

LA PIANIFICAZIONE COLLABORATIVA A DIFFERENTI SCALE TERRITORIALI.
NUOVE OPPORTUNITA' NELL'USO DELLE ICT

Grazia MAGGIO¹, Francesco ROTONDO¹ e Francesco SELICATO¹

¹ Dipartimento di Architettura e Urbanistica, Pditecnico di Bari, via Orabona 4, 70125, Bari

SOMMARIO

Lo sviluppo di metodi interattivi e innovativi supportati dalle ICT si dimostra sempre più utile all'interno di pratiche collaborative dei processi di pianificazione, al punto di poter pensare di gestire l'intero processo di pianificazione urbana come un processo on -line di comunicazione bidirezionale (Kahila, 2007). Non si tratta di un obiettivo facile da raggiungere, perché ci sono ancora molte lacune nella capacità delle ICT di supportare un reale processo comunicativo di tipo decisionale (quale è quello cui si fa riferimento) e c'è anche una sostanziale incapacità delle organizzazioni pubbliche di gestire la sfida comunicativa nello stesso processo di pianificazione (Horita, 2006).

Nel presente lavoro sono analizzate le metodologie e le tecniche classiche impiegate per la raccolta della conoscenza locale e per la gestione creativa dei conflitti. Tutte queste attività possono essere attuate utilizzando strumenti informatici e, in particolare, il Web. Ci sono, naturalmente, vantaggi e svantaggi e possibili linee di sviluppo che il paper analizza a margine di due casi di studio relativi a diverse scale territoriali.

1 INTRODUZIONE

Numerosi sono coloro che hanno esplorato le differenze tra ciò che è chiamato "spazio virtuale" e ciò che è noto come il mondo reale: due diversi "spazi" basati sullo scambio di entità fisiche e non fisiche, per mezzo di diversi tipi di reti e infrastrutture.

Nelle finalità di questo lavoro, si ritiene interessante il modo secondo cui questi due mondi interagiscono, riflettendo fondamentalmente sul "qui e ora" del mondo reale, e sul "non locale" e "non temporale" di quello virtuale, nella convinzione che la condivisione di comunità virtuali, se radicate nella realtà locale, può rafforzare la dimensione sociale e politica del mondo reale (Schon, Sanyal, Mitchell, 1998).

Nei rapporti umani la componente fisica, il linguaggio del corpo definito in senso lato come "non verbale" ha un ruolo importante. Tutte le dimensioni fisiche che aiutano nella costruzione delle reti di relazione, di alleanze, ma anche di opposizioni vengono escluse all'interno di una comunità virtuale. In genere si incontrano delle persone, le si sceglie per quello che dicono, per il loro temperamento, per il modo in cui si riesce a stare insieme. Il calore che emanano i corpi, il tono rassicurante di una voce, una strizzatina d'occhio, sono le cose che fanno comunità. Una comunità nasce col tempo e nel tempo organizza le proprie regole. Con le ICT (e quindi nel caso di comunità virtuali) bisogna rovesciare il processo, bisogna prima fare comunità, accordarsi tacitamente sulle regole di cooperazione, inclusione o esclusione, e poi metterci i valori, l'impegno civile e l'ideologia. Nella formazione delle comunità virtuali prima è necessario creare dei codici specifici e interni alla stessa comunità e quindi costituire una identità di gruppo, e solo dopo si mettono a fuoco i contenuti di maggiore interesse per la comunità medesima. Allora in tal caso è interessante capire se il tecnico pianificatore in questa costruzione di comunità ha un ruolo, se dispone di qualche strumento per incidere nel processo di socializzazione on-line, per catalizzare l'attenzione, smorzare i conflitti, frenare gli entusiasmi eccessivi.

L'uso delle tecnologie informatiche è la vera sfida che si presenta ai pianificatori che si trovano ad agire all'interno delle comunità e soprattutto ad interagire con i rappresentanti tecnico-istituzionali che hanno il potere di prendere le decisioni sul futuro delle comunità.

Finora, soprattutto nel meridione del Paese, sono poche le esperienze in cui sono state messe in atto delle tecniche per un vero confronto tra comunità e rappresentanti tecnico-istituzionali. Al massimo sono state attivate, in alcuni casi, delle procedure di ascolto della comunità locale, ma ex post, cioè nel momento in cui le decisioni erano state già prese. Sicuramente le tecnologie informatiche consentono una maggiore interazione e forse una vera e propria costruzione di "conoscenza insieme" tra le istituzioni e le comunità locali. Allora è utile capire quale è il vantaggio derivante dall'uso delle tecnologie informatiche nelle diverse fasi di un processo di pianificazione: non solo nella fase di strutturazione e di identificazione dei

problemi a livello individuale e collettivo (brainstorming), ma anche e soprattutto nella fase di interazione vera e propria, nel momento in cui si deve arrivare o per lo meno si dovrebbe arrivare ad una decisione.

L'attività ricerca cui fa riferimento il presente lavoro è stata condotta all'interno di alcune esperienze praticate in Puglia, laddove, secondo la percezione comune e per quanto rappresentato dai dati ufficiali, l'uso delle ICT deve ancora acquisire una dimensione rilevante nella vita di ogni giorno.

Sono stati utilizzati diversi tipi di approcci collaborativi (mediati o no tramite le ICT) alle varie scale di pianificazione, affrontando i diversi aspetti problematici.

Avendo un comune contesto spaziale di sfondo, è stato possibile concentrarsi sul nucleo stesso dell'attività ricerca, sul modo in cui le ICT possono supportare la pianificazione nelle diverse fasi del processo e alle diverse scale territoriali, principalmente in relazione agli aspetti comunicativi della pianificazione, e a come possano supportare in particolare il processo decisionale.

La prima parte del lavoro inizia sottolineando alcuni aspetti, tratti dalla pratica e dalla letteratura, sulle criticità e sulle opportunità legate all'uso delle ICT per la pianificazione collaborativa alle varie scale. Nei paragrafi successivi, l'attenzione è concentrata su due importanti casi di studio, che sembrano utili per illustrare le differenze di scale territoriali in relazione ai tipi di attori, alle metodologie collaborative, agli strumenti di supporto. Infine sono svolte alcune considerazioni conclusive, utilizzando i risultati dei casi di studio, confrontandoli con la letteratura, esplorando gli aspetti di maggiore innovazione per la ricerca tratti da queste esperienze in materia di gestione urbana, pensando alla crescente importanza degli approcci collaborativi soprattutto nelle pratiche di pianificazione istituzionale.

