



**Dottorato in** “Metodi di Valutazione per la Conservazione Integrata, Recupero, Manutenzione e Gestione del Patrimonio Architettonico, Urbano ed Ambientale”

**Titolo della tesi:**

**Landscape Co-Evaluation**

**Approcci valutativi adattivi per la co-creatività territoriale e l’innovazione locale**

**Dottoranda:**

Simona Panaro

**Tutor:**

Prof. Luigi Fusco Girard

Prof.ssa Maria Cerreta

**Ciclo:**

XXVII Ciclo

## Indice

<b>I.</b>	<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>3</b>
<b>II.</b>	<b>APPROCCI .....</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>Il paesaggio storico urbano come bene comune.....</b>	<b>5</b>
	1.1 Verso un'interpretazione del paesaggio come bene comune.....	6
	1.2 La gestione dei beni comuni e le problematiche annesse al paesaggio .....	7
	1.3 Verso un sistema di gestione intelligente delle risorse del paesaggio .....	8
<b>2</b>	<b>Economia civile e Living Lab .....</b>	<b>9</b>
	2.1 L'economia locale verso un'economia circolare .....	10
	2.2 I Living Lab per lo sviluppo di sistemi collaborativi di costruzione di valori.....	11
<b>3.</b>	<b>Monitoraggio e valutazione nella "città delle reti" .....</b>	<b>12</b>
	3.1 Caratteristiche del cambiamento.....	13
	3.2 Approcci valutativi adattivi e sinergistici.....	14
<b>III.</b>	<b>METODOLOGIE E STRUMENTI .....</b>	<b>17</b>
<b>4.</b>	<b>Interpretare e valutare le interazioni uomo-natura nel paesaggio .....</b>	<b>17</b>
	4.1 Landscape balance: il paesaggio è un geo-ecosistema .....	17
	4.2 Multifunctional landscape assessment: il paesaggio, sistema multifunzionale..	18
	4.3 Cultural values model: il paesaggio è un sistema di valori .....	19
	4.4 Tranquillity index: il paesaggio è un'esperienza di benessere .....	20
<b>5.</b>	<b>Costruire e monitorare le interazioni nei processi dialogico/comunicativi .....</b>	<b>21</b>
	5.1 Living Lab.....	22
	5.2 Outcome Harvesting e Outcome Mapping.....	23
	5.3 Game design.....	24
	5.4 Social network: l'uso di Facebook.....	26

<b>6.</b>	<b>Interpretare e rappresentare i significati e i valori del paesaggio .....</b>	<b>29</b>
6.1	Explorative Spacial Data Analysis .....	29
6.2	Soft System Methodology .....	30
6.3	Network analysis .....	31
6.4	Analisi semantiche .....	32
<b>IV.</b>	<b>PROPOSTA .....</b>	<b>33</b>
<b>7.</b>	<b>La co-valutazione come valorizzazione del paesaggio storico urbano: una metodologia per la co-creazione di nuovi valori .....</b>	<b>33</b>
7.1	Esplorare la domanda di paesaggio come bene comune: Ci.Resto small experiment.....	35
7.2	Ricostruire i significati e le relazioni spaziali del paesaggio .....	39
7.2.1	I significati del paesaggio: Ri.Vivere Castel Ruggero small experiment.....	41
7.2.2	Le relazioni spaziali del paesaggio: Ci.Vado small experiment .....	53
7.3	Testare modelli rigenerativi, monitorando lo sviluppo di catene di valore .....	78
7.3.1	Verso un modello di auto-promozione: Vallo a Conoscere small experiment..	78
7.3.2	Verso un modello di auto-gestione cooperativa: Ri.Uso small experiment.....	89
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONI .....</b>	<b>115</b>
<b>VI.</b>	<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>119</b>
<b>VII.</b>	<b>ALLEGATI .....</b>	<b>124</b>
	ALLEGATO A.....	125
	ALLEGATO B.....	137
	ALLEGATO C.....	139
	ALLEGATO D .....	143
	ALLEGATO E.....	147

## I. INTRODUZIONE

---

Il concetto di paesaggio ha esplorato nel tempo il legame uomo-natura, costruito-ambiente quali dimensioni entrambe necessarie alla salvaguardia e alla vita di una porzione di territorio. Questa prospettiva ha determinato il superamento di una visione estetica, fotografica del paesaggio verso una visione dinamica e multilivello (Convenzione Europea del Paesaggio, 2000), in cui assumono un grande interesse le analisi multidisciplinari che indagano proprio l'interazione tra gli aspetti ambientali, culturali, economici, sociali, da cui dipende l'evoluzione e la conservazione di un contesto territoriale (Fusco Girard, 1987).

Negli ultimi anni è cresciuta la cultura del paesaggio e diverse discipline hanno portato contributi significativi, soprattutto separatamente (Voghera, 2011). Con l'approccio dell'Historic Urban Landscape (HUL) (Unesco, 2011) si aspira però ad una concezione più generale ed operante, che conta di preservare le qualità del paesaggio, migliorando l'uso produttivo e sostenibile delle risorse grazie ad una lettura integrata del territorio e allo sviluppo di strumenti in grado di migliorare il ruolo attivo di una comunità nella gestione e pianificazione delle risorse del paesaggio. In quest'ottica, paesaggio e innovazione sociale sono un binomio inscindibile, i più recenti orientamenti guardano da un lato allo sviluppo locale come ad un tema chiave dell'innovazione (Seravalli, 2007) dall'altro all'innovazione sociale come "innovazione di rottura" che può avviare un nuovo ciclo per la gestione dei beni comuni, in cui soggetti for profit e no profit assumono un ruolo trainante rispetto alla pubblica amministrazione (Zamagni, 2013)

La ricerca nel campo dell'HUL aspira quindi a fornire strumenti dinamici, capaci di adattarsi ai contesti diversi, per definire azioni fondate su giudizi di valore condivisi che riescano realmente ad avviare i processi di valorizzazione della cultura materiale ed immateriale di un luogo, senza compromettere i valori identitari (Fusco Girard, 2013a).

Nella tesi si analizza e sperimenta un approccio alla ricerca che consente agli utilizzatori/abitanti di partecipare allo sviluppo ed alla sperimentazione di soluzioni innovative destinate ad uno specifico territorio. A partire dall'approccio dei Living Lab (European Commission Information Society and Media, 2009), si intendono integrare i

processi valutativi alle politiche di sviluppo di un territorio, individuando una rete di attori locali partecipanti e potenzialmente interessati (Concilio et al., 2012) alla sperimentazione di nuove modalità di gestione delle risorse del paesaggio. L'obiettivo è intercettare e innescare i meccanismi locali in grado di favorire lo sviluppo di creatività progettuali nei settori della vita reale in cui la società civile richiede innovazione. Si intende far "lievitare" lo sviluppo endogeno, basato sulla conoscenza e l'apprendimento reciproco (Strati, 2008). Questi ambienti collaborativi rappresentano così nuovi sistemi di produzione di valori in cui il paesaggio è uno spazio vivo, prima che fisico, e l'azione locale rappresenta un fattore d'impulso per migliorare e spingere le azioni di governance verso modelli di auto-governo cooperativo (Ostrom, 1990) dei beni comuni.

Le ricerche in questo campo sottolineano la necessità di approcci valutativi basati su sistemi adattivi complessi, incentrati cioè sulla risposta (adattamento) a diversi tipi di feedback. Esplorando un contesto decisionale ampio si può notare che i valori delle risorse e quelli dei soggetti coinvolti (utenti diretti, indiretti, potenziali, future generazioni) sono interdipendenti e interconnessi (Valore Sociale Complesso) (Fusco Girard, 1987; Fusco Girard e Nijkamp, 1997). Il rapporto tra conoscenza, valori e strategie è quindi fluido, dinamico e incrementale e richiede un'interazione continua tra/con gli attori locali e i decisori (Keeney, 1992). Questo rapporto si sviluppa progressivamente attraverso cicli di feed-back continuo che contribuiscono a sviluppare meccanismi di apprendimento reciproco. Il riconoscimento dell'identità locale e dei valori culturali è, quindi, il primo passo per stimolare la capacità di avviare processi d'innovazione che coinvolgano il patrimonio storico culturale (Gustafsson 2010).

Attraverso le valutazioni adattive (Cerreta e Diappi, 2014) e sinergistiche (Ravetz, 2014), la tesi esplora il concetto di co-valutazione (Tessero, 1997) applicato ai processi di trasformazione che riguardano il paesaggio nell'intento di instaurare rapporti di partnership tra gli attori locali e sviluppare modelli di costruzione delle scelte e di gestione cooperativi (Anderies et al. , 2004). Gli small experiment presentati in successione si collocano nella prospettiva del valore sociale complesso e ne rappresentano una prima applicazione metodologica volta a indagare alla scala locale le potenzialità e l'influenza dei processi dialogico/comunicativi nelle trasformazioni territoriali (Fusco Girard, 1997).

## II. APPROCCI

---

### 1. Il paesaggio storico urbano come bene comune

La ricerca nel campo del paesaggio storico urbano (Historic Urban Landscape - UNESCO, 2011) mira a individuare strumenti di conoscenza e valutazione capaci di adeguarsi ai diversi contesti e di avviare processi di conservazione integrata e trasformazione dei luoghi senza comprometterne i valori identitari di un territorio. Tutela, salvaguardia, manutenzione vengono infatti spesso vissute con insofferenza dalle comunità locali in quanto fattori di eccessivo vincolo rispetto alle loro attese economiche. Le attività attratte dal profitto sorgono e si diffondono nei territori creando spesso marginalità, abbandono e degrado. Tuttavia le stesse comunità sembrano disorientate nella scelta del modello di sviluppo da applicare rispetto alle effettive risorse presenti, aprendo così un conflitto apparentemente insanabile con l'ambiente (Hardin 1968). Ciò mette alla prova anche il sistema istituzionale locale, chiamato da un lato a vigilare sulle trasformazioni territoriali dall'altro a rispondere ai bisogni attuali della popolazione (Fusco Girard, 2013b).

