

## PPGIS da strumento di *decision-making a citizen empowerment tool*

Fabiola Fratini

Draft

Il termine *Public Participation Geographic Information Systems* (PPGIS) nasce negli Stati Uniti nel 1996, in un incontro organizzato dal *National Center for Geographic Information and Analysis* (NCGIA), come un'evoluzione della tecnologia GIS finalizzata a sostenere la partecipazione pubblica e la collaborazione delle comunità nei processi di *governance* e di pianificazione (Sieber, 2006).

Da allora i sistemi si sono evoluti e specializzati. I PPGIS si differenziano per scala di riferimento (regionale, urbano e locale), per il tipo di processo decisionale (top-down o bottom-up), per funzione (informativo, consultativo, partecipativo, misto), per tipo di utilizzatori (istituzionali, altri stakeholder, cittadini).

I PPGIS appartengono a quella evoluzione digitale che ha prodotto cambiamenti rapidi nei comportamenti e nelle scelte di cittadini e di *decision-maker*, e può accrescere la trasparenza dei processi decisionali. Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ITC) rappresentano un indubbio potenziale, da verificare nelle forme e nell'efficacia, che può influire sulla crescita numerica della partecipazione e sull'apertura del processo ai non "addetti ai lavori" (Rzeszewski e Kotus, 2019). Gli strumenti a disposizione potrebbero infatti concorrere a superare, e a fare evolvere, il concetto di partecipazione, sostituendolo con quello di impegno cittadino, e a sostenere questo passaggio attraverso il protagonismo degli attori locali, complice l'uso di piattaforme digitali dedicate.

Nel sito *Maptionnaire*, una piattaforma molto usata dai *planner* del nord-europa, il PPGIS viene definito come "un servizio che ha lo scopo di colmare i vuoti tra pianificatori e residenti. Grazie a questi sistemi la comunicazione tra parti diventa veloce e più semplice, l'accesso è ampio, la qualità dei dati migliore" (Maptionnaire, 2020).

Eppure, le diffidenze nei confronti dei PPGIS permangono. Inaffidabilità delle informazioni raccolte, esclusione di fasce di popolazione non digitali, ostacoli istituzionali (Ganapati, 2011) e culturali (Brown et al. 2014) si accompagnano, a scala locale, con la difficoltà di impostare un processo veramente collaborativo (Rambaldi et al. 2014; Maptionnaire, 2018).

Aspettative e scetticismi si fronteggiano, potenzialità e rischi si fiancheggiano. In questo terreno di mezzo si apre la sperimentazione svolta a San Lorenzo.

Il *framework* è quello di un processo di partecipazione che, secondo il modello della *scala* illustrato da Arnstein (Arnstein, 1969), si situa nella categoria *citizen power*.

La questione che la sperimentazione pone è il ruolo dei PPGIS nei processi decisionali a scala locale, l'accettazione dell'uso di piattaforme da parte dei cittadini, la possibilità di miglioramento dello strumento.

La sperimentazione svolta viene finalizzata sia all'individuazione dei luoghi dove realizzare Oasi, sia alla progettazione di Oasi da parte dei cittadini attraverso strumenti separati: *Carticipe* nel primo caso e *Unlimited Cities* nel secondo (Bernabò Silorata, 2019).

Il primo compito è di tipo consultativo e lo strumento scelto è *Carticipe*: un PPGIS finalizzato al *decision – making*.

*Carticipe* è una piattaforma a pagamento, di cui generalmente si dotano le amministrazioni che intendono consultare gli abitanti, su progetti specifici oppure su aspettative di trasformazione urbana. Progettata nel 2013 dallo studio francese Répérages Urbains, *Carticipe* è servita in Francia da supporto ad oltre 23 Municipalità da Lille a Marsiglia, da Grenoble a Bordeaux. La sperimentazione attuata a San Lorenzo è la prima in Italia. L'uso della piattaforma è stata concessa gratuitamente all'Università Sapienza perché Répérages Urbains ha intenzione di cooperare anche con le istituzioni italiane.

Per quanto concerne la co-progettazione, il PPGIS selezionato è *Unlimited Cities*: una piattaforma "Open Source a pagamento" progettata e sperimentata in Francia prima (Rennes nel 2011, Montpellier e Évreux nel 2013) e poi nel resto del mondo (America Latina, Cina e Giappone). Lo strumento è finalizzato alla co-progettazione di luoghi, suscitando la creatività dei cittadini attraverso una tecnica molto simile a *photoshop*.

Tutte e due le piattaforme evidenziano fin dall'inizio, una problematicità che mette in crisi coloro i quali avevano teorizzato l'immediatezza dello strumento e l'allargamento certo della partecipazione.

Il "vuoto tra planner e cittadini" colmato, in teoria, dal PPGIS può essere superato solo grazie alla presenza sul campo di mediatori adeguatamente formati per guidare gli abitanti nella *e-partecipation*. Nel caso di San Lorenzo, sono gli studenti del corso di Tecnica Urbanistica a prendersi cura dell'alfabetizzazione digitale.