2 ICT PER LA PIANIFICAZIONE URBANA E REGIONALE: ALCUNI INSEGNAMENTI APPRESI

La pianificazione urbana e territoriale è sempre più un processo collaborativo, in cui attori con diversi background culturali e professionali di solito interagiscono in qualità di portatori d'interessi spesso conflittuali (Forester, 1999; Healey, 1997; Duany, Zyberk, 2004).

I metodi e le tecniche classiche per favorire la partecipazione di abitanti e stakeholders, quali ad esempio il brainstorming, i focus group, l'outreach, la costruzione di scenari, fino ad arrivare alle tecniche di progettazione partecipata, il cui esempio classico è il planning for real (Gibson, Dorfman, 1981; Gibson, 1998), sono ormai tutti implementabili attraverso l'uso di strumenti informatici. Ci sono, naturalmente, vantaggi e svantaggi che possono essere analizzati nello sviluppo dei casi di studio, in relazione al ruolo assunto dalle diverse scale spaziali. Infatti, anche le scale spaziali potrebbero avere un ruolo in termini di efficienza e di

efficacia nell'uso delle ICT per la pianificazione collaborativa: attori, metodi, strumenti di supporto, cambiano passando dalla scala regionale a quella urbana o di quartiere.

Sulla base dell'esperienza di pianificazione collaborativa maturata nel contesto del presente lavoro e disponibile nella letteratura scientifica (Klosterman, 2001; Laurini, 2001; Ishida, Isbister, 2000), possiamo affermare che ci sono almeno tre ambiti, entro cui si esplicano le relazioni tra progettisti ed abitanti: l'informazione, la comunicazione e la decisione. La terza è la più difficile da realizzare, soprattutto perché essa non dipende solo da questioni connesse all'uso del computer.

Siamo abituati ad un rapporto tecnici-cittadini o istituzioni-cittadini di tipo "classico", in cui il tecnico o il politico assume il compito di trasmettere le conoscenze che il cittadino può fare sue. La diffusione delle tecnologie, il loro uso hanno completamente stravolto il modo di interagire: la trasmissione di conoscenza e quindi l'eventuale apprendimento non è più lineare, ma prevede l'utilizzo di più "intelligenze" tenuto conto della simultaneità degli stimoli e della relativa elaborazione. Allora in questi processi è necessario che siano rispettate alcune condizioni:

- cooperazione costante: se il ruolo del tecnico o del politico è quello, di "facilitatore dell'apprendimento" egli stesso dovrà essere costantemente "presente" come fosse un partecipante;
- gestione della collaborazione: dovranno essere facilitati i rapporti tra i cittadini e la continua integrazione fino ad ottenere una inclusività positiva;
- moderazione dei flussi comunicativi: comunicazioni lunghe, ripetitive e ridondanti diventano faticose e non produttive, quindi gli interventi devono essere calibrati e rispondenti alle reali necessità manifestate o sottese;
- padronanza delle tecnologie: si può interagire con gli altri solo se si è pienamente padroni di tutti i mezzi di cui si dispone;
- costruzione di conoscenza coerente: il lavoro più delicato è quello di costituire una rete di saperi utili e condivisibili da tutti.

In tali contesti, uno dei problemi principali che ci si trova ad affrontare è quello di definire il modo migliore per raccogliere, gestire e riassumere la conoscenza degli abitanti (Rotondo, Selicato, 2002). Questo tipo di conoscenza è generalmente espressa in forme descrittive (racconti, esempi, esperienze vissute, ricordi del passato) che sono difficili da "processare" nel computer e utilizzare come indicazioni operative per le azioni di piano, che normalmente sono di tipo prescrittivo e regolativo (norme, zonizzazioni, ecc.).

Inoltre, la gestione di questo tipo di processi è in genere un'operazione lunga, impegnativa e costosa sia per i partecipanti, sia per i pianificatori/ facilitatori (Kahila, 2007; Rotondo, 2007)¹.

¹ Recenti esperienze fatte in Italia con il sostegno del Ministero per l'Innovazione e le Tecnologie, hanno dimostrato che, per esempio, il sostegno al processo di collaborazione per piano generale di una città di 50.000

Con l'uso delle ICT nelle esperienze di pianificazione collaborativa si va quindi delineando un'articolazione della figura del tecnico – pianificatore sempre più complessa e ricca di sfaccettature.

Si può affermare che il tecnico - pianificatore sarà prevalentemente un esperto/trainer in un processo di partecipazione a distanza il cui obiettivo è l'acquisizione di contenuti (informazioni) da parte dei cittadini. Sarà invece più simile a una guida operativa (una figura per definire la quale termini come mentoring o coaching potrebbero essere intercambiabili), capace di esaltare le potenzialità e le caratteristiche specifiche di ciascun partecipante in ambienti di partecipazione on line, il cui scopo sia l'acquisizione di abilità operative da parte dei cittadini. Infine, nei casi in cui si applica un modello basato sul "gruppo che apprende" e sulla collaborazione tra pari, il tecnico pianificatore tenderà ad assumere un caratteristico ruolo di mediazione. In questa attività cercherà soprattutto di favorire forme di interazione, in modo che ciascuno contribuisca ad arricchire il "patrimonio" degli altri e quello comune, modificando durante il processo il proprio atteggiamento (o preferenza) iniziale fino a elaborare nuovi modelli, nuove idee per l'approccio a un problema e per la sua soluzione.

È superfluo sottolineare come nelle diverse esperienze partecipative in rete l'approccio metodologico possa essere variamente diversificato: è chiaro che un processo di partecipazione finalizzato soprattutto all'acquisizione di nozioni da parte dei cittadini, dovrà prestare ai contenuti in quanto tali un'attenzione maggiore di quanto non accada in esperienze partecipative, dove i contenuti, almeno in parte, sono costruiti durante il processo e scaturiscono spesso dal confronto tra pianificatore, istituzioni e cittadini e dalla collaborazione tra i cittadini stessi.

L'uso delle ICT per supportare le attività di gruppi di lavoro, come comitati di quartiere, o di gruppi di cittadini, in generale, sembra facilitare e semplificare l'interazione tra i diversi agenti decisionali coinvolti (Laurini, 2001).