La lettura del paesaggio come bene comune (Settis, 2013) può allora suggerire una strada al possibile impiego delle risorse del paesaggio in attività sostenibili per l'ambiente, i cui benefici possano essere equamente distribuiti in una collettività. I beni comuni rappresentano quella tipologia particolare di beni di uso comune, in cui il vantaggio che il singolo trae dal bene, non può escludere il vantaggio di altri. Interpretare il paesaggio come un bene comune comporta quindi un'attenzione particolare ai diritti degli utenti (partecipazione e accesso alle risorse, senza appropriazione) e al tempo stesso estende la nozione di proprietà al di là di quella privata o pubblica, recuperando l'elemento d'identità comune (Dobricic et al., 2014).

## 1. 1 Verso un'interpretazione del paesaggio come bene comune

Nel corso dell'ultimi decenni è stato acquisito il principio che il paesaggio non costituisca un fenomeno esterno alla comunità che l'ha generato, ma rappresenti un'espressione del sistema di valori della comunità stessa che l'ha prodotto. Il paesaggio nell'ottica della Convenzione Europea del Paesaggio (Consiglio d'Europa, 2000) "è una determinata parte di territorio così come percepita da una comunità", risultato dell'attività umana. È quindi un sistema *culturale* complesso, un "ente metaforico" (Pesci, 2004) localizzato in una precisa porzione di territorio, *un'immagine* in continuo cambiamento, che racconta nello spazio la storia evolutiva di una comunità. Favorendo le relazioni interne per la vita biologica e per la vitalità culturale, contribuisce allo sviluppo e mantenimento della comunità. Costituisce, quindi, un patrimonio e ne va preservata la diversità e la biodiversità (Throsby, 2009).

L'evoluzione del concetto di patrimonio culturale e delle strategie per la sua gestione aprono nuove frontiere: dal bene singolo di particolare valore estetico o di memoria, al riconoscimento dell'importanza sociale, culturale, dei processi economici nella conservazione dei valori tangibili ed intangibili (identità locale, rete sociale, attività culturali, legati alla percezione di vivibilità degli abitanti), all'influenza della dimensione culturale sulle scelte d'investimento.

*«In Europa, negli ultimi decenni, è cresciuto l'interesse per lo sviluppo di azioni a sostegno delle identità sociale, culturale, politica ed economica e crescente è stata la domanda di paesaggio. Tuttavia l'Unione Europea non ha sviluppato una politica autonoma in termini di indirizzi e di finanziamento; il paesaggio rientra, infatti, nelle azioni per la coesione, l'agricoltura, l'energia, i trasporti, il turismo, la cultura prevalentemente in termini di considerazione di effetti e impatti»<sup>1</sup>.*

*«Se da un lato, questo rappresenta ancora un limite delle politiche comunitarie, dall'altro si evince come il paesaggio entri in tutte le politiche territoriali e ne richieda una visione unitaria, complessa e articolata»<sup>2</sup>.*

La definizione di Historic Urban Landscape proposta dall'UNESCO nel 2011 apre nuove possibilità; il paesaggio è un sistema in continua evoluzione, per sua natura dinamico il cui confine non è tracciabile o definito. Questa interpretazione suggerisce una lettura aperta del paesaggio, basata sulle relazioni tra le componenti tangibili (infrastrutture fisiche e servizi) e intangibili (reti culturali e sociali) e la necessità di considerare contemporaneamente, e in modo cumulato e sinergico, gli effetti delle trasformazioni a diverse scale. Il paesaggio perde il suo perimetro univocamente definito e, a seconda delle questioni analizzate, può prendere una forma di volta in volta diversa, diventa cioè "liquido". Con il termine "Liquid Landscape"<sup>3</sup> (Colizzi, 2013), s'intende il paesaggio con i suoi continui mutamenti e si mette in luce l'assenza di fondamenta stabili che caratterizza il nostro tempo, in cui la quantità e la natura delle relazioni economiche, sociali, culturali che investono la contemporanea "città delle reti" (Castells, 2004) modifica profondamente anche le interazioni spaziali, umane e naturali. Ciò stimola la ricerca di ulteriori valori, di un vocabolario condiviso e di metodi e strumenti per riconoscere le stratificazioni del paesaggio alle quali consapevolmente o inconsapevolmente si partecipa. Occorrono dunque metodologie e strumenti che consentano di andare oltre la dimensione monetaria o tecnica nella definizione delle

---

<sup>1</sup> Voghera, 2011, Dopo la Convenzione Europea del Paesaggio. Politiche, Piani e Valutazione", Alinea, Firenze.

<sup>2</sup> Voghera, 2011 Op. Cit.

<sup>3</sup> Quarta edizione della rassegna Digital Life - Romaeuropa festival, 2013

scelte territoriali e considerare molteplici matrici interpretative (sociali, culturali, ambientali, istituzionali, economiche). Si desume la necessità di ragionare in maniera integrata, riflettere su prospettive significative e considerare gli effetti delle trasformazioni su più scale.

L'approccio dell'Historic Urban Landscape inteso allora come "laboratorio" di creatività locale, si propone di:

- attivare nuove forme di management condivise;
- ri-generare i legami sociali coniugando i dualismi dicotomici (l'eredità del passato e i bisogni delle generazioni presenti e future, gli interessi privati con quelli pubblici, opportunità economiche e qualità della vita) senza «*minare il senso del luogo, l'integrità della fabbrica urbana e l'identità della comunità*»<sup>4</sup>.

Il paesaggio quindi è strettamente connesso ai valori di una comunità e la sua tutela dipende dalla partecipazione attiva della comunità locale. La lettura del paesaggio verso i beni comuni mette "in luce quanto il rapporto tra ente e territorio sia incompleto, se non si consideri anche il ruolo della collettività" (Cerulli Irelli e De Lucia, 2014).

## 1.2 La gestione dei beni comuni e le problematiche annesse al paesaggio

Il tema dei beni comuni ha avuto negli ultimi anni un crescente interesse in molti paesi, la crisi economica infatti ha riaperto la strada alla ricerca di nuove modalità di gestione delle risorse comuni, per rispondere alla preoccupazione di garantire i beni essenziali ai cittadini. Il tema è legato al superamento della esclusiva gestione della pubblica amministrazione di tali beni, verso forme co-operative tra pubblico, privato, no-profit. Tale questione chiama in campo il significato stesso dei beni: "pubblico" è un bene il cui accesso è assicurato a tutti, ma la cui fruibilità da parte del singolo è indipendente da quella di altri; "comune", invece, è un bene che ha rivali nel consumo e quindi è necessario mettere in gioco il principio di reciprocità. I rapporti di reciprocità (Fusco Girard, Nijkamp, 1997) vengono fuori quando si adottano strategie cooperative producendo, quindi, indirettamente, un ritorno positivo non solo per sé ma per tutta la comunità coinvolta.

La gestione esclusivamente statale o privata dei beni comuni (Hardin, 1968) è stata messa in discussione dal premio Nobel Elinor Ostrom attraverso il modello dell'*autogestione cooperativa* (Ostrom, 1990) delle risorse comuni. Il vantaggio, rispetto alla gestione privata o dello Stato di un bene comune, è che le comunità hanno maggiore interesse a conservare e sviluppare i beni comuni in quanto per loro rappresentano risorse essenziali, di cui hanno esperienza diretta e quindi in generale hanno la competenza per gestirli in maniera sostenibile e concordata.

*«Secondo la Ostrom l'autogestione cooperativa è condizionata da tre fattori: le caratteristiche fisiche del luogo e le sue condizioni materiali; le caratteristiche delle comunità di persone (il livello di accettazione delle norme di comportamento e la distribuzione delle risorse tra i membri) ed infine la configurazione delle regole in uso tra gli attori coinvolti»*<sup>5</sup>.

*«Si tratta, in altri termini, di far maturare una ownership che faccia sì che gli utenti sentano il progetto come proprio, vi mettano del loro. Le modalità di apprendimento organizzativo devono orientarsi nella direzione di una coproduzione di beni collettivi e di incentivi all'azione collettiva. Il*

---

<sup>4</sup> UNESCO, 2011, "Recommendation on the Historic Urban Landscape", punto 17

<sup>5</sup> Vitale T., 2010, "L'arte e la scienza dell'associazione. Il Nobel per l'economia alla politologa Elinor Ostrom", in *Aggiornamenti sociali*, vol. 61, n. 2.



*progetto diviene il bene che gli attori coinvolti, tutti, anche i destinatari, hanno in comune e che devono imparare a gestire come allievi fallibili»<sup>6</sup>.*

Il concetto di bene comune, oggi molto abusato, riguarda beni molto disparati, di cui non è possibile individuare soluzioni univoche. Per quanto può riguarda la sfera del paesaggio, del territorio e dell'ambiente

*«Si assume che il loro valore vitale giustifichi, non solo la sottrazione di suoi elementi costitutivi all'appropriazione privata, ma anche la garanzia di accesso a tutte le persone, anche a vantaggio delle generazioni future»<sup>7</sup>.*

Si assiste ad una duplice motivazione da un lato contrastare la privatizzazione del territorio e delle sue risorse, dall'altro riconoscere ai residenti di un determinato ambito spaziale "un interesse al corretto uso del territorio stesso anche nei confronti dell'ente esponenziale" (Cerulli Irelli e De Lucia, 2014). L'insoddisfazione del modello attuale, in cui la gestione di tali beni è affidata alla pubblica amministrazione, si manifesta attraverso la richiesta di singoli cittadini o gruppi di partecipare attivamente alla gestione dei beni comuni, chiamando in causa il principio della sussidiarietà circolare<sup>8</sup>.

