

## Comunità locali e nuove tecnologie: progettare e sostenere l'interazione sul territorio

di Elisa Giaccardi  
dicembre 2002

### Comunità virtuali e comunità connesse

Siamo soliti sentir parlare di comunità virtuali, ma un nuovo concetto portato dalle recenti tecnologie è anche quello di "comunità connessa". Questo concetto è forse meno conosciuto rispetto a quello di "comunità virtuale" o "comunità online", ma è particolarmente interessante in una prospettiva culturale innovativa.

#### L'idea di "comunità connessa"

Le tecnologie di rete consentono oggi di connettere informaticamente non solo comunità disperse geograficamente e raccolte nello spazio sospeso di Internet, ma anche di mediare e potenziare le connessioni socio-culturali all'interno delle stesse comunità locali con l'ausilio di linguaggi multimediali, software di intelligenza artificiale e metodologie di progettazione dell'interazione particolarmente complesse. È così che una comunità locale, geografica o temporanea, diventa una "comunità connessa".

L'espressione "comunità connessa" diventa un concetto forte all'interno dell'iniziativa europea Intelligent Information Interfaces (i3). Lanciata dalla Commissione Europea nel 1996, i3 ha il fine di esplorare sistemi interattivi a supporto delle attività quotidiane delle persone. L'elaborazione del concetto è il frutto del lavoro di ricerca che ha supportato i progetti i3 raggruppati appunto alla voce "connected communities". È stata in particolare la ricerca alla base del progetto Living Memory (LIME) a ispirare l'espressione "comunità connessa", nata come provocazione e sfida al paradigma dominante della connettività globale. Tale paradigma, la cui attenzione principale è la connettività fra l'individuo e sistemi di rete globale (quale è Internet), è sembrato troppo restrittivo. Questo perché - come sostiene Irene McWilliam, Direttrice Ricerca e Sviluppo della Philips Design (fra i fautori del progetto LIME) - esso non tiene conto di questioni quali la fisicità, l'essere in situazione, lo scambio sociale e la qualità della vita locale, ovvero il fatto che in ogni momento (al lavoro, sul treno, in un negozio e così via) le persone sono locali e probabilmente in prossimità di altre persone.

L'idea di "comunità connessa" nasce dal riconoscimento dell'esigenza di un sistema che, mentre consente di accedere a risorse globali e di connettersi ad altre località, possa operare anche localmente. Insomma un sistema che consenta la realizzazione di un "villaggio frattale", piuttosto che il macluhaniano "villaggio globale", e che promuova il paradigma di una connettività scalabile e sostenibile.

#### Approccio ed obiettivi

Il termine "comunità connessa" si riferisce sia all'aspetto dell'essere connesso sia a quello dell'essere in comunità. Le assunzioni su cui il concetto poggia sono che una 'comunità' per esistere ha bisogno di memoria; inoltre che la sua 'connessione' implica comunicazione e condivisione delle informazioni, dunque è una forma del legame sociale.

Focalizzare l'attenzione sulla comunità locale assicura un collegamento all'identità e alle connessioni sociali reali ed esistenti all'interno della comunità. Catturare, condividere ed esplorare la memoria collettiva significa pertanto preservare e comunicare la storia e le notizie locali, le memorie private e quelle condivise. Significa creare contenuti che riflettono la vita quotidiana dei membri della comunità, rafforzare il livello di consapevolezza della comunità stessa.

L'obiettivo è concentrare l'attenzione sullo sviluppo di nuovi dispositivi che promuovano la condivisione delle conoscenze e delle esperienze fra persone appartenenti alla medesima comunità locale o quartiere, oppure appartenenti alla medesima comunità temporanea, ovvero una comunità che ha sì a che fare con situazioni locali ma ha una connotazione temporale più effimera e transitoria (per esempio la comunità dei visitatori di una città d'arte).

In questo contesto l'utilizzo delle nuove tecnologie è finalizzato a consentire uno sviluppo locale capace di 'attivare' la comunità locale, ovvero di trovare soluzioni per le persone reali che si fondano naturalmente con la loro vita quotidiana nei luoghi di tutti i giorni.

#### Opportunità postmoderne

Secondo i ricercatori del progetto Campiello (un altro dei progetti i3 sul concetto di "comunità connessa") vi è oggi la frequente convinzione che nelle società postmoderne non vi sia spazio per le comunità. Sicuramente, sostengono i ricercatori del progetto, vi è una diminuzione di importanza dello spazio fisico e l'esperienza della comunità sta scomparendo dal nostro universo industrializzato a favore di un accesso individuale al mondo realizzato grazie ai media, alla comunicazione e alla mobilità globali.