In questo contesto, come abbiamo sperimentato in pratica, l'integrazione dei GIS e di strumenti multimediali sembra utile nella fase di rappresentazione e di comunicazione della conoscenza degli abitanti, mentre l'uso di sistemi informatizzati per incontri elettronici può essere di grande aiuto durante la fase di raccolta e di gestione della conoscenza (Palmer et al., 1994), così come rappresentato nella figura seguente.

abitanti richiede un costo di circa 150.000,00 euro. I progetti finanziati dal Ministero sono visibili in un sito web disponibile al seguente indirizzo: http://www.crcitalia.it/e_government_fase_2/e_democracy/

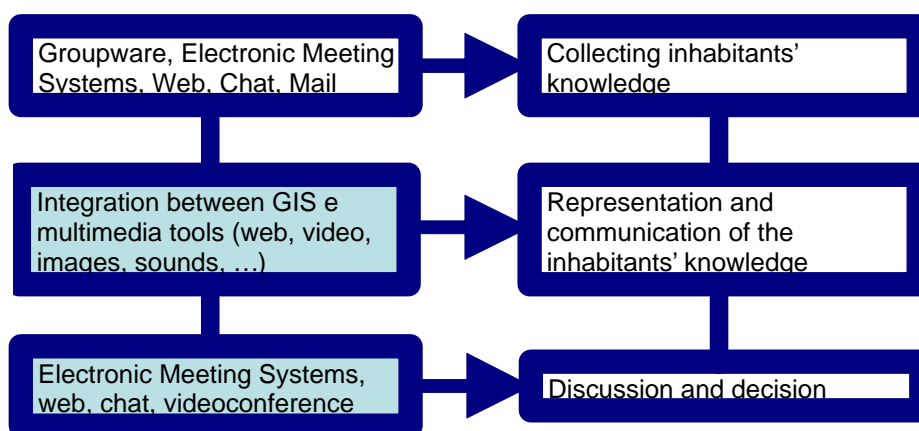


Figura 1 Strumenti delle ICT utilizzati per la gestione della conoscenza degli abitanti

3 DUE ESPERIENZE DI PIANIFICAZIONE IN PUGLIA

Nei paragrafi che seguono, l'attenzione è concentrata – come già richiamato in precedenza - su due casi di studio relativi all'uso delle ICT a supporto della pianificazione collaborativa, che sembrano utili per illustrare l'influenza delle differenze di scala spaziale sugli attori, sui metodi partecipativi e sui relativi strumenti informatici di supporto. Non si ritiene utile dover esplorare in questa sede anche gli aspetti connessi alle dinamiche di collaborazione e/o alle procedure di pianificazione, rinviando per tali riflessioni ad ulteriori contributi (Rotondo, 2007; Rotondo, Selicato, 2002). Criticità ed opportunità evidenziate in tali esperienze saranno discusse nel paragrafo successivo.

3.1 Il contesto sociale e territoriale

I caratteri del contesto qui descritto sono solitamente ricorrenti, con alcune differenze valutabili da caso a caso, in molte situazioni territoriali del Mezzogiorno. L'ambito di studio è costituito da una fascia costiera lungo l'Adriatico, a sud - est della città di Bari. In questo territorio ricadono alcune città importanti, tra cui Monopoli, che, con i suoi 50.000 abitanti e la maggiore superficie comunale (circa 15.000 ettari), svolge certamente un ruolo di rilievo nel contesto studiato. Monopoli è una città, le cui politiche territoriali del recente passato, rispetto alle quali sembrano comunque divergere quelle attuali, sono state in gran parte orientate a favorire i processi di diffusione insediativa in tutto il territorio, rischiando di compromettere in modo irrimediabile alcune specificità territoriali di grande valore ambientale (fra cui la costa, la piana degli ulivi secolari, il sistema agricolo-produttivo collinare, il sistema idro- geologico). E' mancata soprattutto la volontà e spesso anche la

capacità amministrativa per la realizzazione di politiche pubbliche e di strategie di pianificazione adeguate alla salvaguardia e alla valorizzazione delle risorse territoriali.

Lo stesso governo della città ha conosciuto negli ultimi anni più amministrazioni (una di queste, peraltro, accusata di reati di collusione con la delinquenza locale), tanto da consentire solo l'ordinaria gestione amministrativa nei brevi periodi di tempo a disposizione per ciascuna amministrazione in carica, impossibilitate quindi ad avviare un serio programma di sviluppo territoriale di medio lungo termine.

Una parziale apertura in tal senso sembra provenire dalla volontà dell'attuale amministrazione, che si è impegnata a redigere il nuovo piano urbanistico comunale. La mancanza di interesse istituzionale per attenzioni di carattere ambientale e sociale espressamente richieste dalla popolazione, ha portato alla costituzione di alcuni comitati spontanei di cittadini, al cui interno gran parte della popolazione residente si è ritrovata per dar vita a nuove idee progettuali.

Incontri e dibattiti pubblici, informazioni diffuse a mezzo televisione e stampa oltre che attraverso Internet, esplicite richieste avanzate agli organi istituzionali coinvolti, petizioni popolari, sono tutti modi attraverso cui è stata costruita una vera e propria comunità, in grado di favorire processi di coesione e di inclusione sociale e di dare impulso alla generazione di valori: una comunità che dà senso e un significato alle istanze, o – per dirla con Forester (1999) – che opera per la "costruzione di senso insieme".

Sulla base di questa situazione, rappresentata dalla disponibilità di gran parte dei residenti a partecipare alle problematiche di maggiore interesse per la città e il suo territorio, si sono innestate alcune esperienze di pianificazione collaborativa negli ultimi anni, con il coinvolgimento di ricercatori universitari (del Politecnico Di Bari), dei componenti di numerose associazioni e movimenti locali, di insegnanti e studenti delle scuole, di rappresentanti delle categorie professionali, di operatori economici e della gente comune. Queste esperienze comprendono in particolare: (i) lo studio per l'istituzione di un parco agrario degli ulivi secolari nel 2001-2002, (ii) il processo di pianificazione per il nuovo piano urbanistico del comune di Monopoli nel 2003-2004. Entrambe sono in gran parte riconducibili a processi collaborativi bottom-up, promossi e, per certi versi, condotti dalla stessa comunità - attraverso alcuni soggetti che, in letteratura, sono spesso considerati come "attori intermedi", in grado di assumere una posizione di leadership nei processi decisionali (Thayer, 1988; Bryson, Crosby, 1992) -, soprattutto a fronte dell'inerzia degli amministratori locali e/o, al fine di ostacolare l'azione delle stesse amministrazioni non condivisa dalla popolazione locale.