*«Siamo di fronte ad una diversa idea della politica e delle sue forme, capace non solo di dare voce alle persone, ma di costruire soggettività politiche, di redistribuire poteri. È un tema costituzionale»<sup>9</sup>.*

Il paesaggio in determinate condizioni, riconoscendo cioè il "principio di vicinitas"<sup>10</sup>, più che un bene pubblico può essere considerato un bene comune. Una comunità può sviluppare "pratiche sociali creative" che mettono insieme attori e sistemi che normalmente si trovano su livelli diversi (l'amministrazione pubblica, l'impresa privata, il terzo settore, i cittadini) procurando effetti sinergici al territorio circostante. In riferimento al paesaggio come bene comune, si profilano quindi nuovi scenari, in cui la gestione, la manutenzione e la cura dei luoghi diventano il presupposto per azioni collettive, che coinvolgono la società civile, gli enti pubblici, il mondo for profit (Zamagni, 2011).

### **1.3 Verso un sistema di gestione intelligente delle risorse del paesaggio**

La visione del paesaggio, in cui la gestione delle risorse avviene grazie alla collaborazione con i cittadini, è vicina alle logiche dell'human smart city<sup>11</sup>, che si propone di costruire un nuovo senso di appartenenza e identità a partire dal miglioramento del benessere dei suoi abitanti. Le persone sono così al centro di un processo d'innovazione sociale che punta a stimolare lo sviluppo locale: nuovi servizi nascono dai bisogni reali della gente e

---

<sup>6</sup> Vitale T., 2010, Op. Cit.

<sup>7</sup> Cerulli Irelli V. e De Luci L., (2014), "Beni comuni e diritti collettivi" in Labsus, 2014, pp. 7,8

<sup>8</sup> "La sussidiarietà orizzontale si svolge nell'ambito del rapporto tra autorità e libertà e si basa sul presupposto secondo cui alla cura dei bisogni collettivi e alle attività di interesse generale provvedono direttamente i privati cittadini (sia come singoli, sia come associati) e i pubblici poteri intervengono in funzione 'sussidiaria', di programmazione, di coordinamento ed eventualmente di gestione." (Enciclopedia Treccani, voce "Principio di sussidiarietà. Diritto amministrativo".

<sup>9</sup> Rodotà S., 2012, "Il valore dei beni comuni" -

<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2012/01/05/il-valore-dei-beni-comuni.html>

<sup>10</sup> "Consentire cioè alle comunità locali di "proteggere il loro speciale legame con un determinato paesaggio, senza per questo mettere in discussione la spettanza del bene nel suo complesso alla comunità statale", Cerulli Irelli V. e De Lucia L., 2014, Op. Cit. pp. 27

<sup>11</sup> Human Smart Cities Manifesto, 2013, <http://humansmartcities.eu/join-our-network/manifesto/>

sono co-progettati con i cittadini stessi attraverso un processo interattivo, dialogico e collaborativo (Human Smart Cities Manifesto, 2013). La tecnologia è solo un mezzo e spesso è usata in modo molto semplice. Alla base della gestione attenta della città vi è quindi la capacità di organizzare le conoscenze del territorio e produrre un'innovazione aperta.

Le dimensioni su cui si fonda la grammatica smart<sup>12</sup> per essere declinate al contesto Italiano, caratterizzato da una tradizione (produttiva e culturale) molto legata ai contesti locali, richiedono però di considerare una porzione di territorio più ampia della singola "city".

Aldo Bonomi e Roberto Masiero nel libro "Da Smart Cities alla Smart Land" (2014) suggeriscono infatti di considerare la "smart land", una zona più estesa, dove città e paesi si uniscono in un'unica "città digitale".

*«La smart land è quindi un ambito territoriale nel quale sperimentare politiche diffuse e condivise orientate ad aumentare la competitività e attrattività del territorio con un'attenzione specifica alla coesione sociale, alla diffusione della conoscenza, alla crescita creativa, all'accessibilità e alla libertà di movimento, alla fruibilità dell'ambiente e alla qualità del paesaggio e della vita dei cittadini».*<sup>13</sup>

La "città intelligente" nel contesto italiano di "piccoli centri urbani e città diffuse", richiede in altre parole di considerare il paesaggio e rintracciare così valori, competenze e forme di convivenza radicati per sviluppare modelli innovativi di sviluppo locale che incidano sul benessere dei cittadini. L'approccio *smart* al concetto di paesaggio individua così l'esigenza di un codice interpretativo basato sull'innovazione, sulla capacità di organizzare la conoscenza del territorio secondo logiche sistemiche, su modelli di sviluppo creativi, ma anche su nuove tecnologie e sistemi di infrastrutture. Le sei dimensioni proprie di una "città smart" possono quindi essere declinate rispetto all'accezione di paesaggio storico urbano, in cui i temi urbani sono integrati a quelli territoriali e ambientali.

L'human smart landscape (Cerreta, 2014) è quindi uno spazio complesso attento alla coesione sociale, alla creatività e alla qualità della vita, in cui i cittadini hanno un ruolo centrale: si evidenzia l'esigenza di azioni capaci di integrare la progettazione di spazi e infrastrutture riducendo i consumi e lo spreco di risorse, di recuperare in termini sostenibili il patrimonio culturale e ambientale, di creare sinergie con le aree naturali, rurali e urbane, di fruire in modo qualificato delle reti ecologiche, di valorizzare le diverse forme di cultura in modo consapevole, di potenziare l'attrattività del paesaggio, contribuendo a migliorare la qualità degli spazi, degli usi e delle relazioni.

## **2. Economia circolare e Living Lab**

La gestione delle risorse locali e lo sviluppo di sistemi capaci di ridurre gli sprechi e la perdita di valore rappresentano due importanti sfide per i contesti locali. L'Unione Europea aspira infatti ad un cambiamento di paradigma economico verso un'economia circolare (European Commission, 2014). Nei modelli economici lineari il ciclo del prodotto termina con il rifiuto, in quelli circolari il ciclo di vita di un prodotto termina con il recupero delle materie che lo costituiscono, re-immettendole nel mercato per la realizzazione di

---

<sup>12</sup> Smart economy, smart mobility, smart environment, smart people, smart living, smart governance

<sup>13</sup> [http://veneziegreen.veneziepost.it/stories/iniziative\\_speciali/28832\\_da\\_smart\\_cities\\_a\\_smart\\_land/](http://veneziegreen.veneziepost.it/stories/iniziative_speciali/28832_da_smart_cities_a_smart_land/)

nuovi prodotti. Al centro delle nuove sfide c'è quindi la sostenibilità di un sistema, intesa come capacità di avviare circoli virtuosi di produzione e generazione di nuovi valori.

Attraverso processi di circolarizzazione (Ravetz et al., 2012) delle risorse e delle competenze cambiano non solo i modelli produttivi, organizzativi, ma anche i comportamenti dei consumatori e dei cittadini verso modalità collaborative. Un sistema economico circolare non produce solo prodotti da immettere sul mercato, ma modalità intelligenti di fruire di beni, servizi, risorse riducendo al massimo gli sprechi. Richiede quindi lo sviluppo di soluzioni innovative che si adattano ai contesti locali e in quest'ottica i Living Lab possono rappresentare un valido strumento per lo sviluppo di soluzioni specifiche in un dato contesto. Sono infatti ambienti collaborativi in cui si sviluppa un processo di apprendimento interattivo volto a disegnare progetti di innovazione ambientale, culturale, sociale, tecnologica co-sviluppando con gli utilizzatori finali le nuove soluzioni e servizi. Si mettono quindi al centro le persone e si promuove l'uso delle tecnologie in funzione delle specificità locali e delle necessità dei cittadini.

## 2.1 L'economia locale verso un'economia circolare

I processi circolari sono tipici dei sistemi naturali e si fondano sulla capacità di autoriprodursi e sostenere al tempo stesso altri sistemi attraverso scambi e interazioni di materia ed energia. I processi economici circolari prendono in prestito tale concetto dai sistemi naturali provando a costruire modelli economici capaci di autorigenerarsi, in cui cioè gli scarti, gli sprechi e la conseguente perdita di valore sono ridotti al minimo. L'economia circolare (European Commission, 2014) sviluppa quindi sistemi capaci di rigenerare le risorse locali fermandone i processi di degrado attraverso il riutilizzo e la re-immissione nei cicli produttivi: gli scarti di un sistema rappresentano così le risorse di un altro sistema. Tali modelli richiedono quindi significativi scambi d'informazione tra più soggetti economici, una capacità d'innovare non solo i prodotti, ma l'intero processo produttivo, combattendo l'obsolescenza programmata. Questi modelli richiedono sistemi organizzativi molto sviluppati e al tempo stesso spingono verso cambiamenti culturali e forme di economia più collaborative. La fruizione/l'utilizzo delle risorse/beni diventa infatti più importante della proprietà, si predilige riusare invece di acquistare, guardare ai mercati locali piuttosto che globali, sviluppando relazioni territorializzate proprie dei meccanismi economici a filiera corta (affitto, rivendita diretta, Km 0). In questo contesto, lo sviluppo tecnologico ha un ruolo importante perché facilita le connessioni e la nascita di nuove relazioni consentendo alle persone di collaborare e rispondere in modo innovativo ai bisogni non riconosciuti dal mercato tradizionale, sviluppando nuovi prodotti o servizi e, al tempo stesso, nuovi valori.

*«Numerose piattaforme di servizi collaborativi, cresciute in numero e dimensioni tra il 2008 e 2010, vedono nella crisi economica un fattore abilitante: le persone infatti sentono la necessità di cercare modi alternativi di consumare, produrre e gestire il proprio tempo, lavoro e denaro oltre a ricercare nuove fonti di risparmio»<sup>14</sup>.*

Alla scala locale, un modello circolare di rigenerazione delle risorse del paesaggio può quindi contribuire alla ricostruzione delle economie locali. Nei piccoli centri, dove lo spopolamento e le dinamiche umane stanno intaccando le qualità del paesaggio, ma persistono ancora elementi di vitalità (tradizioni produttive consolidate, relazioni uno-uno,

---

<sup>14</sup> Manieri, 2013, "Collaboriamo! Come i social media ci aiutano a lavorare e a vivere bene in tempo di crisi", Hoepli, Milano, pp.

piccola scala, forte senso d'identità, memoria collettiva, possibilità d'interagire facilmente con gli enti locali più prossimi), si stanno sperimentando con maggiore facilità modelli rigenerativi delle risorse ispirati ai sistemi economici circolari, come le Città Slow (Fusco Girard, 2013b). Un'economia locale fortemente territorializzata agevola la ricostruzione dei legami e relazioni di prossimità innescando più facilmente il riuso sostenibile del territorio, a partire dai luoghi e dal riconoscimento dei valori locali, per poi avviare un processo di ri-organizzazione stessa del territorio dal punto di vista economico, sociale e di governance (Fusco Girard, 2013b). Attraverso processi rigenerativi delle risorse del paesaggio si creano quindi plusvalori territoriali (economici, sociali, ambientali) grazie allo sviluppo di sistemi auto-sostenibili, che migliorano l'auto-sufficienza.

