

Crowdsourced Geographic Information e abbandono urbano: il progetto Map4Youth visto attraverso la EAST 2

Crowdsourced Geographic Information and urban abandonment: the Map4Youth project seen through the EAST 2 tool

DANIELE CODATO, ALBERTO DIANTINI, FRANCESCA PERONI, SALVATORE EUGENIO PAPPALARDO,
GIUSEPPE DELLA FERA, MASSIMO DE MARCHI

Università di Padova; daniele.codato@unipd.it, alberto.diantini@dicea.unipd.it, francesca.peroni@dicea.unipd.it,
salvatore.pappalardo@unipd.it, giuseppe.dellafera@dicea.unipd.it, massimo.demarchi@dicea.unipd.it

Riassunto

Le nuove tecnologie dell'informazione geo-cartografica (GIS, webGIS e geoapp) rappresentano oggi un set integrato di strumenti per l'analisi di fenomeni urbani complessi. A tale proposito, gli approcci partecipativi che si avvalgono dell'uso dei GIS (CGI, *Crowdsourced Geographic Information*) possono contribuire sia alla produzione di informazione geografica, sia ad attivare meccanismi di *empowerment* della cittadinanza. Nonostante il recente proliferare di esperienze, progetti e ricerche che vedono l'uso del GIS a supporto della partecipazione in contesto urbano, non sono molti i contributi teorici e metodologici utili a progettare o valutare la buona riuscita di un processo di questo tipo. In quest'ottica, un utile strumento teorico-operativo per strutturare e/o valutare i processi di GIS partecipativo è il *Enhanced Adaptive Structuration Theory 2* (EAST 2).

In questo contributo viene presentato Map4Youth, un progetto di CGI che ha interessato la città di Padova tra il 2018 e il 2019, proponendo una prima valutazione di questa esperienza. Il progetto, attraverso una piattaforma geografica interattiva, ha permesso di mappare e geo-visualizzare le aree abbandonate o sottoutilizzate del territorio comunale, permettendo ai cittadini di condividere, commentare e votare proposte di recupero e riutilizzo di questi spazi. L'utilizzo di questo strumento per valutare Map4Youth, ha consentito di evidenziare sia i punti di forza e le criticità del progetto, sia la flessibilità di EAST 2 per compiere questo tipo di analisi.

Parole chiave

EAST 2, Partecipazione, Tecnologie dell'informazione geografica, GIS, Valutazione ex-post

Abstract

The new geo-cartographic information technologies (GIS, web-GIS and geoapp) represent today an integrated set of tools for the analysis of complex urban phenomena. In this regard, participatory approaches using GIS (CGI, Crowdsourced Geographic Information) can contribute to both the production of geographic information and activation of mechanisms for citizen empowerment. Despite the recent proliferation of experiences, projects and research using GIS to support participation in urban contexts, there are not many theoretical and methodological contributions to design or evaluate the effectiveness of these processes. In this perspective, a useful theoretical-operational tool to structure and/or evaluate participatory GIS processes is the Enhanced Adaptive Structuration Theory 2 (EAST 2). In this contribution we want to present Map4Youth, a CGI project realized in the city of Padua between 2018 and 2019, offering the first evaluation of this experience. Map4youth, through an interactive geographical platform, enables to map and geo-visualize the abandoned or underused areas in the municipal territory, allowing citizens to share, comment and vote proposals for the recovery and reuse of these spaces. The use of this tool to evaluate Map4Youth, enabled to highlight strengths and critical points of the project, as well as the flexibility of EAST 2 to carry out this kind of analysis.

Keywords

EAST 2, Participation, Geographical Information Technology, GIS, Ex-post evaluation

1. Introduzione

Le nuove tecnologie dell'informazione geo-cartografica (GIS, webGIS e geoapp) rappresentano un sistema integrato di strumenti per l'analisi di fenomeni urbani complessi. A tale proposito, gli approcci partecipativi del *Participatory GIS* (PGIS), del *Public Participatory GIS* (PPGIS) e le metodologie di *crowdsourcing* della *Volunteered Geographic Information* (VGI) possono contribuire sia alla produzione di informazione geografica sia ad attivare meccanismi di *empowerment* della cittadinanza, supportando la partecipazione attiva dei cittadini nella co-pianificazione urbana e fornendo punti di vista alternativi alle amministrazioni (Pristeri *et Al.*, 2019; See *et Al.*, 2016; Capineri *et Al.*, 2016; Brown, Kyttä, 2014). Il recente proliferare di esperienze, progetti e ricerche in cui gli strumenti GIS facilitano la partecipazione in contesto urbano, è caratterizzato da un'ampia eterogeneità di obiettivi, strumenti e metodologie utilizzate e livello di partecipazione (See *et Al.*, 2016; Brown, Kyttä, 2014). Per indicare questa varietà di esperienze, nell'articolo verrà utilizzata l'espressione *Crowdsourced Geographic Information* (CGI), come suggerito da See *et Al.* (2016). Nel complesso, non sono molti i contributi teorici e metodologici utili a progettare o valutare la buona riuscita di un processo di questo tipo.

Anche se alcuni autori, come ad esempio Lipari (1995), invocano un approccio ad-hocratico nella progettazione e valutazione dei processi partecipati, ovvero un superamento della rigidità burocratica a favore delle specificità caso per caso attraverso un'organizzazione flessibile, informale ed adattabile, secondo Schlosseberg e Shuford (2005) esistono degli elementi fondamentali da tenere in considerazione in ogni processo, progettazione e valutazione della CGI. Tali elementi sono: i partecipanti, il processo partecipativo, la tecnologia usata nel supportare il processo, i bisogni informativi dei partecipanti e il contesto politico istituzionale (Jankowski, 2011). Brown e Kyttä (2014) analizzano più di 40 casi studio di CGI (soprattutto esperienze di PPGIS) a supporto della pianificazione urbana e ambientale, evidenziando le principali criticità e le sfide che devono essere affrontate, ovvero: l'incremento del tasso di utilizzo degli strumenti GIS rispetto ad altre tipologie di strumenti non spaziali; l'incremento del coinvolgimento di tutte

le tipologie di attori interessati nel processo e la loro effettiva inclusione nel processo decisionale; la scarsità di casi di valutazione dell'efficacia del processo partecipativo di CGI e dei risultati ottenuti. Gli autori evidenziano come le principali pubblicazioni si focalizzino sulla raccolta dei dati e sulla loro analisi mentre sono limitati i tentativi di implementare un sistema di valutazione che possa essere replicabile in differenti contesti.

