbano e dei servizi al cittadino ma anche e soprattutto in relazione al tessuto sociale, al recupero della coesione sociale e alla valorizzazione del patrimonio culturale.

La realizzazione dello Smart Ring è stata ratificata attraverso un Protocollo di Intesa (Delibera Giunta comunale n. 353 del 12/10/2010), in vigore dal 14 ottobre 2010, tra ENEA e il Comune dell'Aquila per la ricostruzione sostenibile della città.



City 2.0: un modello smart per L'Aquila

Lo Smart Ring

Nello Smart Ring sono stati dunque realizzati sistemi intelligenti di illuminazione pubblica, mobilità sostenibile, gestione energetica di edifici, monitoraggio ambientale e partecipazione attiva dei cittadini, in coerenza con gli obiettivi e le indicazioni del Piano di Ricostruzione del Centro Storico del Capoluogo.

Nell'ambito della applicazione di Smart Lighting è stata sviluppata una soluzione in cui la rete di illuminazione pubblica (IP) gioca un ruolo molto significativo nella gestione di una serie di servizi urbani associati alla illuminazione pubblica stessa. In tal senso grazie a metodi di rilevazione e modellizzazione della utenza è possibile "misurare" la richiesta di energia in tempo reale e ottimizzare la fornitura energetica commisurata dinamicamente alla domanda (energy on demand).

Lungo il percorso del Ring è stato installato un sistema di telecontrollo open source per la dimmerazione della potenza delle lampade dei singoli punti luce da remoto, regolati con una intensità variabile in funzione del traffico, consentendo un abbattimento del consumo energetico e garantendo altresì la sicurezza stradale.

La regolazione del flusso luminoso viene effettuata con tecniche adattive che si basano sulla ricostruzione continua della richiesta di illuminazione tramite alcune sensori ottici, posizionati sui pali con lo scopo di analizzare gli indici di attività della strada (sia veicolare che pedonale) e operare di conseguenza sulla regolazione delle potenze luminose. Grazie alle caratteristiche adattive il sistema permette di tenere alto il comfort luminoso e basso il consumo energetico permettendo una riclassificazione on-line delle strade.

La infrastruttura della Illuminazione Pubblica ha dunque la caratteristica di essere abilitante per altri servizi urbani all'interno della smart street. Il palo della luce è diffuso capillarmente nella città e può diventare un hub per servizi di diverse tipologie che vanno ben oltre la illuminazione pubblica, come la infomobilità, le informazioni turistiche, la videosorveglianza; inoltre essendo dotato di alimentazione elettrica può essere facilmente attrezzato con sistemi sensoristici di varia natura.

Lo SmartEye, appositamente progettato e implementato nell'ambito di questo progetto, è un vero e proprio occhio sulla città e rappresenta un sistema integrato, intelligente e distribuito di sensori ottici, che installati sui pali luminosi,

operano in sinergia con un centro di elaborazione dati da remoto per gestire servizi urbani intelligenti, come ad esempio la mobilità.

Il sistema di analisi della scena urbana tramite il sensore visivo SmartEye, permette un'analisi dello scenario urbano *real time* con particolare riferimento alle condizioni ambientali, meteorologiche ed al monitoraggio del flusso veicolare.

Attraverso i sensori SmartEye installati sui pali intelligenti vengono analizzati i flussi di traffico con discriminazione delle tipologie di veicolo, analisi dei tempi di percorrenza e segnalazioni di situazioni che possono evolvere in congestioni. Tali informazioni sono utilizzate per fornire un servizio di info-mobilità al cittadino.

Lungo lo Smart Ring sono stati installati 5 sensori SmartEye collocati lungo l'asse viario di via Strinella e via della Croce Rossa, che tramettono i dati ad un server centrale che li elabora al fine di ricostruire il flusso pedonale, veicolare e ambientale da utilizzare per la gestione di servizi.

Le informazioni raccolte ed elaborate sono dunque utili per definire modelli di gestione del servizio di illuminazione pubblica, attraverso la regolazione del flusso luminoso, di monitoraggio e gestione del traffico oltre a fornire indicazioni circa la sicurezza stradale per i guidatori, correlate alle condizioni di visibilità sulla strada.

Nel progetto City 2.0 è stata sviluppata una metodologia innovativa per il **monitoraggio della qualità ambientale**, sfruttando la sinergia con il progetto "Mobilità



SmartEye a via Strinella

ad Impatto Zero". L'idea è stata quella di utilizzare una navetta elettrica adibita a trasporto pubblico, come "sensore mobile" per il campionamento di inquinanti ambientali su un tratto stradale predefinito, cioè lungo lo Smart Ring.

Il sistema sensoristico multiparametrico NASUS IV, appositamente sviluppato da ENEA, ha permesso di misurare le concentrazioni dei composti gassosi d'interesse lungo il Ring mentre il sistema di posizionamento geografico satellitare (GPS) rileva la esatta posizione del punto di misura.

Le informazioni così raccolte divengono utili per valutare potenziali esposizioni personali all'inquinamento dell'aria e per una gestione mirata del traffico sul territorio.



Valori medi dell'indice di inquinamento lungo lo Smart Ring

Per la tematica relativa agli **Smart Buildings** è stata sviluppata una metodologia innovativa di monitoraggio e diagnostica energetica di edifici pubblici. In particolare, è stato implementato un sistema di diagnostica che, attraverso la fusione di dati sensoriali provenienti da sorgenti diverse, è in grado di rilevare in maniera automatica ed in tempo reale le anomalie che si verificano proponendo

una serie di possibile cause. Le funzioni di diagnostica sono relative all'illuminazione indoor e alla climatizzazione invernale.

Nello specifico è stata sviluppata la diagnostica termica e quella low level, nonché alcuni indicatori di prestazione energetica (KPI).

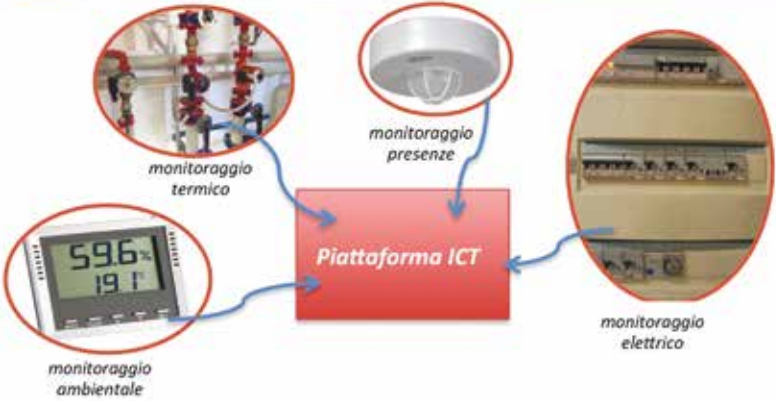
L'analisi preliminare dei risultati di tali metodologie su un test pilota hanno mostrato grandi potenzialità sia in termini di rilevazione efficace di anomalie che di risparmio energetico.

La sperimentazione pilota del sistema di gestione è stata effettuata in due edifici scolastici a L'Aquila in prossimità dello Smart Ring.

Il sistema si basa su sensori elettrici, termici e ambientali installati nei quadri elettrici di piano e negli ambienti didattici; la rete dei sensori trasmette in tempo reale i dati ad una piattaforma centrale in grado di elaborare indici di consumo e benchmarking e fornisce indicazioni su criticità in termini di comporta-



Gli Smart Buildings
a L'Aquila



mento edificio-impianto nonché della sua gestione e utilizzo. Sono stati definiti indicatori prestazionali rispetto alle informazioni acquisite che sono la base per una analisi e una valutazione quali-quantitativa per gestori, energy manager e amministrazione pubblica.

Infine la linea di ricerca sulla **partecipazione attiva** dei cittadini è relativa allo sviluppo di una metodologia basata su una infrastruttura tecnologica e su iniziative volte a innescare ed abilitare un processo di crescita collettiva per la creazione di una smart community.

Tale metodologia, denominata “Social Urban Network” (SUN), è basata su un sistema per l'interazione dei cittadini tramite un luogo di incontro fisico e un social network urbano. Il SUN è un insieme coordinato di interventi che si sviluppa sia sulla rete web (social network, portale, app) sia sulla scena urbana (installazione interattiva, eventi ed iniziative sociali) allo scopo di favorire la coesione e lo sviluppo del capitale umano della comunità.

Il SUN a L'Aquila ha preso il nome di Piazza100 in quanto vuole rappresentare un momento di rinascita della città, a partire dalla 100esima piazza (quella che oggi manca) e stimolare i cittadini all'incontro e alla condivisione.

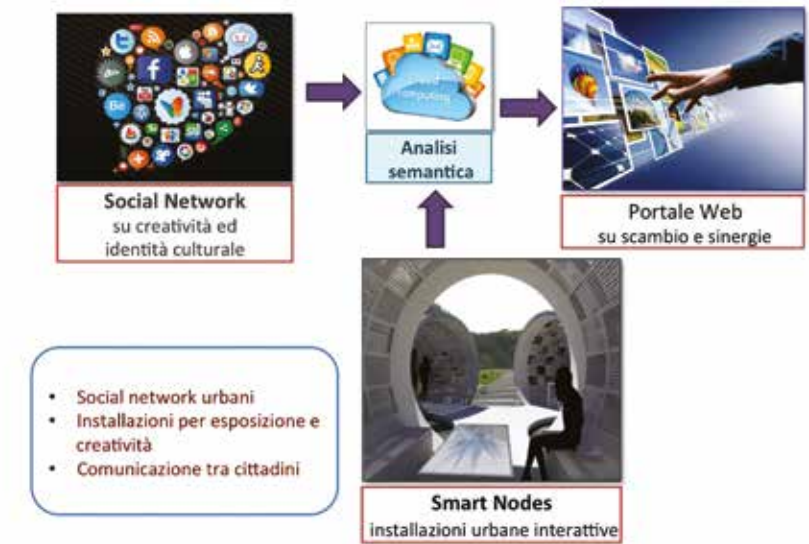


Gli elementi fisici di Piazza100 sono: un portale web (Piazza100 web), un insieme di social networks (Piazza100), una App da smartphone (Piazza100 app) e una installazione interattiva o Smart Node (Piazza100 hub) localizzata nel Parco Castello a ridosso dello smart ring.

In particolare:

- il portale web rappresenta la vera e propria nuova piazza virtuale da cui far ripartire la comunità e che ospita tematiche di attualità, iniziative condotte da gruppi attivi nel territorio, rubriche e una sezione dedicata ad un concorso sociale;
- l'insieme dei social networks, tra cui Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, rappresenta l'ambiente di scambio di contenuti e idee tra cittadini dell'Aquila;
- la App per *mobile* consente di inserire informazioni e contributi ovunque nella città dal proprio dispositivo mobile;
- l'installazione interattiva o Smart Node ha lo scopo di costituire un sorta di incubatore per l'emersione dei processi culturali che avvengono nella città.

Piazza100 è anche iniziative per il coinvolgimento e ingaggio dei cittadini



Smart Participation

tramite specifiche iniziative dirette sulla comunità.

Una delle iniziative avviate ha riguardato un percorso formativo sullo sviluppo di competenze sociali che consiste in un processo di empowerment personale e collettivo, basato su tematiche legate alle fasi della vita (percorso formativo Young Feelings).

L'intera comunità è stata poi coinvolta in un contest in cui i cittadini sono stati chiamati ad esprimersi su alcuni temi di interesse comune, quali su tematiche legate alla memoria e alla identità e al futuro della città/comunità.

La metodologia sviluppata si focalizza dunque sulla condivisione nella comunità di iniziative relative al recupero della identità culturale e della memoria storica, della attività creativa e di progettazione sociale di singoli o gruppi di cittadini in modo tale che il patrimonio culturale esistente e in continua generazione, possa aggregarsi in una sinergia collettiva partecipata.

Perché la smart city?

La vera forza della tematica Smart Cities sta nella capacità di mettere insieme gli elementi energetico-ambientali e gli elementi di carattere sociale come la qualità della vita, la partecipazione e la coesione sociale, perseguendo una sostenibilità a 360 gradi, con un approccio integrato, sistemico e sinergico.

Secondo il concetto di Smart City, la città è un insieme di reti interconnesse: attraverso le informazioni che vengono dai cittadini è possibile costruire il profilo dei consumi della città e strutturare una rete di servizi adeguati che rispondono alle loro esigenze.

Secondo una recente indagine della Commissione Europea circa quattro quinti della energia viene consumata nelle città dove si concentra l'attività insediativa, produttiva e di massimo impatto sull'ambiente; l'ecosistema urbano si presenta come un addensamento geografico di reti di relazioni strutturali (frazioni, quartieri, strade, aree verdi, aree coltivate), materiali (scambi di merci, mobilità, rete idrica ed energetica) ed immateriali (comunicazione, servizi). In questa

cornice, la progettazione urbana deve fare molta più attenzione, rispetto al passato, all'intero ciclo di vita dell'insediamento a partire dall'impatto ambientale della sua stessa realizzazione. Operare un approccio sistemico significa tenere conto dell'interrelazione di una moltitudine di flussi di materia e di energia che sono messi in moto dalle forze sociali e naturali che intervengono. Questo cambio di paradigma non è soltanto una opportunità ma una necessità dovuta alla alterazione indotta dalla società dei consumi che ha come motore il profitto immediato piuttosto che lo sviluppo sostenibile e in cui l'ambiente è visto come un bacino di risorse da predare. In questo contesto di crisi urbana, l'equazione sostenibilità-connettività rappresenta il terreno di grandi opportunità di trasformazione delle città per i prossimi anni, ma occorre cambiare il rapporto stesso tra tecnologia e società.

Uno degli obiettivi primari è che le tecnologie che si vanno sviluppando siano orientate alla soddisfazione di reali bisogni dell'uomo ed al miglioramento della qualità della vita nello spazio urbano. La rete di relazioni urbane presenta molti livelli di opportunità per lo sviluppo di una tecnologia a misura d'uomo ("human oriented technology"). Nello spazio urbano è possibile creare nuovi modelli di interazione persona-ambiente che potrebbero avere la specifica finalità di creare scambio, coesione, informazione in contesti ibridi tra incontro fisico ed incontro nella rete virtuale ("hybrid city" e social network urbani). Molti oggetti urbani attualmente mono-funzione possono divenire multifunzionali. I lampioni della illuminazione pubblica possono diventare intelligenti ed ospitare sistemi multisensoriali (traffico, qualità dell'aria, sicurezza, attività) così come chioschi, fermate e paline dell'autobus, panchine, cartelli, cassonetti, marciapiedi, alberi ("interactive city"). Perfino gli edifici pubblici possono essere dotati di una "pelle interattiva" per permettere comunicazione a distanza, dare informazioni, creare punti di incontro o di supporto sociale o di creazione collettiva.

Questo cluster di tecnologie e le sue applicazioni sono oggi identificate con il paradigma della Smart City, cioè un insieme coordinato di interventi che mirano a rendere la città più sostenibile da un punto di vista energetico-ambientale, sia nelle nostre case quanto nelle strade. Ma la sostenibilità è intesa anche nella

qualità dei servizi urbani e nella qualità stessa della vita. Per realizzare questo "collante" tra tante tematiche si fa ampio utilizzo di tecnologie ICT (informazione e telecomunicazione) e soprattutto di "intelligenza" e di capacità di progettazione sistemica, da cui il suffisso "Smart". Ciò che differenzia questo approccio rispetto al passato è quello di vedere in una unica cornice tanti aspetti che fino ad oggi sono stati affrontati separatamente. Si pensa alla città come ad un insieme di reti interconnesse, quali la rete dei trasporti, la rete elettrica, la rete degli edifici, la rete della illuminazione, la rete delle relazioni sociali, la rete della pubblica illuminazione, dell'acqua e dei rifiuti e così via molte altre. L'accento è quindi è sulla interazione tra rete e rete e tra cittadino e città con l'obiettivo di fare in modo che la città si adatti sempre più al bisogno del cittadino ed il cittadino si attivi sempre più nella creazione della nuova città sostenibile. In questo senso si parla di "user produced city" o "City 2.0", termine mutuato dal "web 2.0" dove un patrimonio collettivo significativo è creato sulla base della accumulazione delle interazioni di tante persone.

Tra i possibili percorsi, uno dei più interessanti si focalizza sulla realizzazione di una infrastruttura di interazione urbana attraverso cui il cittadino possa partecipare direttamente all'adattamento progressivo dei servizi urbani ed in definitiva alla rimodellazione del tessuto relazionale urbano secondo una logica di "service on demand" a partire dalle tematiche energetiche ("energy on demand") su cui possono generarsi risparmi energetico-ambientali e margini economici per auto-sostenere gli investimenti. L'idea è quella di strutturare una ampia rete sensoristica urbana e di trasmissione, riconducendo tutta la parte di monitoraggio dei dati ad un insieme di contenitori connessi (smart city server network) in modo che le successive applicazioni possano colloquiare con questo e disporre di un vasto parco di dati real time. Questo è il motore per lo sviluppo di un vasto sistema produttivo in cui una molteplicità di attori possono sviluppare servizi smart real time per la gestione ottimale delle reti urbane e servizi al cittadino a costi molto bassi grazie alla infrastruttura digitale e sensoristica urbana condivisa tra le varie applicazioni. La realizzazione dei progetti di smart city è complessa perché richiede investimenti significativi, che al momento sono difficili da realizzare sia per la

manca dei fondi stessi e sia per i limiti imposti dal patto di stabilità. Esistono fondi e bandi europei cui si può avere accesso ma che pagano soltanto parte dell'investimento. Occorre allora saper scegliere quegli interventi che producono un ritorno economico che possa, negli anni, ripagare l'investimento iniziale. È questa la base per accedere ai fondi privati. Innegabilmente, ora queste possibilità sono legate ad interventi che producono risparmio di energia che si traduce in risparmio economico ed in un certo numero di anni permette il recupero dell'investimento. Un altro aspetto strategico è quello di elaborare progetti di "incubazione" a costi contenuti. In questo senso si possono varare progetti relativi a "smart street", o "piazze smart" o "quartieri smart" o "smart village". Tali progetti pilota servono a valutare sul campo le prestazioni ottenibili, i costi benefici, la risposta della comunità, a mettere a punto un modello che possa essere replicato sull'intera città e funga da aggregatore della filiera produttiva.

L'approccio al capitale sociale e l'analisi della società aquilana

Che cosa significa Smart City

Il concetto di Smart City è emerso per definire come tecnologie dell'informazione e della comunicazione agevolano il funzionamento delle città, incrementano l'efficienza dei servizi e la qualità della vita, coinvolgono i cittadini nella amministrazione e forniscono nuovi modi di affrontare problemi di povertà, sicurezza, salute e protezione ambientale. L'essenza di questa idea si è sviluppata per integrare tecnologie finora sviluppate separatamente l'una dall'altra. Esse, infatti, contengono evidenti sinergie che, se associate, possono dare vita a nuove opportunità di sviluppo della qualità della vita (Orsucci et al, 2013).

La definizione di Smart City in realtà ha molte facce: le città intelligenti, le città virtuali, le città digitali e le città di informazione sono tutti punti di vista sulla centralità dell'ICT nel funzionamento delle città future. La nostra ricerca abbraccia questa sfida nella convinzione che la congiunzione, il coordinamento e l'integrazione siano necessari in modo che tecnologie emergenti possano essere meglio sfruttate nell'interesse delle comunità.



Nella costruzione di una città sono necessari complessi sistemi di comunicazione e di informazione, servizi igienico-sanitari e pubblici, sistemi di utilizzo del

territorio, alloggi e trasporti. L'effetto di concentrazioni di massa ha notevolmente facilitato l'interazione tra persone e aziende.

Le città richiedevano, fin dall'inizio, forme più complesse di amministrazione rappresentate in edifici per il governo, la religione e il tempo libero. L'evoluzione delle città ha coinciso con un drammatico aumento di accumulazione e di sfruttamento del capitale naturale, economico e sociale. Ad esempio, la ri-nascita delle grandi città occidentali dopo la loro estinzione virtuale nel Medioevo, ha coinciso con il Rinascimento: rivoluzioni nel campo della scienza, delle arti e del capitale.

Il capitale sociale

Nell'economia classica il capitale è uno dei fattori di produzione come lo sono le merci, la terra, il lavoro, la finanza e l'organizzazione o la gestione d'impresa. Interpretazioni precedenti hanno spesso trovato la definizione di capitale in elementi fisici quali strumenti, edifici e veicoli che vengono utilizzati nel processo di produzione. Dagli anni '60 in poi gli economisti si sono sempre più focalizzati su definizioni più estese di capitale. Ad esempio, investimenti in competenze e formazione possono essere visti come costruzione di capitale umano o capitale di conoscenza e investimenti di natura intellettuale come costruzione di capitale intellettuale. La teoria dello sviluppo umano descrive il capitale umano come composto da elementi sociali, imitativi



e creativi distinti. **Il capitale sociale rappresenta il valore economico e morale della rete di relazioni di fiducia tra gli individui.**

Il capitale sociale è un beneficio collettivo o economico atteso, derivante dal trattamento preferenziale e dalla cooperazione tra individui e gruppi. Sebbene differenti approcci alle scienze sociali sottolineino diversi aspetti del capitale sociale, essi tendono a condividere l'idea di base che "le reti sociali hanno valore".