A *Carticipe* si accede dal sito <https://sanlorenzo.debatomap.com/> che con il supporto cartografico familiare di *google map 3D* offre una rappresentazione intuitiva del quartiere dove segnalare un luogo problematico e auspicare lo sviluppo di un'Oasi. La regola di una proposta per ogni utilizzatore offre la garanzia di una pluralità di espressioni. Lo stesso vale per chi decide di votare un'opzione presentata da altri. L'iscrizione obbligatoria al sito e un algoritmo che filtra proposte e voti garantiscono trasparenza al processo.

Dopo appena 10 giorni dalla apertura *online*, sulla *debatomap* di *Carticipe* appare una costellazione di 103 Oasi, di cui almeno 70 presentate dagli studenti. Mentre i 327 utenti che decidono di partecipare votando sono quasi esclusivamente cittadini. Se le proposte sono perlopiù firmate da studenti, il sito registra comunque un buon numero di visitatori: 1478. Risultato: si conferma l'interesse dei cittadini per la piattaforma. La disparità di numero tra "progettisti" e "votanti" può essere interpretata come una tendenza dei partecipanti più inclini al giudizio che alla proposta. I pochi progetti presentati

dai cittadini confermerebbero una scarsa familiarità con il mezzo oppure una disponibilità relativa al coinvolgimento nel processo. Si ripropongono così alcuni limiti già emersi nella letteratura.

Per quanto concerne *Unlimited Cities* il sito <http://unli-diy.org/dev/roma/> propone all'utilizzatore di scattare una fotografia del luogo che desidera trasformare in un'Oasi, con il *tablet* o con lo *smartphone*. L'esercizio progettuale consiste nel sovrapporre alla fotografia alcune componenti di arredo urbano (sedute, giochi, specchi d'acqua, chioschi...) e alberature, in dotazione nella piattaforma, per migliorare la situazione esistente. Procedendo nell'esercizio, in pochi minuti, l'utilizzatore è in grado di produrre un collage di immagini capaci di rappresentare "dal vero" i cambiamenti voluti.

Le immagini vengono salvate nella mappa del quartiere nei luoghi dove sono state scattate le fotografie. Le soluzioni proposte possono essere, anche in questo caso, votate.

Alla fine della "sperimentazione guidata" dagli studenti, sul sito *Unlimited San Lorenzo* compaiono 29 progetti per Piazza dei Sanniti, 20 per largo Passamonti e 41 per Piazzale del Verano. I collage, riportati nel sito, offrono un panorama di opzioni realistiche e di soluzioni oniriche alimentate dall'estetica del fotorealismo che ricordano la realtà aumentata dei *videogame*. Un aspetto questo, che sviluppa attrazione nei confronti dell'applicazione (François e Triclot, 2020) e che, nello stesso tempo, rischia di compromettere l'autorevolezza dell'esercizio progettuale.

È uno strumento utile? Sì nella misura in cui è in grado di accendere l'interesse dei partecipanti ai problemi del quartiere, no se i partecipanti considerano l'ideazione un "gioco", appunto, che non li impegni in prima persona.

Ciò detto, *Carticpe* e *Unlimited* presentano punti di forza e limiti e sollevano, già in questa prima applicazione, questioni circa il reale contributo di dispositivi del genere alla costruzione di scenari e di progetti di rigenerazione a scala locale (Stiegler, 2012).

Gli strumenti digitali presentati possono accendere il protagonismo dei cittadini, una potenzialità centrata da *UFO*, società di progettazione di *UnlimitedCities*, che, sul proprio sito, annuncia: "*the world is changing. We can help you to take a turn.*"

Tuttavia, come sottolineato da alcuni abitanti nel corso della **BISP 2019 Biennale**, quello che emerge da queste sperimentazioni è che "lo strumento digitale non può sostituire un processo sociale, azzerare i conflitti diretti e risolvere il problema della democrazia. Né può sostituire il processo di elaborazione di soluzione urbanistica, perché questa è il risultato di un atto politico". La stessa posizione viene espressa qualche mese più tardi nel corso di un *workshop* indetto dall'associazione Libera Repubblica di San Lorenzo destinato all'elaborazione di una proposta progettuale per il concorso di rigenerazione del Borghetto dei Lucani indetto dal comune di Roma. L'attendibilità dei risultati viene messa in dubbio e, con essa, la scarsa qualità dei risultati ottenuti. Infine l'assemblea si esprime per una sfiducia sull'effettiva trasparenza del processo.

Come migliorare allora gli strumenti e trasformarli in un'interfaccia utile agli abitanti? Ad esempio cambiando il committente. L'*empowerment* del PPGIS da parte degli abitanti può contribuire a fare chiarezza nel corso di un confronto, a rendere visibile ciò che viene proposto individualmente in un *milieu* collettivo. Tuttavia, per conferire senso di responsabilità a questa rappresentazione corale, le proposte devono essere corredate dalla valutazione dei relativi impatti. Per cominciare, per facilitare l'operazione di valutazione, l'applicazione dovrebbe calcolare automaticamente, per ogni azione proposta, il *Biotopo Area Factor* (Berlin, 1990). Il rispetto delle diversità e del collettivo e la consapevolezza ambientale diventerebbero così principi associati nel raggiungere una finalità comune: migliorare l'ambiente di vita e il benessere dei cittadini.