L'approccio HUL indaga il paesaggio a partire dai sistemi di relazione e stimola lo sviluppo di capacità auto-organizzative di una comunità nell'uso delle proprie risorse. L'evoluzione dinamica del paesaggio diventa quindi la vera possibilità di tutela e conservazione dove i valori civili acquistano sempre più importanza.

*«Il progetto di conservazione “integrata” è volto a promuovere in modo intenzionale la complementarità di elementi/componenti eterogenei (per esempio tra un sito ed il suo generale contesto urbanistico/territoriale, ecc.) alla ricerca di quelle particolari condizioni che determinano una reciproca valorizzazione»<sup>15</sup>.*

Il modello di economia circolare è fondato quindi sulle relazioni tra soggetti e sistemi, in cui sono proprio la qualità e la frequenza delle relazioni a determinare la creazione di valore aggiunto (valori d'uso, valori sociali, valori simbolici, valori di mercato) per i sistemi territoriali. Negli ultimi anni si sono sviluppate forme di micro-finanziamento, come il crowdfunding, che fanno leva proprio sulla mobilitazione di persone e risorse, mettendo singoli o organizzazioni in grado di agire. Attraverso il crowdfunding si finanziano spesso progetti d'innovazione sociale che difficilmente avrebbero trovato investimenti. Questa forma collaborativa riesce a coinvolgere in primis i portatori d'interesse diretti del progetto fornendone anche un indicatore di gradimento. È recente l'utilizzo di questi sistemi di finanziamento anche da parte di soggetti istituzionali per finanziare opere d'interesse comune, si parla in tal caso di “crowdfunding civico”<sup>16</sup>. Si stanno sviluppando cioè forme di economia civile e sociale che coinvolgono persone, comportamenti, iniziative in un nuovo modo di operare che di fatto supera la tradizionale separazione tra le sfere pubbliche, private, sociali.

## **2.2 Living Lab per lo sviluppo di sistemi collaborativi di costruzione dei valori**

Il concetto di Living Lab<sup>17</sup> è stato esplorato nel Massachusetts Institute of Technology da William J. Mitchell, Kent Larson, e Alex Pentland, e rappresenta una metodologia di

---

<sup>15</sup> Fusco Girard et al. , 2014, “Verso il Piano Strategico di una città storica: Viterbo”, *BDC*, vol. 14(1), pp. 20.

<sup>16</sup> “Grazie al crowdfunding civico alcune metropoli hanno avviato importanti best practice. Tra queste ci sono la campagna pubblica per la costruzione di un ponte pedonale a Rotterdam nel 2011, quella per la conversione di un magazzino sotterraneo in parco pubblico a New York e quella lanciata dal sindaco di Philadelphia nel 2013 per acquistare materiale scolastico. In Italia un primo interessante esempio di crowdfunding civico è quello lanciato dal Comune di Bologna per il restauro del Portico di San Luca, uno dei monumenti simbolo del capoluogo emiliano”. Wikipedia - <http://it.wikipedia.org/wiki/Crowdfunding>

<sup>17</sup> Living Lab sono oggetto di numerosi programmi e progetti europei (Programma quadro per la Competitività e l'Innovazione - CIP, Programma ICT del Settimo Programma Quadro - Progetti: SMARTiP,

ricerca user-centric dove il rilevamento, la prototipazione e la validazione di soluzioni innovative avviene in contesti di vita reale. Sono quindi ambienti di innovazione aperta, nei quali il coinvolgimento attivo degli utenti finali permette di realizzare percorsi di co-creazione di nuovi servizi, prodotti e infrastrutture sociali (Bergvall-Kåreborn e Ståhlbröst, 2009) attivando partenariati Pubblico-Privato-Persone (PPPP).

In questi anni si assiste al diffondersi dei Living Lab con tematiche e scale di riferimento differenti<sup>18</sup>, sviluppando ecosistemi di innovazione aperta negli ambienti

*«in cui il cittadino, l'abitante, lo studente, il visitatore vive, lavora, si sposta, si diverte. In questo modo un utente specifico, destinatario delle innovazioni, co-crea, sperimenta e testa idee, prodotti e servizi. Le soluzioni si prefiggono quindi di sviluppare nuove forme di produttività e di competitività, nonché di suscitare un'evoluzione verso comportamenti sostenibili»<sup>19</sup>.*

*In questa prospettiva, «i Living Lab sono recenti modalità di creazione di comunità di cittadinanza attiva, promuovono la co-creatività e rappresentano delle micro-centralità capaci di innovare e sostenere centralità territoriali già esistenti o di attivarne di nuove»<sup>20</sup>.*

Il vantaggio competitivo dei territori e dei loro attori economici non dipende soltanto dall'innovazione tecnologica, ma anche dalla capacità del sistema territoriale di comprendere la domanda sociale ed orientarla verso una migliore qualità della vita, attivando meccanismi capaci di produrre nuovi valori. L'approccio Living Lab al territorio consente allora di esplorare, co-progettare, testare nuovi servizi o modalità di gestione delle risorse verso un modello di sviluppo integrato. Si mettono al centro i bisogni specifici di gruppi di utenti definiti e si costruisce un ambiente favorevole alla sperimentazione, costituito cioè da soggetti effettivamente interessati e disposti a collaborare.

Tutto il processo consente di individuare e rafforzare le relazioni tra i soggetti coinvolti (Pubblico/Privato/Persone). Le fasi di consultazione, negoziazione, coinvolgimento, collaborazione consentono di sperimentare nuove forme di responsabilità e interazione, permettendo d'innovare al contempo anche le strategie o le modalità di governance. Il processo si configura quindi come un percorso di maturazione e apprendimento reciproco tra i partecipanti, che co-progettano con gli esperti anche le azioni o attività propedeutiche alla messa a regime dell'innovazione.

### **3. Monitoraggio e valutazione nella “città delle reti”**

Negli ultimi decenni il contesto culturale nel quale viviamo è profondamente cambiato. Questi cambiamenti riguardano la quantità e la natura di relazioni economiche, sociali, culturali e, quindi, spaziali che investono la vita contemporanea. Flussi di persone, merci, dati contraddistinguono l'Era dell'Informazione, giocando un ruolo non secondario nell'appetibilità degli spazi fisici. Si assiste allo stesso tempo ad una concentrazione e decentralizzazione spaziale, una nuova geografia fatta di network e nodi urbani sparsi in

---

EPIC, PERIPHÈRIA, City SDK) e rappresentano una modalità di sviluppo della ricerca vicina alle priorità della strategia Europa 2020 e dell'Agenda digitale europea.

<sup>18</sup> European Network of Living Labs (ENoLL), oggi composta da 370 Living Lab accreditati, <http://www.openlivinglabs.eu/>

<sup>19</sup> Alcotra Innovazione, “Piano Strategico Transfrontaliero di Sostegno all'innovazione”, pp 3

<sup>20</sup> Concilio, De Bonis, Trapani, 2012, “La dimensione territoriale del Living Lab: verso un osservatorio europeo”, XXIX Conferenza Italiana di Scienze Regionali

tutto il mondo. Una rete intra e inter-metropolitana che privilegia delle aree a scapito di altre.

Con l'avvento della new economy, il networking rappresenta una nuova forma di business: i servizi assumono un ruolo sempre più importante rispetto alla tradizionale logica del prodotto ed i modelli organizzativi delle imprese seguono la struttura della rete. Globalizzazione, liberalizzazioni e utilizzo di Internet hanno favorito tali cambiamenti, che, partiti da un modello di ri-organizzazione imprenditoriale, investono oggi l'intera sfera sociale. Lo sviluppo delle tecnologie ha portato, infatti, alla definizione di nuovi modi di comunicare che fanno della "rete" la base strutturante.

L'interazione tra flussi e spazi fisici apre nuove possibilità, tutte da indagare. La comunicazione elettronica rappresenta una nuova forma di socialità che può aiutare a "ristrutturare i frammenti dell'infrastruttura urbana attraverso processi di civilizzazione elettronica" (Castells, 2004).

Il nuovo contesto culturale sviluppatosi a seguito dell'innovazione tecnologica richiede l'utilizzo di approcci innovativi per indagare le performance delle politiche pubbliche, dei programmi e dei servizi. Ciò comporta un cambiamento radicale anche nei metodi e strumenti per il monitoraggio e la valutazione che necessitano di essere sempre più inclusivi e consentire così la reale collaborazione e interazione in tutto il ciclo di sviluppo di un programma: dalla progettazione alla realizzazione. Aumentano quindi la frequenza di «input e feedback e gli stakeholder, che possono realmente contribuire allo sviluppo di un processo» (Colville et al, 2013), diventando talvolta produttori attivi di dati e contenuti, (esempio post, messaggi, racconti, foto, video). Il cambiamento in atto si caratterizza quindi per il «tipo d'informazioni rilevabili anche a basso costo» e al contempo per «il basso grado di formalità e rigidità» (Colville et al, 2013). Ciò consente alle organizzazioni di controllare con maggiore frequenza lo sviluppo dei programmi o progetti in atto e, nel caso dispongano di sistemi flessibili, di rispondere con correzioni mirate (basate su prove) che rendono le azioni più efficaci, migliorando i servizi erogati.