In tal senso, un utile strumento teorico-operativo sviluppato da Jankowsky e Nyerges (2001) per strutturare e/o valutare un qualsiasi processo di CGI è il *Enhanced Adaptive Structuration Theory 2* (EAST 2), che nasce per supportare lo *scoping* di attività partecipative che presentano una componente geografica. In maniera semplificata, EAST 2 può essere visto come una *check-list* che un progettista può utilizzare per costruire un processo di CGI, oppure per valutarlo *in itinere* o a processo concluso.

In questo contributo si vuole presentare un progetto di CGI che ha interessato la città di Padova tra settembre 2018 e settembre 2019, utilizzando lo strumento EAST 2 per realizzare una prima valutazione di questa esperienza. Nel secondo paragrafo verranno presentati nel dettaglio EAST 2 e le sue caratteristiche, mentre nel terzo paragrafo si darà spazio al progetto di CGI in esame, ovvero Map4youth (Programma Erasmus Plus, KA3 Dialogo Strutturato)¹ che, attraverso una piattaforma geografica interattiva, ha permesso di mappare e geo-visualizzare le aree abbandonate o sottoutilizzate nel territorio comunale di Padova e ha consentito ai cittadini di inserire, condividere, commentare e votare proposte di recupero e riutilizzo di questi spazi, promuovendo il dialogo con i decisori politici. Nel paragrafo quattro, si cercherà di fare sintesi tra i primi due, utilizzando la struttura di EAST 2 per valutare Map4Youth, mettendo in evidenza punti di forza e criticità del progetto e testando la flessibilità dello strumento EAST 2 per compiere questo tipo di valutazioni. Infine, nel paragrafo cinque, verranno presentati i principali aspetti emersi e che meritano un ulteriore approfondimento.

¹ Programma Erasmus Plus, KA3 Dialogo Strutturato, <http://www.erasmusplus.it/giovani/dialogo-strutturato/>

2. EAST 2

EAST è l'acronimo di *Enhanced Adaptive Structuration Theory* (Nyerges, Jankowsky, 1997). Il punto di partenza dello strumento è la teoria della strutturazione di Antony Giddens (1984), secondo la quale individui e società agiscono secondo dinamiche di reciproca costituzione, rilevabili nell'analisi delle strutture, continuamente prodotte e riprodotte attraverso pratiche situate (Jones, Karsten, 2008).

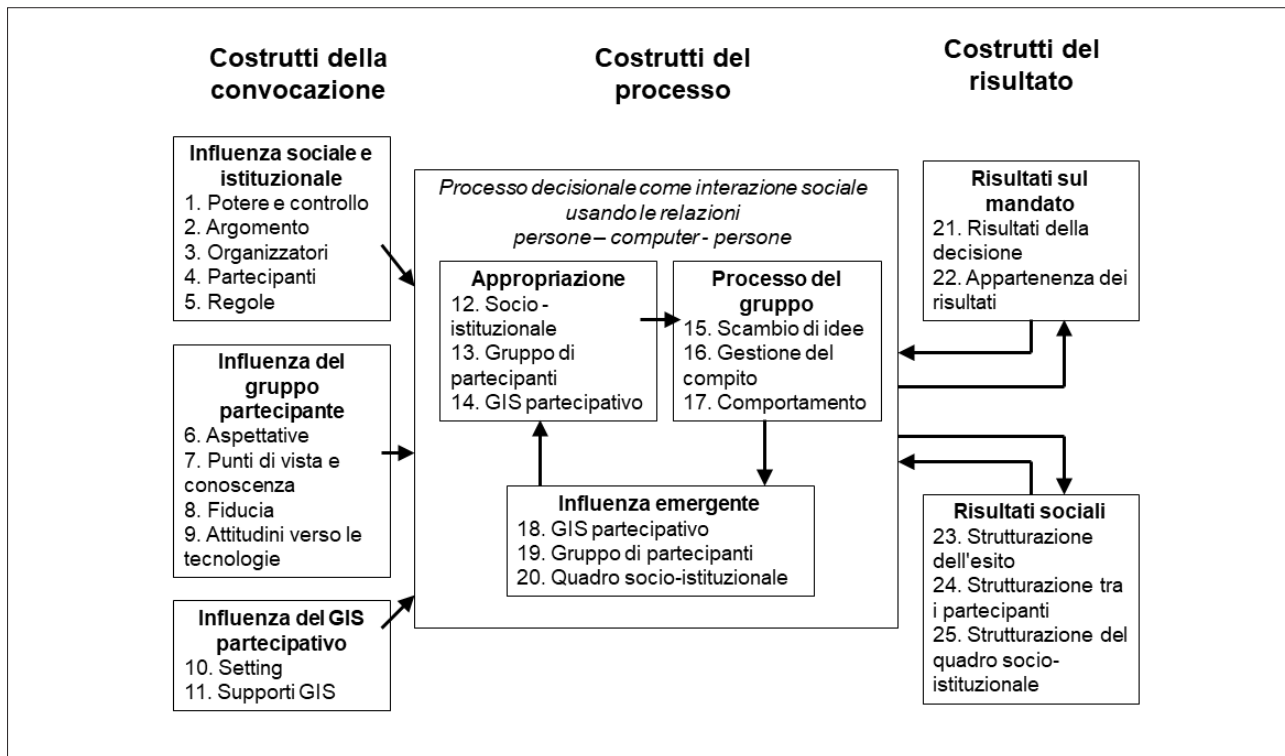
A partire dalla *Structuration Theory*, De Sanctis e Poole (1994) sviluppano una teoria che integra il ruolo delle tecnologie nello strutturare i processi sociali in una mutua interazione, delineando le basi della *Adaptive Structuration Theory*.