Una maggiore interazione tra le persone genera un maggior senso di spirito comunitario. Le definizioni di capitale sociale variano, ma gli aspetti principali includono cittadinanza, "buon vicinato", reti sociali e partecipazione civica. La ricerca ha dimostrato che i livelli più elevati di capitale sociale sono associati a una migliore salute, più alto rendimento scolastico, migliori risultati occupazionali e tassi di criminalità più bassi.

La rete sociale

Il capitale sociale descrive il modello, la densità e l'intensità delle reti tra le persone ed i valori condivisi che derivano da tali contatti. In altre parole, persone con reti sociali estese avranno maggiori probabilità di essere "sani, felici e con un alloggio e un lavoro". Tutte queste aree sono, allo stesso modo, fonte di preoccupazione per la classe politica e per i membri della comunità. Come si misura il capitale sociale? Ci sono una serie di aspetti diversi di capitale sociale e la misura del livello di capitale sociale all'interno della comunità può risultare complessa. In molte indagini viene chiesto agli intervistati di rispondere ad una serie di domande che riguardano argomenti diversi. Essi comunemente si concentrano su: **Fiducia e sostegno** – per esempio, se le persone si fidano dei loro vicini di casa e se considerano il loro quartiere un luogo dove le persone si aiutano a vicenda. **Appartenenza** – ad esempio, a quanti circoli privati, società o gruppi sociali appartengono.

Networks e numero di contatti sociali individuali che sono presenti nella vita – per esempio, quanto spesso le persone vedono la famiglia e gli amici. Se si misura il capitale sociale di una rete potremmo considerare le interconnessioni (in termini di forza e quantità); come le connessioni sono intrecciate per definire i gruppi e la loro dimensione: la **coesione**. I ponti tra gruppi sono un'altra dimensione cruciale del capi-

tale sociale: la **mediazione**. Infine potremmo considerare l'equilibrio tra collegamenti orizzontali e verticali.

Networks formali e informali sono fondamentali per il concetto di capitale sociale. Essi sono definiti come relazioni personali che si accumulano quando le persone interagiscono tra loro nelle famiglie, luoghi di lavoro, quartieri, associazioni locali e una serie di luoghi di incontro informali, formali e virtuali. Diversi tipi di capitale sociale possono essere descritti in termini di diversi tipi di reti:

- **Bonding** – descrive i collegamenti più stretti tra le persone e si caratterizza attraverso **legami forti**, per esempio, tra i membri della famiglia o tra i membri di uno stesso gruppo etnico; importante per “tirare avanti” nella vita.
- **Bridging** – descrive i collegamenti più lontani tra persone ed è caratterizzato da **legami deboli**, ad esempio, tra colleghi di lavoro, conoscenti, amici di etnie diverse, amici di amici, ecc.; utile per “farsi strada” nella vita.
- **Linking** – descrive connessioni tra persone in posizioni di potere e si caratterizza per i rapporti tra coloro che, all'interno di una gerarchia, rappresentano livelli di potere diversi; utile per il sostegno all'ingresso in istituzioni formali. Differisce dalle altre tipologie di capitale sociale in quanto riguarda rapporti tra persone che non sono in condizioni di parità.

L'altra forza dinamica del capitale sociale è di “brokeraggio” (mediazione) della rete, ovvero l'aumento di variazione all'interno di un gruppo. Relazioni informali creano dei piccoli gruppi concentrati, separati da buchi strutturali: gap. Le persone che fanno da ponte tra i vuoti della rete sono broker, infine premiati per il loro lavoro integrativo. Essi sono considerati agenti del capitale sociale e, in qualche modo, hanno grande influenza su alcuni dei componenti. Favorendo la fiducia e l'allineamento collaborativo necessario a favorire il valore della mediazione, la coesione è un suo naturale complemento. Mediazione e chiusura definiscono il capitale sociale in un dinamico equilibrio di chiusura verso l'interno del gruppo e di intermediazione verso l'esterno del gruppo.

I gruppi in questo contesto possono riferirsi a:

- **Gruppi geografici** – come, ad esempio, le persone che vivono in uno specifico quartiere.
- **Gruppi professionali** – come colleghi, membri di un'associazione locale o di

un'organizzazione di volontariato.

- **Gruppi sociali** – come le famiglie, i gruppi religiosi e i gruppi di amici.
- **Gruppi virtuali** – come, ad esempio, i contatti su internet nelle chat attraverso gruppi di interesse comune.

I social network

Alla base del capitale sociale si trovano i network, insiemi di relazioni. L'espressione “social network” ha ottenuto risonanza globale grazie alla diffusione di internet. Vale sempre la pena di ricordare che l'uso corrente di Facebook, Twitter e altri social network sono solo evoluzioni ad alta tecnologia di reti naturali. La vita in villaggi, paesi e città si è sempre basata su insiemi di relazioni. Queste relazioni sono ancora presenti grazie a parentela, supporto, commercio, cultura, *governance* e piacere. In qualche modo i network basati su nuove IT hanno il potere di aggiungere nuove dimensioni relazionali al capitale sociale.

Prima di partecipare attivamente nei social media, ovviamente si deve avere l'intenzione di farlo. Anche avendo l'intenzione, a volte i fattori situazionali possono demotivare la partecipazione attiva nella comunità. La suddetta intenzione personale, per esempio, può essere considerata come derivante sia da fattori intrinseci sia da fattori estrinseci.

La motivazione intrinseca si riferisce alla motivazione incorporata nella azione stessa (generata all'interno dell'individuo), piuttosto che da ricompense esterne come il denaro o il riconoscimento. La motivazione intrinseca deriva dal piacere di portare a termine il compito in modo soddisfacente. La personalità di un individuo gioca un ruolo importante a seconda se lui/lei è motivato/a principalmente da fattori intrinseci o da fattori estrinseci. Un individuo con una personalità molto estroversa, probabilmente potrebbe essere più motivato da fattori come il riconoscimento, la reciprocità e l'affiliazione; mentre una persona con una personalità più introversa potrebbe non essere interessata a tali fattori. Diverse motivazioni possono guidare verso una struttura di rete di forma diversa. La sicurezza per esempio corrisponde ad una fitta rete coesiva.

Il Community Networking evolve rapidamente in tutto il mondo a partire da-

gli anni '70. Uno dei punti focali del networking è facilitare lo sviluppo del capitale sociale locale: la fiducia, le interazioni sociali e le norme di rispetto reciproco. La comunicazione interpersonale è l'uso dominante di Internet in casa. Ma che cosa significa questo in termini di opportunità per l'impegno sociale? Le interazioni sociali mediate dai networks non hanno lo stesso carattere delle interazioni faccia a faccia.



Dai dati raccolti risulta che i community networks possono catalizzare lo sviluppo della tecnologia locale delle infrastrutture. Come nel gennaio del 2000 quando più del 90 per cento della popolazione di Blacksburg (circa 36.000 persone) ha avuto accesso alla rete, rispetto al 40% circa degli accessi nazionali. Oltre 150 gruppi di comunità e più di 450 imprese locali mantengono siti Web (oltre il 75%). La BEV ospita molte iniziative dedicate al sociale (15 newsgroup, alcune liste, una chat per la città, l'archivio della nostalgia dell'anziano, chioschi ad accesso pubblico).

La città di Blacksburg utilizza il BEV estensivamente, fornendo moduli on-line per l'analisi, controllare delle richieste da casa ed e-mail ai funzionari della città, così come diffusione di programmi e di altri documenti. Tutte le 20 scuole della contea sono state collegate per l'accesso T1 Ethernet per gli ultimi 4 anni, rispetto a circa il 65% a

livello nazionale. Diverse analisi storiche del progetto sono state realizzate (ad esempio), come una varietà di tecnologie innovative e analisi di casi studio.

Infine, le attività e le relazioni personali in una comunità di rete sono varie, maggiormente amalgamate e sovraccariche rispetto alle organizzazioni aziendali. Partecipare ad una chat dedicata alla città può essere ricreativo, politicamente rispondente e istruttivo.

Social Urban Network

Il capitale sociale nelle città italiane di medie dimensioni è stato l'obiettivo principale degli studi classici di Putnam. L'evoluzione della vita in queste città ha aperto nuovi scenari negli ultimi 20 anni. L'impatto di vecchi e nuovi media, di nuova immigrazione e, in alcuni casi, di eventi naturali, ha modificato le strutture sociali tradizionali. Putnam ha identificato che, nel termine capitale sociale, questo tipo di città erano le comunità intelligenti (smart communities), anche se, ovviamente, persero alcune tra le più tecnologiche caratteristiche delle nuove città intelligenti. La vita sociale nelle piazze e nelle strade, incorporato il fattore del patrimonio urbano, è stato un terreno fertile per uno straordinario sviluppo dei distretti di PMI.

Il progetto SUN si propone di misurare le condizioni attuali del capitale sociale in una città specifica ed a produrre interventi che mirano al recupero e alla responsabilizzazione. Gli interventi sono parzialmente ispirati all'esperienza di Blacksburg, inquadrati in un contesto diverso. Si basano su componenti IT (anello Wi-Fi; chioschi multimediali; social media locali) e attività di promozione della comunità. La prima città italiana scelta per questo progetto di ricerca-intervento applicato al sociale è stata L'Aquila.

Questa città si trova nella regione montuosa d'Abruzzo, nel centro Italia, non lontano da Roma. La città ha due caratteristiche pertinenti: è una città popolata da 80.000 persone (classico formato medio per l'Italia), e la sua vita sociale ha caratteristiche appartenenti sia a città del Nord sia a quelle del Sud Italia, come descritto da Putnam.

Il territorio e la vita sociale di questa città sono stati gravemente modificati da un disastro naturale (terremoto) nel 2009. Il terremoto ha causato danni da 3.000 ad 11.000 costruzioni della città medievale di L'Aquila. Svariati edifici sono crollati e

297 persone sono morte nel terremoto. I gravi traumi provocati alle strutture di ordine fisico e psico-sociale sono ancora in fase di recupero. Il centro urbano non è stato completamente restaurato e quasi la metà di tutti i cittadini sono ancora sfollati dalle loro case pre-terremoto. L’approccio SUN in questo caso è stato basato su una integrazione di diverse componenti:

- a) Indagine formale delle condizioni attuali del capitale sociale, utilizzando procedure standard di ricerca psico-sociale;
- b) Infrastruttura per una community network (anello Wi-Fi, mobilità elettrica pubblica; chioschi intelligenti);
- c) Espansione di strumenti di community web insieme allo sviluppo di principi semantici di tecnologie web (portale web e gruppi locali di social network esistenti);
- d) Interventi comunitari tra terzo settore e PA;

La prima fase della ricerca è stata incentrata sulla valutazione delle strutture del capitale sociale dell’Aquila comparandole con quelle di una città simile della stessa zona, non influenzata dal terremoto, in questo caso la città di Chieti.

		GRUPPO SPERIMENTALE (AQ)	GRUPPO DI CONTROLLO (CH)
GENERE	Maschi	25	11
	Femmine	75	89
SCOLARITÀ	Media inferiore	14	1
	Media superiore	46	5
	Laurea	39	89
	specializzazione	1	5
STATO CIVILE	Nubile/Celibe	61	98
	Coniugato	32	2
	Convivente	7	-

Communities. Per meglio analizzare le caratteristiche delle relazioni sociali in termini di comportamenti cooperativi, sono stati utilizzati n°3 questionari selezionati per la valutazione e l’implemento della rete sociale locale:

Tabella 1
Anagrafica riassuntiva dei 44 sogg. di L’Aquila (gruppo sperimentale) e 44 sogg. di Chieti (gruppo di controllo) espresse in percentuale

Tabella 2
Distribuzione per aree “WHOQOL”.

I. WHOQOL – breve

Il reattivo World Health Organization Quality of Life forma breve, per le sue soddisfacenti proprietà psicometriche e per la facilità di utilizzo, appare uno strumento adeguato per studi epidemiologici e clinici. Esso rivela il livello complessivo di Qualità della Vita, una misurazione di benessere non inteso come assenza di malattia ma come condizione di gratificazione vissuta nelle attività e relazioni quotidiane. Il Test prende in considerazione una valutazione della propria condizione di benessere nelle ultime due settimane dal momento della compilazione del Test. Nella tabella che segue sono riportati i punteggi a confronto del gruppo sperimentale e del gruppo di controllo.

Dall’analisi effettuata, è possibile notare che i due gruppi, così come anticipato nelle premesse di questo lavoro, presentano similarità nella loro valutazione della qualità della vita. La qualità della vita e delle salute generale, (emersa attraverso la misurazione dei primi due item) risulta essere soddisfacente per la

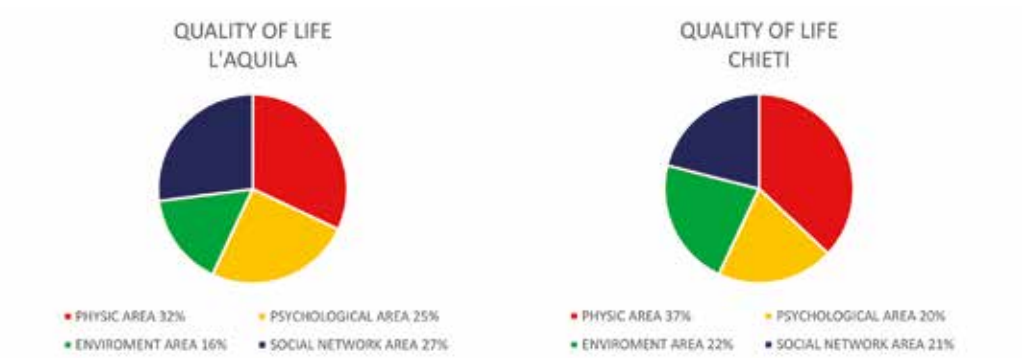
		GRUPPO SPERIMENTALE (AQ)	GRUPPO DI CONTROLLO (CH)
AREA PSICOLOGICA	Media	19.1	13.8
	DS	2.32	2.43
AREA R. SOCIALI	Media	12.0	14.8
	DS	2.08	2.81
AREA AMBIENTE	Media	20.2	14.7
	DS	2.47	1.97
AREA FISICA	Media	14.6	15.4
	DS	2.10	1.85

L’ANOVA One-way con fattore la variabile gruppo (L’Aquila Vs Chieti) e come variabili dipendenti la qualità di vita, il supporto sociale e il social network personale è risultata statisticamente significativa per le aree psicologica [F(1.86) = 107.90, p <.001], dei rapporti sociali [F(1.86) = 28.76, p <.001] e ambientale [F(1.86) = 131.06, p <.001]. Nessuna differenza significativa tra i due gruppi è emersa nell’area fisica. Pertanto, se i cittadini dell’Aquila hanno ottenuto una media più alta nelle aree psicologica e ambientale, gli stessi avevano una media inferiore nell’area dei rapporti sociali.

media dei due gruppi. Per quanto concerne l’analisi delle medie delle aree, quella che riporta un maggiore punteggio è l’**area fisica** con un punteggio di 26 per il gruppo di controllo e 24 il gruppo sperimentale. L’area fisica si occupa di indagare la condizione soggettiva di malessere fisico, di energia e stanchezza dell’individuo, nonché la capacità lavorativa e di spostarsi.

Per quanto riguarda l’**area psicologica** notiamo una differenza di punteggio: 13 per il gruppo sperimentale e 19 per il gruppo di controllo. Questa area indica la condizione psicologica dell’individuo, le emozioni provate, il grado di autostima e la misura in cui si percepisce la propria immagine corporea.

Nell’**area delle relazioni sociali** i punteggi risultano essere pari a 15 per il gruppo di controllo e 12 per il gruppo sperimentale. Questa area si occupa di analizzare il sostegno sociale ricevuto e il grado di soddisfazione dei rapporti emotivi e fisici con gli altri fondamentali. Per quanto riguarda l’**area dell’ambiente** i punteggi ottenuti sono pari a 15 (controllo) e 20 (sperimentale). Questa area analizza la condizione del proprio ambiente domestico e della condizione ambientale generale (traffico, inquinamento ect.). Punteggi più elevati indicano maggiore qualità della vita percepita. Nell’immagine seguente si osserva la qualità della vita secondo una divisione per aree geografiche:



I grafici presentano una comparazione tra le aree principali. È possibile riscontrare come l’area fisica abbia ricevuto un punteggio più elevato rispetto alle altre aree, rivelando come il campione analizzato abbia buone capacità di tolleranza agli stress fisici. Il gruppo sperimentale denota un migliore soddisfacimento nella condizione ambientale che comprende il grado di sicurezza e incolumità fisica percepita dall’ambiente domestico e fisico. Essa inoltre prende in considerazione il

grado di soddisfacimento delle risorse finanziarie di cui si dispone, l’opportunità di acquisire nuove conoscenze e la possibilità di partecipare ad attività ricreative e di svago. Questi dati connotano un ambiente in grado di supportare e rendere gli individui sicuri di agire e di progredire. Un livello di qualità di soddisfacimento minore si ha nella sfera psicologica. Questo denota una preponderanza di emozioni negative percepite (depressione, ansia). Il gruppo sperimentale mostra una tendenza al benessere psicologico superiore ma valuta negativamente la propria rete relazionale e il grado di soddisfazione percepito.

II. MOS – Social Support Survey

Il questionario comprende complessivamente 19 singoli item, progettati per essere auto somministrati e multidimensionali. Essi rappresentano quattro funzioni differenti del supporto sociale:

- il sostegno emozionale/ informativo, che coinvolge sentimenti di amore ed empatia;
- il sostegno strumentale o sostegno tangibile, che comprende aiuti e assistenza;
- il sostegno affettivo, relativo alla qualità dei legami interpersonali;
- le interazioni sociali positive, ossia il tempo speso in attività ricreative con altri.

Una rete sociale adeguata e ricca di supporto aiuta a rafforzare le proprie motivazioni, a riscoprire la sicurezza personale ed a raggiungere obiettivi, migliorando la qualità della vita. All’interno di una rete sociale si possono differenziare diverse forme di supporto che incidono sulla capacità di funzionamento dell’attore nella comunità. Nei grafici che seguono è possibile comparare il punteggio totale medio dei due gruppi.

III. NSSQ – Social Support Questionnaire

Il questionario selezionato per studiare il supporto sociale funzionale percepito all’interno della comunità è il **NORBECK SOCIAL SUPPORT QUESTIONNAIRE (NSSQ)**, di Jane Norbeck – University of California, San Francisco, 1995. Per **supporto funzionale** si intende il grado in cui le relazioni interpersonali svolgono funzioni particolari. Un secondo approccio alla misurazione del sostegno sociale si è concentrato sulla **struttura delle relazioni interpersonali**. La struttura si riferisce all’esistenza e alla quantità delle relazioni sociali e all’interconnessione delle relazioni sociali di una persona (o del social network). Questo tipo di sostegno sociale è più frequentemente misurato in termini di presenza o di contatto con persone potenzialmente di supporto.

Sono state elaborate le reti “ego centrate” di un gruppo di 88 soggetti di cui sono risultati operazionizzabili 43 soggetti del gruppo sperimentale e 35 soggetti del gruppo di controllo; l’età media è di 34 anni (range di età 19–62) per il gruppo sperimentale e 30 anni (range di età 21–77) per il gruppo di controllo.

Nello specifico sono state prese in considerazione le variabili indipendenti relative alla rete (proprietà, intensità, qualità, quantità, media, etc.) in entrambi i gruppi; il totale funzionale di supporto emotivo e di quello tangibile e la quantità di perdite percepite. Sono state condotte analisi per la verifica della distribuzione dei dati sulla popolazione nelle variabili d’interesse. Tutte le variabili hanno mostrato indici di SKEWNESS e KURTOSIS indicanti una distribuzione normale.

Gruppo L’Aquila (tot. 43 ego), si evidenzia la ampiezza delle reti indicate:	Gruppo Chieti (tot. 35 ego), si evidenzia la ampiezza delle reti indicate:
• Range d’ampiezza della rete: 1 – 20 (max. 24) • Rete da 1 a 5: 10 ego • Rete da 6 a 10: 22 ego • Rete da 11 a 15: 8 ego • Rete da 16 a 20: 3 ego	• Range d’ampiezza della rete: 4 – 15 (max. 24) • Rete da 1 a 5: 7 ego • Rete da 6 a 10: 22 ego • Rete da 11 a 15: 6 ego • Rete da 16 a 20: –

Si riportano inoltre i dati relativi alla media e deviazione standard rispetto all’ampiezza di rete nella tabella seguente:

	MEDIA	DS
LAQUILA	8	4.3
CHIETI	8	2.7

Si ritiene indicativo evidenziare la significatività della variabile relativa alla media della percezione di supporto sociale percepito. Dall’elaborazione statistica è possibile notare una differenza significativa sulla media del supporto sociale perce-

Tabella 3

Tabella 4

pito, ovvero la popolazione dell’Aquila presenta, come dato medio, un minor senso d’appartenenza alla comunità in cui è inserita. Alcune teorie hanno posto l’attenzione sulla dimensione “soggettiva” dell’essere umano, evidenziando il concetto di **percezione individuale** (Di Maria, 2000) e le cause che la determinano.

Di fronte ad uno stesso evento, reale o potenziale, le percezioni degli individui possono essere completamente differenti tra loro. Lo stesso fenomeno può essere percepito in modo più o meno vantaggioso/rischioso e ciò dipende dalle caratteristiche sociali, culturali e psicologiche-individuali.