### **3.1 Caratteristiche del cambiamento**

Nelle società mature i cittadini manifestano la volontà di partecipare attivamente alla verifica di programmi o servizi che li riguardano per migliorare la qualità della loro vita. Ciò è possibile perché si sono ampliate le fonti dei dati, le modalità di reperimento e restituzione delle informazioni<sup>21</sup>. Il diffondersi dei nuovi strumenti ICT<sup>22</sup> hanno aperto nuove opportunità per il monitoraggio e la valutazione, molte informazioni possono essere reperite indirettamente e in modo economico attraverso:

- le immagini satellitari del paesaggio che cambia o i modelli di traffico;
- i contenuti del web (interazioni sui social media, le ricerche web, le offerte di lavoro);
- le transazioni dei servizi digitali;
- le informazioni attivamente prodotte dai cittadini (mappe generate dagli utenti).

---

<sup>21</sup> L'esplosione di dati digitali (per quantità e diversità) è comunemente definita "Big Data", il termine indica i registri delle chiamate, contenuti generati dagli utenti online come blog e tweet, ricerche online, immagini satellitari, e le transazioni mobile banking.

<sup>22</sup> Reti internet, telefonia mobile e dispositivi portatili, la produzione di sensori a basso costo e di sofisticati software per l'analisi dei dati e data mining.

Il web rappresenta in sostanza una sorta di “sensore” del comportamento umano: sentimenti, percezioni e bisogni delle persone, variazioni delle attività. Nel discussion paper elaborato per la Terza Conferenza Internazionale di United Nations Development Programme (Sao Paulo, Brasile, 29 settembre - 2 ottobre 2013) il gruppo di lavoro coordinato da Jennifer Colville individua i principali fattori del cambiamento nel monitoraggio e nella valutazione:

- Necessità di flessibilità e aggiornamenti in tempo reale come risposta all'imprevedibilità di sistemi sempre più dinamici. Oggi infatti “i cicli di feedback del monitoraggio tradizionale (trimestrali, annuali, revisioni intermedie, valutazioni finali, relazioni annuali, ecc.) hanno dimostrato di essere troppo lenti per influenzare il processo decisionale in tempo”<sup>23</sup>.
- “Necessità di risultati intermedi che possono essere misurati rapidamente e in modo semplice”<sup>24</sup>, spesso utilizzando il confronto dei risultati (cambiamenti nel comportamento o prestazioni).
- “Crescente domanda di una maggiore trasparenza e responsabilità pubblica”<sup>25</sup>, favorita dallo sviluppo di nuovi sistemi informatici. Ciò richiede un monitoraggio più rigoroso perchè “la mancanza di prove oggettive sulle prestazioni di politiche, programmi e servizi può contribuire ad una mancanza di responsabilità e anche di appropriazione indebita delle risorse”<sup>26</sup>.
- Evitare il ricorso ai metodi tradizionali di monitoraggio e valutazione in cui è predominante l'interpretazione degli esperti, dando invece molta importanza alla trasparenza delle informazioni e del processo che porta al risultato, evitando il più possibile le distorsioni cognitive sul processo decisionale.
- Una singola metodologia non è più sufficiente a interpretare una realtà molto complessa e in continua evoluzione (sociale, economica, ecologica, politica). Per descrivere ed analizzare le interazioni tra questi fattori vanno sperimentate metodologie miste, che “consentono la triangolazione o l'analisi comparativa, più adatte a catturare una realtà complessa e a fornire diversi punti di vista sugli effetti dei programmi”<sup>27</sup>.

### 3.2 Approcci valutativi adattivi e sinergistici

Il territorio è un sistema complesso in cui interagiscono molteplici componenti materiali e immateriali, nel tempo gli approcci valutativi si sono distaccati dai modelli lineari, che interpretano il territorio in modo monodimensionale, facendo propri gli aspetti della scienza post normale: incertezza e conflitto di valore (Funtowicz, Ravetz, 1990).

*«La risoluzione dei problemi complessi dipende dall'abilità nel riuscire ad affrontarli da differenti punti di vista, in modo da gestire l'incertezza. La scienza post-normale consente, pertanto, di colmare il vuoto facendo ricorso ad un nuovo tipo di pratica che nasce dal dialogo, applicando i metodi tradizionali insieme con il coinvolgimento diretto delle persone. In questo modo la*

---

<sup>23</sup> Colville J., 2013, “Innovations in Monitoring & Evaluating Results”, United Nations Development Programme, Discussion Paper to UNDP's Third International Conference on National Evaluation, Sao Paulo, Brazil, pp. 2

<sup>24</sup> Colville J., 2013, Op. Cit., pp. 2

<sup>25</sup> Colville J., 2013, Op. Cit., pp. 3

<sup>26</sup> Colville J., 2013, Op. Cit., pp. 3

<sup>27</sup> Colville J., 2013, Op. Cit., pp. 3

*valutazione diventa un “processo di apprendimento” di tipo dinamico, flessibile ed adattivo, in grado di evolversi in base ai possibili cambiamenti»<sup>28</sup>.*

Le valutazioni, per dare informazioni utili al contesto reale, necessitano di cambiamenti più profondi che riguardano gli approcci, rispetto ai quali si possono considerare gli approcci valutativi adattivi e quelli sinergistici.

Gli approcci valutativi adattivi (Cerreta e Diappi, 2014) presentano infatti alcuni caratteri distintivi: affrontano problemi emergenti, tengono conto delle specificità dei contesti, partono dai bisogni specifici e contemplanò i possibili conflitti. Le soluzioni non sono predeterminate, ma frutto del confronto tra i molteplici interessi/opportunità/risorse in gioco. La combinazione di tecniche come la *Soft Systems Analysis* e la *Hard Systems Analysis* (Wilson e Morren, 1990) consente di strutturare la valutazione come un processo di apprendimento che mira a comprendere le specificità locali ed i punti di vista delle diverse categorie di stakeholder coinvolte, consentendo di rilevare le questioni rilevanti per un determinato problema decisionale. In questo modo l'elaborazione delle alternative di intervento si basa su una conoscenza orientata che tiene conto dei saperi esperti e comuni, e al tempo stesso contempla i “valori complessi” riconosciuti e condivisi da una comunità. La struttura metodologica del processo di valutazione è così disegnata sul contesto, integrando metodi e strumenti (approccio multi-metodologico) o parti di essi. Tali valutazioni sono di supporto nei processi decisioni incrementali in cui sono necessari cicli continui di feedback e le persone sono messe nella condizione di prendere decisioni consapevoli rispetto alle dinamiche in gioco. Ci si muove quindi oltre il contesto scientifico per comprendere la realtà e i “fatti” umani, politici, sociali, culturali che influenzano le decisioni. Ciò rappresenta un cambiamento significativo nella pratica valutativa, perché ci “si muove su un nuovo livello, in cui la cui dinamica chiave è la negoziazione”. Affiancando le parti interessate nel processo, s'implementa l'empowerment locale e si sviluppano orientamenti che riescono ad incidere meglio sull'azione definendo il percorso da seguire step per step. Il processo di valutazione è quindi un processo di apprendimento costante e reciproco, che richiede impegno e messa in discussione, per cui partecipa solo una comunità realmente interessata ai risvolti operativi. Le valutazioni adattive uniscono quindi il valutatore e le parti interessate in un'interazione che produce conoscenza e strategie situate.

Lo sviluppo dei nuovi sistemi informatici ha potenziato le connessioni, oggi quindi le analisi territoriali oltre a rifarsi ai sistemi complessi necessitano anche di approcci in grado di interpretare le interconnessioni. I sistemi reali intelligenti assomigliano sempre più ai sistemi umani, le dinamiche di collaborazione e apprendimento sociale determinano cambiamenti costanti e processi co-evolutivi. Per esplorare i diversi tipi di cambiamento in atto simultaneamente si stanno sperimentando gli approcci sinergistici (Ravetz, 2014). L'approccio sinergistico alla valutazione aspira infatti a trovare le interazioni “win-win-win” che generano opportunità di collaborazione tra i vari sistemi nei processi co-evolutivi. Il patrimonio culturale urbano oggi, infatti, è inteso come una risorsa relazionale (come l'approccio HUL) il cui valore è legato alla capacità di generare interazioni tra gli oggetti materiali, storie, racconti, comunità, individui. In quest'ottica il valore può essere co-creato grazie alle interconnessioni e le relazioni non solo monetarie, ma anche sociali, etiche, politiche. La “generazione di valore” può emergere infatti attraverso l'apprendimento sociale e creativo, e rappresenta un fattore abilitante per la progettazione di opportunità e sinergie. Gli approcci sinergistici si rifanno quindi ai

---

<sup>28</sup> Cerreta M., Malangone V., 2013, “Un sistema di supporto alla decisione per strategie di valorizzazione sostenibile: la Valle dei Mulini di Amalfi”, XXXIV Conferenza Italiana Di Scienze Regionali, pp. 4.



processi cognitivi umani, per indagare le relazioni generative di nuovi valori. Indagando i comportamenti e i cambiamenti, si determina un processo di auto-apprendimento del sistema d'intelligenza sociale che si sta costruendo. In questa prospettiva, le valutazioni si configurano sempre più come un sistema di apprendimento ed interpretazione dei cambiamenti in atto; viene messo in discussione lo stesso processo valutativo, che non è definito a priori, ma è costruito in itinere, proprio perché è incorporato nel processo di apprendimento sociale. Gli adattamenti, se opportunamente indagati, possono infatti portare a nuovi modelli di collaborazione.

In quest'ottica è utile prendere in prestito dagli orientamenti pedagogici, il concetto di co-valutazione: «un percorso dalla dipendenza della valutazione all'autonomia, in cui il confronto tra le posizioni di attori diversi e la conseguente messa a punto delle rispettive attribuzioni di valore affinano i rispettivi giudizi» (Tessero, 1997). La co-valutazione è quindi un «processo formativo basato sul processo valutativo, è un'applicazione sistemica del processo valutativo» (Tessero, 1997).