Effettivamente la scomparsa delle "comunità naturali" e il fiorire di "comunità di scelta" è qualcosa che è frequentemente osservabile nelle società contemporanee. Ma è ugualmente importante comprendere se e come essere parte di una comunità locale cessi di essere un destino e inizi lentamente a essere una scelta dei suoi membri (Agostini et al. 1998).

In questa prospettiva comprendere il ruolo della memoria, intesa come continua re-interpretazione e ri-costruzione di quei materiali che compongono l'identità collettiva di una comunità, diventa fondamentale. Come riportato dai ricercatori del progetto Campiello, sono molti gli autori i quali sostengono che l'identità individuale non abbia nulla a che vedere con i legami presenti in seno alla comunità, ma sia piuttosto qualcosa che si costruisce occasionalmente attraverso le migliaia di opportunità che ciascuno ogni giorno trova all'interno del "villaggio globale".

Si tratta dunque di un soggetto senza radici, ma senza dubbio libero. Ciò che può sembrare come una condizione fragile e insicura di isolamento è in realtà una opportunità straordinaria per la scoperta del sé e la costruzione di un modo nuovo di essere insieme e di fare comunità.

#### La tecnologia come strumento di tessitura

Si tratta di operare sullo spazio vitale in cui le persone abitano e convivono, e restituirgli senso. Laddove la rielaborazione e modificazione della situazione di vita materiale e quotidiana delle persone è possibile, l'opportunità aperta dalle nuove tecnologie è

quella di creare nuovi collegamenti sociali, produrre semi per la crescita di identità collettive sulla base di condizioni e situazioni locali.

Secondo l'approccio dei ricercatori del progetto Campiello, la relazione di appartenenza fra comunità locali e territori di riferimento è una delle condizioni principali per attivare il lento e difficile processo di tessitura di una genealogia locale. Guardare alla storia, alla cultura e alla tradizione - in breve, alla memoria - di una comunità significa attualizzarla e ri-crearla, ed è infine una questione di sopravvivenza.

È proprio la valorizzazione dello scambio locale e delle opportunità per l'attivazione di nuove e migliori connessioni fra comunità locale e mondo che costituisce il principale obiettivo di una "comunità connessa".

### **Elementi di progettazione**

Alcuni aspetti sottolineati nella documentazione allegata ai progetti LIME e Campiello possono essere considerati come elementi di progettazione, ovvero come elementi di cui tenere conto per progettare e sostenere con le nuove tecnologie l'interazione sul territorio e la creazione di comunità connesse.

#### ***La comunità come banca dati***

L'informazione locale più rilevante, la vera conoscenza, si trova nella testa delle persone che vivono in una particolare area geografica o in una particolare situazione locale. L'informazione 'viva' da loro generata è spesso più significativa e immediatamente utile che una informazione centralizzata e standardizzata. Si tratta di una informazione situata ed informale, che rappresenta la conoscenza della comunità, la quale può pertanto essere considerata come una sorta di banca dati cui attingere e da attivare. È attraverso le persone che è possibile portare in vita la conoscenza della comunità e possono dunque essere proprio le persone - una volta connesse - a catalizzare la condivisione e la valorizzazione di tale conoscenza.

#### ***Il territorio come interfaccia***

Nel momento in cui le persone vengono collegate localmente, rafforzando e valorizzando la comunicazione e i legami sociali esistenti, luogo e contesto diventano i filtri e le interfacce naturali dell'informazione. La tecnologia, incorporata negli oggetti di tutti i giorni, impara a adattarsi ai bisogni e ai desideri degli utenti, così da integrarsi con la vita tangibile della comunità come in una sorta di eco immediata dell'ambiente fisico locale.

#### ***Le tecnologie intelligenti***

Gli oggetti prodotti e incorporati nella quotidianità materiale degli utenti sono in grado di imparare, modificarsi, e adattarsi in base alle esigenze e ai desideri degli utenti grazie a software capaci di sfruttare le potenzialità dell'intelligenza artificiale. Utilizzando software intelligenti capaci di raccogliere informazioni e riflettere comportamenti e bisogni della comunità, le funzionalità di tali oggetti non viene predefinita, ma piuttosto emerge ed evolve con il loro uso.

### **Nuove metodologie**

Progettare e sostenere con le nuove tecnologie l'interazione sul territorio e la creazione di comunità connesse implica nuove metodologie. Caratteristica comune di queste metodologie è un approccio integrato alla ricerca e allo sviluppo di soluzioni, che si esplica sia sul versante delle modalità di progettazione sia sul versante delle forme partnership e di collaborazione fra pubblico e privato.

#### ***Nuove forme di progettazione***

Fondamentale nell'elaborazione di progetti come LIME e Campiello, e in generale di progetti finalizzati all'elaborazione di soluzioni e sistemi tecnologici per la creazione di comunità connesse e di nuove forme di relazione socio-culturale sul territorio di riferimento, è l'aspetto multidisciplinare. Questo tipo di progetti raccoglie professionalità e competenze provenienti da ambiti disciplinari e di formazione differenti, e ne sfrutta le sinergie componendo gruppi e sottogruppi di lavoro eterogenei ma integrati.