L’importanza dell’aspetto percettivo è evidente anche nel concetto di disastro, definibile come un evento traumatico che sconvolge le attività quotidiane della società sia per le conseguenze prodotte sulle strutture, sia per la percezione dell’esistenza della possibilità di altri eventi causati da variabili incontrollabili. Un disastro esclusivamente naturale non esiste, ogni disastro è sempre sociale, in quanto “consiste nell’effetto che un evento catastrofico naturale produce sugli esseri viventi” (Sibilio, 2003). Sono i comportamenti umani e le loro conseguenze a far sì che un evento naturale abbia effetti disastrosi. Caratteristiche socio-culturali-psicologiche funzionano, infatti, da catalizzatori nelle dinamiche di amplificazione di certi elementi oggettivi e lo studio degli aspetti percettivi e culturali risulta dunque prioritario nell’identificazione dei tratti di una comunità. Dall’analisi dei dati di questa prima parte del progetto SUN, è emerso come la rete sociale preesistente abbia aiutato la popolazione ad ammortizzare i possibili effetti negativi post-terremoto sul piano psico-fisico. Ciò rende misura di quanto la presenza di una rete sociale ben strutturata possa giovare al superamento del primissimo periodo epicritico, permettendo una diminuzione delle pressioni sul singolo. Si è visto quanto non siano mancate azioni di solidarietà e di supporto reciproco, indici di una comunità’ sana. In relazione a questi risultati è stato possibile ipotizzare che i fattori culturali di resilienza, legati al territorio ed alla memoria storica di recupero, abbiano influito a fronte di catastrofi naturali.

Tuttavia, la percezione soggettiva del sostegno reciproco appare inferiore rispetto al gruppo di controllo, in riferimento al sostegno oggettivabile con le misurazioni adottate. Per questo aspetto si possono fare ipotesi legate a fattori di rispecchiamento del se’ comunitario nella sfera pubblica.

La rete del gruppo sperimentale Young Feelings '97

Al gruppo sperimentale, sono stati somministrati alcuni questionari (MOS ed NSSQ), utilizzati nella prima fase del progetto SUN ed altri come l' Adjective Check List (– sottoscala Cps: personalità creativa), impiegato per descrivere il sé ideale, il sé proiettato nel futuro o nel passato. L'ACL è stato uno tra i primi test a fare uso di una lista di aggettivi (300 parole) per la misura della personalità. I modelli teorici di riferimento del test sono l'analisi transazionale di Berne e la teoria dei bisogni di Murray.

Il soggetto rispondente dove segnare quegli aggettivi che considera descrittivi della propria personalità. La somministrazione di tutte le scale del test richiede circa 15–20 minuti, e può essere sia individuale sia collettiva. Il test prevede una grigliatura composta da 37 scale che coprono 5 aree determinate: il modus operandi della persona, i suoi bisogni, la sua originalità ed intelligenza, le sue peculiarità ed infine delle informazioni per la sua analisi transazionale.

La scelta è stata motivata anche dal campione stesso a cui si rivolge, ovvero il gruppo YF, e dagli obiettivi dello studio che esulano dalla mera descrizione di profili di personalità, ma si concentrano su aspetti legati alla partecipazione attiva e alla comunità in generale, dove l'aspetto creativo risulta avere una rilevanza significativa. Inoltre, la serie di indicazioni emerse potranno essere messe in correlazione con gli studi semantici e gli outcome laboratoriali.

La Social Network Analysis (SNA) consente di mappare e misurare le relazioni e i flussi esistenti al suo interno (individui, gruppi ed organizzazioni), indagando su tutte le entità che sono fonte di informazioni e conoscenze. Infine si cerca di trarre una topografia del sociale che tenga conto della posizione degli attori nella rete. Ad esempio una volta rappresentata la rete in questione, si formerà una “strada” che congiunge vari legami o relazioni, convergente in un unico nodo che rappresenta il centro del social network.

Si riporta, a seguire, un esempio di quanto appena descritto.

Figura 1
Esempio di rete sociale
elaborata con il software
Gephi 0.8.2



L'analisi delle reti sociali si è dimostrata molto affidabile e coerente, essendo strettamente collegata ad una valida metodologia di ricerca, nonostante sia molto diversa dai metodi convenzionali. Quando si parla di rete sociale e di legami, l'individuo non può essere studiato attraverso i suoi singoli attributi, la SNA è utile per prevedere l'andamento di una società rispetto ai singoli ambiti. Solo attraverso la valutazione delle interazioni agenti fra gli individui, si esplicano le dinamiche di una comunità e, unicamente in tal senso ciascun attributo individuale acquisterà significato sociale. L'innovazione sta nella possibilità di estrapolare dall'indagine talune caratteristiche potenziali, espresse nella teoria sotto il nome di capitale sociale, non evidenziabili attraverso altri metodi d'investigazione. La SNA inoltre, ci permette di comprendere le condizioni della reciproca chiamata in causa tra comportamenti sociali e sistemi di interdipendenze. Sviluppando il capitale sociale si amplificano i servizi e le capacità della società aumentano di rimando la qualità della vita nel singolo: siamo nel campo della psicologia del benessere e della salute.

Nello specifico, attraverso il **sociogramma**, un valido esempio di analisi delle reti sociali, è stato possibile conoscere le complesse e articolate dinamiche che si strutturano nelle varie fasi del ciclo vitale di una comunità, di un gruppo e anche di una classe. La semplicità di somministrazione del test sociometrico si accompagna sempre ad un elaborato trattamento statistico dei dati e ad una rappresentazione grafica dei risultati ottenuti.

Al fine di formare un sociogramma che rappresentasse i legami e le posizioni all'interno della rete, è stato chiesto al gruppo “Young Feelings” di esprimersi in

merito ai membri con i quali preferivano passare il loro tempo. Dalle analisi dei dati è stato possibile generare la rete sociale di ciascun individuo, sia all'interno sia all'esterno del gruppo, così da consentirne la valutazione e il monitoraggio nel tempo così come l'andamento e la qualità delle relazioni e delle interazioni.

Per il gruppo YF'97 ci siamo serviti di Gephi 0.8.2, un software open source che permette di esplorare tutti i tipi di sistemi, sia complessi, sia dinamici, sia gerarchici. Attraverso Gephi è possibile inserire la propria rappresentazione grafica e manipolare le informazioni inserite fino a che il grafo assume la forma e il colore desiderato, anche in base agli indici misurati.

Nell'immagine che segue è possibile osservare la rappresentazione della rete sociale del gruppo Young Feelings presente su Facebook, all'interno del quale sia i ragazzi sia i formatori interagiscono e inseriscono contributi relativi ai workshop.



Figura 2
Rete sociale gruppo
Facebook di YF

Per gli scopi della nostra ricerca abbiamo ritenuto opportuno misurare gli indici di centralità (di Freeman) che identificano le diverse aree della rete:

Degree (Grado)→ misura la popolarità del nodo.

Nel grafo che segue (Figura 4), la grandezza di ciascun nodo rappresenta il numero di “voti” ricevuti (In-Degree) da parte di ciascun membro del gruppo Young Feelings. In questo caso è stato scelto un semplice layout circolare in quanto gli aspetti che si vogliono evidenziare sono i sottogruppi e in tal modo sono più chiari (differenziati in base al colore).

Figura 3



Closeness Centrality→ è un indice di vicinanza che pone in evidenza la centralità di un nodo in base al percorso più breve che lo lega ad un altro nodo. In pratica è quel nodo, non necessariamente più legato, ma più collegato attraverso il quale si può ad esempio propagare più velocemente un'informazione. Nel grafo che segue (Figura 5), più è grande il nodo, maggiore sarà la sua closeness centrality, il colore si riferisce al sottogruppo di appartenenza.

Figura 4



Betweenness Centrality→ è un indice di ruolo, si riferisce quindi alla centralità rivestita da quel nodo che funge da mediatore tra gli altri della rete; un nodo con una elevata betweenness centrality è quello attraverso il quale si deve necessariamente passare per giungere ad un nodo di destinazione. Questo ci dice davvero molto sulla strategicità di un nodo con elevata betweenness centrality in quanto ha il potere di controllare il maggior numero di informazioni. Nel grafo che segue (Figura 6) la rappresentazione

del gruppo YF, la grandezza del nodo indica la betweenness centrality e il colore resta in rappresentanza del sottogruppo.



È importante stabilire la centralità delle reti per permetterci di giudicare la rilevanza e/o la criticità della rete in esame, ma anche per attribuire una distanza tra i diversi attori o le diverse aree della rete e il grado di coesione di una specifica area. Conseguentemente a questo si può verificare la presenza e la quantità di aree di una rete, nel nostro caso: gruppi o comunità.

Affinché vi sia una comunità ben connessa e stabile, il grafo deve avere una densità pari a 1. L'immagine che segue (Figura 7 e 8), rappresenta la forma che dovrebbe avere un grafo "ideale" laddove ciascun membro esprime 3 preferenze (come nel nostro caso). L'equilibrio è dato dal fatto che ciascun membro ha ottenuto gli stessi "voti" ma, come si può notare, non c'è reciprocità.

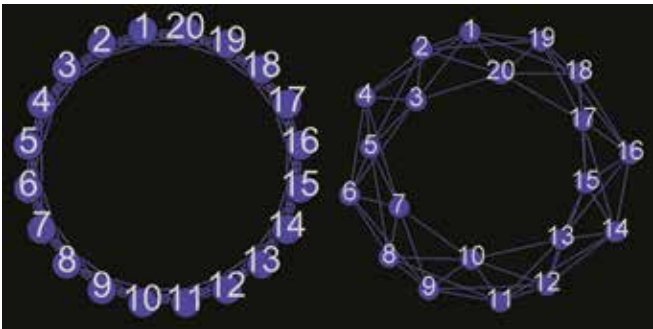


Figura 5



Figura 8



Figura 6 e 7



Volendo ottenere una densità pari a 1, senza escludere l'effetto della reciprocità, è necessario non porre limiti nell'espressione delle preferenze (Figura 9).



In seguito all'analisi dei dati si evince l'importanza del "brokeraggio" (mediazione) della rete, una delle forze dinamiche del capitale sociale, ovvero l'aumento di variazione all'interno di un gruppo. Attraverso l'analisi del sociogramma è possibile notare come alcuni tipi di relazione creino dei piccoli gruppi concentrati, separati da buchi strutturali: gap. Le persone che fanno da ponte tra i vuoti della rete sono broker (si rende evidente attraverso la betweenness centrality), premiati per il lavoro integrativo che svolgono. Essi sono considerati agenti del capitale sociale e, in qualche modo, hanno grande influenza su alcuni dei componenti. Favorendo la fiducia e l'allineamento collaborativo necessario a favorire il valore della mediazione, la coesione è un suo naturale complemento. La mediazione e la chiusura definiscono il capitale sociale in un dinamico equilibrio di chiusura verso l'interno del gruppo e di intermediazione verso l'esterno del gruppo. Bisogna considerare però che per partecipare attivamente all'interno di un gruppo o di una comunità si deve avere l'intenzione di farlo, ed è per questo che alcuni nodi sono isolati per scelta, come è capitato anche nel gruppo del Bafile. È pur vero che a volte, anche se c'è l'intenzione, i fattori situazionali possono demotivare la partecipazione attiva nella comunità. La suddetta intenzione personale, per esempio, può essere considerata come derivante sia da fattori intrinseci sia da fattori estrinseci.

In conclusione possiamo sostenere che la struttura della forma di una rete sociale, può essere dettata da diverse motivazioni e situazioni.

Conclusioni

Anche se questo progetto pilota sulle Smart Cities è stato sviluppato in un quadro abbastanza preciso come L’Aquila, può rappresentare un modello attuabile in molte altre dimensioni italiane (e forse europee): le città di medie dimensioni. Uno dei principali fattori che influenzano la qualità della vita e il capitale sociale, in questo tipo di città è stato un graduale passaggio da parte della popolazione dei centri storici in più recenti case situate in periferia, probabilmente più facili da gestire. Spesso, però, questi quartieri mancano di un’organizzazione urbana tradizionale e di carattere dell’architettura, in modo tale da poter essere considerati “non-luoghi”. Il termine “non-luogo” è stato coniato dall’ antropologo francese Marc Augé (1995): uno spazio anonimo, ad attività di transito temporaneo, come se non avesse significato sufficiente per essere considerato come “luogo”. Ad esempio aeroporti, supermercati, camere d’albergo e autostrade. Ciò è accaduto con lo sviluppo dell’espansione urbana incontrollata (urban sprawl), in mancanza di vita sociale in coerenza con le tradizionali piazze, negozi, locali. Inoltre, i centri urbani sono stati svuotati, mentre la maggior parte del loro patrimonio urbano era a rischio di essere perso o dimenticato, in decadenza.

In questo contesto, la specificità dell’approccio Smart Cities rappresenta un’opportunità unica per rivitalizzare il capitale sociale rendendo dinamico il patrimonio urbano tradizionale e storico, con nuovi piani per un futuro integrato. Questa linea di azione può portare ad un processo attivo, che rigenera la ricchezza e la salute delle tradizionali città Italiane, trasformandole in Smart Communities.

Adler, P. S., & Kwon, S. W. (2002). Social capital: Prospects for a new concept. *Academy of management review*, 17–40.

Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Verso Books.

Batty, M., Besussi, E., & Chin, N. (2003). Traffic, urban growth and suburban sprawl. Retrieved from <http://eprints.ucl.ac.uk/216>

Batty, M., et al. (2012) Smart cities of the future. *European Physical Journal, Special Topics* 214: 481–518.

Boulton, A., Brunn, S. D., & Devriendt, L. (2012). 18 Cyber-infrastructures and smart world cities: physical, human and soft infrastructures. *International Handbook of Globalization and World Cities*, 198.

Brown, N. G., & Douglass, R. E. (1996). Making the invisible visible: The growth of community network organizations.

Burt, R. S. (2001). Structural holes versus network closure as social capital. *Social capital: Theory and research*, 31–56.

Camurri, A., & Coglio, A. (1998). An architecture for emotional agents. *Multimedia, IEEE*, 5(4), 24–33.

Carroll, J. M., & Rosson, M. B. (2003). A trajectory for community networks. *Information Society*, 19(5), 381–394.

Cattell, V. (2001). Poor people, poor places, and poor health: the mediating role of social networks and social capital. *Social Science & Medicine*, 52(10), 1501–1516.

Chen, X., Fu, F., & Wang, L. (2007). Prisoner’s Dilemma on community networks. *Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications*, 378(2), 512–518.

Chung, S. A., Singh, H., & Lee, K. (2000). Complementarity, status similarity and social capital as drivers of alliance formation. *Strategic management journal*, 21(1), 1–22.

Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American journal of sociology*, 95–120.

Cowan, D. D., Mayfield, C. I., Tompa, F. W., & Gasparini, W. (1998). New role for community networks. *Communications of the ACM*, 41(4), 61–63.

Ellison, N., Steinfield, C., & Lampe, C. (2006). Spatially bounded online social networks and social capital. *International Communication Association*, 36(1–37).

Fu, S. (2007). Smart café cities: Testing human capital externalities in the Boston metropolitan area. *Journal of Urban Economics*, 61(1), 86–111.

Fukuyama, F., & Institute, I. M. F. (2000). *Social capital and civil society*. International Monetary Fund, IMF Institute Washington, DC.

Referenze Bibliografiche

Gargiulo, M., & Benassi, M. (2000). Trapped in your own net? Network cohesion, structural holes, and the adaptation of social capital. *Organization science*, 183–196.

Gatti, F., & Colman, C. (1976). Community network therapy: An approach to aiding families with troubled children. *American journal of Orthopsychiatry*, 46(4), 608–617.

Geller, A. L. (2003b). Smart growth: a prescription for livable cities. *American Journal of Public Health*, 93(9), 1410.

Hanson, B. S., Isacsson, S. O., Janzon, L., & Lindell, S. E. (1989). Social network and social support influence mortality in elderly men. *American Journal of Epidemiology*, 130(1), 100.

Harrison, T. M., & Stephen, T. (1999). Researching and creating community networks. *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the Net*, 221–241.

Hays, R. B., & Oxley, D. (1986). Social network development and functioning during a life transition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50(2), 305.

Helliwell, J. F., & Putnam, R. D. (1995). Economic growth and social capital in Italy. *Eastern Economic Journal*, 21(3), 295–307.

Hopkins, L. (2005). Making a community network sustainable: the future of the wired high rise. *Information Society*, 21(5), 379–384.

Hudson-Smith, A., Milton, R., Dearden, J., & Batty, M. (2007). Virtual cities: Digital mirrors into a recursive world. Retrieved from <http://discovery.ucl.ac.uk/15178/>

Inkpen, A. C., & Tsang, E. W. K. (2005). Social capital, networks, and knowledge transfer. *The Academy of Management Review*, 146–165.

Kavanaugh, A. L., & Patterson, S. J. (2001). The impact of community computer networks on social capital and community involvement. *American Behavioral Scientist*, 45(3), 496.

Kawachi, I., Kennedy, B. P., Lochner, K., & Prothrow-Stith, D. (1997). Social capital, income inequality, and mortality. *American journal of public health*, 87(9), 1491.

Komninos, N., Schaffers, H., & Pallot, M. (2011). Developing a policy roadmap for Smart Cities and the Future Internet. In *eChallenges e-2011 Conference Proceedings*, IIMC International Information Management Corporation.

La Due Lake, R., & Huckfeldt, R. (1998). Social capital, social networks, and political participation. *Political Psychology*, 19(3), 567–584.

Lin, N., Cook, K. S., & Burt, R. S. (2001). *Social capital: theory and research*. Aldine de Gruyter.

Liu, Z., & Hu, B. (2005). Epidemic spreading in community networks. *EPL (Europhysics Letters)*, 72, 315.

Millen, D. R., & Patterson, J. F. (2002). Stimulating social engagement in a community network. In *Proceedings of the 2002 ACM conference on Computer supported cooperative work* (pp. 306–313).

Morrow, V. (1999). Conceptualising social capital in relation to the well-being of children and young people: a critical review. *The Sociological Review*, 47(4), 744–765.

Musto, C., Semeraro, G., Lops, P., de Gemmis, M., Narducci, F., Annunziato, M., Orsucci, F., Paoloni, G. (2014). *Developing a Semantic Content Analyzer for L’Aquila Social Urban Network*. Retrieved from <http://ceur-ws.org/Vol-1127>

Nahapiet, J., & Ghoshal, S. (1998). Social capital, intellectual capital, and the organizational advantage. *Academy of management review*, 242–266.

Newton, K. (1997). Social capital and democracy. *American behavioral scientist*, 40(5), 575–586.

Orsucci, F., Paoloni, G., Meloni, C., Annunziato, M., & Fulcheri, M. (2013). *Smart Communities per la rigenerazione dinamica del patrimonio storico*. Atti Congresso LuBeC, Lucca.

Patterson, S. J., & Kavanaugh, A. L. (2001). Building a sustainable community network: An application of critical mass theory. *The Electronic Journal of Communication*, 11(2).

Portes, A. (2000). Social capital: Its origins and applications in modern sociology. *Knowledge and Social Capital: Foundations and Applications*. Boston: Butterworth Heinemann, 43–67.

Putnam, R. (2001). Social capital: Measurement and consequences. *Canadian Journal of Policy Research*, 2(1), 41–51.

Schuler, D. (1994). Community networks: Building a new participatory medium. *Communications of the ACM*, 37(1), 38–51.

Shah, D. V., Kwak, N., & Holbert, R. L. (2001). “Connecting” and “disconnecting” with civic life: Patterns of Internet use and the production of social capital. *Political Communication*, 18(2), 141–162.

Shapiro, J. (2003). *Smart Cities: explaining the relationship between city growth and human capital*. Harvard University.

Shapiro, J. M. (2005). *Smart cities: Quality of life, productivity, and the growth effects of human capital*. National Bureau of Economic Research Cambridge, Mass., USA.

Shapiro, J. M. (2006). *Smart Cities: Quality of Life. Productivity, and the Growth Effects of Hu*.

Stansfeld, S., & Marmot, M. (1992). Deriving a survey measure of social support: the reliability and validity of the Close Persons Questionnaire. *Social Science & Medicine*, 35(8), 1027–1035.

Stokes, J. P. (1985). The relation of social network and individual difference variables to loneliness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48(4), 981.

Szreter, S., & Woolcock, M. (2004). Health by association? Social capital, social theory, and the political economy of public health. *International Journal of Epidemiology*, 33(4), 650–667.

Tsai, W., & Ghoshal, S. (1998). Social capital and value creation: The role of intrafirm networks. *Academy of management Journal*, 464–476.

Van Drunen, R., Koolhaas, J., Schuurmans, H., & Vijn, M. (2003). Building a wireless community network in the Netherlands. In *USENIX/Freenix Conference*.

Vaughan, M. W., & Schwartz, N. (1999). Jumpstarting the information design for a community network. *Journal of the American Society for Information Science*, 50(7), 588–597.

Venkatesh, M. (2003). The community network lifecycle: A framework for research and action. *Information Society*, 19(5), 339–348.

Virnoche, M. E. (1998a). The seamless web and communications equity: The shaping of a community network. *Science, Technology & Human Values*, 23(2), 199.

Wasko, M. M. L., & Faraj, S. (2005). Why should I share? Examining social capital and knowledge contribution in electronic networks of practice. *Mis Quarterly*, 35–57.

Woolcock, M., & Narayan, D. (2000). Social capital: Implications for development theory, research, and policy. *The world bank research observer*, 15(2), 225–249.

Zhou, T., Zhao, M., Chen, G., Yan, G., & Wang, B. H. (2007). Phase synchronization on scale-free networks with community structure. *Physics Letters A*, 368(6), 431–434.