*«La valutazione non si risolve in un calcolo, quanto piuttosto in processo/dialogico/comunicativo. La fase di identificazione dei valori non è una fase neutrale ma, al contrario, è una fase strettamente connessa alla riflessione sulle finalità di una comunità. I valori sono gli elementi fondamentali che servono per giudicare la desiderabilità di una prospettiva: pensare per valori significa infatti domandarsi quali siano i principi che si vogliono adoperare nella costruzione di una "visione" di società e di territorio. Il pensare per valori incentiva la comunicazione interpersonale e consente di usare un linguaggio che è comune a tutti, e non solo ad alcuni esperti, di ideare nuove prospettive, più desiderabili di quelle eventualmente già esplicitate; nonché di allenarsi a distinguere ciò che si desidera perseguire, perché possiede un valore in sé, da ciò che è strumentale»<sup>29</sup>.*

---

<sup>29</sup> Fusco Girard L., Nijkamp P., 1997, "Le valutazioni per lo sviluppo sostenibile della città e del territorio", Angeli, Milano

### III. METODI E STRUMENTI

---

#### 4. Interpretare e valutare le interazioni uomo-natura nel paesaggio

L'approccio dell'Historic Urban Landscape propone l'analisi del paesaggio a partire dalle relazioni tra i sistemi naturale ed umano, s'indagano di seguito alcuni metodi sviluppati nella ricerca ecologica, dei valori culturali, delle qualità percettive, che provano a migliorare la comprensione delle interazioni tra i sistemi del paesaggio. Alcuni di questi simulano l'impatto umano sull'equilibrio paesaggistico, altri esplorano i significati e i valori del paesaggio. Si sperimentano le integrazioni tra approcci "top-down" e "bottom-up" utilizzati per indagare problemi complessi.

*"Nonostante la ricchezza di indagini empiriche e concettuali compiute a partire da primi studi, il problema di predire processi ecologici su larga scala resta ampiamente irrisolto. La mancanza di soluzioni è dovuta, in parte, alla complessità del problema, e ad una tradizione intellettuale che considera necessarie le misurazioni dettagliate dei processi in piccola scala per predire modelli su larga scala."*<sup>30</sup>

##### 4.1 Landscape balance: il paesaggio è un geo-ecosistema

Il metodo Landscape balance (Volk, Steinhardt, 2001) si prefigura l'obiettivo di indagare i fattori che determinano l'equilibrio paesaggistico di un dato contesto territoriale. Il geo-ecosistema è così concepito come un sistema aperto caratterizzato dall'equilibrio dei flussi (acqua, materie prime, energia e processi ecologici) con la struttura del paesaggio (assetto specifico delle componenti quali uso del territorio, copertura del suolo, natura

---

<sup>30</sup> Gardner RH, O'Neil RV, 1991, Pattern, Processes and Predictability: The Use of Neutral Models for Landscape Analysis. In: Turner MG, Gardner RG (eds) Quantitative Methods in landscape Ecology. Ecological Studies 82, Springer, New York, pp. 289-307

del terreno, morfologia, idrologia, clima, geologia, ecc.). Queste interazioni sono bilaterali e influenzano gli equilibri paesaggistici dei geosistemi limitrofi.

A prescindere dalla dimensione dell'ecosistema, il metodo prova a creare un modello di equilibrio paesaggistico per ogni ordine di grandezza. Numerosi sono i problemi con le scale specifiche. Queste questioni diventano ancora più importanti quando si considera l'impatto dell'uso territoriale, i cambiamenti che comporta sull'equilibrio paesaggistico, e la sua valutazione come base per lo sviluppo sostenibile.

Il fattore umano del "land use" nell'ecosistema complessivo ha un forte impatto sull'adattabilità, la rigenerazione e la capacità regolativa del paesaggistico. E' ancora problematico valutare l'adattabilità e le dinamiche dell'equilibrio paesaggio reagenti all'impatto umano per la mancanza di dati specifici su queste interazioni. Essi hanno infatti ripercussioni in piccola e larga scala, e richiedono l'approfondimento delle seguenti questioni:

- In che misura i parametri delle componenti nello stato di equilibrio paesaggistico (metodologia, terreno, idrologia, copertura e uso del territorio) mutano su scale differenti?
- Come l'impatto dei cambiamenti della struttura del paesaggio condiziona le acque, le materie prime, l'energia e i flussi su scale differenti?
- Come l'uso del territorio incide sulla qualità e quantità del terreno e delle acque?

Si richiede inoltre di caratterizzare i processi rispetto ad estensione, durata, intensità e continuità – ed un maggiore apporto di dati su possibili feedback.

Il metodo propone quindi l'analisi integrata del paesaggio combinando approcci "top-down" e "bottom-up" ad applicazione di modelli GIS e metodi tradizionali (mappatura, misurazione, ecc.). L'uso di quest'ultimi è una parte essenziale della verifica dei risultati dei modelli, anche per migliorare le conoscenze su come funzionano gli ecosistemi paesaggistici.

Il metodo prefigura il calcolo degli scenari dei probabili cambiamenti dell'uso del territorio permettendo migliori previsioni degli impatti sull'equilibrio paesaggistico. Dal momento che vengono integrati parametri socioeconomici, si possono effettuare valutazioni multicriterio per ricavare strategie di gestione delle acque e dell'uso territoriale mirate allo sviluppo sostenibile.

#### **4.2 Multifunctional landscape assessment: il paesaggio è un sistema multifunzionale**

Come argomentato da Burghard Meyer nel testo "Landscape Balance and Landscape Assessment" (Meyer,2001) nelle valutazioni ambientali si riscontrano due approcci principali:

- Modelli che usano una grandi quantità di dati per valutare una singola funzione, producendo risultati molto accurati e complessi. Questa tendenza prefigura una "specializzazione" nei metodi di valutazione monofunzionali.
- Modelli che usano più funzioni, valutate simultaneamente, oppure consecutivamente e sistematicamente messe in relazione in base alla sostenibilità. Questa tendenza può essere definita come "integrazione ecologico-paesaggistica" nei metodi di

valutazione multi- o poli-funzionali. In questo caso bisogna ridurre il grado di complessità.

Le indagini ecologico-paesaggistica con esempi di valutazioni multi- o poli-funzionali si usano per i seguenti obiettivi:

- La valutazione delle strutture topologiche del paesaggio per definirne le direttrici di sviluppo.
- L'ottimizzazione multicriterio degli scenari di sviluppo di un piano paesaggistico.
- La valutazione delle unità del paesaggio al fine di definire le misure necessarie a proteggere l'ambiente e le risorse naturali.

In relazione al recente dilagare di dati digitali e alla disponibilità di sistemi di informazione geografica, come lo sviluppo di sistemi specialistici, è stata data poca attenzione alla combinazione o aggregazione di dati relativi all'applicazione pratica dei metodi di valutazione ambientale. I modelli di valutazione multi e poli funzionali lavorano infatti sull'indipendenza delle diverse scale territoriali e provano a definire:

- Le strutture paesaggistiche avvalendosi d'indicatori definiti e concordati.
- Il numero di funzioni paesaggistiche in riferimento ai dati ecologico-paesaggistici.
- I compromessi tra i risultati conflittuali della valutazione servendosi dell'ottimizzazione multicriterio, come tecnica per ulteriori integrazioni di valutazioni a scala indipendente.
- L'aggregazione dei risultati in mesoscala.

Attraverso queste varie modalità si provano a definire gli scenari sostenibili di sviluppi del paesaggio. Le varie funzioni possono quindi essere usate come misura della sostenibilità delle azioni.

#### **4.3 Cultural values model: il paesaggio è un sistema di valori**

La percezione del paesaggio assume un'importanza rilevante con la Convenzione Europea (Consiglio d'Europa, 2000) che definisce il paesaggio come "una parte del territorio così come percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni". In sostanza il paesaggio esiste nella misura in cui è percepito da una comunità e rappresenta la sintesi dell'interazione dell'uomo con l'ambiente in cui vive. In quest'ottica, la conservazione dei valori del paesaggio non può essere demandata solo ad "istituzioni e gruppi qualificati", ma richiede la consapevolezza della comunità che lo vive e lo costruisce. Secondo questa prospettiva, l'identità culturale di un territorio si trasmette e si conserva grazie alle comunità locali, a partire dal riconoscimento dei valori materiali e immateriali di un luogo. I valori però non esistono in assoluto, assumono un significato solo quando sono espressi da qualcuno in un sistema di relazioni culturali. "Non esiste" infatti "paesaggio che non sia un paesaggio culturale" (Bonesio, 1997), carico di percezioni e interpretazioni, aspettative e relazioni. Il paesaggio è allora lo spazio legato a tutte le azioni e comportamenti che gli attori di un territorio possono immaginare e mettere in pratica, "percepire diviene" così "sinonimo di agire" (Collot, 1986). Il Cultural Values Model (Stephenson, 2008) individua due categorie principali di attori legate al paesaggio:

- gli insider che abitano, lavorano o hanno le proprie radici in un dato contesto e quindi esprimono un punto di vista interno, frutto della conoscenza collettiva;
- gli outsider che sono visitatori esterni, solitamente turisti o studiosi.

Le prospettive degli insiders nascono dalla profonda esperienza e conoscenza del luogo; essi, rispetto agli outsiders, esprimono valori immateriali in misura molto maggiore. Queste due categorie rappresentano punti di vista molto diversi, ma entrambe contribuiscono alla comprensione dei valori complessivi del paesaggio (Stephenson, 2008).