L'approccio partecipativo, in questi casi, è utilizzato per la promozione di processi di mutuo apprendimento tra i vari attori coinvolti e per condividere percorsi progettuali finalizzati a dare risposta alle aspettative e alle esigenze diffuse nella popolazione. Si costituiscono perciò comitati per difendere gli interessi dei più deboli e promuovere iniziative sociali a tutela dei

caratteri morfologici, idro-geologici, botanico-vegetazionali e storico-culturali dei luoghi. La comunità svolge dunque un ruolo essenziale non solo per contrastare la superficialità delle amministrazioni locali, ma anche nella proposta di azioni concrete volte a perseguire obiettivi prefissati. I soggetti promotori di queste esperienze diventano così non solo portatori di denunce, ma anche e soprattutto dei costruttori di un vero e proprio progetto, che è espressione di una nuova coscienza civica.

Negli ultimi anni, la città di Monopoli, in particolare, ha avuto la possibilità di trasformarsi da un gruppo di individui isolati in una comunità unita, consapevole e determinata nella volontà di regolamentare tutti gli interessi che l'attraversano.

In tutti questi casi, oltre al sostegno e alla determinazione della gente, il ruolo delle tecnologie informatiche e delle ICT sembra essere stato particolarmente importante. In questi processi, infatti, è stato possibile: (i) costruire quadri cognitivi attraverso un approccio interdisciplinare volto a raccogliere conoscenze esperte dalle discipline storiche ed ambientali; (ii) strutturare le sessioni di ascolto e tradurre in termini tecnici le istanze espresse dalla comunità locale; (iii) organizzare incontri con la classe politica e amministrativa della città, sempre pronta a dichiarare, in ogni occasione pubblica, la disponibilità a sostenere le varie iniziative, ma in verità quasi sempre assente nella ricerca delle soluzioni ai problemi o nella realizzazione delle proposte elaborate dai ricercatori del Politecnico.

L'obiettivo di questi processi partecipativi è stato, perciò, non solo quello di costruire una conoscenza comune condivisa, ma anche e soprattutto quello di definire chiare proposte progettuali unitarie, che potessero essere condivise anche a livello istituzionale. Le sessioni di ascolto con i vari rappresentanti della comunità locale sono state anche finalizzate a trovare il valore che la comunità aveva attribuito e/o attribuiva alle diverse aree di studio, indipendentemente dai loro caratteri fisici e ambientali.

Nella città di Monopoli, inoltre, negli ultimi anni, anche in relazione alle spinte esercitate dalle politiche in atto, si è determinato un forte impulso all'uso delle tecnologie informatiche. Il Consiglio Comunale della città ha trasformato il sito web del Comune in rete civica, affidandone la gestione all'URP (Ufficio Relazioni con il Pubblico). L'URP, fulcro ormai consolidato del rapporto informativo e comunicativo tra ente comunale e cittadini, è stato attivo per più di cinque anni, con un ruolo ampiamente e positivamente riconosciuto nella città. La rete civica della città è infatti continuamente modernizzata e contiene informazioni su azioni amministrative, sulla composizione degli organi di governo, sui bandi di concorso, sui servizi comunali, sul patrimonio storico-culturale e sulle numerose offerte turistiche che il territorio propone. Il livello qualitativo del servizio web è aumentato quando sono state implementate nuove funzioni interattive. Il sito WEB del comune di Monopoli è stato menzionato, infine, nell'ottobre del 2004, nel rapporto nazionale delle città digitali redatto dal Censis (Centro Studi Investimenti Sociali).

3.2 Il Parco Agrario degli Ulivi secolari (PAU): un processo di pianificazione regionale

Il contesto territoriale, gli obiettivi

Con l'obiettivo di salvaguardare e ripristinare gli equilibri territoriali, è stata proposta l'istituzione di un parco agrario in un'ampia zona ricoperta da uliveti secolari, ubicata in Puglia lungo la costa adriatica come illustrato nella figura 2. Questa zona, posta ai piedi di un sistema collinare, è amministrata da sei Comuni con una popolazione complessiva di circa 180.000 abitanti.



Figura 2 Confini amministrativi dei Comuni interessati dal progetto di PAU

L'ipotesi di considerare un così vasto territorio come parco agrario deriva in gran parte dalla presenza di una copertura vegetazionale, di grande valore ambientale e dal punto di vista agricolo e da quello paesaggistico, costituita da uliveti storici (come mostrato in figura 3), che si intrecciano con emergenze naturalistiche (la macchia mediterranea), idrogeologiche (lame e solchi erosivi) e architettoniche (il sistema delle antiche masserie). Questo immenso patrimonio storico, ambientale e produttivo, è stato oggetto di forti speculazioni commerciali negli ultimi anni, che hanno portato all'espianto di molti esemplari plurisecolari perché potessero essere venduti per fini ornamentali a decoro dei giardini privati nel nord del Paese.



Figura 3 Foto di uliveti plurisecolari nel territorio di Monopoli

Tappe fondamentali del processo partecipativo

Nel 2001, un gruppo di ambientalisti, docenti, ricercatori e studenti universitari si attiva per la promozione di una campagna di sensibilizzazione sul tema della tutela degli ulivi secolari. Il processo di consultazione degli attori locali inizia con semplici sessioni di ascolto che intendono: informare e raccogliere orientamenti sulle prospettive di sviluppo della piana olivetta, sensibilizzare operatori locali e pubbliche amministrazioni sui problemi evidenziati, raccogliere possibili proposte progettuali di immediata operatività. Lo stesso gruppo di attivisti raccoglie, con una petizione popolare, oltre 10.000 firme di residenti che aderiscono alla proposta dell'istituzione di un parco agrario. Si costituisce nel 2003 l'Associazione "Parco Agrario degli Ulivi". Nonostante le speranze suscitate da tali avvenimenti, negli anni successivi, la mancanza di concreti risultati istituzionali smorza gli entusiasmi e il Parco non riesce ad essere istituito. La consapevolezza e la necessità di intervenire per porre freno allo scempio prodotto dall'espianco e dal commercio degli ulivi secolari, sono intanto divenute patrimonio diffuso delle comunità interessate e alcuni dei Comuni coinvolti approvano regolamenti municipali per la salvaguardia degli ulivi secolari e per favorire lo sviluppo rurale dei rispettivi territori. Più recentemente, lo stesso governo regionale si è dotato di una legge di tutela relativa all'intero territorio pugliese.

Nella tabella 1 sono riportati gli elementi di maggior rilievo inerenti al processo di collaborazione.

Nella figura 4 è indicata l'agenda di lavoro di una sessione di brainstorming on line svolta con operatori del mondo agricolo, olivicoltori, economisti, specialisti, resa possibile grazie e all'uso del software Meetingworks ®.