Si arriva al 1997, quando Nyerges e Jankosky si interrogano sul ruolo delle tecnologie dell'informazio-

ne geografica nel favorire i processi di strutturazione durante le iniziative di GIS partecipativo. I GIS svolgerebbero un ruolo di miglioramento (*Enhanced*) della *Adaptive Structuration Theory*. L'idea di fondo dei due autori è di andar oltre al CGI come raccolta di casistiche e sviluppare un modello elastico e adattabile alle diverse situazioni per valutare gli interventi di partecipazione che prevedono l'uso dei GIS. Da EAST del 1997 la maturazione della ricerca empirica porterà i due autori a formalizzare EAST 2 nel volume del 2001 dal titolo *Geographic Information Systems for Group Decision Making. Towards a participatory, geographic information science* (Jankowsky, Nyerges, 2001).

EAST 2 (Fig. 1) è una rete di 8 costrutti (raggruppati in tre gruppi) e delle relazioni tra essi, che fornisce un quadro di riferimento teorico per "progettare e/o valutare i passaggi di un processo analitico-deliberativo

FIGURA 1 – Schema rappresentante il modello EAST 2 e le relazioni fra i costrutti



FONTE: Jankowski, 2011, p. 350, traduzione in italiano a cura degli autori

strutturato” (Jankowski, 2011, p. 350). La rete di costrutti e dei 25 aspetti che la compongono, permette di rispondere alla domanda guida della teoria della strutturazione “cosa/chi influenza cosa/chi”. EAST 2 ha il vantaggio di saper dialogare nell’ambiente dei processi partecipativi formalizzando in maniera chiara i passaggi di un processo di *Consensus Building* (che Marianella Sclavi ha tradotto nel contesto italiano in “Confronto Creativo”), ovvero: convocazione, processo, risultato (Sclavi, Susskind, 2011).

Tre infatti sono i costrutti della convocazione di EAST 2: le influenze sociali-istituzionali; l’influenza di ciascun partecipante; l’influenza del GIS partecipativo. Nel primo costrutto della convocazione si esamina il “chi” convoca il processo: può essere un soggetto istituzionale (come nel PPGIS) o un’organizzazione della società civile (come nel PGIS). Tuttavia sappiamo che parlare di soggetto istituzionale significa dover dettagliare: un comune? Un parco? Una comunità montana? E all’interno di un comune, un assessore? Il consiglio comunale o una commissione consigliere? Chi convoca mette in atto una serie di “influenze”: definisce il tema da trattare, le regole, chi invitare, come organizzare il processo, ma soprattutto definisce il meccanismo di potere e di controllo (è un processo consultivo? Deliberativo? Ci si trova all’interno di una procedura cogente? Volontaria?). Il secondo costrutto della convocazione esamina le influenze generate dal gruppo dei partecipanti dove entrano in gioco le aspettative, la fiducia nel processo e in chi convoca, i punti di vista e le conoscenze su compito, regole, processo, e infine l’atteggiamento nei confronti delle tecnologie dell’informazione geografica che verranno utilizzate. Il terzo costrutto riguarda le influenze che il GIS può generare su partecipanti e istituzioni convocanti. Qui entrano in gioco i *setting* (in presenza, a distanza, in modalità mista, individuali o grupपाल, la gestione dei tempi) e le tecnologie usate: GIS *desktop* e webGIS. Per esempio nel caso di *setting* in presenza, si possono prevedere quattro soluzioni: il processo si svolge con materiali diversi poi qualcuno inserisce il lavoro svolto in un GIS; il GIS facilitato, in cui un facilitatore con l’equipe gestisce hardware e software e i partecipanti influenzano le operazioni; facilitatori e gruppi di partecipanti dispongono di hardware e software e propongono alternative; tutti i

partecipanti dispongono di hardware e software. Si noti come negli undici aspetti che compongono i tre costrutti della convocazione, solo tre hanno a che fare con la questione “tecnologia e GIS”, mentre gli altri otto riguardano questioni tipicamente affrontate nei processi di confronto creativo (Sclavi, Susskind, 2011). Gli autori ci tengono a evidenziare come “né i costrutti tecnologici, né quelli sociali predominano: essi lavorano insieme per strutturare e ricostruirsi l’un l’altro: strutturazione adattativa” (Jankowski, Nyerges, 2001, p. 352).

Tre sono, inoltre, i costrutti del processo: appropriazione, processi del gruppo e influenza emergente. Il costrutto “appropriazione” permette di progettare e/o valutare, nell’ambito dell’attività da svolgere, l’effettiva appropriazione degli strumenti GIS, del sentirsi parte del gruppo e del mandato istituzionale. È in questa fase che si può far luce sulla creazione della committenza sociale, nel caso di un processo in cui la convocazione ha avuto una partenza istituzionale (PPGIS), o sulla inclusione di una committenza istituzionale nel caso di un processo PGIS nato da una mobilitazione sociale. Il secondo costrutto del processo riguarda le dinamiche all’interno del gruppo in termini di attività, di relazioni cooperative, di gestione dei conflitti, che si sostanzia in una creativa combinazione tra clima di lavoro e compito da realizzare. Il terzo costrutto del processo esamina l’emergere della strutturazione delle informazioni durante i processi del gruppo mettendo in relazione i tre elementi chiave: tecnologia GIS, gruppo dei partecipanti e assetto sociale-istituzionale. Dei nove aspetti che caratterizzano questi tre costrutti, due riguardano il ruolo del GIS partecipativo.

Per quanto riguarda i costrutti del risultato, EAST 2, richiama, come nella tradizione del *Consensus Building*, i risultati relativi al mandato e quelli relativi al contesto sociale e istituzionale. Aspetti che nei processi valutativi potremmo chiamare risultati e impatti. Sostanzialmente si devono progettare e/o valutare i risultati della decisione e i risultati sociali dati dalla relazione tra esito e contesto, che diventano particolarmente rilevanti nella costruzione di nuovi processi partecipativi e quindi nello strutturare una fiducia duratura tra istituzioni, cittadini, tecnologie dell’informazione geografica nella costruzione di decisioni collettive. Gli autori nei loro lavori ribadiscono in più occasioni come le metodolo-

gie per progettare e valutare l'uso del GIS partecipativo devono saper affrontare: i processi partecipativi; i bisogni informativi, di appartenenza, di appropriazione, dei partecipanti; il contesto politico istituzionale dove si intende utilizzare il GIS partecipativo.