All'interno di questo modello l'interpretazione dei valori si articola in tre componenti: *forms*, *relationships*, *practices*. Alle *forms*, appartengono gli aspetti fisici, tangibili e misurabili del paesaggio e include sia elementi naturali che artificiali. Alle *relationships* appartengono gli aspetti che riguardano le relazioni e comprendono sia quelle generate dalle interazioni tra le persone all'interno del paesaggio, sia quelle generate dalle interazioni tra le persone e il paesaggio, sia quelle all'interno del paesaggio stesso quando è marginale o assente il coinvolgimento umano diretto. Alla categoria *practices* appartengono le azioni umane ed i processi naturali e, in particolare: le azioni umane attuali e passate, le tradizioni e gli eventi; i processi ecologici e naturali; le azioni e i processi che investono elementi al contempo naturali e umani (Stephenson, 2008). Il modello contempla infine l'interazione delle tre componenti nel tempo e perciò si presenta come modello dinamico dei valori del paesaggio.

La classificazione dei valori apre il campo a nuovi modi di rappresentare il paesaggio, superando la classificazione fotografica/satellitare dei caratteri omogenei, in una prospettiva più complessa. "Nel paesaggio esiste sempre qualcosa di non visibile" (Collot, 1986) e quindi di difficile restituzione come: la comprensione dei meccanismi che lo hanno prodotto, il punto di vista di chi l'utilizza, le tracce dei processi attivi o già scomparsi.

#### **4. 4 Tranquillity index: il paesaggio è un'esperienza di benessere**

Gli studi sulla percezione del paesaggio indagano il benessere degli individui servendosi delle loro valutazioni sull'esperienza o aspettativa verso un dato ambiente. Il rapporto tra paesaggio e benessere mette in campo le qualità ambientali di un territorio (legate alle caratteristiche specifiche di aria, acqua, suolo, paesaggio, biodiversità, rifiuti, energia e clima) a partire però dall'esperienza dei fruitori e dall'impatto percepito sulla qualità della vita. I valori e i significati attribuiti ad un paesaggio dipendono quindi anche dall'esperienza. In quest'ottica è utile rilevare quali sono le condizioni ambientali che possono creare un'esperienza positiva/negativa per gli individui. Si tratta cioè d'indagare le qualità locali che hanno la potenzialità di incidere sulla qualità della vita delle persone, ma tali qualità dipendono strettamente dalle aspirazioni della popolazione. Ad esempio, gli abitanti delle aree metropolitane, sottoposti a ritmi frenetici e stress, sentono più di altri il bisogno di recuperare un rapporto con l'ambiente naturale. Se da un lato l'ambiente naturale ha oggettivamente impatti positivi sulla salute umana, come dimostrato dalla psicologia ambientale, perché migliora:

- le capacità di comunicazione interpersonale e sociale,
- la salute fisica,
- la salute mentale e spirituale,
- la percezione spirituale, sensoriale e la consapevolezza estetica,

- l’auto-controllo e la percezione del proprio benessere,

dall’altro le caratteristiche ambientali, che si ricercano per migliorare il proprio stato di benessere, dipendono strettamente dalle condizioni di vita del singolo. Qualità della vita “significa cose diverse per persone diverse” e in questo senso mappare le qualità ambientali, capaci d’incidere sulla qualità della vita dei fruitori, equivale a costruire mappe di soggettività del paesaggio. Nel campo percettivo è bene allora analizzare le caratteristiche o le qualità ambientali in uno spettro più che in categorie binarie (ad esempio bassa/alta qualità, naturale/artificiale), che non riescono a restituire la percezione umana.

Per valutare la qualità s’indagano le relazioni esistenti tra i caratteri fisico-spaziali e il benessere percepito. Questi studi misurano il benessere di una comunità legato alle qualità di un paesaggio individuando le aree problematiche in cui intervenire per migliorare la qualità paesaggistica e di conseguenza la salute cittadini. Su questa linea si colloca la ricerca della tranquillità come indicatore di qualità del paesaggio (Newcastle University). Si parte dall’individuare lo stato d’animo associato alla tranquillità, i motivi per cui è importante quest’esperienza, i fattori chiave che la determinano, le aree geografiche dove è possibile rintracciarla. Queste indagini soft consentono d’individuare i criteri, i fattori chiave e gli aspetti positivi e negativi del paesaggio, restituendo queste informazioni nello spazio, individuando in questo modo probabili aree di tranquillità e, per riflesso, zone di vulnerabilità.

Il “Tranquillity Index” (MacFarlane et al., 2004) messo a punto in questo modo apre il campo al concetto di qualità relativa, sottolineando l’impossibilità di segnare nello spazio una demarcazione netta tra un’area di qualità ed una priva di qualità. Al tempo stesso ci spinge a riflettere su alcune questioni di metodo. Molti ambienti naturali sono stati resi più accessibili attraverso lo sviluppo di infrastrutture di trasporto, ma l’accesso è stato spesso semplificato al punto che il paesaggio ha perso il senso di isolamento e di lontananza cui le persone attribuivano un valore. Essere immersi in un ambiente naturale, in un luogo lontano, è infatti un’esperienza che rigenera chi vive nei contesti urbani perché migliora le capacità d’attenzione, suscitando sensazioni positive:

- “sentirsi lontani” sia fisicamente che concettualmente dall’ambiente quotidiano
- “fascinazione” - essere in un posto in cui è più facile essere attenti senza sforzo
- “compatibilità” - sentirsi in accordo con ciò che si è inclini a fare.

La qualità di un’esperienza non può quindi prescindere dal motivo, dal perché un’esperienza è significativa, provando a riflettere la natura soggettiva dei giudizi sulla qualità e il loro significato.

I valori del paesaggio espressi dagli utenti (insider ed outsider) hanno allora delle implicazioni e, se non vengono considerati, un processo di trasformazione (ad esempio d’infrastrutturazione turistica) può avere effetti opposti a quelli desiderati, come la perdita di appetibilità all’interno dei circuiti di promozione territoriale.

## **5. Costruire e monitorare le interazioni nei processi dialogico-comunicativi**

I contesti caratterizzati da una notevole abilità di sperimentazione come i Living Lab, producono forze e risorse che devono “coordinarsi” per evitare effetti distortivi sullo

sviluppo e sui meccanismi di produzione del territorio. Questo “coordinamento” non deriva dalla preesistenza di una strategia o un programma di implementazione ma è il frutto di un processo di apprendimento comune capace di produrre una conoscenza che è un bene di tutti non solo degli esperti, della singola azienda, organizzazione o istituzione (Concilio et al, 2012).

Si analizzano di seguito alcune metodologie che studiano i contesti di apprendimento collaborativo, indagando le dinamiche inter-relazionali ed il loro rapporto con la produzione creativa di idee, puntando a cogliere i tratti rilevanti di questo processo.

L'apprendimento in un gruppo si produce essenzialmente grazie al confronto/scontro di posizioni alternative, argomentazioni, spiegazioni, approfondimenti che stimolano i soggetti a ristrutturare i propri schemi (Calvani, Fini, Molino, Ranieri, 2007).

Oggi l'innovazione territoriale che non è “guidata dal mercato”, capace di ridefinire le dinamiche di produzione del territorio e del suo governo, è legata all'innovazione sociale, propria dei contesti in cui esiste un'interazione tra luoghi, persone, idee. Nel paragrafo si analizzeranno alcuni strumenti e tecniche di coinvolgimento (come, ad esempio, i processi di gamification) che possono stimolare questo tipo d'interazioni.

## 5.1 I Living Lab

I Living Lab sono luoghi in cui si producono conoscenza ed idee nuove, ma sono soprattutto luoghi in cui si palesano le istanze/idee/valori. Tale processo avviene in maniera non neutrale ed il Living Lab diventa il luogo in cui si definiscono e sperimentano le soluzioni verso una prospettiva di sviluppo, piuttosto che in un'altra. Un Living Lab è quindi un ambiente d'innovazione aperta caratterizzato dalla seguenti peculiarità:

- “pluridisciplinarietà delle competenze e complementarità tra le discipline”<sup>31</sup> tra i diversi soggetti che partecipano al processo;
- “mobilitazione di un numero di beneficiari secondari/indiretti in un periodo di tempo limitato”<sup>32</sup>, misurando la capacità di attirare l'attenzione di più partecipanti;
- “interazione tra i soggetti coinvolti, allo scopo di avviare futuri scambi (conoscenza reciproca, fiducia) e permettere di rafforzare i legami esistenti (università, istituzioni e community di utenti), offrendo soluzioni più efficaci perché elaborate congiuntamente da persone con competenze diverse”<sup>33</sup>;
- sviluppo di una nuova coscienza degli utenti e delle istituzioni, allo scopo di valorizzare le risorse collettive disponibili (supporti/sussidi);
- contaminazione dei processi di rigenerazione urbana per l'innesto di nuove collaborazioni.

Gli attori coinvolti sono quindi protagonisti di un percorso di partecipazione che prevede le seguenti fasi:

- condivisione delle esperienze tra i partner e definizione delle modalità di coinvolgimento dei beneficiari;
- esplorazione di usi, problematiche e opportunità nei contesti di riferimento

---

<sup>31</sup> Alcotra Innovazione, Op. Cit pp 17

<sup>32</sup> Alcotra Innovazione, Op. Cit pp 17

<sup>33</sup> Alcotra Innovazione, Op. Cit pp 18

- individuazione delle possibili soluzioni per il caso pilota
- selezione delle azioni per la divulgazione e la replicabilità dell'esperimento pilota

Durante tutte le attività messe in campo vanno monitorati i seguenti aspetti:

- “definizione dell’oggetto, a partire da una diagnosi, per valutare i problemi e le questioni in gioco e contestualizzarli;
- trasposizione della diagnosi in obiettivi da realizzare ed in mezzi per raggiungerli. Gli obiettivi riguardano una tematica o modi di collaborazione;
- chiarificazione e trasparenza di intenzioni e aspettative dei soggetti che si impegnano o desiderano impegnarsi, soprattutto tra partner privati e pubblici;
- modalità di governance che favoriscano il contributo di tutti i soggetti, soprattutto degli utenti”<sup>34</sup>.

La divulgazione delle azioni e dei risultati intermedi rafforza le collaborazioni tra gli attori e consente di rintracciare in modo innovativo i nuovi bisogni, sviluppando una conoscenza collettiva, fatta di alleanze aperte. In questo modo si prepara l’innovazione oggetto delle sperimentazioni.