Un esempio del tipo di competenze e professionalità presenti ed operanti all'interno di tali gruppi è dato da IDEO, società leader nella ideazione e produzione di prodotti e servizi interattivi fortemente innovativi. All'interno dello staff di IDEO troviamo infatti: psicologi, antropologi, biomeccanici, esperti di marketing, tecnici e progettisti industriali, progettisti dell'interazione, disegnatori, grafici, esperti di architettura dell'informazione, informatici, ingegneri meccanici ed elettrici, artigiani, ambientalisti...

Nel contesto di progetti sperimentali come LIME e Campiello, questo tipo di collaborazione multidisciplinare - affiancata a forme di coinvolgimento diretto della comunità e degli attori locali - consente inoltre a ciascun membro del consorzio promotore del progetto di approfondire le proprie conoscenze, da una prospettiva socio-culturale, circa l'integrazione della tecnologia con i bisogni e il comportamento delle persone e delle comunità locali.

#### ***Nuove forme di partnership***

Sotto l'egida della Commissione Europea, progetti come LIME e Campiello hanno di fatto consentito anche la sperimentazione di nuove forme di partnership. Queste nuove forme di partnership hanno coinvolto istituzioni pubbliche e compagnie private, ovvero tanto il mondo accademico tradizionale come università e istituti di ricerca quanto importanti industrie operanti nel settore IT (Information Technology). Ciò ha consentito alle compagnie private di ricevere una spinta decisiva nella direzione di un approccio socio-culturale qualitativamente migliore e di poter scommettere e lavorare su visioni più audaci. La possibilità inoltre concessa ad ogni partner di promuovere e riutilizzare in seguito o sviluppare ulteriormente i risultati del progetto ha in generale favorito il trasferimento delle conoscenze tra ricerca accademica, ricerca industriale, e mondo commerciale.

Piuttosto che fornire budget di ricerca - come accade spesso fuori d'Europa - a istituzioni che portano poi avanti il progetto in isolamento, l'approccio promosso da i3 grazie all'ombrello di finanziamenti erogati della Commissione Europea pone l'Europa di fronte a una scommessa anche sul versante di nuove possibili ed efficaci forme di partnership tra pubblico e privato, favorendo così l'innovazione anche su questo terreno.

### **Il progetto "Living Memory"**

[<http://www.i3net.org/i3projects/lime.html>]

Obiettivo del progetto "Living Memory" (LIME) è fornire ai membri di una comunità gli strumenti per catturare, condividere e esplorare la propria memoria collettiva e le proprie esperienze al fine di aiutarli a interpretare e a preservare la ricchezza e la complessità della propria cultura locale.

Il progetto è stato finanziato dalla Comunità Europea nel triennio 1997-2000, e ha coinvolto un consorzio pubblico-privato composto da Philips Design, Sorbonne University, Queen Margaret University College, Domus Academy, e Imperial College.

### **Valorizzare la comunicazione informale**

Il progetto ha cercato di creare un sistema interattivo di comunicazione informale, che si integrasse con le comuni attività sociali e i luoghi quotidiani propri di una comunità locale. Consultando il sistema LIME, per esempio, è infatti possibile trovare recensioni di spettacoli o raccomandazioni sui ristoranti della zona forniti da qualcuno della comunità, oppure instaurare una vera e propria conversazione sull'argomento. Questo tipo di attività, come la condivisione di informazioni in merito a spettacoli teatrali o luoghi/eventi di riferimento non sono necessariamente comunicazioni 'intenzionali', ma fanno parte di una matrice sociologica più ampia che consente - una volta che questa venga attivata grazie alle nuove tecnologie - di creare nuove connessioni e nuove informazioni fra le persone all'interno della comunità.

### **Gestire la memoria vivente**

LIME, di fatto un sistema intelligente, registra comportamenti e utilizzi, così che l'informazione in esso contenuta riflette il comportamento e i bisogni della comunità. Informazioni inutilizzate o vecchie sedimentano nei livelli più bassi della memoria collettiva (e dunque del sistema), mentre l'informazione più richiesta al momento circola visibilmente sulla superficie, ma nessuno dei contenuti viene mai cancellato.

I software intelligenti che operano all'interno del sistema consentono di gestire il 'sovraccarico' informativo (*information overload*) creando associazioni e connessioni fra le informazioni, così da gestire il contenuto e rispondere ai bisogni degli utenti sulla base di un profilo che li rende liberi di continuare ininterrottamente le loro attività quotidiane e che evolve con esse.

