

COMMON CITY: La città che ti ascolta!

0. - Introduzione e precondizioni.

Se fino a qualche decennio fa l'esigenza primaria della pianificazione nella nostra Regione era quella di governare l'espansione delle città, oggi diviene fondamentale ripensare in termini di riqualificazione sia i centri storici che il corpo urbano consolidato ma in continua trasformazione, come anche le periferie costruite negli anni '50, '60 e '70. A tutto questo si aggiungono le esigenze globalmente condivise (e del tutto nuove) derivanti dai profondi cambiamenti strutturali e sociali che sorgono dalla transizione ad una società informatizzata, la pianificazione di nuovi servizi e il ruolo dello spazio aperto e dell'ambiente per ridisegnare una città/società diversa e più consapevole.

La presente Scheda illustra un progetto basato sul potenziamento della partecipazione attiva alle scelte per la città e il territorio, attraverso pratiche sperimentali di cloud computing, nella consapevolezza che nell'ambito delle "Smart Cities & Communities" un tema che diventa ogni giorno di più importante e incalzante è quello della comprensione in tempo reale dei bisogni e dei desideri "reali" dei Cittadini (o delle Comunità urbane in senso più estensivo) per fare in modo che le azioni e i progetti proposti per la città possano risultare "collegialmente" sostenibili e realmente condivisibili nonché compatibili con le urgenze e con le peculiarità che esprimono gli utenti del territorio della nostra Regione.

La proposta, a partire dalle nuove interpretazioni del rapporto civitas-urbe, propone un nuovo approccio al progetto urbanistico che introduca le caratteristiche innovative della flessibilità e dell'efficacia anche per la scelta delle azioni più opportune e più calzanti per la qualità della vita in ambito urbano. Partendo dal presupposto che l'impegno dell'urbanistica non sia più relegato ai soli aspetti tecnico-distributivi, ma si faccia carico di un rinnovato significato sociale nel tentativo di distribuire i benefici del progresso a tutte le fasce sociali e categorie di attori della popolazione.

Quando si parla di urbanistica, in Italia, si pensa subito allo strumento del Piano Regolatore Generale¹, come se le trasformazioni fisiche, immateriali e virtuali² del territorio fossero governabili esclusivamente attraverso la pianificazione dell'uso del suolo. Basti pensare al fatto che la pianificazione della città e del territorio ancora oggi è regolamentata da una legge vecchia più di sessant'anni (legge 1150/42), per comprendere quanto possa essere superato il quadro normativo di riferimento.

Negli anni i governi locali hanno provato a superare i problemi di inadeguatezza della legge e del suo principale strumento attuativo (il PRG) attraverso l'utilizzo di strumenti alternativi (non sempre codificati) in grado di coinvolgere i cittadini e i portatori di interessi in un processo, finalmente, orizzontale.

Le esperienze europee che sono considerate come "pilota", in termini di partecipazione dei cittadini alle trasformazioni della città e del territorio, sono ben diverse dalle procedure standard previste dal classico PRG. Ciò detto, va comunque sottolineato il fatto che uno stile di governo partecipativo grazie alle nuove applicazioni telematiche può essere in grado di esprimersi anche nell'attuale quadro legislativo attuale.

Il modello di partecipazione, all'interno della pianificazione urbana e territoriale, nell'ultimo decennio, si è andato via via spostando dalla democrazia rappresentativa alla democrazia deliberativa.

¹ Il PRG è il cuore della Legge Fondamentale dell'Urbanistica, legge n.1150 del 17 agosto del 1942, e ancora oggi rappresenta il riferimento normativo di base per la trasformazione del territorio in Italia.

² Il virtuale inteso nel significato che ne dà Pierre Lévy, secondo il quale il virtuale non è il contrario del reale, ma invece una modalità differente che contiene potenzialità feconde.

Per riferirsi a queste pratiche, vengono usati di solito termini come «concertazione», «partenariato», «partecipazione», «consultazione» e «governance».

Tutto questo nel tentativo di recuperare lo scollamento città-abitante che si è creato negli ultimi decenni. La città oggi, infatti, non viene più percepita dai suoi abitanti come interfaccia utile allo svolgimento delle proprie attività vitali, ma come vero e proprio ostacolo, proponendo un tessuto caotico e disfunzionale.