The background of the image is a collage of various people's faces and upper bodies, all smiling and looking towards the camera. The collage is composed of several overlapping circular and semi-circular frames. The colors of these frames are primarily orange and white. The people in the collage are of different ages, ethnicities, and genders, representing a diverse group. Some are wearing hats, scarves, or glasses. The overall mood is positive and collaborative.

**Il luogo
della sinergia**

Molte volte ci capita di incontrare il termine Living Lab; proviamo a capire meglio a cosa si fa riferimento partendo dalla definizione che ne dà lo *European Network of Living Labs (ENoLL)*: “I Living Labs sono ambienti di innovazione aperta, in situazioni di vita reale, nei quali il coinvolgimento attivo degli utenti finali permette di realizzare percorsi di co-creazione di nuovi servizi, prodotti ed infrastrutture sociali”.

Quindi possiamo definirli dei “momenti” incentrati sull’ideazione, la condivisione e la valutazione di nuovi servizi e nuove soluzioni in ambito sociale ed urbano, tutto ciò attraverso una metodologia basata sulla centralità dell’utente, cioè del cittadino. Questa metodologia si fonda sul presupposto che la conoscenza si sviluppa attraverso le continue interazioni tra i diversi attori coinvolti, stakeholders e end-users. In questo processo non si può prescindere dalla simultanea condivisione delle idee con tecnici ed esperti e dal coinvolgimento attivo degli utenti. Ci troviamo di fronte ad un nuovo processo di crescita, caratterizzato da una innovazione dal basso e dal trasferimento di tecnologie come incremento economico di un determinato territorio. Da una parte abbiamo la tecnologia e l’ICT, dall’altra i bisogni di un territorio e della sua popolazione, intervallate da un sistema che permette all’innovazione di entrare a far parte dello sviluppo quotidiano di una comunità coinvolgendola, un sistema che studia ed analizza la disposizione sociale e politica di quest’ultima.

Il primo step consiste nell’analisi delle necessità locali e delle effettive condizioni territoriali ed economiche in cui è previsto il progetto, successivamente vengono previste soluzioni tecnologiche che possano risolvere un problema nell’immediato ma principalmente soluzioni durature, che consentano una reale convenienza sociale ed economica per gli *stakeholders* e gli *end-users* coinvolti. Questa convenienza si materializza sotto forma di possibili infrastrutture che permangono sul territorio, di mezzi e di *know how* atti a portare avanti le attività superata la fase iniziale. Le esperienze che stanno maturando in questo ambito stanno dimostrando che le probabilità che una “soluzione” risulti efficace e di successo aumentano sensibilmente qualora sia stato adottato un approccio Living Lab durante il processo di innovazione. In Europa l’implementazione di questa

Il Living Lab della comunità aquilana



metodologia si sta spandendo in tutte le direzioni, soprattutto nei settori come la co-creazione di servizi pubblici innovativi e nella programmazione delle politiche di sviluppo territoriali in accordo con gli *stakeholders* e con la compartecipazione dei cittadini.

I Living Labs rappresentano quindi una nuova metodologia di approccio contraddistinto da un notevole potenziale di innovazione e da un modesto impatto economico. Il Living Lab della comunità aquilana è rappresentato dal progetto Piazza100, in cui le caratteristiche di innovazione aperta, partecipazione, condivisione e integrazione si sono associate alle esigenze sociali e territoriali di una comunità, che cause di forza maggiore, hanno reso disagiata e disaggregata.

La natura eterogenea della comunità aquilana ha fatto sì che il progetto Piazza100 trovasse un terreno fertile per la propria nascita e il proprio sviluppo; da quel 6 Aprile 2009 molte forze sono emerse, decine e decine di associazioni sono nate come reazione all’evento traumatico subito. Il cercare di incanalare la loro energia in un unico spazio virtuale ma allo stesso tempo fisico (*Piazza100 hub*), è stato alla base del progetto Piazza100.

Questo spazio virtuale che ha preso la forma di Piazza100 si anima dei contenuti e delle azioni delle associazioni che hanno aderito al nostro progetto, associazioni che hanno colto l’animo di Piazza100, cioè quello di collaborare, di condividere, di mettere in rete le proprie conoscenze, capacità ed esperienze in un continuo *do ut des*.

Come è ben chiaro i protagonisti di Piazza100 sono le associazioni; senza di esse lo spazio virtuale non si sarebbe mai potuto “animare”. La fase iniziale è stata caratterizzata dal lavoro del *Community Promoter* (letteralmente promotore della comunità), il cui ruolo è la gestione e la animazione dei social e facilitatore dei processi culturali. La metodologia messa a punto prevede la gestione dei contenuti provenienti dalla comunità (app e social networks) sia con azioni di filtro che con azioni di risonanza, verso il portale web e verso Piazza100 hub dove tali contenuti sono veicolati tramite l’organizzazione di eventi calendarizzati su determinate tematiche di interesse.

In questo modo la comunità viene raccontata e stimolata alla produzione di

contenuti portatori di sentiment collettivi che saranno da spunto nella animazione di Piazza100. L'attività del *Community Promoter* ha permesso di stimolare la partecipazione dei facilitatori e delle associazioni territoriali ed il loro affiancamento per agevolare il trasferimento del progetto sul territorio. La concreta possibilità di lavorare in maniera sinergica, dando visibilità e facilità nel conoscersi e relazionarsi è stata vista come un passo in avanti verso un nuovo modo di aggregarsi, un nuovo modo di sentirsi cittadini attivi.

Piazza100 e la comunità locale: i gruppi smart

Parte integrante del progetto è stata l'attività di ricerca, contatto e coinvolgimento di gruppi locali, associazioni e singoli cittadini all'interno di un progetto di rete più ampio. Dalla "scansione" effettuata sono emerse molteplici realtà, di natura eterogenea, che stavano a dimostrare l'enorme potenziale di una comunità, ferita ma non vinta, che necessita di comunicare e condividere le proprie idee ed azioni. Come obiettivo ci siamo prefissati di evitare che queste energie si potessero dissolvere e attraverso uno spazio virtuale e virtuoso comune, farle incontrare, dando loro la possibilità di pianificare e programmare azioni in maniera sinergica.

L'adesione dei gruppi a Piazza100 ha portato a un continuo scambio e interazione fra realtà che, seppur a pochi km di distanza, a volte ignoravano la propria reciproca esistenza. Questi gruppi e associazioni attualmente sono attivi sulla nostra piattaforma e rete social, ma l'obiettivo è quello di ampliare sempre più la rete e far sì che Piazza100 diventi uno strumento dell'intera comunità aquilana.

Young Feelings

Il gruppo *Young Feelings* è nato da un percorso formativo scolastico a cui hanno partecipato alcuni studenti del Liceo Scientifico "A. Bafile" dell'Aquila, con l'obiettivo di far sviluppare ai ragazzi le loro competenze sociali attraverso dei laboratori incentrati sul lavoro collettivo. Laboratori che hanno affrontato diverse tematiche, dall'identità comunitaria al rapporto con il presente senza tralasciare idee e sogni per un futuro migliore possibile.

Le tematiche affrontate hanno avuto lo scopo di consegnare ai ragazzi

quella consapevolezza di essere protagonisti, portando la loro conoscenza all'interno della comunità, con il fine di migliorarla, di essere cittadini attivi non solo esercitando diritti e doveri civili ma anche disegnando e definendo il proprio futuro.

Gran Sasso Anno Zero

L'associazione *Gran Sasso Anno Zero* è nata dalla cooperazione tra i diversi attori della montagna, unione fondata sul rispetto del territorio nel suo complesso. La loro attività consiste nella promozione di iniziative a basso impatto ambientale ed economico, connesse alle funzioni turistiche e sportive che la montagna offre, come ad esempio: alpinismo, arrampicate, *freeride*, parapendio, sci di fondo e trekking. Per sostenere questi progetti, nel rispetto dell'equilibrio tra la natura e le attività umane, *Gran Sasso Anno Zero* ritiene necessario che si attivi un processo virtuoso che coinvolga tutti gli *stakeholders* della montagna, a partire dalle Istituzioni e dalle Comunità locali sino ad arrivare ai professionisti ed operatori che lavorano in questo determinato ambito.

B&B For All

Il progetto avviato da *B&B For All* prevede la realizzazione di una rete di bed & breakfast, gestiti e diretti da persone con disabilità ma rivolti a tutti. L'idea di dare ai giovani con disabilità la possibilità di un impegno lavorativo è alla base di questo progetto, cercando di invertire la tendenza che vede solo il 16 % dei disabili occupati. B&B For All fornirà delle occasioni di lavoro rendendo protagoniste le persone con disabilità, insegnando loro un mestiere spendibile, formandole su ogni aspetto dell'accoglienza di tutti gli ospiti. Tale progetto ha suscitato molto interesse a tal punto da ottenere il sostegno di *Mediafriends*, la celebre Onlus impegnata da tempo nella solidarietà sociale.

L'obiettivo primario è quello di avviare una rete di cinque b&b, gestiti in piena autonomia da giovani con disabilità e dai loro familiari nella città dell'Aquila e in tutta la provincia abruzzese e successivamente di allargare e trasmettere il modello sia nelle altre province abruzzesi che nel resto del territorio nazionale.

Move Your City

L'obiettivo di *Move Your City* è quello di offrire ai giovani partecipanti di apprendere e sperimentare le dinamiche dei processi istituzionali per far sì che il loro ruolo nella loro comunità diventi attivo e propositivo. Tutto questo attraverso il coinvolgimento diretto nei processi democratici e partecipativi, sperimentando concetti e metodi della democrazia partecipativa. In questo approccio ci si auspica di migliorare e accrescere le relazioni che intercorrono tra i giovani e gli enti di riferimento. Attualmente il numero di persone coinvolte nel progetto è di 14 ragazzi di età compresa tra i 16 e i 30 anni, protagonisti di un tavolo permanente della mobilità presso il comune dell'Aquila. Il gruppo si sta occupando della mobilità pubblica, lavorando su più ambiti, sia quello sociale che quello culturale.

L'Aquila.Digital

L'Aquila.Digital è un comitato che nasce con lo scopo di fare da volano per la realizzazione di un nuovo nucleo industriale a partecipazione sia pubblica, con il contributo della Regione, del Comune, dell'INFN (Istituto Nazionale di Fisica Nucleare) e del GSSI (Gran Sasso Science Institute) che privata. Il progetto prevede quattro aree di sviluppo: un'area di connettività industriale a banda ultra larga, un'area di ricerca e sviluppo, un'area industriale dei *datacenter* ed un'area per l'indotto industriale. Lo scopo prioritario del comitato è quello di promuovere e coordinare il progetto presso le istituzioni pubbliche per la sua realizzazione e simultaneamente presso gli investitori privati per realizzare il relativo indotto industriale creando nuovi posti di lavoro. Le azioni intraprese dal comitato *L'Aquila.Digital* sono nell'interesse esclusivo della comunità aquilana ed estranee alle logiche di profitto delle singole aziende private coinvolte.

Gruppo Culturale Territori

L'associazione culturale *Territori* è nata per creare una rete di relazioni sinergiche tra la scuola e le altre istituzioni. La loro mission risiede nel promuovere una maggiore conoscenza della realtà aquilana, una realtà ricca di testimonianze del passato ma condizionata indelebilmente dal terremoto del 6 Aprile 2009.

L'associazione *Territori* intraprende attività formative e culturali con la volontà di far nascere dibattiti sui temi della cultura, della memoria storica e dell'ambiente. Tutto ciò tramite ricerche, pubblicazioni, spettacoli, conferenze, campi scuola, iniziative turistiche e di promozione socio-culturale. Gli obiettivi prefissati sono sia l'offrire degli strumenti didattici ad insegnanti ed alunni adatti a ripercorrere i momenti di sviluppo della città, che ricostruire il senso di appartenenza ad un territorio che da sempre ha dovuto affrontare periodi di ricostruzione post-sisma.

ViviamoLaq

ViviamoLaq è un progetto nato dalla volontà di alcuni studenti ed ex-studenti dell'ateneo aquilano mossi dal desiderio di essere protagonisti del processo di rinascita della città dell'Aquila. Il loro obiettivo è quello di progettare, con il contributo della cittadinanza che in questo modo diventa attiva nella progettazione, spazi pubblici multifunzionali e luoghi di aggregazione. Fondamentale per i ragazzi di *ViviamoLaq* è l'area di progettazione, essa deve avere determinate caratteristiche, deve essere uno spazio interstiziale, uno spazio prossimo ad una realizzazione post-terremoto o una porzione di territorio agricolo periurbano, quindi spazi di risulta creatisi dallo sviluppo urbanistico "anarchico" della città nei mesi successivi al sisma. Ogni intervento architettonico ideato da *ViviamoLaq* segue i paradigmi di una visione eco-sistemica basata sulla sostenibilità, attraverso l'inserimento nel progetto di elementi naturali quali l'acqua e la vegetazione, per riportare il paesaggio circostante nel tessuto urbano.

Policentrica

L'associazione *Policentrica* promuove una filosofia basata sulla democrazia partecipativa e sul principio di sussidiarietà orizzontale, contribuendo alla diffusione della cittadinanza attiva, coniugando tematiche quali la tutela e la valorizzazione del territorio con la progettazione e la riqualificazione urbana in chiave partecipata. Dal 2010 il gruppo *Policentrica* segue il progetto di istituzione di un *Urban Center* a L'Aquila, un luogo finalizzato all'informazione, alla comunicazione, e alla partecipazione dei cittadini alla trasformazione degli spazi pubblici della città

dell’Aquila. Seguendo esempi di modelli di sviluppo nazionali ed internazionali che mettono al centro delle decisioni pubbliche la partecipazione ed il coinvolgimento dei cittadini in riferimento ai processi di ricostruzione e alle significative trasformazioni urbane in corso nella città.

A.c.s. Eidos

L’associazione culturale e studentesca *Eidos* nasce dalla volontà di un gruppo di amici di relazionarsi con la comunità di cui fanno parte con la voglia di arricchirla e migliorarla attraverso iniziative sociali e culturali. L’associazione organizza eventi di vario genere con l’intento di espandere la rete di relazioni tra le persone della comunità abruzzese. I progetti portati avanti da Eidos spaziano su più direzioni sempre con l’obiettivo di accrescere il bagaglio culturale ed umano di chi vi partecipa. *Eidos* si propone anche come figura di mediazione tra l’università e la città che la ospita, partendo dal presupposto che siano vicendevolmente dipendenti tra loro.

Oltre il Musp

Oltre il Musp è una “commissione” nata dall’impulso di un gruppo di insegnanti della Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di Sassa, frazione del Comune dell’Aquila, che nel 2011 sottoscrissero un documento riguardante le criticità strutturali dei due Musp (moduli ad uso scolastico provvisori) presenti sul territorio di Sassa e la loro ricostruzione.

Nel corso di questi ultimi anni *Oltre il Musp* ha portato avanti la propria battaglia organizzando incontri, assemblee e raccolta firme, ha fatto richiesta di accesso agli atti, ha concesso interviste e scritto lettere ai giornali per dare maggiore visibilità a quello che è uno dei principali problemi dell’Aquila, il mancato diritto ad avere una scuola salubre e sicura. La scuola ideale per Oltre il Musp deve essere antisismica, virtuosa ed ecosostenibile, deve contenere tutti gli spazi necessari per una scuola 2.0 cioè, aule laboratorio connesse, biblioteche, mense, palestre e spazi ricreativi.

La cittadinanza attiva

Durante il progetto, Piazza100 ha svolto il ruolo di portavoce dell’evento partecipato “SOS Scuola” svoltosi il 28 e 29 Luglio 2015 presso il “Muspino” di Pagliare di Sassa. L’evento è stato patrocinato dalle associazioni *Alveare per il sociale*, *Action Aid*, *Oltre il Musp* e *ViviamoLaq* ed ha avuto l’obiettivo di rinnovare e riqualificare gli spazi interni ed esterni del “Muspino”. Gli interventi realizzati hanno fatto sì che gli alunni al loro rientro a scuola trovassero un ambiente più accogliente e più adeguato a quelle che sono le loro esigenze. Gli interventi effettuati sono stati diversi: dalla realizzazione di un parco urbano alla piantumazione di alberi da frutto, dalla costruzione di panchine e giochi con materiali di risulta all’installazione di una copertura fatta di teli all’interno del cortile, dalla “coverizzazione” delle pareti sia interne che esterne con dei murales realizzati sia dai bambini che dai writers professionisti al posizionamento di una scultura a forma di tartaruga all’interno del parco, il tutto a simboleggiare la tenacia di una comunità che non si arrende alle vicissitudini della storia. In questi mesi Piazza100 ha incontrato personalmente vari referenti delle associazioni coinvolte. Persone che hanno dimostrato e che dimostrano uno straordinario impegno sociale, un viscerale attaccamento alla propria comunità e al proprio territorio. In questi incontri abbiamo avuto la fortuna di incontrare persone come Maria Scarsella, che da anni è impegnata con dei progetti a difesa della natura e del territorio aquilano. Tra i progetti che la Scarsella sta portando avanti c’è quello del Borgo che vorrei a Pagliare di Sassa. Pagliare è un borgo medievale nato nel 1200 e fa parte della città-territorio dell’Aquila, da molti anni il borgo è stato studiato ed analizzato in vista di eventuali progetti di riqualificazione per migliorare le condizioni di vita della piccola comunità rimasta e di darle nuova linfa vitale. L’idea della Scarsella è quella di riprendere la vocazione del piccolo centro per i lavori artigianali come: l’artigianato del tombolo, della ceramica, dell’oreficeria, del rame, della rilegatura dei libri, della lavorazione del pellame e del legno, dando vita ad una rete di piccoli laboratori artigianali. Tutto ciò potrebbe far diventare paesi come Pagliare di Sassa una meta da tutto il mondo per i giovani talenti delle arti, della moda e del design. Riuscire a far incontrare delle forze e delle energie positive in un piccolo borgo medievale terremotato sarebbe un’opportunità unica attraverso dei paradigmi di crescita basati sulla qualità e sull’innovazione.

L'idea di sviluppo di una strategia Social, fondata su piattaforme di Social Network esistenti è nata, all'inizio della definizione del progetto SUN - Social Urban Network, all'interno degli obiettivi più generali di:

- sviluppare una strategia e un progetto per una presenza digitale, multimediale, che permettesse ai cittadini della città dell'Aquila di ricostruire una memoria condivisa della loro città, della sua vita e della sua storia e di inserire contenuti creativi;
- costituire la base di una narrazione multimediale che, attraverso le parole, i racconti le immagini fotografiche, i filmati, i suoni tenesse vivo un racconto della città e soprattutto delle relazioni tra i suoi cittadini, sia come individui (o gruppi) che nelle realtà con cui nel tempo, sul territorio, si sono organizzati.

La scelta di puntare su piattaforme già note e consolidate e su **Facebook** in particolare (senza per questo escludere la possibilità di integrazione all'interno del progetto di altre piattaforme sociali), è nata da alcune considerazioni sulla natura oggi della rete e di queste piattaforme sociali, come luoghi sempre meno virtuali e sempre più integrati nella vita e nelle relazioni delle persone.

Facebook è oggi la piattaforma di SN che numericamente e qualitativamente è in grado di aggregare il numero maggiore di individui su modalità partecipative condivise e abituali (1 miliardo e 500 milioni di utenti a livello globale, 26 milioni di utenti in Italia di cui circa 15 milioni utenti attivi nel mese).

All'interno di questa piattaforma si sono sviluppate nel tempo iniziative di varia natura, coerenti, nello spirito e nelle finalità, con gli obiettivi che come SUN ci siamo dati: esperienze di recupero della memoria di città e territori (Milano sparita, Roma sparita) o esperienze di social networking a livello di quartiere o di strada, con l'obiettivo di recuperare forme di relazione e di dialogo tra cittadini e abitanti (vere e proprie esperienze di riaggregazione sociale a livello di vicinato come ad esempio Via Fondazza a Bologna che è stata una delle prime e delle più famose e spesso citate e portate ad esempio dai media nazionali).

La Piazza virtuale: i social networks per lo scambio e la condivisione

Vetrine portale Piazza100

Abbiamo inoltre valutato la possibilità di integrare una piattaforma come Facebook, che lavora sulla dimensione sociale e relazionale, con quelle piattaforme e quegli strumenti che oggi sono centrali come abilitatori della possibilità per ogni



persona di creare e condividere contenuti creativi e multimediali.

Se il nostro assunto di partenza è stato quello di ricreare una narrazione – uno storytelling – intorno e all’interno della città dell’Aquila (del suo passato e del suo attuale vissuto), la possibilità di integrare questa narrazione con l’espressione creativa di ogni singolo cittadino diventa elemento fondamentale di arricchimento del racconto e della sua possibilità di essere fruito e condiviso nelle modalità e con i mezzi con cui oggi le persone sono abituate a relazionarsi e a dialogare.



Tra queste piattaforme abbiamo identificato come centrali, oltre a quelle basate sui contenuti testuali come Twitter, sul lato della creazione e della condivisione di contenuti multimediali:

- Instagram (una delle piattaforme sociali oggi in crescita esponenziale e che, dopo l’acquisizione da parte di Facebook, ha raggiunto i 400 milioni di utenti a livello globale)
- Youtube come piattaforma di riferimento sul lato della video-creazione e diffusione.