### **Stimolare l'accesso**

I contenuti possono presentarsi in formati differenti, dalla parola scritta alle immagini dinamiche ai contenuti multimediali veri e propri. Attraverso una interfaccia fortemente visuale e tattile, accompagnata da suoni e immagini, la loro consultazione risulta estremamente piacevole e facile.

### **Il progetto "Campiello"**

[<http://www.campiello.org/>]

Obiettivo di questo progetto è la creazione di un sistema di interazione distribuito che promuova e sostenga il rapporto fra abitanti locali e turisti nelle città d'arte. Il sistema è progettato al fine di: supportare il dialogo fra abitanti locali, istituzioni e operatori culturali; stimolare il rapporto e lo scambio fra la comunità locale e la comunità dei visitatori; valorizzare l'accesso alle risorse culturali tanto da parte tanto degli abitanti locali quanto dei turisti; infine, promuovere la conoscenza della comunità locale attraverso l'esperienza diretta dei visitatori.

Il progetto è stato finanziato dalla Comunità Europea nel triennio 1997-2000, e ha coinvolto un consorzio pubblico-privato composto da CMR.DISCO Università degli Studi di Milano, Municipality of Chania (Crete), FORTHnet, Domus Academy, Xerox Research Centre Europe, Technical University of Crete. Città scelte per l'esperimento sono state Venezia e Chania (Crete). In particolare il sestiere di Castello a Venezia è stato sede di importanti ricerche e sperimentazioni.

### **Abitanti locali e visitatori: un rapporto spesso conflittuale**

Come chiaramente indicato nel documento di progetto, spesso gli abitanti delle città d'arte rischiano di risultare 'stranieri' nella loro stessa città. Essi infatti condividono con visitatori provenienti da altre città o da altri Paesi le medesime risorse culturali (come musei e biblioteche), i medesimi servizi pubblici, e i luoghi stessi in cui sono soliti incontrarsi e socializzare.

Per questa ragione sovente possono percepire il loro territorio come 'invaso' e sottratto alla loro appartenenza. Spesso inoltre gli eventi che vengono organizzati sono pensati e diretti ai visitatori piuttosto che agli abitanti locali, i quali raramente contribuiscono alla loro organizzazione. Capita quindi che gli abitanti locali si sentano anche 'contaminati' ed espropriati della propria dimensione territoriale, percependo così con ostilità la presenza dei turisti.

D'altro canto i visitatori hanno accesso solo alle risorse più appariscenti e non hanno modo di approfondire la cultura locale, con cui hanno solo una relazione commerciale.

### **Per una gestione condivisa delle risorse culturali**

Coinvolgendo la comunità locale e in particolare aggregazioni già esistenti come scuole, associazioni culturali, operatori culturali, turisti reali e turisti potenziali, il progetto Campiello mira a realizzare una rete multimediale e a interfaccia multipla che consenta una partecipazione allargata alla gestione delle risorse culturali. La rete Campiello mira a sostenere un maggiore scambio culturale fra comunità locale e turisti, a consentire la valorizzazione e l'accesso alle risorse attraverso una partecipazione collettiva alle medesime, e a favorire la promozione della città da parte dei turisti stessi in veste di 'testimoni' di una esperienza diretta e partecipata.

Il sistema è particolarmente complesso, e non è questa la sede per una sua descrizione approfondita. Esso è costituito da un ambiente - una sorta di bacheca elettronica - in cui è possibile condividere le risorse informative fra i vari attori, supportandone in questo modo le relazioni; da una banca dati multimediale; e da un ambiente collaborativo attraverso il quale è possibile fornire risorse e informazioni. Infine il sistema si appoggia a una serie di dispositivi di accesso individuale o collettivo estremamente integrati nell'ambiente fisico della città e facili da utilizzare da parte di chiunque.

I tipi di dispositivi ideati a supporto della produzione e consultazione dei contenuti sono particolarmente sofisticati e basati su tecnologie innovative, come ad esempio la carta elettronica sviluppata dalla Xerox. Attraverso la tecnologia Xerox e una rete di scanner e stampanti particolari è possibile infatti usare 'comuni' fogli come interfaccia. In questo modo è possibile farsi stampare ad esempio ricette tradizionali o informazioni sui monumenti di una città, oppure avere un ruolo più attivo commentando le

informazioni fornite da altri e partecipando alla creazione di nuove risorse in prima persona.

### **Testi citati**

A. Agostini, V. Giannella, M.A. Grasso, R. Tinini.

*"Memories and local communities: an experience in Venice", in Proceedings of the workshop Designing Collective Memories, Paris, France, 14th September 1998.*

AA.VV.

*Living Memory: connecting the community - The insight.*  
Philips Design.

AA.VV.

*Living Memory: connecting the community - The partnership experience.*  
Philips Design.

Copyright © Fitzcarraldo Consulting. Tutti i diritti riservati.