Jankowski (2011, p. 358) segnala come il GIS partecipativo necessita di tecnologie della comunicazione e dell'informazione geografica affidabili, poco costose, scalabili, facili da applicare e mantenere, per poter essere adottato da pianificatori, governi locali, agenzie, gruppi di cittadini nei processi decisionali locali e regionali.

L'autore enfatizza anche come usare il GIS partecipativo non sia solo una questione di tecnologie e *setting*, ma richieda l'attivazione di un processo sociale nel quale i partecipanti interagiscono tra loro e con la tecnologia; *Digital Earth* e *web mapping* sono oggi dei facilitatori della partecipazione pubblica (Jankowski 2011, p. 358), ma è necessaria un'appropriate metodologia per progettare i bisogni del GIS partecipativo. Non può esistere una metodologia rigida: EAST 2 rappresenta un quadro di riferimento con degli ancoraggi che vanno adattati al contesto.

Da un'analisi della letteratura emerge come questo strumento, considerando tutti o una parte degli aspetti che lo compongono, sia stato utilizzato sia come base teorica per formulare domande e ipotesi di ricerca, sia come guida metodologica per l'analisi e la valutazione di progetti collaborativi, con un focus sugli aspetti relativi all'impiego delle tecnologie GIS. Ad esempio, è stato impiegato per valutare il differente uso delle tecnologie da parte di gruppi coinvolti nella gestione delle risorse idriche di un bacino idrografico (Nyerges *et Al.*, 2006) e per analizzare come differenti *stakeholders* usino diversi strumenti GIS in un processo di *geo-design* collaborativo (Cocco *et Al.*, 2019). Gli ideatori di EAST 2 hanno inoltre cercato di valutare l'uso di piattaforme *GIS-based* via web, evidenziando come possano contribuire ad aumentare il numero di partecipanti, le interazioni, la trasparenza, la fiducia e la qualità del processo e delle decisioni, facendo però attenzione ad aspetti legati al *digital divide*, alle caratteristiche dei partecipanti, a come viene strutturato il processo e all'usabilità della piattaforma (Nyerges, Aguirre, 2011; Jankowski *et Al.*, 2017).

3. Il progetto Map4Youth

Il progetto Map4Youth (M4Y) è un'iniziativa coordinata dall'associazione di promozione sociale GISHUB² di Padova in collaborazione con ARS for Progress of People³, ONG Belga con sede a Bruxelles. Gli obiettivi del progetto sono: coinvolgere giovani padovani, studenti universitari, associazioni e cittadini nella mappatura di aree, edifici e complessi pubblici e privati sottoutilizzati e/o abbandonati presenti nel territorio della città di Padova; proporre e costruire in maniera partecipata nuove soluzioni per il recupero, riutilizzo e riqualificazione di questi siti; favorire il dialogo strutturato tra i cittadini e l'amministrazione pubblica in questo processo. Il carattere geografico proprio di iniziative di CGI è dato dall'uso di una piattaforma online denominata M4Y-Geocitizen.

L'iniziativa è stata finanziata dall'Agenzia Nazionale per i Giovani, ente responsabile dell'attuazione del programma Erasmus Plus della Commissione Europea sul territorio italiano, per un periodo di 13 mesi (da settembre 2018 e settembre 2019). Nello specifico il progetto è stato finanziato nell'ambito dell'azione chiave 3 del programma, finalizzata a favorire il "dialogo strutturato" ossia l'incontro ed il dialogo tra giovani sotto i 30 anni e i decisori pubblici. Nonostante le restrizioni anagrafiche, fin dalle prime fasi della sua implementazione si è cercato di coinvolgere tutta la cittadinanza padovana.

Abbandono e rigenerazione urbana sono temi molto sentiti nel territorio padovano, trattati frequentemente dai quotidiani locali⁴, spesso affrontati in differenti iniziative promosse dai cittadini e dai collettivi con l'obiettivo di dare nuova vita a immobili in disuso e nei progetti proposti dall'amministrazione

² Sito web dell'associazione GISHUB, http://www.mastergis-science.it/it_IT/associazione-gishub/

³ Sito web della ONG ARS for Progress of People, <http://www.arsprogress.eu/>

⁴ Alcuni esempi di articoli si possono trovare a questi link: http://ecopolis.legambientepadova.it/?p=22751&fbclid=IwAR3KGkEEyGQxH3VqNG2PMQaSlqiNBB5TABMJEjTaLXk7jtH1oF_62V_VtNA, <https://www.radiobue.it/alla-scoperta-dei-luoghi-dimenticati-di-padova/>, <https://mattinopadova.gelocal.it/padova/cronaca/2014/11/27/news/l-albergo-della-miseria-letti-falo-e-morsi-di-topo-1.10388513>

FIGURA 2
Alcuni screenshot della piattaforma Geocitizen-M4Y, dove si possono vedere alcuni esempi di luoghi mappati e proposte inserite

FONTE: elaborazione a cura degli autori



comunale in modo più o meno partecipato. Tuttavia, comprendere a fondo il fenomeno, mappare e quantificare edifici e aree dismesse, può risultare complesso, specialmente senza una conoscenza approfondita del territorio (Pristeri *et Al.*, 2018). La necessità di avere informazioni affidabili, spaziali e non, dei luoghi abbandonati e di creare uno spazio condiviso dove dialogare e scambiare proposte è emersa in varie occasioni durante gli incontri di GISHUB con differenti figure dell'associazionismo padovano.

Nel suo complesso il progetto M4Y si è sviluppato in tre fasi. La fase 1, di preparazione, ha avuto luogo durante i primi due mesi del progetto (settembre e ottobre 2018) e ha permesso di programmare le attività successive, definire un calendario, strutturare la metodologia e preparare gli strumenti e materiali necessari.