A pagare maggiormente il prezzo di questa inefficienza sono di certo i giovani che si affacciano alla vita adulta e che si muovono con difficoltà in un contesto spesso ostile e disfunzionale. Tra l'altro questa fascia di età, oltre a rappresentare il futuro e la possibilità di sviluppo per la comunità tutta, è quella maggiormente abituata all'utilizzo degli strumenti virtuali che offrono una rapidità di esecuzione e di accesso eccessivamente distante dai tempi di utilizzo reale di una città caotica e poco funzionale.

Tutta la struttura della pianificazione oggi è basata sulla "Previsione" verticale.

La previsione, a sua volta, è basata sull'analisi del contesto e dunque su fatti che racchiudono gli elementi per gli sviluppi futuri³. Analizzando le risorse è possibile rispondere alle esigenze attuali prevedendo in fase di progetto eventuali risposte alle esigenze venture. Su questo criterio logico-deduttivo sono basati tutti gli strumenti che regolano, normano e gestiscono le città e i loro territori. Proprio con questa logica la città, nel corso degli anni, è diventata creativa, sostenibile, smart e finanche resiliente.

Tuttavia, mentre noi cerchiamo di prevedere il futuro, avvengono periodicamente eventi totalmente imprevisi: una improvvisa crisi finanziaria, una calamità naturale, una rivolta sociale, ecc. Eventi inattesi, non previsti né prevedibili, che espongono immediatamente il sistema a criticità di difficile gestione.

Forse bisognerebbe guardare nuovamente alla naturale vocazione del sistema della città, ripristinando logiche di autogestione urbana che sono già di fatto consolidate in forme di attivismo spontaneo, non strutturato e che riportano in grembo i dati per la soluzione del problema⁴.

Il progetto propone l'opportunità offerta da una progettazione flessibile, sia in termini di riadattamento alle esigenze venture che in termini di sostenibilità economica e ambientale, per attivare virtuosi meccanismi di re-identificazione della cittadinanza nei contesti urbani di riferimento.

Una nuova percezione del tempo e dello spazio.

La società negli ultimi decenni ha subito dunque irreversibili processi evolutivi che hanno definitivamente modificato la percezione umana del tempo e dello spazio. La rivoluzione tecnologica ha catapultato la società in un luogo fatto di spazi dilatati all'infinito e di tempi prossimi allo zero.

Questo paesaggio in continua evoluzione è il luogo di una società che reclama istanze di velocità e mobilità. Interventi immediati e ad alto significato tecnologico, sono la risposta che ogni comunità si aspetta dalla governance territoriale.

La grande opera territoriale è ancora la risposta alle esigenze collettive? Riesce davvero a garantire le caratteristiche di versatilità e adattabilità che richiede la società liquida? La grande dimensione è ancora una caratteristica imprescindibile?

Da sempre, la qualità di un'opera è in primo luogo legata alla sua capacità di trasferire nel tempo l'ingegno degli uomini che la hanno concepita oltre che alla sua capacità di facilitare e migliorare la loro vita. Se fino a qualche decennio fa la grandezza di un'opera ingegneristica è stata direttamente proporzionale alla sua dimensione fisica, oggi quella stessa grandezza è sempre più direttamente proporzionale alla sua dimensione "concettuale", e dunque molto spesso questo coincide con dimensioni fisiche addirittura inversamente proporzionali alla suddetta dimensione concettuale. Basti pensare alle nanotecnologie o alla tecnologia legata al mondo virtuale che spesso sconfinano all'interno di dimensioni non misurabili, se non addirittura fisicamente inesistenti.

³ "Il problema non si risolve da solo ma contiene però tutti gli elementi per la sua soluzione, occorre conoscerli e utilizzarli nel progetto di soluzione." Bruno Munari, da cosa nasce cosa, Biblioteca di cultura moderna, 1981.

⁴ "Ridurre i desideri degli uomini a diritti codificati nella dottrina della pianificazione moderna e imposti da governi illuminati e pedagogici a cittadini riottosi e ignari del loro stesso bene comporta di cancellare proprio quello che li rende uomini: la diversità dei loro individuali progetti di vita." (Romano, 2013).