Queste sessioni di brainstorming o focus group sono state realizzate secondo diverse modalità, on line e off line, con strumenti informatici e tradizionali faccia a faccia, con procedure sincrone e gestite in tempi diversi, cercando di valutare i risultati conseguenti. La successiva tabella 2 mostra il modo secondo cui i diversi strumenti ICT sono stati utilizzati nel processo.

Il processo collaborativi del Parco Agrario degli Ulivi secolari (PAU)

Attori	Scala territoriale	Obiettivi del processo collaborativo	Metodologie partecipative	Strumenti informatici di supporto
Associazioni ambientaliste Scuole Operatori delle strutture agrituristiche Olivicoltori Associazioni di categoria degli agricoltori Rappresentanti delle istituzioni (del Comune, della Provincia) Gruppo di ricercatori del Politecnico di Bari	Regionale	Comprendere con ogni gruppo di attori: <ul style="list-style-type: none"> • Necessità • Opportunità • Azioni e iniziative di loro interesse • Aspetti strategici per la gestione del territorio 	Forum pubblici Workshop con obiettivi specifici (problemi, opportunità, esigenze, valutazioni dei risultati) Brainstorming on line e off line	Web/chat Mailing list Electronic Meeting Systems

Tabella 1 Elementi significativi del processo collaborativo

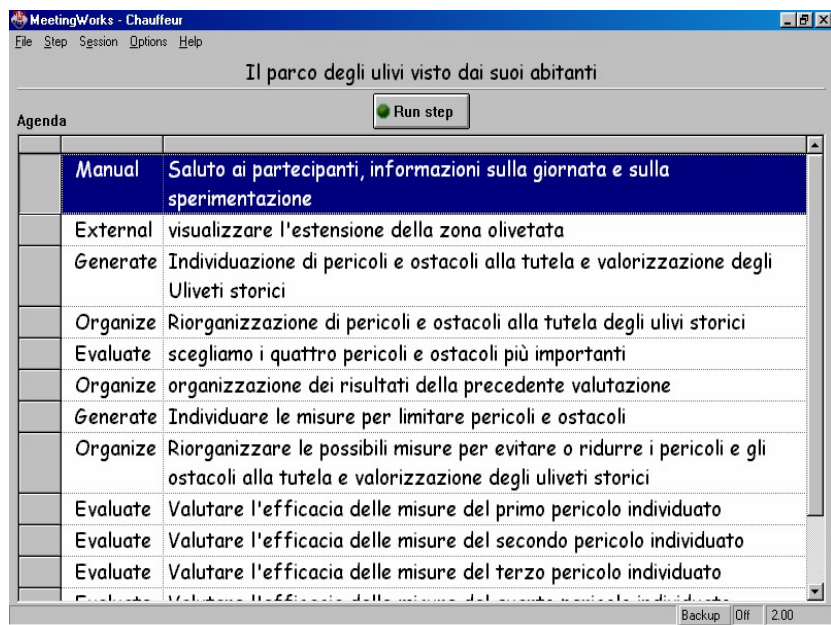


Figura 4 L'agenda del brainstorming on line

Strumenti ICT di supporto	Software	Capacità dello strumento	Modalità d'uso
Web/chat	Microsoft® Explorer, Publisher / Messenger, Skype®	Il web ha consentito di comunicare e di informare gli attori del processo	stesso tempo/ stesso luogo
Mailing list		La chat ha consentito di incrementare la comunicazione in tempo reale tra attori in luoghi diversi	tempi diversi/ luoghi diversi
	Microsoft® Outlook, Skype®		tempi diversi/ luoghi diversi
Electronic Meeting Systems		Ha consentito di mettere in relazione a distanza gli attori del processo	
	Meetingworks®	Ha consentito la gestione, l'analisi e la registrazione di sessioni di brainstorming on line, sintetizzati attraverso l'elaborazione di tabelle, di grafici e report finali	stesso tempo/ stesso luogo
			stesso tempo/ luoghi diversi

Tabella 2 Differenti strumenti ICT utilizzati nel progetto di PAU

Principali esiti del supporto offerto dalle ICT al processo collaborativo

Opinioni, conoscenze specifiche, percezioni della qualità ambientale, da parte dei gruppi coinvolti rappresentativi delle diverse categorie di attori interessati al processo, sono state sintetizzate in forma di analisi SWOT e rappresentate in mappe cognitive.

La conoscenza diffusa tra gli abitanti è stata essa stessa formalizzata e resa disponibile per tutti i partecipanti, per progettisti e decisori politici, in un tempo relativamente breve, se paragonato alle tradizionali tecniche manuali.

Al contrario, l'uso delle ICT è risultato meno efficiente, in particolare, nella interazione con gruppi sociali a basso reddito o con quelli con un minor background educativo o semplicemente non desiderosi di acquisire nuove conoscenze tecnologiche.

L'uso nello stesso tempo e nello stesso luogo pone molti problemi in meno rispetto all'uso nello stesso tempo e in luoghi diversi. Un ambiente di lavoro virtuale, dove i partecipanti hanno dovuto rispondere alle domande inerenti al proprio territorio, è risultato sicuramente più freddo e meno stimolante di una tradizionale sessione di lavoro faccia a faccia. Solo l'uso della chat tra i partecipanti può mitigare la monotonia del brainstorming, ma, in ogni caso, l'ambiente elettronico non può ricreare l'interazione informale, e a volte divertente, che si sviluppa nelle riunioni tradizionali (Rotondo, Selicato, 2002).

3.3 Il Piano Urbanistico Generale del Comune di Monopoli: un processo di pianificazione locale

Il contesto territoriale, gli obiettivi

L'obiettivo del processo collaborativo è stato quello di raccogliere e formalizzare le opinioni e i desideri degli abitanti e degli stakeholders, per la definizione del nuovo piano urbanistico comunale.

Tappe fondamentali del processo partecipativo

Nel 2003, sulla base dei buoni risultati ottenuti nell'opinione pubblica in precedenti esperienze di pianificazione collaborativa, alcuni componenti del governo cittadino hanno deciso di accompagnare la formazione del nuovo piano urbanistico comunale con un processo di partecipazione pubblica capace di integrare la conoscenza degli abitanti con quella tecnica dei pianificatori, in una logica di mutuo apprendimento che consentisse alla città, amministratori compresi, di conoscere più a fondo il proprio territorio e le modalità secondo cui progettare le ipotesi di sviluppo. Nel 2006 il processo è stato finalmente avviato combinando l'uso dei metodi di partecipazione tradizionali con le tecniche ICT a supporto del processo collaborativo, dopo aver vinto una selezione nazionale, attraverso cui il Ministero per l'Innovazione e le Tecnologie finanziava progetti sperimentali supportati da strumenti di

democrazia elettronica. Nel periodo intercorso da allora sino ad oggi sono stati raccolti circa 1200 questionari in maniera tradizionale di cui 200 on line; sono state svolte 12 sessioni di "brainstorming" off-line disponibili on-line nel formato video; sono state effettuate circa 1400 registrazioni di dati in un data-base georiferito.