Per quanto riguarda la piattaforma, denominata "Map4Youth" come il progetto⁵, è stata realizzata in collaborazione con la *Fundación Centro de Competencia Educativa para Espacios Comunitarios* (CEC), titolare

del software "GEOCITIZEN"⁶. Tale piattaforma può essere definita come un *geo e-tool* contenente funzioni di forum e interazione tra gli utenti. Oltre a poter essere utilizzata via web, esiste anche un'applicazione multi-piattaforma per dispositivi mobili. Una volta registrati, l'utente può interagire con una mappa online della città di Padova, individuando e mappando i luoghi abbandonati. Scelta l'area target, l'utente può inserire un'"idea" con il titolo, la categoria di appartenenza (edificio, area naturale/seminaturale, complesso edilizio/infrastrutturale, area mista, altro), una descrizione, dei *link*, *hashtag* e allegati. Conclusa la procedura, l'idea viene visualizzata sulla mappa in corrispondenza dell'area indicata, attraverso un "puntatore" di colore rosso. Se a questa prima idea vengono associate una o più proposte riguardanti un potenziale intervento di recupero, riuso e valorizzazione, il puntatore diventa di colore giallo e gli altri utenti potranno supportare la proposta tramite la funzione di voto e condividerla via mail o social network (Fig. 2).

⁵ La piattaforma è accessibile dal link: <https://map4youth.geocitizen.org/padova>

⁶ Pagina web di Geocitizen, <https://www.geocitizen.org>

La fase 2 si è protratta da novembre 2018 fino all'estate 2019 ed è stata dedicata alla diffusione del progetto e della piattaforma e al coinvolgimento della cittadinanza. Essa è stata costruita su due livelli, ovvero attraverso incontri e interventi gestiti da facilitatori preparati e via

mass-media e canali di comunicazione a distanza. Tale fase si è sviluppata principalmente attraverso quattro modalità (vedi Fig. 3 e 4): 1) l'organizzazione di eventi ad hoc in cui i facilitatori del progetto hanno coinvolto la cittadinanza e le associazioni. In questi eventi han-

FIGURA 3
Alcuni esempi di comunicazione attraverso locandine, articoli di giornale e social network delle attività del progetto Map4Youth

FORNTE: elaborazione a cura degli autori

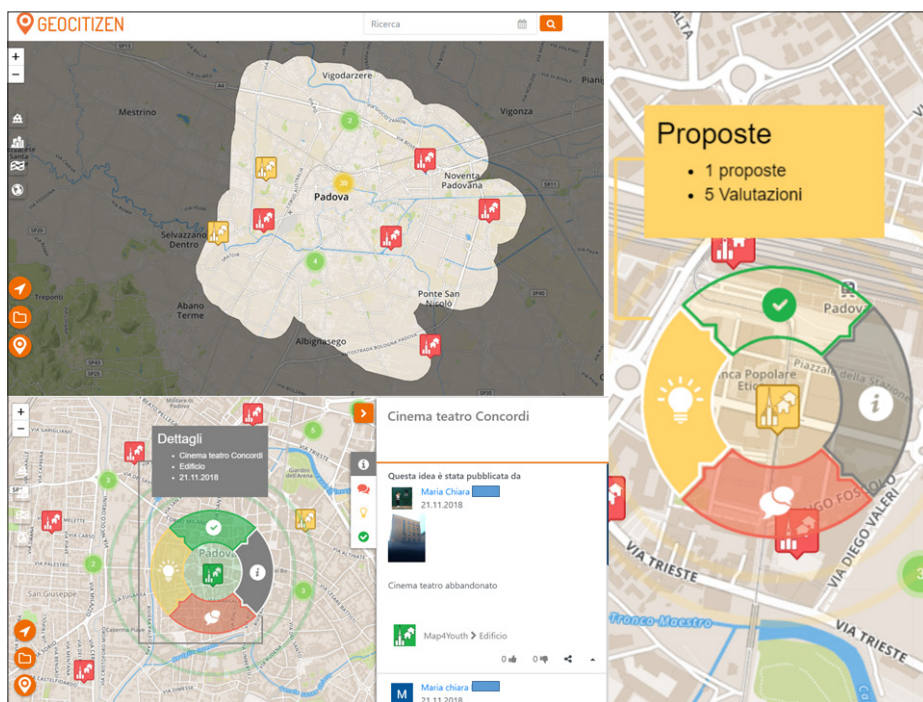


FIGURA 4
Alcune foto dei seminari di formazione, uscite sul campo e incontri pubblici nell'ambito del progetto Map4Youth

FORNTE: elaborazione a cura degli autori



TABELLA 1 – Luoghi mappati e proposte inserite nel portale Geocitizen-M4Y, divisi in categorie

CATEGORIE LUOGHI	TOTALE	PRINCIPALI TIPOLOGIE DI LUOGHI	MACRO-CATEGORIE DI PROPOSTE	TOTALE
Edificio	31	Case e palazzine, ex cinema, ex caserme, ex spazi commerciali, ex edifici industriali, ex mense universitarie, ex hotel	Spazi di aggregazione giovanile e universitari, eventi culturali, centri commerciali e centri benessere, sale polivalenti, servizi comunali decentralizzati, spazi per le associazioni	10
Complesso edilizio/ infrastrutturale	8	Ex complessi industriali, ex parchi gioco, ex macelli, aree marginali	Parco agro-paesaggistico urbano (orti urbani, mercatini, ecc.), aree per gare di droni, nuovi impianti sportivi	3
Area naturale/ seminaturale	7	Aree verdi non destinate a parco, aree abbandonate semi-rinaturalizzate, laghetti artificiali	Nuovi parchi e spazi verdi per la cittadinanza, aree verdi per cani e pet-therapy	3
Area mista	15	Campi da calcio inutilizzati, zone storiche, piazze sottoutilizzate e in stato di degrado, aree abbandonate di differente tipo	Nuovi complessi sportivi, nuovi parcheggi con car sharing, aree ricreative, ristrutturazione a basso impatto ambientale per ricovero per animali randagi	4
Altro	1	Ex distributore di benzina	Parcheggio o zona residenziale	1
Totale	63			21

Fonte: elaborazione a cura degli autori

no usato metodologie di educazione non formale per presentare il progetto, la tematica dei vuoti urbani e la piattaforma, e hanno proposto di mappare, presentare suggerimenti e diffondere l'iniziativa; 2) la partecipazione dei facilitatori a eventi e iniziative inerenti al progetto, organizzati da altri soggetti, quali manifestazioni e iniziative legate a tematiche socio-ambientali; 3) attività informative e formative inserite all'interno di corsi universitari; 4) video, tutorial, articoli e pubblicità promossi in diversi canali di comunicazione.