Proprio nel contesto della generazione di contenuti video e creativi una

Meme pubblicati sui canali social Piazza100 (Facebook, Twitter e Instagram).

prima iniziativa, a conferma di questa idea, è nata autonomamente dall’idea di un regista aquilano, Sergio Ciarrocca, che ha dato vita al progetto Freedom, coinvolgendo un gruppo di studenti del Liceo Scientifico “Andrea Bafile” che hanno realizzato un Videoclip per poter raccontare in un modo diverso, alternativo, la loro situazione di giovani a L’Aquila dopo il terremoto e per dare voce ed espressione al loro disagio, mostrando nel concreto, come il desiderio di espressione creativa e di narrazione è una dimensione importante del desiderio di riappropriazione di un territorio e di un’identità.

Al centro di questa galassia di luoghi di creazione, di condivisione e di relazione che possono essere autonomamente gestiti dai partecipanti e dalla rete di remazioni, il portale Piazza100 come centro “istituzionale” di generazione autonoma di contenuti, in relazione con le realtà sul territorio, e di organizzazione e di consultazione di tutto quanto la rete di relazioni e connessioni produce e condivide.



Proprio nel nome scelto – Piazza100 – sono sintetizzati i due valori fondanti:

- la dimensione relazionale fortemente connessa alla dimensione locale, con un riferimento esplicito alle piazze italiane, da sempre luogo di socialità, scambio e dialogo;

- un riferimento alla città dell’Aquila e alle sue 99 fontane, chiese e piazza di cui, Piazza100 vuole essere parte integrante a pieno diritto.



Oggi questi diversi momenti e luoghi di dialogo e creazione sono in rete e crediamo possano essere una parte integrante di un progetto di rinascita della città e soprattutto del suo rapporto con la comunità locale e con ogni singolo cittadino.

La nascita di Piazza100

Dopo le 99 piazze della tradizione, la centesima piazza è quella che all’Aquila mancava. Quella, fisica e virtuale, dove le persone tornano a incontrarsi, per scambiarsi opinioni e visioni del mondo. Quella dei progetti che vanno oltre ciò che già c’è. Quella che dà spazio alla creatività dei cittadini, al 100%. È Piazza100.

Un’identità visiva basata sul concetto di comunità.

Piazza100 è il progetto in cui i frammenti di una comunità si rimettono insieme. Per questo il logo rappresenta il numero 100 come un collage di anime diverse: persone, luoghi, emozioni, creazioni.

Una diversità, questa, concettualizzata nei tagli e nei colori tutti diversi. Una scacchiera, seppure non lineare, che ricorda anche la modularità delle pareti dello Smart Node, elemento fisico del progetto e che segna una presenza territoriale costante all’interno della comunità aquilana.

Una diversità di anime, quella del logo, che si declina in molteplici varianti. Ai colori pieni si alternano quindi frammenti fotografici di sorrisi di persone dell’Aquila, o dei suoi luoghi d’incontro.

Questa identità si declina nelle sue varie forme non solo attraverso il logo ma anche e soprattutto con un linguaggio visivo dinamico che, sfruttando un’ampia palette cromatica, varia ed evolve in funzione delle occasioni e dei vari momenti di comunicazione.

Il portale come aggregatore sociale.

Il sito **piazza100.it** unisce in sé due anime: la comunicazione istituzionale del progetto e un vero e proprio “social network”.

La presenza delle “vetrine” in homepage, delle news e delle pagine di testo esplicative del progetto, ad esempio, assolvono al compito di informare su cosa sia Piazza100 e di presentarlo, in tutte le sue componenti, nella sua forma più ufficiale.

D’altra parte, il login utente, lo stream e l’upload dei contenuti, la presentazione dei gruppi e degli eventi promossi ne rivela tutto il suo carattere di “utility” social. In particolare, lo stream rappresenta la vera funzionalità social innovativa di creazione/fruizione dei contenuti di Piazza100. Qui, gli utenti possono postare quello che vogliono. Qui, i contenuti creati dagli utenti (registrati direttamente sul sito) si presentano con un loro format originale, mentre tutti i contenuti presi dai vari profili social di Piazza100 vengono “embeddati”, per non perdere tutte le funzionalità virali. Allo stesso tempo, per permettere l’interazione con il contenuto, i singoli “embed” vengono ingabbiati a loro volta nel format proprietario di Piazza100.

Lo stream si comporta a tutti gli effetti quindi come un aggregatore dinamico di tutti i contenuti creati e condivisi all'interno di Piazza100. Le fonti di tali contenuti sono il sito Piazza100 in primis ma anche e soprattutto i social network nativamente utilizzati dagli utenti: Facebook, Twitter, Instagram e YouTube.

L'homepage del portale, oltre che dello stream, si compone anche di una sidebar multifunzione. Quest'area è delegata alla presentazione e condivisione di news e aggiornamenti sulle attività portate avanti dai vari gruppi locali sul territorio e su quanto accade intorno al progetto in generale.

Piazza100 sui social

Per estendere al massimo il reach di Piazza100, sono stati creati profili social sui principali social network. Oltre a raccogliere e convogliare – insieme al portale – i contenuti creati dagli utenti, Piazza100 ha generato essa stessa una importante mole di contenuti, con lo scopo di raggiungere e coinvolgere sul progetto gli utenti aquilani. Questi contenuti sono stati organizzati in 10 “rubriche” ricorrenti:

- Post istituzionali e newsroom

Post istituzionali che rilanciano determinati contenuti sul sito, come ad esempio le news. Inoltre rientrano in questa rubrica tutti i contenuti legati agli eventi dell'anno come auguri durante le festività nazionali e, soprattutto, di quelle relative all'Aquila e alla regione Abruzzo.

- L'Aquila vola

Come miglioreresti l'Aquila? Quali interventi faresti? Stimoliamo gli utenti alla pubblicazione di questi contenuti presentando una volta al mese un'iniziativa di successo che si sta portando avanti all'insegna della ricostruzione: un passo avanti in un cantiere, l'inaugurazione di un negozio, un cittadino aquilano che ha raggiunto un obiettivo, un qualsiasi segno di ripresa da festeggiare insieme, in piazza. Anzi, in Piazza100.

- #Immotusmaneo (perché resto)

La foto di una scritta, lasciata da qualche parte. Un post-it, un biglietto piegato, un gesso

su una lavagna, che ci dice un motivo per restare a vivere all'Aquila, firmata – accanto all'hashtag ufficiale #piazza100, dall'hashtag #ImmotusManeo ispirato al motto dell'Aquila (Immota Manet). In questo modo, inciteremo gli utenti a dirci se sono d'accordo o a postare i loro, di buoni motivi per restare, sempre firmati #piazza100 e #ImmotusManeo

- Citazioni ad ali spiegate

In questa rubrica pubblichiamo citazioni su valori positivi e tematiche legate alla rinascita, vitalità, amicizia, unione. Le citazioni sono impaginate graficamente in pieno stile Piazza100 e nel testo del post si accenna al legame con l'autore e/o l'opera da cui sono tratte. Lo scambio con gli utenti viene stimolato chiedendo di lasciare come commento la loro citazione del giorno.

- Proud Members of Piazza100

In questa rubrica presenteremo uno dei protagonisti di Piazza100: un gruppo o una singola persona che avrà presentato un progetto. Una vera e propria vetrina social per promuovere la partecipazione attiva sul territorio e gratificare chi già s'impegna in prima persona.

- Contest

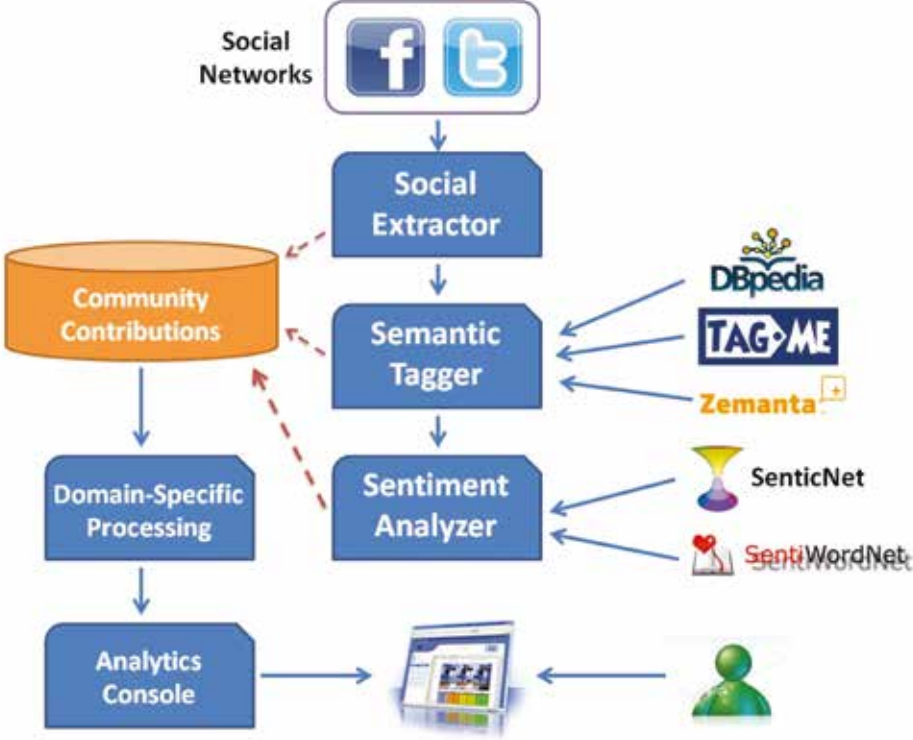
Per promuovere il Contest creativo indetto da Piazza100 sono stati realizzati contenuti dedicati con lo scopo di spiegare le dinamiche di partecipazione e le differenti tipologie di contenuto richieste rispetto alle categorie definite per il concorso.

Lo sviluppo delle reti sociali ha cambiato radicalmente alcuni tra i più consolidati paradigmi comportamentali ed i più comuni meccanismi per la fruizione e la diffusione dell'informazione. Oggi, infatti, le persone utilizzano sempre di più i social network per molti task di decision-making come fornire suggerimenti, esprimere opinioni o discutere con altri individui su questioni inerenti la propria città. Grazie alla natura eterogenea delle discussioni che quotidianamente si articolano sui social network, si sono sviluppate nel corso del tempo numerose applicazioni basate sull'analisi dei dati sociali come ad esempio piattaforme per l'individuazione in tempo reale degli incidenti o delle catastrofi oppure sistemi per il monitoraggio dei brand o di instant poll.

Lo sviluppo di una piattaforma per il monitoraggio e l'analisi dei contenuti postati in rete, però, non è affatto semplice. Tipicamente, infatti, questi sistemi necessitano di una combinazione di tecniche che uniscano algoritmi di elaborazione del linguaggio naturale con metodologie di rappresentazione semantica dell'informazione. A questo scopo, nell'ambito del progetto Piazza100 è stata sviluppata una piattaforma chiamata CrowdPulse, il cui obiettivo è quello di acquisire grandi quantità di dati testuali postati sui social network e di elaborare semanticamente questi contenuti al fine di comprendere la tipologia e la natura delle conversazioni in essere sulle reti sociali riguardo la situazione attuale della città dell'Aquila. L'architettura generale della piattaforma è presentata in Figura 1. Come si può notare il sistema implementa cinque componenti principali: estrazione dei dati, elaborazione semantica dei contenuti, sentiment analysis, processing di dominio e visualizzazione. Nell'ambito del progetto, la verticalizzazione della piattaforma si basa sull'intuizione che un'analisi approfondita dei contenuti pubblicati dai cittadini dell'Aquila sulle reti sociali possa produrre una "fotografia" efficace dell'opinione dei cittadini. La multidisciplinarietà dell'approccio è legata al fatto che in questo scenario tecniche di intelligenza artificiale e di elaborazione del linguaggio naturale sono state combinate con la ricerca in ambito psicologico: come sarà spiegato di seguito, infatti, uno degli obiettivi principali della componente di analisi semantica è stato quello di riuscire a "mappare" i contenuti postati sulle reti sociali con l'insieme degli indicatori sociali descritti nel precedente capitolo, al

L'analisi semantica dei temi di interesse

Figura 1: Architettura della piattaforma CrowdPulse



fine di associare ogni contenuto (insieme al "sentiment" che il contenuto ha coinvolto) su ciascuna delle dimensioni di analisi del capitale sociale aquilano. Nelle sezioni successive mostreremo come il framework CrowdPulse sia stato utilizzato per ottenere questa mappatura dei contenuti e fornire una fotografia fedele del processo di recupero della città.

Utilizzo di CrowdPulse in Piazza100

In questa sezione vengono illustrate le modalità di estrazione ed elaborazione dei dati che hanno permesso di utilizzare con successo la piattaforma CrowdPulse nell'ambito del progetto Piazza100. Il primo passo della pipeline di elaborazione ha riguardato l'estrazione vera e propria dei contenuti postati sulla Rete. Sulla base dei contenuti estratti si è innanzitutto deciso di implementare un processo di analisi semantica di questi contenuti. L'esigenza di adottare dei mec-



Figura 2: Un esempio di contenuto ambiguo

canismi di questo tipo emerge chiaramente analizzando quanto mostrato in Figura 2.

Come si può notare dall'immagine appena riportata, un processo di estrazione basato sul semplice uso della keyword “L'Aquila” può portare a prendere in considerazione messaggi non riguardanti tematiche legate alla città dell'Aquila. Questo è dovuto ad una caratteristica peculiare dei linguaggi, vale a dire la polisemia. In questo caso L'Aquila può fare riferimento sia alla città ma anche all'animale, dunque per evitare di estrarre (e dunque di analizzare) erroneamente contenuti non legati alla città dell'Aquila, si è deciso di sfruttare le funzionalità di Analisi Semantica già implementate in CrowdPulse. Nello specifico, si è deciso di elaborare il testo adottando tecniche note con il termine di Entity Linking. Formalmente, lo scopo di un algoritmo di Entity Linking è quello di “mappare” un testo in input con un insieme di entità identificate all'interno del testo. L'output del processo di analisi del primo Tweet riportato in Figura 2 è mostrato in Figura 3. Come si può notare immediatamente, grazie all'uso delle tecniche di entity linking si riesce ad ottenere una rappresentazione estremamente significativa e trasparente che permette realmente di comprendere il contenuto convogliato dal Tweet postato in Rete. Come si può notare, infatti, i concetti principali cui il testo fa riferimento (L'Aquila, Massimo Cialente, etc.) sono stati identificati e mostrati all'utente.

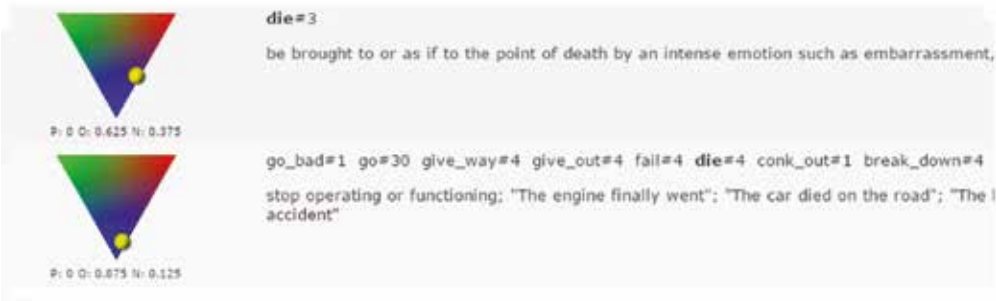
Province of L'Aquila L'Aquila
Massimo Cialente Europa

Figura 3: Output del processo di entity linking

Grazie all'utilizzo delle tecniche di entity linking, dunque, è stato possibile filtrare dalla sequenza dei messaggi quelli non riguardanti reali problematiche della città dell'Aquila. A valle del processo di elaborazione semantica dei contenuti ci si è poi occupati di implementare degli algoritmi di **Sentiment Analysis**, al fine di associare un punteggio numero (positivo o negativo) in funzione del sentiment convogliato dal messaggio, vale a dire l'opinione espressa dal cittadino nell'atto di pubblicare quel particolare contenuto della Rete. Questa esigenza è particolarmente importante nello specifico scenario di Piazza100, perché è stato estremamente importante comprendere approfonditamente le opinioni dei cittadini riguardo i temi su cui essi stessi hanno postato i contenuti.

In generale le tecniche a stato dell'arte per la sentiment analysis si dividono in due categorie: modelli supervisionati e modelli non supervisionati. Sebbene i primi tendano ad avere un'accuratezza predittiva leggermente più alta, motivazioni legate al compromesso tra scalabilità e precisione hanno portato a scegliere i modelli non supervisionati (detti anche modelli lessicali) nell'ambito di Piazza100. Gli algoritmi di sentiment analysis non supervisionati comprendono il sentiment convogliato da un frammento di testo sfruttando l'informazione contenuta in risorse lessicali esterne che a loro volta associano a ciascun termine della lingua uno score (positivo, negativo o neutro). Ad esempio, sfruttando questi lessici, concetti come “bellissimo” e “gioia” hanno uno score positivo mentre concetti come “paura” o “tristezza” hanno uno score negativo. Nell'ambito di Piazza100 si è deciso di utilizzare SentiWordNet come risorsa lessicale per la sentiment analysis. SentiWordNet associa a ciascun concetto (in Figura 4 è mostrata la distribuzione del sentiment per il termine “morire” – “die” in inglese) una sequenza di tre valori, indicanti rispettivamente la probabilità che quel concetto esprima un sentiment positivo, negativo e neutro. Utilizzando SentiWordNet, abbiamo implementato un algoritmo di sentiment analysis molto semplice ma allo stesso tempo estremamente efficace. L'algoritmo, integrato nativamente nella piattaforma CrowdPulse, è basato sull'intuizione che il sentiment complessivo convogliato da un frammento di testo è la somma del sentiment convogliato dalle singole micro-frasi, dove una micro-frase è rappresentata da una sequenza di parole interrotta da un segno

di interpunzione. Chiaramente, il sentiment di ciascuna microfrase non è altro che la somma del sentiment convogliato dai singoli termini che la compongono. Ovviamente, l'algoritmo è in grado di gestire anche l'impatto delle negazioni (che invertono il sentiment dei concetti nelle vicinanze) e degli intensificatori/diminutori (es. "molto bello") che aumentano o sfumano la probabilità del sentiment espresso dal concetto.



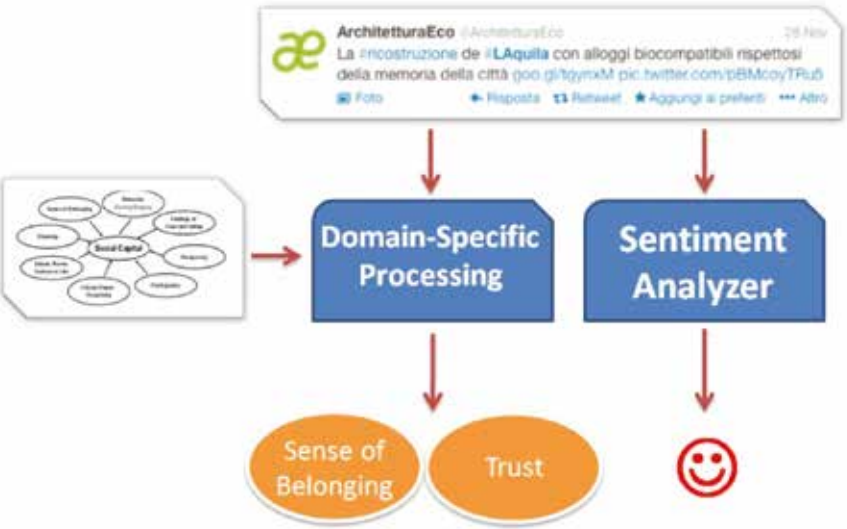
Facendo riferimento sempre all'esempio riportato in Figura 2, in questo caso il sentiment complessivo espresso dal Tweet è chiaramente negativo, perché la presenza del verbo morire connota l'intero Tweet di un'accezione negativa. Una volta compreso il sentiment del Tweet, l'ultimo passo di processing effettuato dal modulo di analisi semantica implementato in CrowdPulse ha riguardato l'associazione di ciascun frammento di testo con l'insieme degli indicatori sociali descritto in precedenza. Anche in questo caso si è deciso di implementare un semplice ma efficace approccio di tipo lessicale. Nello specifico, a ciascuno degli indicatori sociali definiti è stato associato un lessico, un insieme in termini che descrivessero in modo esaustivo l'universo informativo legato a un particolare indicatore sociale.

Successivamente, dato quest'insieme di lessici (uno per ciascun indicatore), ciascun contenuto postato in Rete e precedentemente processato è stato associato a uno (o più) indicatori calcolando l'overlap tra i termini presenti nel contenuto e i termini presenti nel lessico, con la chiara intuizione che ad una maggiore sovrapposizione lessicale corrispondesse una maggiore aderenza di quel contenuto a quella specifica tematica cui l'indicatore fa riferimento. Successivamente, dato il

Figura 4: Modellazione del Sentiment in SentiWordnet

Figura 5: Associazione di un contenuto al set degli indicatori sociali

sentiment score associato al contenuto calcolato in precedenza, l'indicatore sociale ha "ereditato" quel sentiment score, con l'intuizione che il trend di uno specifico indicatore sociale dipenda da quanto e come si parli di una particolare tematica: quanto più alto è il numero dei Tweet (e positivo il sentiment convogliato), quanto più positivo è l'andamento di quello specifico indicatore sociale. Il funzionamento dell'algoritmo di scoring e classificazione è presentato in figura 5. Come si può notare, dato un Tweet il modulo di processing restituisce uno o più indicatori sociali cui quel Tweet fa riferimento, mentre invece il modulo di sentiment associa a quel contenuto uno score. In questo caso, lo score registrato dagli indicatori "Senso di Appartenenza" e "Fiducia" sarà modificato in positivo. Questo processo implementato in CrowdPulse ed integrato in Piazza100 permette, in tempo reale, di comprendere l'opinione dei cittadini e dell'opinione pubblica



riguardo il processo di ricostruzione della città dell'Aquila. L'innovativa modalità di elaborazione dati e la combinazione di tecniche a stato dell'arte di intelligenza artificiale con algoritmi di elaborazione del linguaggio naturale consente dunque di ottenere in tempo reale una fotografia realistica dello stato del processo di recupero della città.