Nella tabella 3 sono riportati gli elementi significativi del processo collaborativo.

La successiva tabella 4 mostra il modo secondo cui i diversi strumenti ICT sono stati utilizzati nel processo.

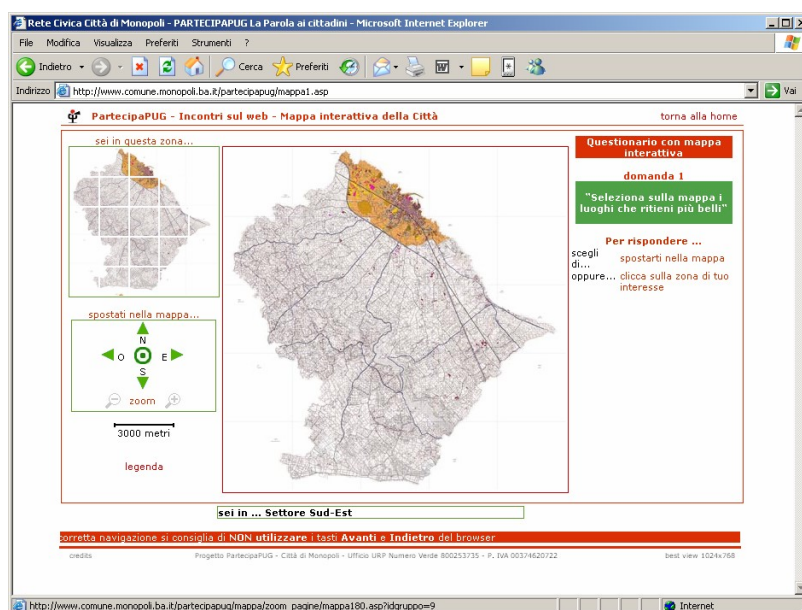


Figura 5 Immagine interattiva pubblicata attraverso web GIS

Il processo collaborativo del Piano Urbanistico Generale del Comune di Monopoli

Attori	Scala territoriale	Obiettivi del processo collaborativo	Metodologie partecipative	Strumenti informatici di supporto
Amministrazione comunale Associazioni ambientaliste Scuole Rappresentanti di categorie economiche, sociali e del terzo settore Rappresentanti di categorie professionali (architetti, ingegneri, pianificatori)	Comunale	Comprendere con ogni gruppo di attori: le necessità, le opportunità, le azioni e le iniziative da intraprendere attraverso il nuovo piano urbanistico definire ex ante gli obiettivi del Piano in modo condiviso, consentendo ai partecipanti di valutare ex post la documentazione prodotta e le scelte fatte dai progettisti	Forum pubblici on line e off line Workshop on line e off line Brainstorming on line e off line Questionari distribuiti on line e off line Scenari virtuali on line	Web, video Forum on line Blog Electronic Meeting Systems Mappe cognitive su web GIS Votazione elettronica

Tabella 3 Elementi significativi del processo collaborativo

Strumenti ICT di supporto	Software	Capacità dello strumento	Modalità d'uso
Web page: www.partecipapug.it	Microsoft® Explorer	Il web ha consentito di comunicare e di informare tutti gli attori del processo; è stato il portale da cui accedere a tutti i servizi del sito	tempi diversi/ luoghi diversi
Forum on line	Microsoft® Explorer, Access®	E' stato lo spazio virtuale di discussione	tempi diversi/ luoghi diversi
Blog	Microsoft® Explorer, Access®, Blogit software®	Diario di opinioni sui temi del Piano	tempi diversi/ luoghi diversi
Electronic Meeting Systems		Ha consentito la gestione, l'analisi e la registrazione di sessioni di brainstorming on line, sintetizzati attraverso l'elaborazione di tabelle, grafici e report finali	stesso tempo/ stesso luogo
	Meetingworks®		stesso tempo/ luoghi diversi
Cognitive maps on web GIS			tempi diversi/ luoghi diversi
	Map Guide®, Access®	Ha rappresentato le opinioni e le percezioni degli abitanti sugli elementi di valore del loro territorio	tempi diversi/ luoghi diversi
Electronic voting		Ha consentito di votare gli scenari proposti per il futuro del territorio comunale su alcuni temi fondamentali (porto, costa, agro rurale, centro storico, turismo)	tempi diversi/ luoghi diversi
	Microsoft® Explorer, Access®		tempi diversi/ luoghi diversi

Tabella 3 Differenti strumenti ICT utilizzati nel progetto di Piano Urbanistico

Principali esiti del supporto offerto dalle ICT al processo collaborativo

Il primo risultato di questa esperienza (ancora in corso) è stata la promozione, nella comunità locale, dell'idea di un processo di piano aperto e democratico in cui ognuno può dare il proprio contributo (Healey, 1997). Sino ad oggi circa 1.000 persone hanno partecipato a riunioni e incontri tradizionali o attraverso il Web, a sessioni di lavoro o a forum on line.

Il web è stato una sorta di ufficio aperto 24 ore al giorno, dove i dati e le informazioni sul processo di pianificazione collaborativa potrebbero essere facilmente rintracciati, ivi compresi gli elaborati progettuali del Piano, ancor prima della loro adozione da parte Consiglio Comunale.

Le mappe cognitive elaborate con i risultati dei questionari e delle mappe interattive, hanno evidenziato, in data-base geografico, il consenso sociale sui temi fondamentali del Piano, in modo chiaro anche per la politica e per gli abitanti.

A conferma di quanto già osservato in letteratura (Coleman, 2002), va comunque detto che anche in questo caso, i politici non hanno utilizzato il web per interagire con i partecipanti e, fino a quando non vi è stato il coinvolgimento promosso dal facilitatore, gli utenti non hanno avuto modo di comunicare con nessuno. L'unico modo per migliorare il livello di partecipazione sul web si è avuto con un facilitatore on-line durante alcune ore del giorno. Proprio in questo periodo, il livello di partecipazione è stato superiore, dovendo altresì sottolineare che le persone che usano forme di dialogo interattivo nello stesso tempo stando in luoghi diversi, cercano di riprodurre meccanismi reali di socializzazione virtuale, più di quanto accada nell'interazione in tempi diversi da luoghi altrettanto diversi.