L'ultima fase (3), avvenuta tra giugno e luglio 2019, ha permesso a "mappatori" e decisori politici dell'amministrazione comunale di confrontarsi durante due incontri pubblici accessibili a tutta la cittadinanza. Al termine del progetto è stato effettuato un resoconto delle attività realizzate e dei risultati ottenuti: sono state presentate, in particolare, le proposte inserite nella piattaforma che avevano suscitato maggiore interesse tra i decisori che avevano accettato l'invito a partecipare. I decisori politici presenti, tra i quali il vicesindaco e gli assessori all'ambiente e ai servizi sociali, hanno analizzato le proposte condividendo con la cittadinanza par-

tecipante il proprio giudizio sulla fattibilità delle stesse e rispondendo alle domande emerse.

In relazione ai risultati ottenuti relativi alle interazioni dai social e dalla piattaforma, risulta che quasi 900 persone (dato a gennaio 2020) seguono la pagina Facebook ancora attiva e aggiornata, 8 quotidiani o blog, tra i quali il giornale dell'Università di Padova e due dei principali giornali locali⁷, hanno pubblicato almeno un articolo sul progetto (per un totale di 15 notizie). La piattaforma M4Y-geocitizen, ancora disponibile e utilizzabile (a gennaio 2020), ha all'attivo quasi 200 utenti iscritti, dei quali una parte ha mappato 63 luoghi, di cui 21 presentano almeno una proposta. In Tabella 1 si possono apprezzare le idee divise per categorie e l'elenco delle principali tipologie mappate e le proposte raggruppate in macro-categorie. Le statistiche relative alle interazioni degli utenti per quanto riguarda le proposte presenti nella piattaforma non hanno invece soddisfatto le aspettative, dato il basso numero di condivisioni e di votanti (com-

⁷ In questa pagina web si può trovare la raccolta degli articoli pubblicati, <http://www.map4youth.eu/media-press/>

plessivamente i votanti sono stati 65 con 9 voti assegnati alla proposta di maggior successo).

4. Il progetto Map4Youth analizzato con EAST 2

In questo paragrafo vengono presentate delle riflessioni valutative sul progetto M4Y utilizzando come linea guida i costrutti di EAST 2. Va evidenziato che M4Y, in base ai criteri di eleggibilità del bando, non è stato progettato usando EAST 2; tuttavia, lo strumento ha la flessibilità sufficiente per essere usato in fase di progettazione, valutazione ex-ante, a completamento o ex-post. Inoltre, il suo uso a posteriori può permetterci di verificare il progetto in esame sulla base di alcuni parametri empirici di riferimento per la valutazione dei processi partecipativi che utilizzano il GIS. Il progetto verrà analizzato nelle prossime tre sezioni corrispondenti alle categorie di costrutti presentati nel paragrafo 2.

4.1 Costrutti della convocazione

La convocazione fa riferimento a due scale geografiche e di attuazione delle politiche. La prima a livello europeo (il Programma Erasmus Plus), la seconda alla scala urbana della città di Padova. A livello Europeo il programma Erasmus con l'azione KA3 intende promuovere il "dialogo strutturato" tra giovani e decisori politici su tematiche rilevanti delle politiche europee in attuazione della strategia Europea per la Gioventù. Erasmus Plus tuttavia eroga finanziamenti con delle regole di budget e seleziona, tramite bandi competitivi, le iniziative ritenute migliori. Costituisce l'armatura la cui efficacia però non è garantita. In questo contesto si inseriscono GISHUB e ARS4Progress, che con un approccio "dal basso" tipico dei progetti di PGIS, costruiscono un percorso locale della convocazione a partire dall'opportunità di Erasmus Plus. Anche se la responsabilità nei confronti dell'Agenzia Erasmus risulta essere in mano a una specifica realtà associativa, il processo partecipato relativo al tema degli spazi abbandonati matura dopo varie riflessioni e incontri con altre associazioni. GISHUB dà forma progettuale e finanziabile a una necessità sentita e di attualità nel territorio padovano, ricevendo una

previa validazione da parte di vari attori. L'associazione trasforma un mandato istituzionale in committenza sociale. Gli organizzatori attivi nel processo erano principalmente geografi con esperienze nella tematica, esperti in dinamiche di gruppo, dialogo strutturato, nell'uso delle nuove tecnologie geografiche e nei social network. Il limitato budget a disposizione del progetto (in questo aspetto la convocazione Europea mostra alcuni vincoli), non ha permesso di sviluppare alcuni passaggi come si sarebbe desiderato. Si è pensato che la piattaforma *online* Geocitizen-M4Y potesse rappresentare un opportuno ed efficace luogo di aggregazione e scambio di idee, capace anche di risolvere il problema relativo ai fondi disponibili. Si è cercato di coinvolgere tutta la cittadinanza padovana, non solo i giovani (ragione della linea di finanziamento), nella consapevolezza che l'argomento del progetto avesse un forte attrattivo nella popolazione. Va precisato che la linea di finanziamento fissa dei target quantitativi misurabili in numero minimo di giovani e di eventi strutturati secondo una certa modalità, in parte riducendo la libertà di adattare il progetto in maniera più dinamica. A seguito di una previa mappatura degli attori, la fase di diffusione del progetto è stata orientata soprattutto a coinvolgere le organizzazioni sociali e i giovani universitari.