Sperimentare uno studio per l'utilizzo delle ICT nei processi di sviluppo territoriale oggi è possibile. Le caratteristiche peculiari di questa opportunità sono: Velocità e bassi costi di realizzazione, Semplicità nella realizzazione, monitoraggio e revisione, Elevato grado di comunicatività e partecipazione. L'utilizzo delle ICT nella pianificazione è una direzione che il mondo tecnico deve potenziare per la redistribuzione di uno sviluppo territoriale capillare e democratico. La preconditione è che la città contemporanea veda tra i suoi sistemi infrastrutturali non solo quelli materiali ma anche quelli immateriali e virtuali.

1. - Descrizione del progetto.

Il progetto si propone di animare una partecipazione ampia, aperta e accessibile (facile) alle scelte per la città attraverso pratiche mirate di *cloud computing* che siano in grado di raccogliere le esigenze e le richieste spontaneamente esibite sul web dalla collettività.

Il progetto propone una metodologia innovativa per l'individuazione dei bisogni collettivi, attraverso l'utilizzo della *Sentiment Analysis*⁵.

La Sentiment Analysis (non ancora sperimentata in campo urbanistico) è una tecnica informatica in grado di usare la grande mole di dati che si trova su blog e social media (soprattutto Facebook e Twitter) per condurre analisi del sentiment (cioè dell'umore delle persone) su qualsiasi tema.

Con il termine Sentiment Analysis (SA) si indica il processo di rilievo delle opinioni degli users, su argomenti specifici, direttamente dalla grande mole di dati già presente sul web.

L'idea è quella di usare la grande mole di dati che si trova su blog e social media - soprattutto Facebook e Twitter - per condurre analisi del sentiment (cioè dell'umore delle persone) su qualsiasi tema. Si tratta quindi di un sistema che riesce a interpretare e sintetizzare tutto quello che si dice in rete.

Due scienziati statunitensi dell'Università di Harvard, D.J. Hopkins e G. King realizzano, nel 2010, un algoritmo in grado di analizzare il gradimento online di prodotti e servizi⁶. L'equazione⁷ che sta alla base della ricerca è stata poi utilizzata da diversi studiosi e messa a punto per differenti contesti applicativi. Un esempio italiano è quello di *Voices from the Blogs* (VfB), un progetto di ricerca, nato nel 2011, sviluppato da tre ricercatori dell'Università Statale di Milano. L'obiettivo del gruppo di ricerca milanese è quello di operare nel campo delle previsioni dei risultati elettorali⁸. L'errore medio tra il dato previsto e quello reale è inferiore al 2%, questo conferisce allo strumento un elevato grado di attendibilità.

Se consideriamo che la popolazione presente sul web consista in meno di un terzo della popolazione mondiale, ci si chiede come possa questo dato riportare margini d'errore così bassi. Questo avviene perché il processo decisionale attraverso cui un individuo forma il proprio pensiero (opinione) è influenzato dalle opinioni espresse da leader di pensiero e gente comune sui luoghi di lavoro, in famiglia, durante le attività ricreative. Per queste ragioni chi esprime una opinione sul web - attraverso un post, un tweet o un commento - si fa inconsciamente portavoce di un'opinione già maturata nei luoghi di socializzazione attraverso una contaminazione inconsapevole del pensiero. D'altro canto, i dati provenienti dai rilievi fatti attraverso la SA sono generalmente molto attendibili e riescono a fornire a chi li utilizza una conoscenza relativamente affidabile dell'opinione degli users. L'attendibilità di questo strumento rende la SA uno dei temi di ricerca più attenzionati dal mondo dell'informatica. Oggi, sul web, esiste già una grande mole di dati già disponibile (Twitter, Facebook, bacheche, blog e forum); questi frammenti di testo contengono un grande patrimonio informativo utile ad aziende e privati che vogliono monitorare la propria reputazione e ottenere un feedback tempestivo sui loro prodotti e sulle loro azioni⁹. I frammenti di testo (input) che rappresentano le opinioni degli users possono essere suddivisi in due macro categorie:

⁵ Si tratta quindi di un sistema che riesce a interpretare e sintetizzare tutto quello che si dice in rete. Chi esprime una opinione sul *web* (attraverso un *post*, un *tweet* o un commento) si fa inconsciamente portavoce di un'opinione già maturata nei luoghi di socializzazione attraverso una contaminazione inconsapevole del pensiero. Infatti i dati provenienti dai rilievi fatti attraverso la SA sono generalmente molto attendibili e riescono a fornire a chi li utilizza una conoscenza relativamente affidabile dell'opinione degli users. Questo strumento già molto utilizzato da politici, aziende e personaggi pubblici è oggi uno dei campi di ricerca più attenzionati dal settore informatico.

⁶ Oggi i due ricercatori statunitensi hanno fondato una società di consulenza aziendale.

⁷ $P(S) = P(S|D) \times P(D)$

⁸ Il progetto viene sperimentato nel 2012 con le elezioni presidenziali francesi, al primo turno per Sarkozy la differenza tra il dato reale e quello previsto è dell'1%, mentre per Hollande è del 5% in meno rispetto al risultato delle urne. Dopo avere messo a punto l'algoritmo, nelle applicazioni successive (elezioni presidenziali americane) la differenza tra il dato previsto e quello reale è dell'1,96%.

⁹ I maggiori fruitori del SA attualmente sono politici, personaggi pubblici e aziende commerciali.

- Input oggettivi, che contengono informazioni sui fatti;
- Input soggettivi, che contengono pareri, credenze e opinioni.

Il caso degli Input soggettivi è di certo quello più complesso da analizzare. Le opinioni espresse dagli users vengono articolate all'interno di un pensiero unico che, nella maggior parte dei casi, comprende tutta una serie di aspetti differenti che, se discretizzati, possono offrire una schedatura qualitativa per categorie sull'argomento¹⁰.

Per analizzare il sentiment, presente nel web, è possibile utilizzare vari tipi di algoritmi. Di seguito analizzeremo una architettura generale di un sistema di SA generico.

In ingresso abbiamo un corpus di documenti di qualsiasi formato (PDF, HTML, XML, Word, ecc.). I documenti di questo corpus vengono convertiti in testo e sono pretrattati attraverso l'utilizzo di strumenti linguistici. A questo punto si passa al componente principale del sistema, ovvero il modulo di analisi del documento, che utilizza le risorse linguistiche per indicare le annotazioni del sentimento. Le annotazioni possono essere allegate al documento integrale, alla singola frase o al singolo aspetto.

Questi dati possono essere rielaborati in uscita per l'utente finale della SA e possono essere visualizzati in vari modi, attraverso grafici, tabelle, diagrammi, ecc.

L'idea di base è di utilizzare la grande mole di dati e info, già presenti nel mondo dei blog e dei social-media, per individuare i bisogni reali della gente, così come sono "percepiti" nella vita di tutti i giorni dall'intera comunità urbana nella sua complessa (oggi più che mai) e variegata conformazione. In questo modo sarà possibile individuare e indirizzare gli interventi, pubblici e privati, e le ridotte risorse economiche oggi disponibili, verso una lista di azioni e priorità concrete, rese evidenti dagli utenti urbani finali (ovvero di coloro che a qualsiasi titolo usano la città).

2. - Elementi di innovazione.

L'elemento di innovazione dell'iniziativa consiste nel potere raccogliere gli umori, le volontà e le aspettative della pleora di attori urbani, co-interessati a vario titolo alle trasformazioni della città, direttamente dal web e quindi senza nessun tipo di interferenza o mediazione. È un'azione, quindi, che agisce partecipativamente a-priori su visioni e azioni reputate necessarie dagli utenti e non a-posteriori su progetti o scelte già precostruite, un'azione che può guidare nella migliore gestione della "azienda-città" sia sul fronte del governo del territorio (programma del Sindaco) che su quello della pianificazione spaziale (progetto urbanistico).