**Il luogo della
espressività**

Piazza100 si articola, come abbiamo detto, in una infrastruttura ibrida che comprende sia elementi fisici che virtuali; il punto di incontro dove questi elementi si integrano è il cosiddetto **Piazza100 hub**, cioè uno smart node che è un luogo di interazione tra la community virtuale e la città fisica. Piazza100 hub ha infatti una doppia natura: ricevente/trasmittente, implosiva/espulsiva. È un luogo che attrae e accoglie, ma al contempo rimanda ad altri luoghi: virtuali, come quelli della rete, e fisici, come quelli della città fisica.

In Piazza100 hub le persone possono vivere una esperienza di fruizione di contenuti sia inserendone nuovi che vedendoli emergere dalla community virtuale con vari modelli di interazione, sia in input che in output.

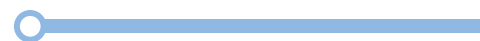
In sostanza è una “macchina” che ambisce a trasformare lo scambio di informazioni in conoscenza, a rendere più creativi alcuni atti quotidiani che si esplicano nella vita delle città e produce consapevolezza della centralità della salvaguardia e valorizzazione del patrimonio culturale delle città storiche e della necessità di gestire i processi di amministrazione dei territori in maniera partecipata e coordinata, grazie anche all’uso di tecnologie smart.

Esso è stato pensato come un semplice pannello informativo, sia pure interattivo: fisicamente è una micro-architettura, cioè un luogo connotato da uno spazio interno, in cui è possibile entrare. Per la funzione che gli è stata attribuita, in relazione agli altri elementi e alle altre funzionalità del Social Urban Network, esso è anche un oggetto a vocazione iconica. Un landmark che, esercitando una funzione attrattiva, ri-produce in piccolo quanto avviene nei centri urbani: l’incontro tra persone. In questo caso le modalità di incontro sono potenziate dalla disponibilità di tecnologie e logiche specifiche, capaci di sviluppare dinamiche relazionali nuove rispetto a quelle che hanno tradizionalmente caratterizzato la città. La realizzazione di un manufatto che si ponga come terminale materico e tridimensionale di una rete virtuale, ha infatti a che fare più con aspirazioni simboliche e rappresentative “nuove” che con una funzione necessaria.

L’approccio progettuale

Piazza100 hub è un oggetto dalla natura piuttosto ibrida. Si tratta, infatti,

Piazza100 hub: uno smart node per l’esperienza oggettiva



della manifestazione tangibile e materica di alcuni contenuti che hanno a che fare con tecnologie immateriali; di un oggetto che rende visibile gli incontri e gli scambi che avvengono in una dimensione, quella delle tecnologie digitali, normalmente non visibili. L’ambizione è di portare nella dimensione del reale scambi e relazioni in un processo creativo che possa dare vita a nuovi contenuti e significati per la città.

Da queste considerazioni deriva la necessità di una forte connotazione iconica di Piazza100 hub, in relazione al suo ruolo di nodo di una rete informativa, affinché possa essere l’immagine dell’aspetto immateriale dei contenuti con cui si lavora e la sua funzione di elemento di connessione.

Come detto, in quanto omaggio alla cultura urbana, si è ritenuto strategico connotarlo come un’architettura, sia pure in scala minima, dotandolo di un insieme di spazi che sia la premessa per la costruzione di un sistema di relazioni spaziali con gli elementi contestuali, e ad una scala più grande. Proprio perché i suoi contenuti sono estremamente complessi, la forma che veicola tali contenuti deve essere semplice, ed immediatamente comprensibile dall’osservatore/fruitori.

Si tratta quindi di un luogo inclusivo, flessibile, aperto, per favorire la condivisione della collettività e la contestualizzazione. Si tratta di un luogo in cui poter lasciare segni della propria presenza attiva, dove mettere in contatto il mondo immateriale della rete col mondo materiale identitario della città. Evocativo come un oggetto d’arte ed esperibile come una macchina ludica.

Dal punto di vista funzionale Piazza100 hub si caratterizza per la sua flessibilità ed un certo grado di complessità. È articolato in tre zone differenti: una zona di accoglienza, dove ci si informa e ci si incontra, fisicamente e nel web; una zona per l’approfondimento e l’elaborazione/produzione “creativa”; una zona con ruolo di archiviazione ed esposizione dei materiali. A queste tre zone si aggiunge lo spazio esterno di connessione, che agisce in maniera attiva alla identità del micro-luogo.

Il concetto architettonico

Piazza100 hub è stato concepito come un sistema di tre cellule che si dispongono attorno a un vuoto centrale, che costituiscono le tre zone funzionali sopra de-

scritte. La suddivisione del sistema in più cellule e la sua specifica configurazione spaziale consentono di restituire in termini plastici la doppia natura ricevente/trasmittente di Piazza100 hub e la non continuità spazio-temporale dei processi di accoglienza/rimando che lo caratterizzano.

Le tre entità, raccolte attorno a un centro, rappresentano – anche simbolicamente – la costruzione di un “raduno”, sia virtuale che fisico, della collettività. Il luogo costruito dal sistema stimola il coinvolgimento sociale e le attività creative. La fruizione interattiva e la produzione di materiali, oltre che all’interno delle



Alcuni riferimenti iconografici utilizzati per la definizione del design dell’hub



cellule, sono estese all’ambito urbano esterno. Lo spazio tra le cellule è vuoto, ma animato da proiezioni e sonorizzazioni, che possono avvenire attorno alle cellule anche quando queste sono chiuse. Inoltre l’interno delle cellule è visibile dall’e-

sterno (ciò che avviene dentro e attorno all’ hub diventa esso stesso evento performativo da condividere in rete).

Il telefono senza fili: un approccio alla comunicazione ludico e primordiale



La forma specifica secondo la quale le tre cellule sono state disegnate è quella di cilindri disposti orizzontalmente attorno ad un punto centrale secondo tre angoli uguali. L’icona dei cavi che si dipartono/incontrano da/in un nodo propone un’efficace risposta formale al tema della costruzione di un luogo nel quale si materializzano i flussi comunicativi che agiscono nella rete.

Lo sviluppo del progetto architettonico

Una volta puntualizzato lo schema compositivo, la definizione formale dell’oggetto è andata di pari passo con la precisazione del suo funzionamento interno e della sua struttura. Infatti, lo sviluppo del progetto si è direzionato essenzialmente sull’affinamento di tre aspetti, tra loro correlati. Il primo aspetto, quello con le conseguenze formali più evidenti, è connesso alla messa a punto dell’involucro, per individuare sia il grado che la modalità della sua permeabilità. Il secondo aspetto è connesso ad una volontà di coinvolgimento dell’esterno nel sistema comunicativo/interattivo. Il terzo aspetto attiene all’integrazione tra struttura architettonica e apparecchiature informatiche, per unificarle in un sistema coerente. Nella soluzione progettuale sviluppata, struttura, involucro e apparati informa-



Schema riassuntivo della logica generale del SUN e del suo terminale fisico

tici condividono una logica unitaria. L'immagine esterna diventa la conseguenza diretta, quasi "obiettiva", del sistema strutturale e del funzionamento interno. Ne deriva un reticolo tridimensionale, fatta di pieni e di vuoti e priva di qualsiasi elemento arbitrario: una griglia materiale che rimanda alla griglia virtuale della rete web della quale Piazza100 hub è il terminale significativo, ma che presenta anche una logica compositiva e strutturale "classica", rifacendosi al topos degli spazi coperti con volte a botte cassettonata. L'involucro è idealmente un sistema bifacciale, che si presenta omogeneo tra interno ed esterno, sia formalmente che rispetto all'integrazione degli apparati comunicativi. La soluzione definitiva presenta, infatti, una struttura con lacune alternate pieno/vuoto secondo un disegno a scacchiera, che, pur preservando la compattezza concettuale del tubo, intrinseca al suo pattern formale, ne consente un ampio grado di relazione con l'esterno. Lo spazio interno reagisce con l'esterno e viceversa. Le immagini digitali si intrecciano visivamente con quelle reali. Per la sua conformazione e per la sua permeabilità il sistema è in grado di integrarsi nel paesaggio urbano, naturale o costruito che sia, divenendone anche uno strumento di lettura privilegiato.

I tre ambienti di interazione

Piazza100 hub può essere definito come un piccolo padiglione espositivo temporaneo, attrezzato con sistemi informativi multimediali.

Alcuni studi preliminari del progetto



I tre ambienti di interazione, costituiti dalle cellule cilindriche disposte orizzontalmente, sono dimensionalmente e costruttivamente identici e collocati attorno ad un vuoto centrale in maniera radiale, secondo angoli di 120°. Si definisce così, una figura a base triangolare che è lo spazio di relazione a cielo aperto di questo sistema trilobato. Gli ingressi dei tre ambienti sono rivolti verso lo spazio centrale. Ognuno di essi è in grado di ospitare un piccolo gruppo di utenti (circa 5-6 persone).

La prima postazione, denominata "**City Sense**", è l'area di accoglienza dove ci si incontra fisicamente e nel web; è la vetrina di Piazza100, l'area che sintetizza gli obiettivi e le modalità. L'ambiente del City Sense è dotato di un grande schermo centrale bloccato sulla pagina principale di Piazza100.it. L'utente può interagire sul portale inserendo post e immagini che verranno visualizzati nello streaming dell'home page in tempo reale. Sono presenti, inoltre, quattro schermi laterali in cui scorrono le immagini provenienti dal portale, dai social e dal Creative Swarm.

Il “**Creative Swarm**” è la postazione dedicata all’elaborazione “creativa” di nuovi contenuti. È l’area esperenziale del SUN, il vero elemento di co-creazione innovativa. L’installazione Creative Swarm permette all’utente di navigare nel data base degli oggetti creativi e soprattutto di crearne dei nuovi. In particolare, manipolando delle keyword sullo schermo l’utente può navigare nel DB e sovrapporre con diverse modalità più oggetti. Spostando con le mani le parole cambia in tempo reale l’oggetto da fondere. L’oggetto risultante può essere salvato dall’utente e divenire un nuovo oggetto che viene incluso nel database. L’interfaccia è basata su multitouch screen dove uno o più utenti possono interagire contemporaneamente. Una webcam consente la video ripresa dell’intero spazio interno.

La “**Community Exhibition**” è il luogo della raccolta delle immagini veicolate dal database di Piazza100 e della loro esposizione. Si articola su un grande schermo e su una videoproiezione esterna allo smart node. Si tratta di una installazione non interattiva in cui vengono esposte le opere secondo un programma prestabilito. Le opere esposte oltre che derivate dai contributi della comunità possono anche essere delle vere e proprie giornate/esposizioni virtuali di artisti anche esterni alla comunità. Sono inoltre presenti un videoproiettore per proiezioni esterne allo smart node e delle uscite audio per la connessione a sistemi di diffusione sonora in esterno.



Esempi di co-creazione
con il Creative Swarm



Dati dimensionali e costruttivi

Il sistema nel suo complesso presenta un’impronta planimetrica circoscritta in una circonferenza di m 10,08 di diametro.

Ogni singola cellula presenta dimensioni di ingombro in pianta di cm 306,4 x 309,6, con un ingombro a terra di cm 306,4 x 160. L'altezza al colmo, misurata da piano di calpestio interno, è pari a cm 266 mentre la larghezza interna è pari a cm 276. La struttura è integralmente rivestita all'esterno da un involucro trasparente in polycarbonato compatto del tipo solar control, al fine di garantire adeguatamente la protezione dalle acque meteoriche. In corrispondenza delle lacune opache esso è rivestito da pannelli in lamiera di acciaio.

All'interno, in corrispondenza delle lacune trasparenti, sono presenti pannellature in polycarbonato analogo a quello esterno mentre in quelle opache sono collocati dei pannelli in lamiera microforata. Questa soluzione consente l'emissione di luce artificiale diffusa (dato che all'interno delle lacune corrispondenti sono presenti dei sistemi di illuminazione lineari a LED) e funziona da assorbitore acustico (all'interno di tali lacune sono infatti disposti dei pannelli fonoassorbenti), per ridurre il campo riverberato.

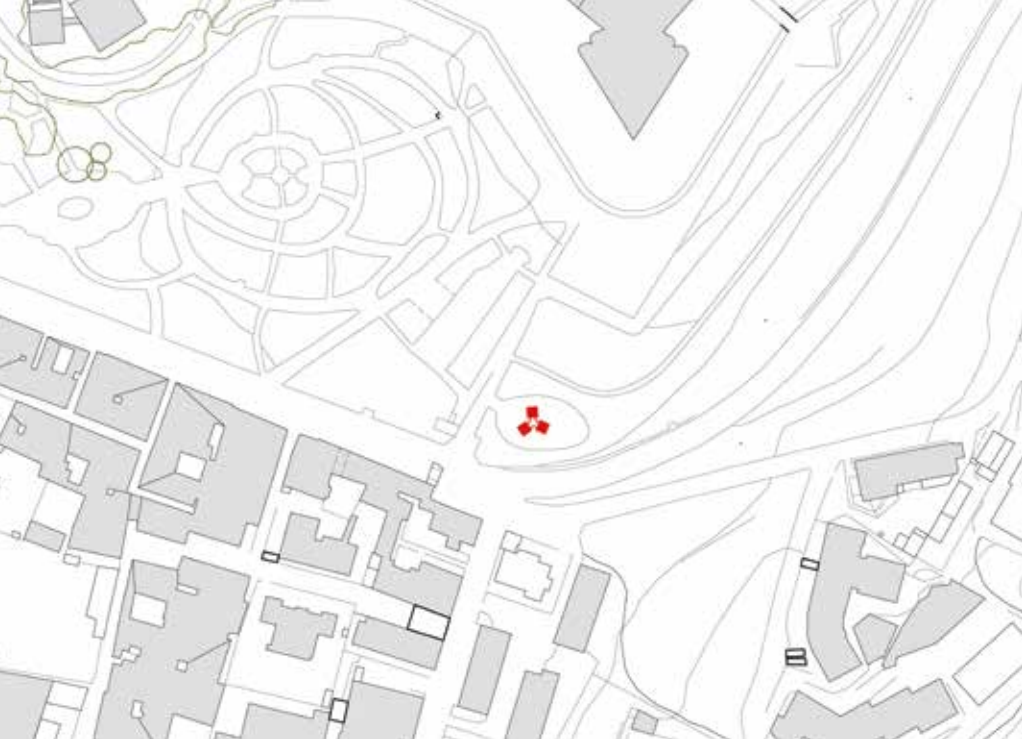
In tutte le cellule, sulla parete di fondo, è collocato un "totem", ovvero un contenitore metallico che accoglie le apparecchiature di base del sistema (monitor, impianto audio, computers, etc.). Nella porzione di facciata compresa tra tale contenitore e il perimetro anulare della cellula è inserita una superficie trasparente, in parte fissa (sui laterali) e in parte apribile all'occorrenza (nella lunetta superiore), al fine di agevolare la ventilazione interna durante la stagione estiva. La parete d'ingresso è lasciata normalmente libera, ma, durante la stagione invernale, è previsto che possa essere chiusa da una coppia di teli in PVC trasparente.

La struttura di ogni cellula è costituita da una intelaiatura metallica di forma cilindrica, da cui deriva una composizione a "cassettonato".

La scelta dell'acciaio è stata dettata, oltre che da esigenze di ordine strutturale e prestazionale, dalla volontà di conferire un aspetto visivamente leggero, in analogia alle costruzioni ottocentesche in ferro e vetro (gallerie urbane, casse armoniche, padiglioni, orangerie, etc.).

La struttura è dimensionata per assolvere alle prescrizioni di legge in qualsiasi località del territorio nazionale, tanto per quanto attiene alle sollecitazioni di tipo sismico, quanto per ciò che attiene ai carichi da neve.

Planimetria con la
collocazione di Piazza100 hub



Vista dell'hub
nel parco castello





Interno della installazione
City Sense

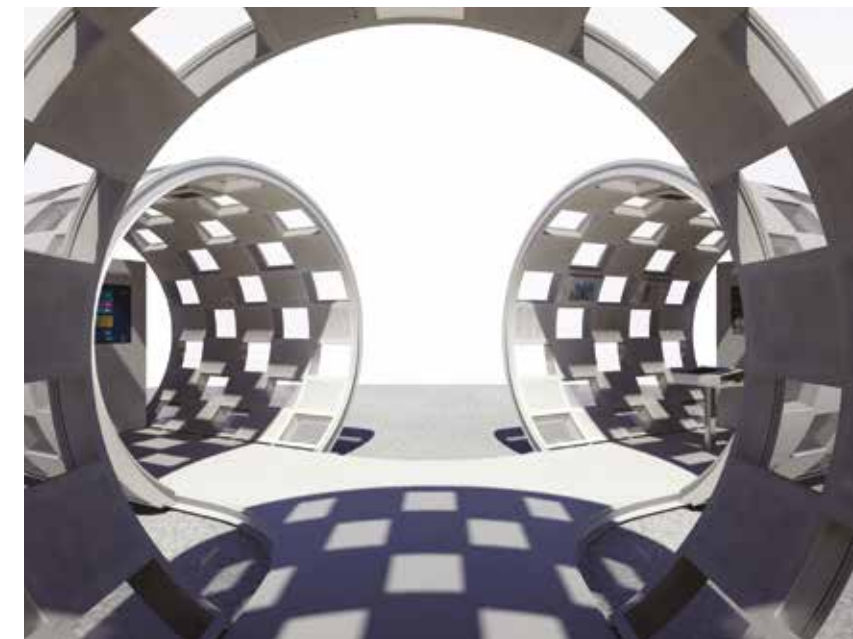


Interno della installazione
Creative Swarm

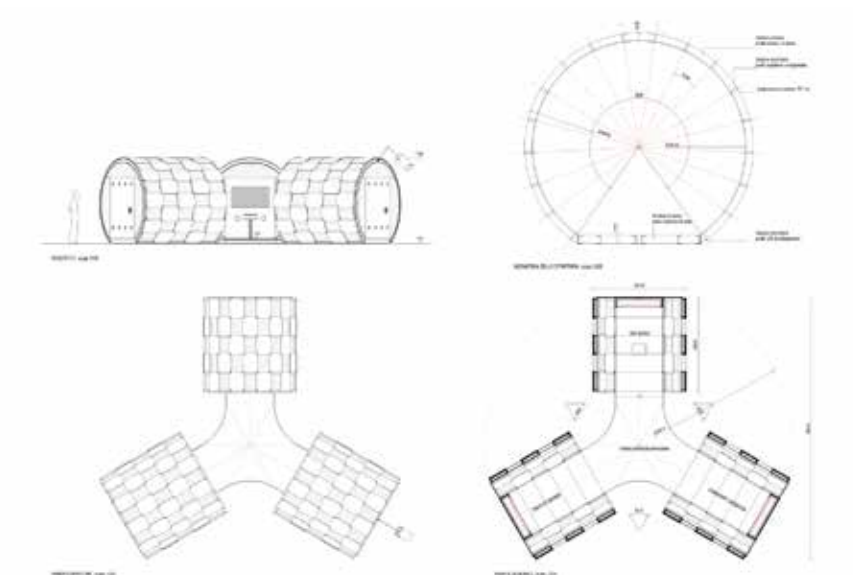


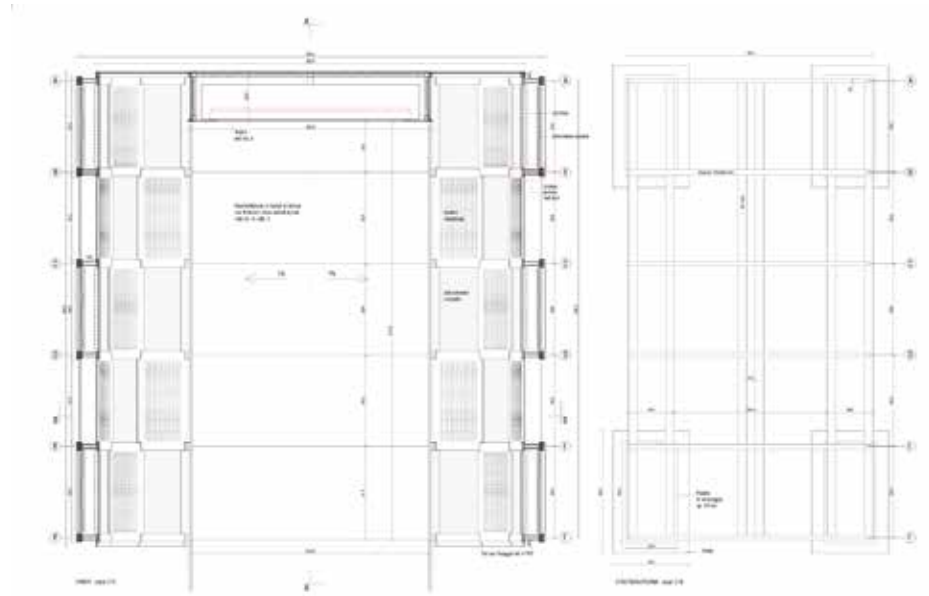
Interno della installazione
Community Exhibition