Per facilitarne la fruizione, la piattaforma online è stata tradotta in italiano, sfruttandone l'interfaccia di facile utilizzo e comprensione. Grande attenzione si è data alla fase di disseminazione, con la preparazione di tutorial e materiale informativo distribuito online o durante gli incontri formativi, nel corso dei quali sono state condotte anche simulazioni di utilizzo della piattaforma. Inoltre si è dato ampio spazio alla presentazione della strategia Europea per la Gioventù e al ruolo del "dialogo strutturato" in relazione al tema, rilevante per Padova, degli spazi abbandonati. Accanto ai processi partecipativi della convocazione sono stati attivati costanti iniziative di comunicazione fornendo materiale informativo vario e aggiornando costantemente la pagina Facebook. La messaggistica della piattaforma e di Facebook e un indirizzo mail del progetto erano a disposizione di chiunque volesse chiedere informazioni o segnalare problemi.

La fase di convocazione si è basata sulla costruzione della fiducia relativamente al processo, al tema, ai faci-

litatori, all'uso delle tecnologie. In tutte le occasioni di incontro si è evidenziato il fatto che la piattaforma era accessibile, consultabile e utilizzabile da parte di chiunque (quindi anche da parte dei decisori politici), che il sistema tiene traccia di tutte le proposte e commenti, oltre a permettere la segnalazione e quindi la rimozione dei post non appropriati. Inoltre in tutta la fase di convocazione si è precisato che il progetto nasceva in un'ottica *bottom-up*, ma che dopo aver generato conoscenza e dibattito prevedeva una fase conclusiva con il confronto diretto con l'amministrazione per condividere le proposte della cittadinanza. La convocazione quindi ha ancorato alla città un'opportunità europea colta da un'associazione che ha messo in rete una serie di domande sociali. In parallelo è stata attivata una convocazione nei confronti dei decisori del Comune di Padova.

4.2 Costrutti del processo

La piattaforma online Geocitizen-M4Y era stata pensata come il principale strumento di interazione e cooperazione tra gli attori interessati a mappare e inserire proposte di riqualificazione degli spazi abbandonati. A questa si è cercato di dare supporto sia attraverso i differenti canali di comunicazione *online* costantemente aggiornati, sia attraverso i vari incontri con studenti e associazioni che si sono susseguiti durante tutto il progetto. Le caratteristiche della piattaforma la rendono uno strumento potenzialmente ideale per sviluppare tutte le fasi di un processo partecipativo decisionale via web, dall'inserimento e descrizione di un luogo abbandonato nel webGIS, alla costruzione di proposte, alla condivisione di commenti e conoscenze, raggiungendo un pubblico molto ampio, in virtù dell'attuale diffusione di pc e smartphone. Sia durante gli incontri formativi che in altre occasioni di disseminazione, sono stati numerosi i commenti positivi sullo strumento e la sua facilità di utilizzo e varie le richieste da parte di persone non padovane di poter implementare un progetto simile nella loro città. Se da un lato si è riscontrata una buona partecipazione in termini di utenti registrati, numero di luoghi abbandonati mappati e proposte inserite, dall'altro la maggior parte di tali proposte sono rimaste allo stato embrionale, senza che nella piattaforma si innesca-

un vero dialogo e scambio-interazione di idee, come invece è avvenuto per alcuni post su Facebook relativi a spazi abbandonati. Anche le votazioni, che richiedevano un "semplice" click del mouse, sono risultate scarse. Questo è uno degli aspetti critici principali del progetto, che sarebbe stato interessante approfondire attraverso interviste semi-strutturate rivolte agli utenti registrati. Rispetto a questa criticità, le valutazioni emerse durante le riunioni fra gli organizzatori del progetto, suggeriscono alcuni aspetti: si poteva dare più spazio all'accompagnamento del processo da parte di facilitatori, sia attraverso incontri via forum *online*, sia di persona con gli attori interessati; la piattaforma avrebbe dovuto fungere maggiormente da supporto del processo, come una sorta di "registratore"; probabilmente si sarebbe dovuto coinvolgere i vari attori con iniziative sui social network per invitarli a condividere e votare di più; oppure si sarebbe potuto creare degli spazi che fungessero da "tavola rotonda", divisi per zone della città e per idee, in cui coinvolgere in maniera mirata gli attori potenzialmente interessati; infine, forse, e in questo caso il budget ha fatto la differenza, si sarebbe potuto affiancare una modalità più tradizionale di raccolta delle proposte (cartografia partecipativa su supporto cartaceo in luoghi significativi della città) caricate successivamente sulla piattaforma dai tecnici del progetto.

4.3 Costrutti del risultato

Nonostante la difficoltà a valutare i risultati, dati i vincoli di durata e le regole di finanziamento, i due momenti di condivisione con i decisori politici si sono dimostrati molto positivi. Sono stati infatti molto partecipati, sia da parte dei mappatori che da parte dell'amministrazione pubblica, soprattutto nelle vesti del viceresindaco, di alcuni assessori e dirigenti. Le autorità cittadine, in particolare, in risposta alle sollecitazioni emerse nel progetto, hanno risposto dialogando con la cittadinanza, discutendo le proposte più concrete e fattibili, gli strumenti a disposizione per realizzarle ed evidenziando le opzioni non percorribili, come quelle che ricadevano in luoghi non di competenza del comune. In questi incontri pubblici la piattaforma è risultata essere un valido supporto per esplorare i luoghi abbandonati

e le proposte inserite, dimostrando il suo potenziale nel facilitare i processi partecipati e migliorarne la qualità.

È importante comunque sottolineare che la piattaforma Geocitizen-M4Y a gennaio 2020 risultava attiva, con la possibilità di utilizzo per almeno altri 3 anni. Il progetto M4Y potrebbe quindi continuare in una nuova veste ed essere implementato con modifiche e adattamenti, grazie ad esempio all'intervento di altre associazioni e alla disponibilità di nuovi e maggiori finanziamenti. Nei costrutti del risultato, oltre ai risultati sul mandato, un processo di partecipazione con l'uso del GIS va valutato anche per i risultati sociali-istituzionali. Il progetto M4Y si è concluso solamente a settembre 2019 ed è prematuro individuare tale tipologia di risultati.