Promuovendo un cambiamento concreto nelle pratiche di trasformazione urbana, l'utilizzo dei dati già presenti nel web consentirebbe agli attori delle trasformazioni urbane (Amministrazioni pubbliche, manager urbani e investitori) di essere realmente competitivi nell'offerta di servizi e progetti per la città e sostenibili nell'utilizzo delle risorse (umane, economiche, energetiche, ecc.) in tal modo raggiungendo il fine, prima di tutto, di rispondere tempestivamente e concretamente alle esigenze reali.

Si tratta di alimentare una nuova concezione emergente di gestione della città e di individuazione dei bisogni veri da parte di chi la città la abita e a partire da dati già esistenti.

3. - Punti di Forza della proposta.

I Punti di Forza della proposta, in linea con i tre obiettivi della RIS 3 SICILIA, sono:

- a. Rafforzare il sistema produttivo regionale, in particolare nel settore delle tecnologie ICT e in quelli ad esso collegati;
- b. Sostenere la diffusione di soluzioni e servizi innovativi, per una Partecipazione aperta e accessibile della comunità e per una più mirata azione politica nelle scelte locali;

¹⁰ Come esempio, di seguito una recensione su un hotel: "La suite matrimoniale era spaziosa, pulita e ben arredata. Il personale era molto disponibile. Il riscaldamento e l'aria condizionata funzionava bene. Il divano letto era il migliore che abbia mai visto. Il letto era molto confortevole. L'edificio e le camere sono molto ben insonorizzate. La zona è ottima per lo shopping, i ristoranti e l'accesso alla metropolitana. L'unico "reclamo" ha a che fare con l'accesso a Internet ad alta velocità, è disponibile solo sui piani 8-12 ". Nel complesso la recensione è molto positiva, ma si riferisce a diversi aspetti della struttura, tra cui: riscaldamento, aria condizionata, cortesia del personale, letto, quartiere, e accesso a Internet. I sistemi di SA sono in grado di fornire un punteggio per l'intera revisione, nonché di analizzare il sentimento di ogni singolo aspetto della struttura.

c. Promuovere la più ampia diffusione della cultura dell'innovazione, così da supportare una Sostenibilità reale e di lungo termine delle azioni per la città assieme ad una maggiore Efficienza ed Efficacia degli interventi individuati.

4. - Ricadute sul sistema regionale.

L'attuazione di questo progetto metterà il Sindaco in condizione di acquisire elenchi gerarchizzati di bisogni e proposte reali, nati dalla collettività; di tarare con precisione la costruzione del suo programma politico; di aumentare il consenso su progetti o azioni che sono condivise "a monte" piuttosto che raccogliere consenso su attività precostituite.

La comunità urbana, dal canto suo, si percepirà come parte integrante del processo di gestione urbana con conseguenti benefici in termini, per esempio, di una maggiore assunzione di responsabilità verso il proprio ambiente e verso la collettività nel suo insieme (sull'idea delle *Common Cities*).

5. - Possibili risultati attesi.

Essere in grado di raccogliere gli umori e le volontà/aspettative della pletora di attori urbani co-interessati alla trasformazione della città direttamente dal web e quindi senza nessun tipo di interferenza o mediazione. Una partecipazione *ex-ante* concretamente aperta e non *ex-post* su progetti/azioni già preordinati, che può guidare ad una più efficace gestione della *azienda-città* in direzione delle attese reali. Destinataria del progetto è la comunità urbana in tutte le sue componenti/attori, e quindi i cittadini residenti, i cittadini non residenti, gli amministratori, il Sindaco, gli operatori e gli investitori interni e esterni.

6. - Fasi di lavoro.

La Prima Fase, prevede la modellazione dell'architettura della Sentiment Analysis (già esistente ma non ancora sperimentata in ambito urbanistico) con lo sviluppo e il riadattamento dell'algoritmo di Hopkins e King (2010) per le nuove e diverse esigenze di progetto.

La Seconda Fase, consiste nell'applicazione e nella correzione delle prevedibili criticità del modello ad un caso concreto di città in transizione da un ruolo periferico a un nuovo ruolo di Centralità di area vasta (una città che da pochi anni è sede di una nuova Università degli Studi) e che pertanto ha esigenze nuove e in continua mutazione: Enna.