4 CONCLUSIONI

E' del tutto evidente che non è possibile fare generalizzazioni di quanto verificato all'interno delle particolari esperienze cui si è fatto riferimento; anzi, coerentemente con il rigore scientifico che si intende perseguire, sarebbe necessario condurre ulteriori studi per analizzare tutte le specificità dei risultati osservati anche dal punto di vista socio-culturale. Per il momento, sembra opportuno richiamare l'attenzione sull'ampia articolazione dei progetti di democrazia elettronica in tutto il mondo, sia in termini di tecniche e di approcci utilizzati, che in termini di ricadute sociali conseguenti al loro impiego. Le esperienze di pianificazione collaborativa nel comune di Monopoli sono relative ad alcune circostanze che difficilmente possono ritrovarsi in altri contesti del meridione del Paese:

- esistenza di rapporti di fiducia tra i cittadini e di esperti;
- esistenza di un rapporto dialettico (anche nella gestione di situazioni di tipo conflittuale) tra expertise tecnica e volontà politica;
- sviluppo all'interno della pubblica amministrazione di una particolare attitudine alla pianificazione, che significa capacità da parte delle istituzioni pubbliche a riconoscere la complessità dei problemi, e quindi disponibilità a lavorare per il superamento delle situazioni di stallo, a costruire reti di relazioni, a favorire il dibattito pubblico.

I due casi di studio sopra indicati sono diversi non solo dal punto di vista territoriale (investendo la scala regionale in un caso e quella urbana nell'altro), ma anche in relazione alla complessità del problema, degli attori e degli interessi in gioco. Il ruolo delle ICT è stato diverso in ciascun caso di studio.

Nel passaggio dalla scala regionale a quella locale prevalgono gli interessi privati e le rivendicazioni personali; di conseguenza, il progetto perde la sua dimensione strategica e diventa sempre più operativo e dettagliato.

Il ruolo degli strumenti utilizzati varia al cambiare della particolare declinazione del processo collaborativi, dall'informazione alla comunicazione fra conoscenza esperta e conoscenza comune.

Le tecnologie dell'informazione risultano più efficaci nella fase di identificazione dei problemi e di brainstorming che nella fase di progetto.

Inoltre lo stesso tecnico-pianificatore assume diversi ruoli durante le varie fasi del processo di partecipazione attraverso l'uso delle ICT. Tipicamente nella fase di identificazione dei problemi il pianificatore comunica con la comunità dei cittadini elaborando materiali strutturati sotto forma di pagine Web. Le pagine Web:

- introducono all'attività in generale (visualizza l'attività... affronta le problematiche...);
- illustrano gli obiettivi dell'attività (gli obiettivi dell'attività sono...);
- indicano i materiali da utilizzare (si valutino i seguenti materiali...);
- riportano i compiti da svolgere (si cerchi di produrre un elaborato su lla base dello schema... o cercando di rispondere alle seguenti domande...).

I cittadini hanno accesso ai materiali, li consultano, e in alcuni casi eseguono i "compiti" assegnati. Il pianificatore utilizza l'infrastruttura della rete come mezzo di erogazione e distribuzione di contenuti. La comunicazione è infatti del tipo "da uno a molti" e, almeno in linea teorica, un solo pianificatore può rivolgersi ad un numero illimitato di destinatari di uno stesso contenuto.

Nella fase di decisione il tecnico/pianificatore si inserisce nel contesto del dialogo che si sviluppa tra i cittadini. L'interazione è tipicamente "da molti a molti": ne consegue che il tecnico pianificatore non è più necessariamente elemento centrale o punto di riferimento dell'azione, ma tende a diventare uno tra i molti attori. In questo caso si configura una vera e propria comunità che comunica, discute e collabora attivamente alla realizzazione di un elaborato o di un prodotto (progetto). Tanto più ampio sarà lo spazio concesso all'interazione tra i partecipanti in funzione dell'elaborazione di un prodotto comune, tanto diverso sarà di conseguenza il ruolo del tecnico/pianificatore. Il suo compito consisterà piuttosto nel mantenere la discussione su un livello accettabile, sia in termini di "ritmo" che in termini di sostenibilità complessiva.

Alla fine il progettista avrà il compito di tradurre nel linguaggio più tecnico della pianificazione, i risultati del processo partecipativo, valutando con i partecipanti –

l'amministrazione e gli attori coinvolti – la coerenza con gli obiettivi dell'intero progetto territoriale.

In conclusione si può affermare che tanto si è detto sulle potenzialità positive e negative delle ICT: si è congetturato sul loro abuso, sul digital divide, sulla stessa "eticità" di internet; c'è chi vede nella diffusione su scala planetaria del WEB un inequivocabile elemento di "progresso", e chi invece legge in questo fenomeno una specie di imperialismo culturale da parte di quella cultura occidentale che delle ICT ha inventato il linguaggio e le regole.

Forse, meglio, si potrebbe dire che le ICT in assoluto non sono né buone né cattive. Sarebbe utile "sospendere il giudizio", e più che guardare alle relazioni di potere, al fatto di riuscire o meno a comunicare, bisognerebbe concentrarsi sul fatto che esse sono un mezzo per sviluppare delle forme di cognizione e interazione alternative.

L'uso delle tecnologie informatiche nei processi di partecipazione comporta sicuramente un percorso ricco di insidie ma anche di stimolanti ambiti in cui scoprire un modo differente di interagire con gli altri. Un modo che non è né migliore, né peggiore del tradizionale "face to face", è semplicemente differente.

Indubbiamente la rete si propone come spazio in cui l'interazione fra cittadino-cittadino e pianificatore-cittadino o istituzione-cittadino si arricchisce di nuove modalità comunicative. Le ICT forniscono grandi opportunità. I vantaggi che queste tecnologie possono avere rispetto alle più tradizionali forme di partecipazione face to face sono notevoli (diminuzione dei costi, agevole accesso all'informazione, flessibilità di spazio e di tempo, condivisione delle risorse, aumento dell'utenza, facilità di gestione del contenuto informativo e della misurazione dei risultati, ecc.). Sono strumenti, almeno in linea teorica, fortemente democratici, che lasciano a tutti la stessa possibilità di scegliere se, quando e come intervenire.