5. Conclusioni

A conclusione di questa sintetica e sicuramente non esaustiva valutazione, si può affermare che EAST 2, grazie anche alla sua flessibilità, si è dimostrato un valido supporto per generare riflessioni valutative sul

progetto M4Y e la piattaforma di GIS partecipativo utilizzata. Abbiamo apprezzato la scalabilità e il livello di dettaglio raggiungibile (fino a 25 costrutti) che permette di spaziare e soffermarsi su aspetti differenti di un progetto di questo tipo. Inoltre, consente di evidenziare già nella fase di pianificazione, se un progetto manca o risulta carente di qualche elemento fondamentale, diventando così un'ottima linea guida nella fase di preparazione e strutturazione di un processo di GIS partecipativo.

Le principali questioni che EAST 2 ha permesso di far emergere rispetto all'uso della piattaforma riguardano l'entusiasmo dimostrato da differenti attori per lo strumento e il numero elevato di utenti registrati, che si è tradotto in un buon numero di idee e proposte inserite, che però non sono state sviluppate e implementate, considerando che anche le interazioni nella piattaforma sono risultate molto limitate, aspetti che meritano ulteriori approfondimenti in future ricerche.

Tuttavia sappiamo che un processo di CGI non si limita alla dimensione tecnologica del GIS ma richiede di prendersi cura di un complesso e articolato processo di confronto creativo.

Bibliografia

- Beierle T. (1999), "Using social goals to evaluate public participation in environmental decisions", *Review of Policy Research*, 16 (3-4), pp. 75 -103. doi.org/10.1177/2399808317719709
- Brown G., Kytä M. (2014), "Key issues and research priorities for public participation GIS (PPGIS): A synthesis based on empirical research", *Applied Geography*, 46, pp. 122-136. doi.org/10.1016/j.apgeog.2013.11.004
- Capineri C., Haklay M., Huang H., Antoniou V., Kettunen J., Ostermann F., Purves R. (2016), "Introduction", in: Capineri C., Haklay M., Huang H., Antoniou V., Kettunen J., Ostermann F., Purves R. (a cura di), *European Handbook of Crowdsourced Geographic Information*, Ubiquity Press, Londra, pp. 1-11. dx.doi.org/10.5334/bax.a
- Cocco C., Jankowski P., Campagna M. (2019), "An Analytic Approach to Understanding Process Dynamics in Geodesign Studies", *Sustainability*, 11(18), 4999. doi.org/10.3390/su11184999
- De Sanctis G., Poole M.S. (1994), "Capturing the Complexity in Advanced Technology Use: Adaptive Structuration Theory", *Organization Science*, 5(2), pp. 121-147. doi.org/10.1287/orsc.5.2.121
- Giddens A. (1984), *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*, Polity Press, Cambridge.
- Jankowski P. (2011), "Designing Public Participation Geographic Information systems", in: Nierges T., Couclelis H., McMaster R. (a cura di) *The Sage handbook of GIS and society*, Sage, London, pp. 347-360. doi.org/10.1111/j.1538-4632.2011.00832.x
- Jankowski P., Nyerges T. (2001), *Geographic Information Systems for Group Decision Making. Towards a participatory, geographic information science*, Taylor & Francis, Londra.
- Jankowski P., Czepkiewicz M., Młodkowski M., Zwoliński Z., Wójcicki M. (2017), "Evaluating the scalability of public participation in urban land use planning: A comparison of Geoweb methods with face-to-face meetings", *Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science*, 46(3), pp. 511-533. doi.org/10.1177/2399808317719709
- Jones M. R., Karsten H. (2008), "Giddens's Structuration Theory and Information Systems Research" *MIS Quarterly*, 32: 1, pp. 127-157. doi.org/10.2307/25148831
- Lipari D. (1995), *Progettazione e valutazione nei processi formativi*, Edizioni Lavoro, Roma.
- Nyerges T.L., Jankowski P. (1997), "Enhanced adaptive structuration theory: A theory of GIS-supported collaborative decision making", *Geographical Systems* 4(3), pp. 225-259.
- Nyerges T., Jankowski P., Tuthill D., Ramsey K. (2006), "Collaborative Water Resource Decision Support: Results of a Field Experiment", *Annals of the Association of American Geographers*, 96(4), pp. 699-725. doi.org/10.1111/j.1467-8306.2006.00512.x
- Nyerges T., Aguirre R.W. (2011), "Public Participation in Analytic-Deliberative Decision Making: Evaluating a Large-Group Online Field Experiment", *Annals of the Association of American Geographers*, 101(3), pp. 561-586. doi.org/10.1080/00045608.2011.563669
- Pristeri G., Peroni F., Brugnaro S., Pappalardo S., De Marchi M. (2018), "Mappatura GIS degli spazi urbani abbandonati: un caso studio a Padova", *Atti della XXII Conferenza Nazionale ASITA*, Bolzano 27-29 novembre 2018, pp. 803-810.
- Pristeri G., Peroni F., Codato D., Pappalardo S., Crescini E., De Marchi M. (2019), "Geografia urbana e partecipazione nell'era digitale: tre esperienze a Padova tra GIScience e VGI", *Bollettino dell'Associazione Italiana di Cartografia*, 166, pp. 62-76. doi.org/10.13137/2282-572X/30189
- Schlossberg M., Shuford E. (2005), "Delineating "public" and "participation" in PPGIS", *URISA Journal* 16(2), pp. 15-26.

Sclavi M., Susskind L.E. (2011), *Confronto creativo. Dal diritto di parola al diritto di essere ascoltati, et Al.* Edizioni, Milano.

See L., Mooney P., Foody G., Bastin L., Comber A., Estima J., Fritz S., Kerle N.,

Jiang B., Laakso M., Liu H-Y., Milcinski G., Nikšić M., Painho M., Podör A., Olteanu-Raimond A-M., Rutzinger M. (2016), "Crowdsourcing, Citizen Science or Volunteered Geographic Information? The Current

State of Crowdsourced Geographic Information", *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 5(5), pp. 55-77.
doi.org/10.3390/ijgi5050055