Vista del sistema dall'interno
dell'installazione Community
Exhibition

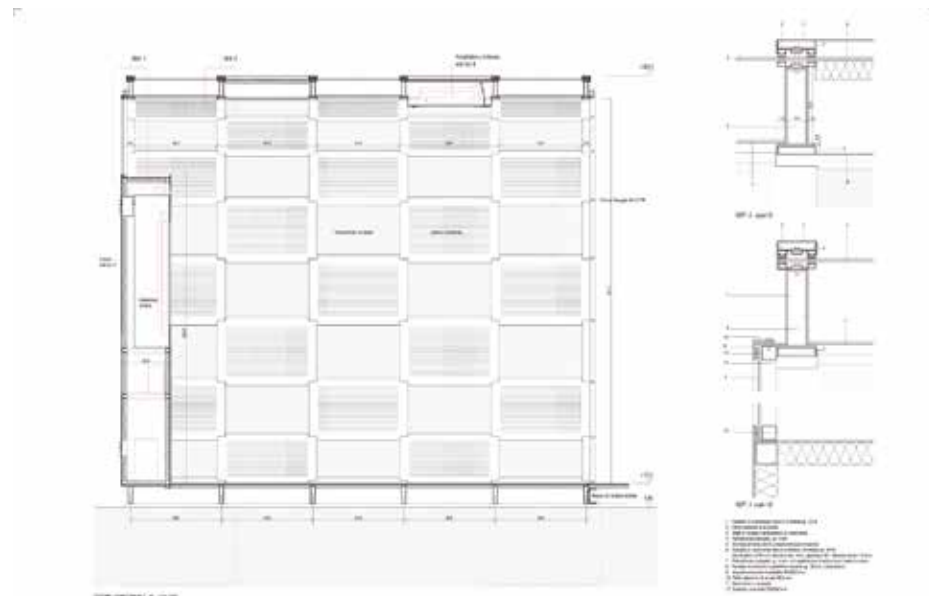


Rappresentazione grafica di
Piazza100 hub
nel suo insieme

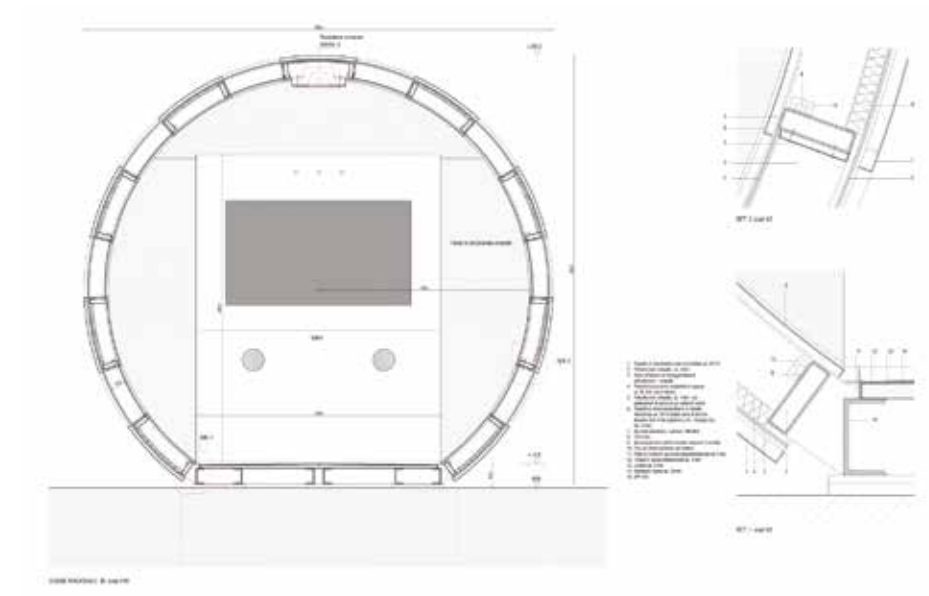




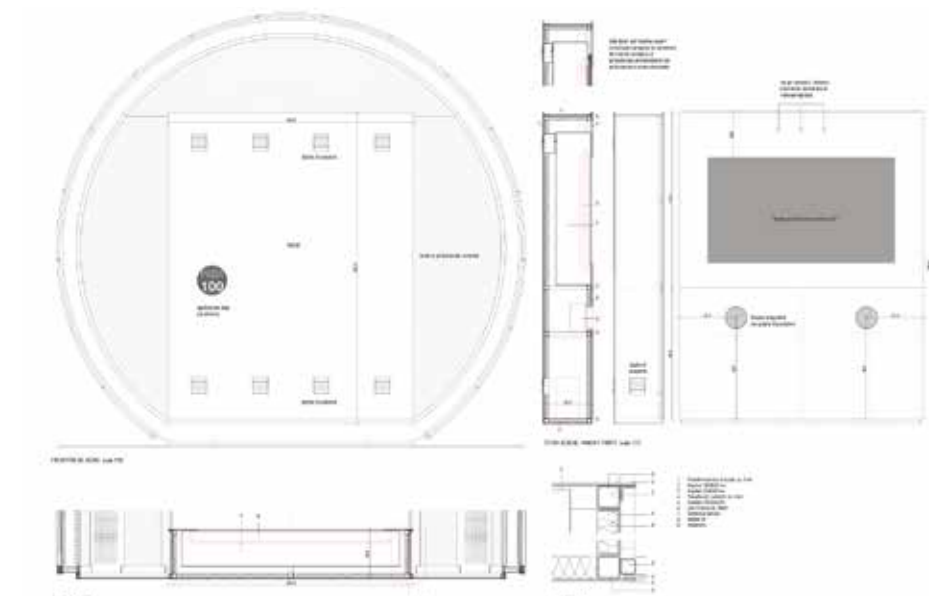
Pianta tipo



Sezione longitudinale tipo



Sezione trasversale tipo



Prospetto posteriore tipo e
dettagli del monitor
interattivo



**I percorsi
di formazione e
il coinvolgimento
della comunità**

Il piano formativo per lo sviluppo di competenze sociali ha costituito solo una parte del complesso intervento di ENEA sulla città de L'Aquila. L'obiettivo generale degli interventi sul piano sociale e comunitario è la ricerca di modi e strumenti per sviluppare una "smart community", cioè una comunità in cui siano attivi processi di scambio e supporto reciproco, di riconoscimento e inclusione delle diversità, di cittadinanza attiva e partecipazione al governo della città. Per perseguire questi obiettivi ENEA, dopo aver censito i laboratori sociali già attivi sul territorio, ha favorito la creazione di una rete di contatti tra le diverse realtà, anche attraverso il portale Piazza100, e ha sviluppato un nuovo laboratorio sociale, nato appositamente in seno alla ricerca: il "Laboratorio per lo sviluppo delle competenze sociali" presso l'Istituto Superiore "A. Bafile", in seguito rinominato dai partecipanti *Young Feelings-BafileLab*.

Nella scuola è stata organizzata una presentazione pubblica alla fine dell'anno scolastico 2013-2014, rivolta alle allora classi terze, nella quale si è mirato a rendere i ragazzi consapevoli di essere portatori di una conoscenza che poteva essere incrementata, rappresentata e condivisa con la comunità, con lo scopo a lungo termine di partecipare a modificare la comunità stessa in un processo di cittadinanza attiva che non riguardasse solo l'esercizio dei diritti e dei doveri civili, ma anche la costruzione di un "futuro che vorrei". Sin da questo primo incontro i formatori adulti si sono posti nella posizione di coloro che domandano, piuttosto che di coloro che sono depositari della conoscenza, pur mantenendo con chiarezza la responsabilità della struttura e del contenimento dell'incontro. È stata infine raccolta l'adesione di venticinque volontari, che hanno creato un gruppo interclasse vivace, interessato e partecipativo: molti di essi, alla richiesta su cosa li avesse spinti a decidere di far parte del progetto, hanno ricordato quel primo incontro, e l'intuizione di poter essere parte attiva di un processo di cambiamento sociale.

Nei primi incontri ci si è occupati di censire i bisogni, di creare un ambiente protetto e non giudicante di ascolto e fiducia, di riconoscere eventuali rigidità nella distribuzione dei ruoli all'interno del gruppo, di concordare regole chiare di partecipazione e di identificare risorse e limiti. Nella convinzione che avere relazioni significative sia un fattore irrinunciabile per il benessere individuale e collettivo, si è lavorato

L'espressività per lo sviluppo di competenze sociali

I ragazzi Young Feelings



alla costruzione partecipata di un ambiente nel quale stare (o imparare a stare) nella relazione con l'altro in maniera curiosa, rispettosa e con finalità costruttive.

I ragazzi del *BafileLab* hanno lavorato in un contesto complesso, interagendo con diversi interlocutori e usando varie impostazioni metodologiche, ma sempre con un approccio esperienziale, interattivo, partecipato, improntato ad una co-costruzione della conoscenza. Le tre diverse attività proposte, differenziate ma concettualmente collegate, possono essere collocate nel campo della *LSE, Life Skills Education*. Usiamo qui il termine *skills* nella sua accezione ampia di capacità, più che di competenze in senso stretto: in particolare, ci riferiamo alla capacità di avere un atteggiamento e un comportamento positivo e adattivo nei confronti della vita e delle sfide che essa pone. La LSE può essere utilizzata con gli adolescenti per diversi specifici scopi, ma l'obiettivo generale è di favorire l'empowerment dei ragazzi stimolando l'autonomia, l'autostima, la risoluzione pacifica dei conflitti, il comportamento costruttivo e adattivo. Nel laboratorio si è puntato in particolare sul costruire e rinforzare la connessione tra conoscenze, valori e competenze.

Attraverso i vari argomenti trattati, due piani di intervento sono sempre stati tenuti presenti: lo **sviluppo delle competenze del sé** (cioè coscienza di sé e delle proprie emozioni, capacità di riconoscere e gestire la vita affettiva, autostima, capacità di darsi valore, capacità di identificare ed affrontare i problemi; capacità di porsi di fronte alle difficoltà attingendo alle proprie risorse, e di sostenere lo stress; capacità di prendere decisioni, esercizio del pensiero critico e del pensiero creativo) e lo **sviluppo delle competenze relazionali** (empatia, capacità di ascolto, capacità di comunicare, capacità di accogliere e valorizzare le differenze, assertività).



Nella formazione si è data la massima importanza ad un'azione coerente con quanto si andava esplorando dal punto di vista teorico: si è trattato infatti di un contesto relazionale vivo, nel quale i ragazzi mostravano per così dire dal vivo, nelle interazioni reciproche, il loro reale livello di competenza sociale. Con lo stesso criterio, l'azione dei formatori adulti è stata improntata all'esercizio attivo delle modalità relazionali su cui si stava via via lavorando: si è tentato cioè di ottenere ascolto, rispetto reciproco, interesse, evitando l'utilizzo di metodi disciplinari, bensì a partire

da un aumento della sensibilità dei ragazzi rispetto alle caratteristiche e alle esigenze del contesto interattivo, fino a farli scoprire responsabili, momento per momento, della qualità della relazione reciproca. È proprio questo sentimento di responsabilità, e la scoperta di come possa essere piacevole provarlo quando esso sorge in maniera autentica dall'interno, a costituire la radice sana del relazionarsi con gli altri, ed in ultima analisi è anche un fattore preventivo primario, aspecifico, che si pone a monte di tutti i potenziali comportamenti a rischio di cui spesso si parla a proposito degli adolescenti.

Descriviamo brevemente struttura e temi dei tre contesti di lavoro.

Chi ero, chi sono, chi sarò: identità e relazione nei tempi della vita.

La vita di ciascuno di noi è inserita nel flusso del tempo. In ciascuna fase si vive, si sperimenta, si esperisce il mondo in maniera diversa dalla precedente e dalla successiva: lo specifico sguardo sulle cose di un bambino di tre anni non è lo stesso dell'adolescente, dell'uomo adulto o dell'anziano.

Esercizio sul “chi sono io”



Le comunità di cui facciamo parte sono sempre costituite da persone di tante diverse età, e dunque è fondamentale chiedersi quanto sappiamo veramente *sintonizzarci* con punti di osservazione così radicalmente diversi dai nostri. Tra le diverse età possono facilmente generarsi momenti di ostilità ed inimicizia, che prendono le forme dell'indifferenza, del disprezzo, della minaccia, del sentirsi privi di radici o incapaci di riconoscersi nel mondo che si trasforma; oppure possono essere coltivati curiosità, interesse, capacità di sostegno reciproco, costruzione sinergica di potenzialità. Il reciproco sintonizzarsi è reso difficile da alcuni fattori, soprattutto il fatto che la specifica conoscenza del mondo, accessibile in una certa fase della vita, non lo rimane per sempre: si dimenticano almeno in parte i desideri, i timori, le speranze, le criticità dei tempi passati. I ragazzi del *BafileLab*, ad esempio, tendevano ad esprimere giudizi severi, perentori, definitivi nei confronti della preadolescenza, a cui si riferivano chiamandola "l'età oscura". Inoltre è emersa anche la difficoltà a proiettarsi in avanti e prefigurarsi empaticamente fasi di vita non ancora attraversate, proprio mentre stanno cercando di differenziarsi dai loro adulti di riferimento. Perciò nel corso dell'anno i ragazzi sono stati guidati ad esplorare in modo fenomenologico le caratteristiche dell'infanzia e della preadolescenza, per poi dedicare la maggior parte del tempo all'osservazione del loro tempo presente: ed infine alle fasi future (giovane adulto, adulto, anziano).



I ragazzi Young Feelings
mentre preparano un lavoro

Il focus dell'azione educativa si è concentrato sulla consapevolezza emotiva (discriminare, riconoscere e narrare emozioni, pensieri, esperienze), sulle competenze relazionali (comunicare i bisogni, ascoltare e riconoscere empaticamente l'esperienza dell'altro, negoziare i conflitti, accettare la diversità), sul pensiero complesso (acquisizione di nuove categorie di lettura dell'esperienza, uso della mente in modalità non giudicante, ricerca di soluzioni convergenti e divergenti). Accanto al lavoro verbale sono state usate varie modalità creativo-espressive: dalla scrittura al modellaggio dell'argilla, dal disegno alla comunicazione non verbale: in diverse occasioni ad alcuni ragazzi è capitato di "sorprendere se stessi" in un atto creativo, che non ricorreva a soluzioni precostituite ed esprimeva in modo autentico vissuti ed esperienze. Quando si verificano questi atti creativi, si ha accesso ad un vissuto di autenticità, che a sua volta genera un sentimento di apertura e fiducia nei confronti del futuro e delle proprie capacità di farvi fronte.



Modellaggio
della sfera in argilla



Il “Capitale Umano” e le sue dimensioni.

Una maggiore interazione tra le persone genera un maggior senso di spirito comunitario. Le definizioni di capitale sociale variano, ma gli aspetti principali includono cittadinanza, “buon vicinato”, reti sociali e partecipazione civica. La ricerca ha dimostrato che i livelli più elevati di capitale sociale sono associati a una migliore salute, a un più alto rendimento scolastico, a migliori risultati occupazionali e tassi di criminalità più bassi. Stimolare l’emersione del capitale umano e instillare condivisione e senso di appartenenza alla comunità locale sono l’obiettivo dei laboratori per lo sviluppo di competenze sociali che, in stile maieutico, trovano una peculiare applicazione per ogni fascia d’età.



Il gruppo *Young Feelings-BafileLab* è formato interamente da adolescenti: la dimensione relazionale e sociale è imprescindibile in quanto le conquiste affettive ed intellettuali avvengono all’interno di apprendimenti socialmente e culturalmente

Un lavoro sulle dimensioni
del capitale sociale

Un lavoro sulle dimensioni
del capitale sociale

contestualizzati; quello dell’adolescenza è il momento in cui l’individuo ha la possibilità di cimentarsi in diversi ruoli e di collaudare sistemi di valori, procedendo per tentativi ed errori in modo trasversale rispetto ai differenti contesti e gruppi sociali tra i quali si distribuisce la sua appartenenza. Pensiamo al gruppo classe, ma anche all’istituzione scolastica, alle realtà associative, alle compagnie informali, alla famiglia. Certamente la disponibilità di scelta tra molteplici opzioni e la possibilità di collezionare esperienze sociali e culturali diverse rappresenta una risorsa, tuttavia la frammentarietà e la contraddittorietà dei modelli valoriali proposti dalla nostra società può costituire anche un fattore di rischio per quella che Erikson chiama la “confusione dell’identità”, ovvero una forma di emparse e di profondo disagio che paralizza il giovane posto di fronte a richieste paradossali da parte dell’ambiente, che sollecita il ragazzo ad impegnarsi in scelte esistenziali relativamente alla professione e alla vita af-



fettiva ma offre un caleidoscopio di parametri incoerenti e frammentari. Da un punto di vista clinico, in senso lato, è importante tenere sempre presente, qualunque sia il contesto di intervento all’interno del quale si incontra l’adolescente (scolastico, diagnostico-terapeutico, orientamento, ecc.), che normalità e patologia non sono chiaramente distinguibili, al contrario si definiscono e si compenetrano reciprocamente in un’ottica dinamica, provvisoria, in continua evoluzione.

Diventa dunque di fondamentale importanza, prima di ogni incontro, la verifica della stabilità del gruppo attraverso un lavoro di *Team Building* sempre nuovo – l’e-

nergia del gruppo è maggiore rispetto alla somma delle energie dei suoi componenti – in grado di sciogliere gli imbarazzi iniziali e ricreare sinergia tra i partecipanti.

Diversi Gruppi di Lavoro (GdL) si dedicano, a livelli differenti di condivisione, ad attività creative diverse: il gruppo del *BafileLab*, opportunamente suddiviso in piccoli sottogruppi, ha elaborato mappe concettuali che rappresentano le identità, ancora in definizione, di ogni componente nella propria vita quotidiana, in rapporto con le otto dimensioni della rete sociale, precedentemente presentate e ampiamente discusse attraverso *brainstorming* del Gruppo e dei formatori.

Alcune mappe sono state realizzate con materiali di riciclo, altre attraverso più classici elementi cartacei (bristol – pennarelli colorati – post-it). Ogni GdL (4/5 persone) ha avuto modo di raccontare agli altri il proprio operato e di discutere le motivazioni del focus scelto.



Per esempio, utilizzando le immagini come canale comunicativo, si possono rappresentare e poi interpretare attraverso brevi simulate, piccoli gesti o azioni rappresentative del senso civico, del ruolo e del genere all'interno della comunità o, ancora, si possono individuare valori e credenze della cultura locale. In alcuni casi può

Un lavoro sulle dimensioni
del capitale sociale

essere utile la creazione di un Avatar personale che rappresenti alcune caratteristiche scelte dalla persona per rappresentarsi: in questo caso sono state descritte, attraverso un disegno alla lavagna, le reti sociali dei componenti il laboratorio, creando una sorta di sociogramma del gruppo. Infine, trattandosi di adolescenti, si può lavorare sulle differenti rappresentazioni del futuro premettendo a ciascun membro di esprimere preferenze, sogni, aspettative e progetti a medio o lungo termine sia rispetto ad esperienze personali sia pensando ad un domani lavorativo e comunitario.

Nel contesto delle più recenti evoluzioni paradigmatiche fondate sulla conciliabilità tra diversi ambiti di pertinenza, criteri scientifici, modelli e metodi multidimensionali, si focalizza l'attenzione sull'utilizzo dei "laboratori" come luoghi privilegiati per coniugare le finalità applicative con innovative progettualità.

Polvere negli occhi, nel cuore sogni.

Il progetto "Polvere negli occhi, nel cuore i sogni" è nato nel 2010 e ha dato vita alla Collezione Permanente d'Arte Contemporanea dell'Istituto Superiore "A. Bafile". A neanche un anno dal sisma sono stati coinvolti ventisei artisti, ai quali è stato chiesto di donare alla scuola un'opera originale e di offrire ai ragazzi la possibilità di partecipare alla realizzazione delle opere. Ne è nato un primo blocco di ventitré opere eterogenee per stile, linguaggio e mezzi espressivi. La Collezione è poi cresciuta fino a raggiungere attualmente circa sessanta opere permanentemente installate nei luoghi dell'Istituto, la cui realizzazione è stata sempre frutto del lavoro comune degli artisti e dei ragazzi, che si sono impegnati con generosità, interesse e creatività.

La scuola, spazio in cui si forma la coscienza dei cittadini del domani, è diventata con questo progetto un luogo d'arte, creato per investire sul futuro degli studenti e della cittadinanza, nella speranza di mantenere vivo in questi ragazzi un senso profondo del valore dell'arte e della cultura nella società. L'arte, dunque, come esperienza vissuta, partecipata e condivisa, ha aiutato la nostra "ri-creazione" e "ri-costruzione" identitaria gettando anche le basi e i presupposti per la collaborazione con i ricercatori dell'ENEA e il progetto di "smart community".

L'edizione del 2014-2015 ha visto "Polvere negli occhi, nel cuore i sogni" calarsi nel più ampio e complesso progetto di formazione denominato *Young Feelings-BafileLab*,

attraverso la collaborazione tra gli artisti e i venticinque ragazzi del laboratorio. Gli artisti scelti per guidare i tre laboratori hanno coinvolto i ragazzi nell'intero processo creativo di realizzazione dell'opera.