È vero, manca il contatto umano, le relazioni sono appunto "mediate" dal computer ma queste "mancanze" sono compensate da altri aspetti, fra cui la possibilità di meditare su quanto detto/scritto da altri (ma anche di fare lo stesso prima di esporsi in prima persona che non è necessariamente un non essere spontanei, ma forse essere meno impulsivi, come peraltro l'esperienza del piano urbanistico di Monopoli ha dimostrato nel confronto tra risposte on-line e questionari tradizionali), la possibilità data a ciascuno di "giocare" con la propria personalità presentandosi come qualcuno che in realtà non si è o che non si riesce ad essere nella vita di tutti i giorni, la possibilità di abbandonare maschere e riserbi per dire spontaneamente la propria idea, magari scomoda e difficile da esternare quando si guarda negli occhi un'altra persona.

È chiaro che anche nella comunicazione mediata dal computer ci sono molti rischi: quello di essere frainteso o non compreso appieno è tra questi, a causa anche della mancanza di un sorriso piuttosto che di un volto imbronciato che "sostiene" ciò che la voce dice con le parole. Allora se i rischi e le insidie sono condivisi e chiari sin dall'inizio forse si presta più attenzione anche nell'interpretare e nel giudicare.

Una comunicazione diacronica può far guadagnare in riflessività agli interventi e alle proposte all'interno di un processo di partecipazione, ma ne potrebbe però far perdere in spontaneità. In questo caso allora le ICT tenderebbero a ridurre se non addirittura ad annullare quelle dispute (conflitti) che pur nella loro intensità nei processi di partecipazione tradizionali (face to face) possono portare ad apprendimenti e alla costruzione di conoscenze nuove. Il dover comunicare per via testuale in tempi differiti all'interno di un gruppo implica uno sforzo di sintesi e chiarificazione maggiore di una comunicazione faccia a faccia.

Si sviluppano così processi di metariflessione su quello che si sta scrivendo e le ICT possono diventare ambienti di apprendimento in quanto gli individui costruiscono nuove conoscenze attraverso la negoziazione e condivisione dei significati. In questo senso il processo di apprendimento da individuale assume caratteristiche tipicamente sociali.

Ovviamente se anomalo è il processo (di partecipazione), altrettanto lo sarà il prodotto (decisione eventuale). Anche in questo caso occorrono forse nuove chiavi per la lettura, l'analisi e l'uso dei risultati della interazione "virtuale". Molte volte le difficoltà legate all'uso delle ICT non sono tanto nel capire come tecnicamente funzionano, quanto nel trovare le giuste motivazioni a lavorare attraverso queste metodologie. Dunque c'è il rischio che a differenti livelli di passione possano corrispondere deficit di partecipazione, e difficoltà ad esprimere i propri punti di vista attraverso gli strumenti messi a disposizione dalle tecnologie informatiche. All'inizio è comprensibile qualche difficoltà ad ambientarsi in una comunità virtuale. L'importante è non solo condividere le conoscenze, ma anche esplicitare e quindi diventare consapevoli delle reciproche difficoltà o perplessità. Solo in questo modo è più facile che la comunità virtuale o reale cresca.

5 Bibliografia

Bryson J. M., Crosby B. C. (1992) *Leadership for the Common Good. Takling Public Problems in a Shared-Power World*, Jossey-Bass Publishers, San Francisco.

Coleman S. (2002) *Hearing voices: the experience of online public consultations and discussions in UK governance*, Publication available from Hansard Society, Hansard Society, LSE, London.

Duany A., Zyberk E. (2004) *Nine Questions About the Present and Future of Design*, *Harvard Design Magazine*, 20.

Forester J. (1999) *The deliberative practitioner*, The M.I.T. Press, Cambridge, Mass.

Gibson T., Dorfman M. (1981) *The Planning for Real Report*, Nottingham University.

- Gibson T. (1998) *The Do-ers Guide to Planning for Real*, Neighbourhood Initiatives Foundation, Telford.
- Healey P. (1997) *Collaborative Planning. Shaping Places in Fragmented Societies*, Macmillan Press Ltd, London.
- Horita M. (2006) When an electronic citizen forum works - and when not: an organisational analysis of the Mitaka master plan process, in Proceedings CUPUM '05, CASA, University College London, UK.
- Kahila M. (2007) Possibilities of Web-based softGIS Method in Revealing Residents Evaluation Knowledge of the Living Environment, in Finka M., Bucher U. (eds.) *The Electronic City*, Berliner Wissenschaftsverlag BWV, Berlin (forthcoming).
- Klosterman R.E. (2001) Planning Support Systems: a new perspective on Computer-aided Planning, in Klosterman R.E., Brail T. (eds.) *Planning Support Systems*, ESRI, Redlands.
- Ishida T., Isbister K. (eds.) (2000) *Digital Cities: Experiences, Technologies and Future Perspectives*, Lecture Notes in Computer Science, 1765, Springer Verlag, Heidelberg.
- Laurini R. (2001) *Information Systems for Urban Planning*, Taylor and Francis, London.
- Palmer J.D., Fieds N.A., Brouse P.L. (1994) Multigroup Decision-Support Systems in CSCW, *Computer*, vol. 27, 5.
- Rotondo F. (2007) Utility of web and electronic meeting systems supporting collaborative planning: the case of an agricultural park, in Finka M., Bucher U. (eds.) *The Electronic City*, Berliner Wissenschaftsverlag BWV, Berlin (forthcoming).
- Rotondo F., Selicato F. (2002) Decision Support Systems: a multimedia approach to collaborative spatial planning, in Khosrowshahi F. (ed.) *Proceedings of the Third International Conference on Decision Making in Urban and Civil Engineering*, London.
- Schon D. A., Sanyal B., Mitchell W. J. (eds.) (1998) *High Technology and Low-Income Communities: Prospects for the Positive Use of Advanced Information Technology*, The M.I.T. Press, Cambridge, Mass.
- Thayer L. (1988), Leadership/communication: a Critical Review and a Modest Proposal, in Goldhaber G. M., Barnett G. A. (eds) *Handbook of Organizational Communication*, Albex, Norwood.

ABSTRACT

Development of more interactive and innovative methods is needed in the framework of collaborative planning and decision making, so that urban planning as a process could operate more online and target two-way communication.

It's not an easy goal to achieve, because there is still much weakness in the capacity of ICT to support real communicative process for decision making and there's also a lack of capacity of public organizations to manage the communicative challenge in the planning process.

In the paper there's an analysis of classical methodologies and techniques for collecting local knowledge and instituting creative conflict management techniques. All of these can be implemented using informatics tools and especially the Web. There are, of course, advantages and disadvantages and they are analyzed in the developing of the case studies at different spatial scales.