I ragazzi Young Feelings al lavoro nel laboratorio creativo

L'artista piombinese Pino Modica, attraverso il suo progetto **Punti di fusione**, ha voluto far concentrare gli allievi sul rapporto tra memoria privata e individuale, e memoria collettiva di una comunità. Infatti la memoria collettiva di una comunità, come quella aquilana tanto ferita dal terremoto del 2009, è il risultato, oltre al ricordo dei grandi eventi ufficiali, di una miriade di ricordi privati e individuali, legati a piccoli avvenimenti di per sé apparentemente insignificanti. Gli episodi di vita privata, raccontati da anziani cittadini, sono stati documentati dagli studenti con riprese video, scatti fotografici e trascrizioni, per essere infine ricordati con una frase commemorativa su targhe in gesso-scagliola, molto simili alle targhe marmoree commemorative già presenti in città. Le targhe sono state realizzate in duplice copia e rappresentano il fulcro dell'operazione: una copia si sta cercando di collocarla nei luoghi dove gli episodi sono avvenuti realmente, mentre l'altra copia è esposta in modo permanente in uno spazio dell'Istituto, completa della documentazione video acquisita. I lavori a volte si sono svolti fuori dagli ambienti scolastici, come ad esempio nel centro storico

della città o in laboratori esterni. Il laboratorio svolto dagli artisti del collettivo Neola Project (Bruna Esposito, Emanuela Barbi, Enzo De Leonibus e Franco Fiorillo) è stato finalizzato alla realizzazione di una grande e partecipata installazione creata per gli spazi dell'Istituto, dal titolo *Una biblioteca diffusa (book sharing al Liceo Bafile)*. Gli artisti, dopo una o due lezioni frontali sul proprio lavoro e l'Arte Relazionale, di cui sono tra i maggiori esponenti in Italia, hanno discusso con gli studenti a proposito dei libri e della loro natura e importanza, accompagnando ciascuno ad identificare i testi o i fumetti preferiti, da cui estrapolare una o più frasi significative da condividere con gli altri studenti della scuola, scrivendone alcune sul muro. Nel contempo, gli stessi studenti sono stati guidati a scegliere il luogo adatto per l'installazione permanente e i materiali da usare per costruirla (pastello, tempere, fotocopie di libri, catene e carrelli della spesa come contenitori dei libri da condividere), e coinvolti in un percorso esplorativo di libri accantonati o conservati con particolare amore, per poi trovare in modo corale una soluzione creativa per diffonderli e dividerli. Tutta la comunità scolastica è stata invitata a partecipare attivamente alla crescita dell'installazione negli anni. La biblioteca condivisa parte concettualmente dal "libro scambio": il laboratorio ha inteso incoraggiare i ragazzi alla lettura di libri, in un momento in cui si registra un deficit in questo senso, e al loro scambio libero utilizzando regolarmente i carrelli della spesa dell'installazione.

In dono è il titolo del laboratorio che ha visto la creazione di oggetti e forme espressive che ogni partecipante ha ideato, progettato e realizzato, pensando ad una persona a cui farne dono. Unico vincolo iniziale è stato l'utilizzo del vetro sintetico, a cui liberamente ogni allievo ha potuto aggiungere altri materiali o mezzi espressivi. È il dono quindi, come luogo di incontro empatico e affettivo, a dare il senso a tutto il processo creativo svolto. Il concetto di reciprocità è un valore fondamentale che una cittadinanza attiva e consapevole dovrebbe raggiungere e perseguire. Tutte le fasi del laboratorio sono state documentate da immagini fotografiche e da un video, realizzato per rendere pubblico il lungo lavoro svolto: dal primo gesto ideativo all'atto finale del dono.



Uno dei doni realizzato dai ragazzi Young Feelings

Conclusioni

Oggi in Italia non sono molti i progetti di educazione del pensiero, della relazione e della vita affettiva attivati in ambito laico ed istituzionale: spesso si tratta di progetti scelti nell'ambito dell'autonomia scolastica da alcuni istituti di educazione superiore nell'ambito delle attività extrascolastiche. Eppure è evidente che delegare alle sole famiglie l'onere di questo tipo di educazione sia una politica perdente: in particolare quando si parla di adolescenti, è necessaria e opportuna una diversificazione degli interlocutori, che essi devono percepire come sufficientemente “disinteressati” per potersi aprire ad una reale condivisione dei vissuti. A nostro parere è molto importante che a livello istituzionale ci si impegni a generare tali contesti in un'ottica educativa e non terapeutica: altrimenti, per usare le parole di Paolo Menghi, “È come se per avere il diritto di conoscere il funzionamento e la direzione di marcia di una macchina, dovessimo aspettare che si rompa”. La scelta fatta da ENEA all'interno del progetto Piazza100 di investire risorse di ricerca nella stimolazione delle competenze sociali dei giovani, riempie a nostro avviso un vuoto importante e indica con chiarezza una direzione, ben oltre gli specifici strumenti usati in questa occasione. Il *BafileLab* ha cercato di essere un contesto relazionale di qualità, nel quale adulti diversi per formazione e provenienza (architetti, ingegneri, psicologi, educatori, artisti) hanno “stressato i propri rispettivi linguaggi”, per usare le parole di uno dei formatori, per

creare qualcosa di nuovo, un'inedita integrazione di prospettive, appoggiate su una base di sensibilità e attenzione all'altro. Ci auguriamo che i ragazzi possano scoprire nel tempo la traccia del piacere di porsi domande e convivere con queste, lasciando il tempo alle risposte di maturare, e dell'integrare conoscenze teoriche e pratiche in un'azione libera, creativa, coerente e responsabile.

Piazza100 – il Contest

Il progetto Piazza100 si basa, come detto, su una metodologia che prevede la continua condivisione nella comunità aquilana di iniziative relative al recupero dell’identità culturale e della memoria storica, della “produzione” creativa dei singoli cittadini o dei gruppi strutturati come le associazioni, per far sì che il patrimonio culturale e sociale esistente sia sempre più arricchito.

Per stimolare la comunità ad esprimersi su espressioni e contenuti creativi Piazza100 ha indetto un concorso di idee denominato “Piazza100 – Il Contest”, che vede L’Aquila come assoluta protagonista, nel quale i cittadini hanno avuto la possibilità di proporre idee sul futuro della città e della comunità aquilana, attraverso immagini e video, tutto questo per innescare uno scambio di idee che potesse portare ad un lavoro sinergico della cittadinanza.

Il concorso è stato articolato in tre categorie tematiche, la prima categoria denominata “Da dove veniamo: la memoria e l’identità” è stata quella riguardante la memoria identitaria. In questa categoria i contenuti ammissibili erano quelli relativi alle esperienze vissute, ai ricordi di eventi storici, ai ricordi riferiti al riconoscimento dell’identità della comunità attraverso “segni” urbanistici e sociali caratterizzanti il paesaggio urbano o la comunità stessa.

Il contest,
i workshops,
la pubblicazione



Piazza100 – Il Contest è il concorso a premi promosso da Piazza100 mirato a sviluppare la condivisione sociale dei cittadini aquilani: un laboratorio virtuale in cui poter lanciare idee sul futuro dell’Aquila e della sua comunità o esprimere le proprie sensazioni sul presente. Il tutto, semplicemente sotto forma di immagini o video.

Il contest, aperto dal 16 maggio al 16 giugno 2015, è rivolto ai cittadini abruzzesi di ogni età. Si può partecipare sia come singoli individui che come gruppo o scuola, scrivendo la propria opera, anche non inedita, in una delle 3 categorie: DA DOVE VENIAMO, CHI SIAMO, DOVE ANDIAMO. La Migliore Immagine e il Miglior Video di ciascuna categoria saranno selezionati da una doppia giuria, esperti e studenti.

I vincitori avranno diritto a uno dei seguenti premi in palio:

- uno premi in denaro di 1000 euro
- uno corso o master offerto da XXXX
- uno stage aziendale presso XXXX
- XXXXXXX
- XXXXXXX

In più, verranno assegnati due riconoscimenti speciali: il Premio “L’Aquila in AUA” per la migliore scuola in Piazza100 e il Premio Giara Young, scelto direttamente dalla giuria degli studenti.

Al vincitore verrà inoltre garantita una grande visibilità tramite:

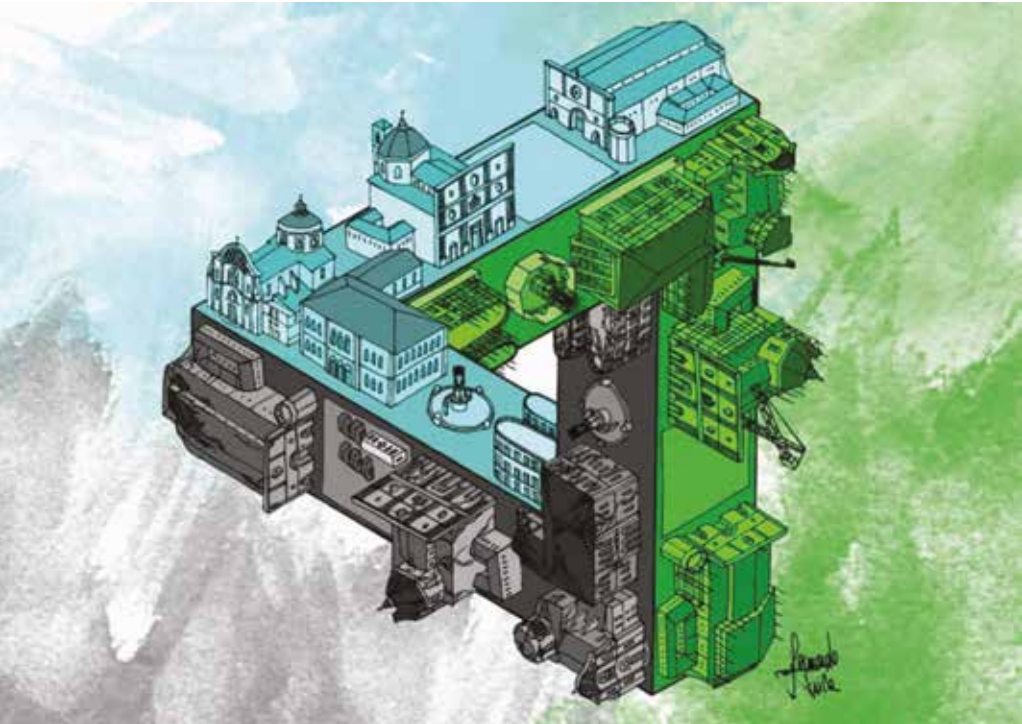
- workshop di promozione
- rilancio sul sito web Piazza100
- esposizione delle opere vincitrici e delle “menzioni onorarie” in Piazza100 HUB
- eventuali esposizioni o pubblicazioni relative a Piazza100

Ogni persona/gruppo può partecipare con massimo tre contributi per ciascuna categoria. Leggi qui sotto quale tipo di opera può essere inserita nelle tre categorie del concorso.

La seconda categoria denominata “Chi siamo: emozioni ed azioni” ha riguardato il presente della città. I contenuti ammissibili in questa categoria erano quelli basati sulla identificazione e sulla espressione dei propri sentimenti e del proprio stato d’animo (rabbia, speranza, delusione, voglia di fare, voglia di andar via, voglia di rimanere), ma non solo, anche contenuti riguardanti esempi di iniziative di cittadinanza attiva.

La terza categoria denominata “Dove andiamo: la città che vorrei” ha fatto riferimento al futuro della città. In questa categoria riguardante il futuro erano ammissibili contenuti riferiti all’ideazione di specifici interventi e progetti in vari ambiti come ad esempio l’energia, i trasporti, il welfare, la cultura, l’innovazione sociale, l’urbanistica o il dialogo cittadino – PA, tesi a rendere la città più sostenibile sia dal punto di vista energetico – ambientale che sotto l’aspetto ricostruttivo ed urbanistico.

La foto vincitrice della
sezione “da dove veniamo”





La foto vincitrice della sezione “dove andiamo”

Il Premio per Categoria è stato strutturato in un primo e secondo premio per ciascuna delle tre categorie per ciascuno dei formati richiesti (immagine o video). Gli elaborati ammessi al concorso sono stati valutati sulla base dei seguenti criteri: originalità e rilevanza dei contenuti, sviluppo dei contenuti ed utilizzo efficace del linguaggio multimediale. La giuria è stata definita individuando personalità significative ed esperti nell’ambito della cultura, dell’arte e della trasformazione urbana e sociale e che possano dunque ben interpretare lo spirito dell’iniziativa. Una seconda giuria denominata Giuria Young e composta dagli studenti del percorso formativo Young Feelings ha assegnato il Premio Young.

I workshops pubblici

Nel corso del progetto sono stato organizzati dei workshop pubblici di divulgazione e coinvolgimento dei cittadini nella realizzazione di Piazza100. Il 19 dicembre 2013 si è tenuto il workshop “**Social Urban Network (SUN) a L’Aquila per la partecipazione attiva dei cittadini**”, ove è stato presentato alla comunità il Social Urban Network attraverso la illustrazione dei vari aspetti che lo compongono,

no, coinvolgendo anche alcuni facilitatori portatori di esperienze di partecipazione attiva.

Su questi temi in quella giornata è stata fatta anche una consultazione pubblica in cui è stato chiesto di esprimersi in merito alle preferenze sulle modalità di interazione, sul tipo di contenuti da esprimere, sulla volontà di partecipare ad iniziative collettive, nonché sulla localizzazione dello *smart node* come nuovo luogo di incontro. La risposta ha mostrato grande sensibilità e interesse da parte dei cittadini e molte aspettative sull’evoluzione di Piazza100.

In seguito, il 7 maggio 2015, nell’ambito del Salone della Ricostruzione, è stato organizzato un workshop

di lancio della piazza virtuale di Piazza100 (portale e social networks) e del Contest.

Il workshop è stato suddiviso in una sessione plenaria dal titolo “**Piazza100: nuovi luoghi di ricostruzione della comunità aquilana**” e da una serie di laboratori in seduta parallela su tre tematiche:

1. innovazione sociale;
2. rigenerazione urbana – smart city;
3. comunità attiva.

In questi laboratori ci si è potuti confrontare con la parte attiva della comunità, grazie alla presenza di facilitatori e di rappresentanti di associazioni.



La pubblicazione

Questa pubblicazione rappresenta il prodotto finale di un lavoro di ricerca avviato nel 2011 e conclusosi nel 2015. La pubblicazione comprende il contributo di tutti i player del progetto che insieme ad ENEA hanno collaborato nelle fasi di progettazione, sviluppo e sperimentazione del Social Urban Network a L'Aquila. La pubblicazione vuole essere uno strumento efficace di divulgazione di Piazza100 per farla conoscere e comprendere ai cittadini, alle associazioni e alle istituzioni, vuole essere una testimonianza delle persone che abbiamo incontrato in questi anni e che con la loro passione per L'Aquila hanno accettato di collaborare con noi. Abbiamo scelto un formato maneggevole, accattivante e coinvolgente proprio come Piazza100 che ben rappresenti lo spirito di vicinanza alle persone e per far sì che diventi parte di ciascuno degli aquilani.





Conclusioni

Il progetto di Piazza100 ha rappresentato una esplorazione di innovazione sociale integrata in un approccio più ampio di sviluppo di una città sostenibile. Co-niugare società e tecnologia, o meglio mettere al centro della ricerca la comunità e la qualità della vita e poi sviluppare tecnologie utili a raggiungere tale scopo è stata una esperienza arricchente per tutto il gruppo di ricerca e stimolante per le persone della comunità che vi hanno partecipato. La sua incubazione ha maturato per diverso tempo per arrivare a una visione sinergica della infrastruttura che potesse attivare la comunità.

Lo scopo proposto in fase di progettazione ha riguardato una metodologia di coinvolgimento della comunità che potesse favorire la coesione e lo sviluppo del capitale umano aquilano e consolidare il “senso di comunità” attraverso la creazione collettiva di contributi legati ai processi culturali e alla partecipazione attiva. Piazza100 costituisce uno strumento di grandi potenzialità in termini di condivisione, scambio e conoscenza ma che deve essere riempito da persone, contenuti e vita vissuta. La sua progettazione e avvio ha di fatto già costituito una esperienza appassionata di “smart community” per le persone che l’hanno progettata, quelle che vi hanno partecipato attivamente, quelle che hanno creato le condizioni perché ciò potesse avvenire.

L’approccio utilizzato si fonda sui seguenti aspetti:

- la valorizzazione della identità della comunità (storia, memoria, beni immateriali identitari);
- la valorizzazione dell’atto partecipativo ed espressivo come elemento di costruzione del patrimonio sociale, valore di condivisione e coesione;
- lo stimolo verso una sinergia tra le forze propositive della comunità e la partecipazione attiva.

Per abilitare questi percorsi è stata creata un’infrastruttura tecnologica innovativa e accattivante, che la comunità, in quanto *rete sociale* legata alla propria identità territoriale, potesse fare propria; sono state messe al centro realtà locali (scuola, associazioni, facilitatori, istituzioni, cittadini, ricercatori) vere protagoniste di una città che si muove e si attiva per la sua rinascita; sono state

lanciate iniziative mirate alla formazione di giovani in età scolare per lo sviluppo di competenze sociali e l’avvio di esperienze di *empowerment*. Il valore aggiunto di Piazza100 è stato esattamente quello di creare un’unica piazza, talvolta virtuale, talvolta fisica, in cui queste iniziative vengono sognate, maturano, si concretizzano, si incontrano, si legano, si moltiplicano.

Per l’avvio di Piazza100 sono stati dunque coinvolti i facilitatori e le Associazioni locali cercando di creare delle sinergie tra esse. Tale lavoro ha richiesto e ancor più richiederà nel prossimo futuro la strutturazione di una condivisione sistematica di intenti e di relazione basata sulla fiducia e su iniziative volte ad attivare la comunità.

La sfida di Piazza100 è lo sviluppo di funzioni di coordinamento e auto-organizzazione dal basso della rete sociale affrancandola dal consegnare interamente un compito impossibile ad istituzioni che possono *facilitare* processi ma non possono *creare* nuovo capitale sociale. Questo ruolo deve essere distribuito tra tutti i cittadini e in particolare assunto dalle forze associative aquilane, dai cittadini più attivi, e naturalmente dalle istituzioni stesse. Queste ultime sono nella condizione di poter supportare iniziative e di promuovere il processo di coinvolgimento della comunità stessa eventualmente utilizzando strumenti come Piazza100 come via di condivisione e crescita collettiva.

L’avvio e la prima sperimentazione di Piazza100 ci ha fornito delle suggestioni e impressioni molto profonde. L’aspetto di Living Lab (vedi Young Feelings, gruppi smart) ha rappresentato la vera forza di un capitale umano che vuole emergere ed essere protagonista del proprio futuro. L’interazione con la componente tecnologica è stata fondamentale per far sì che il contributo delle persone sia facilitato nel trovare le strade della comunicazione e della informazione capillare. La volontà di condivisione e il desiderio di informazione si sono dimostrati i due elementi chiave del comportamento del cittadino per avviare un percorso di partecipazione. Ma la concretizzazione di tale potenzialità è connessa alla facilità di immissione e di accesso alla informazione, ottenuta grazie alle tecnologie “abilitanti” impiegate. In questa sperimentazione è emerso chiaramente come il mondo della “innovazione sociale” sia ancora tutto da scoprire sia per ricercatori sia per

le istituzioni e le associazioni e sia per i cittadini stessi.

Non bisogna illudersi che progetti come Piazza100 possano cambiare il volto di una città, dato il loro carattere sperimentale e la esiguità di fondi ma possono invece costituire una scintilla da cui far partire reazioni a catena. La riuscita di tali iniziative ed intrinsecamente la loro difficoltà richiede una presa in carico da parte della cittadinanza e delle istituzioni alla ricerca di un modello di autosostentamento economico e sociale che ne garantisca la adeguata autonomia gestionale; questo potrebbe attuarsi attraverso l'adozione permanente da parte delle istituzioni, la partecipazione costante di associazioni locali, il finanziamento di sponsor o progetti crowdfunding cioè di un finanziamento collettivo volontario di una iniziativa di interesse comune che valorizzi il capitale umano.

In conclusione quando si ha a che fare con dinamiche sociali, i risultati non sono affatto scontati. Essi dipendono da una serie di meccanismi poco prevedibili e di difficile controllo che influenzano il comportamento umano dei singoli all'interno dell'intera società. Per questo per Piazza100 l'ENEA ha messo a disposizione significative competenze scientifiche, avvalendosi di associazioni locali, gruppi di ricerca multidisciplinari provenienti dal mondo accademico, da società private e da liberi professionisti. L'augurio alla città di L'Aquila è quello che possa accogliere Piazza100 per farlo divenire uno strumento da utilizzare per la propria crescita e volano per la costruzione di un nuovo futuro sostenibile.

Ringraziamenti

I nostri ringraziamenti vanno a tutte le persone dell'Aquila che con il loro impegno e sostegno hanno permesso la realizzazione di questo progetto.

In primis la nostra gratitudine va all'ufficio Smart City e all'Ufficio Partecipazione del Comune dell'Aquila e agli Assessori Trifuoggi e Pelini senza i quali la fase di sperimentazione non sarebbe stata possibile.

Un particolare ringraziamento va a Sabina Adacher, Tiziana Cervale, Licia Galizia, Massimo Prosperococco, Carlo Villante e ai molti referenti delle associazioni locali che con il loro amore e impegno spassionato per la rinascita della città hanno dato un contributo prezioso nel coinvolgimento della comunità aquilana.

Infine a tutti gli aquilani un grazie di cuore per essere così aperti e disponibili a nuove iniziative come Piazza100.