## 5.2 Outcome Harvesting e Outcome Mapping

Ricardo Wilson-Grau e Heather Britt hanno messo a punto una pubblicazione sul metodo Outcome Harvesting nel 2012, rivista poi nel 2013, progetto finanziato e gestito dalla Fondazione Ford Medio Oriente e Nord Africa. Si riporta di seguito la strutturazione del metodo e gli obiettivi.

L’Outcome Harvesting è un metodo che consente di identificare, formulare, verificare e interpretare i risultati. Il risultato è inteso come un cambiamento nel comportamento, relazioni, azioni, attività, politiche o pratiche di un individuo, gruppo, comunità, organizzazioni, o istituzioni. Si rilevano quindi informazioni dalle relazioni, interviste personali, e altre fonti per documentare come un dato programma o iniziativa ha contribuito ai risultati. E’ bene precisare che non si misurano i progressi verso obiettivi prefissati, ma piuttosto si raccoglie la prova di ciò che è stato raggiunto, e si lavora a ritroso per determinare se e come un intervento ha contribuito al cambiamento. S’interpretano quindi gli eventi o i fattori che hanno determinato un particolare esito, raccogliendo prove e rispondendo a domande specifiche. La raccolta d’informazioni passa attraverso un processo di vagliatura utile a motivare e confrontare le informazioni raccolte con fonti indipendenti. L’informazione viene poi analizzata e interpretata rispetto ai risultati che contribuiscono agli obiettivi o strategie.

Il metodo è particolarmente utile in contesti di programmazione complessi in cui i risultati non possono essere previsti come il numero di attori e gli esiti. Si usano dati quantitativi (numero dei risultati) e dati qualitativi (descrizione dei risultati). I dati vengono raccolti sulla base delle risposte evidenti che si possono dare alle seguenti domande:

- Che cosa è successo?
- Chi ha contribuito ad esso?
- Come facciamo a saperlo? Con quali prove?

---

<sup>34</sup> Alcotra Innocazione, Op. Cit pp 10



- Perché è importante? Cosa possiamo fare con quello che abbiamo scoperto?

Le risposte a queste domande forniscono importanti informazioni sui contributi di uno specifico programma verso un determinato risultato. L'obiettivo finale è quindi individuare gli agenti di cambiamento per migliorare le azioni future.

Sarah Earl, Fred Carden and Terry Smutylo per International Development Research Centre (Ottawa, Cairo, Dakar, Montevideo, Nairobi, New Delhi, Singapore) hanno pubblicato nel 2001 il manuale "Outcome mapping: building learning and reflection into development programs". Si riporta di seguito la struttura e gli obiettivi del metodo.

L'Outcome Mapping è una metodologia utilizzata per strutturare la pianificazione, il monitoraggio e la valutazione dei meccanismi che consentono alle organizzazioni di imparare dai loro risultati. È essenzialmente un processo di auto-valutazione, che riconosce però quanto i contributi di altri attori sono essenziali per raggiungere miglioramenti su larga scala nel benessere umano ed ecologico verso cui tende un'organizzazione. Le innovazioni introdotte nell'Outcome Mapping forniscono modi per superare alcune barriere affrontate dai valutatori e dai partner. L'attribuzione e la misurazione dei risultati a valle si svolgono attraverso un focus più diretto sulle trasformazioni e le azioni dei principali attori. E' stato dimostrato che questa metodologia facilita l'apprendimento combinando approcci quantitativi e qualitativi. E' quindi una guida per strutturare una valutazione interna e per migliorare l'apprendimento e l'efficacia del programma.

Outcome Mapping classifica i partner e riconosce che alcuni (boundary partners) operano in diversi sistemi di logica e responsabilità. Pertanto Outcome Mapping non si basa sui rapporti di causa-effetto; piuttosto, riconosce che azioni hanno ripercussioni multiple, gli eventi quindi non sono lineari ma portano in itinere dei cambiamenti. Non si cerca quindi di attribuire un risultato ad ogni singolo intervento o a una serie di interventi, si guarda ai legami logici tra interventi e cambiamenti comportamentali.

Si monitorano quindi i cambiamenti di comportamento dei boundary partners, si controllano le strategie del programma e pratiche organizzative per migliorare la comprensione di come il programma ha contribuito a cambiamenti.

Collegando quindi la valutazione organizzativa con il monitoraggio dei cambiamenti nei boundary partners, Outcome Mapping riconosce che il programma deve anche cambiare durante il corso di un'iniziativa.

### 5.3 Game design

*"L'attività ludica emerge spontaneamente quale pratica utile per la trasmissione sia di conoscenze sia di buone pratiche"<sup>35</sup>.*

Giocare infatti è un'esperienza di apprendimento a tutti gli effetti, perché ci spinge a osservare, immaginare e agire, coinvolgendoci completamente nelle attività. Attraverso il gioco riusciamo infatti ad astrarre la realtà, entrare in un altro contesto e farci coinvolgere dall'esperienza ludica. L'aspetto più interessante è la libertà e spontaneità

---

<sup>35</sup> Mariani, 2014, "Il gioco per il cambiamento e l'innovazione sociale", in Bertolo M. e Mariani I. (a cura di), "Game Design". Ed. Pearson, Milano, pp 72-85

con cui un giocatore si sottopone al sistema di regole imposto dal game. Attraverso il gioco si riesce quindi a costruire un sistema di comunicazione attivo e interattivo e per questo motivo viene spesso associato ai processi d'innovazione sociale e agli ambiti d'interesse collettivo. Oggi infatti si assiste allo sviluppo di pratiche collaborative tra gli individui, che non sono più solo fruitori delle informazioni, ma producono i contenuti scambiati in rete. Negli ultimi decenni, il mondo digitale ha completamente rivoluzionato il modo e i tempi con cui si scambiano le informazioni, consentendo spesso un'esperienza diretta e agevolando la comprensione dei contenuti. Il gioco ha acquistato quindi un nuovo interesse nei sistemi di apprendimento, diventando uno strumento attraverso cui si può stimolare la riflessione critica su tematiche specifiche stimolando la possibilità di cambiare posizioni, idee o addirittura abitudini nella realtà.

*“Addentrandosi in qualcosa di diverso chi gioca si pone in una condizione di apertura, scoprendosi più propenso alla ricezione d'informazioni e in alcuni casi aprendosi al dialogo riguardo tematiche complesse e problematiche difficili da affrontare fuori dal gioco”<sup>36</sup>.*

In alcune città, il gioco è oggi sperimentato come strumento di partecipazione civica, capace di stimolare i cittadini verso azioni e pratiche urbane responsabili e ludiche. In questi ultimi anni il Game Design, disciplina che studia i caratteri che rendono un gioco capace d'intervenire nella trasmissione dei significati e dei contenuti, ha quindi suscitato l'interesse anche di altri settori disciplinari consentendo di sviluppare pratiche di gamification anche alla scala urbana. Queste pratiche mirano ad assicurare all'utente un'esperienza stimolante tramite l'impegno, l'interesse e la partecipazione. Con l'avvento delle applicazioni per cellulare e l'uso spinto dei social network, i prodotti gamificati hanno avuto decisamente un incremento di utilizzo e di potenzialità dovuto principalmente alle nuove possibilità di condividere con gli altri informazioni, impressioni, esperienze. Le persone nei loro percorsi nella città possono esplorare il mondo reale servendosi delle informazioni fornite da altri utenti. Queste informazioni possono riguardare il campo dell'utilità e fornire, ad esempio, indicazioni in tempo reale sulle condizioni di traffico o stradali aiutando la community a risparmiare tempo e denaro (Waze); oppure possono riguardare la promozione di un luogo fornendo la possibilità di fare esperienze singolari come andare sulle tracce di oggetti nascosti da altri utenti e georiferiti (Geocacheing) o consentire agli abitanti di una città di diventare meta-turisti di un'altra (youarenother). In queste pratiche l'utente è produttore dei contenuti e l'ambiente diviene un'interfaccia suggestivo e accattivante con cui poter interagire, sviluppando sistemi di mappatura creativi. I percorsi diventano così un modo privilegiato per leggere diversamente il sistema spaziale della realtà (De Luca, Bertolo, 2012) e acquisire conoscenza sui valori e qualità percepite. Le community (insider ed outsider) in opportune condizioni possono quindi incidere sul modo di vivere e sentire un luogo, innescando modelli autorigenerativi di conoscenza, promozione e valorizzazione di un territorio.

*“L'acquisizione della capacità cognitiva avviene anche attraverso il processo di socializzazione, il gioco aiuta a creare situazioni di condivisione e di socializzazione che stimolano le capacità cognitive degli individui. Il gioco inoltre aiuta ad avere il controllo nei confronti dell'ambiente riuscendo ad interagire con esso e a mantenere la capacità di capirlo e influenzarlo”<sup>37</sup>.*

---

<sup>36</sup> Mariani, 2014, Op. Cit.

<sup>37</sup> Corrado, 2014, “Il gioco è ben-essere”, in Bertolo M. e Mariani I. (a cura di), “Game Design”. Ed. Pearson, Milano, pp 58-70

#### 5.4 I social network: l'uso di Facebook<sup>38</sup>

The participated planning is a *potential exercise to really support decisions* (Stagl S., 2004) and it must therefore use some tools that lead to the dissemination of information and to the sharing of opinions and proposals. Today, the web, through the social networks, offers the opportunity to interact directly with groups of selected users. It's very important the interaction and the participation on line to improve the e-collaborative perspective.

We could define this a process of empowerment, which try to answer to requests and needs of citizens, though the diffusion of powers using this new kind of communication and dialogue. These instruments have not only break down the barrier of distance between places but also between people, allowing them to be free to express and share their ideas and opinions. *Internet can mitigate, or even eliminate, geographical distance. It can therefore also increase participation among the disabled or those with reduced mobility, favoring equal access to the participation process* (Rotondo F., 2012). In strategic planning, a social network can help as a tool for public participation in active and fast way, knocking down another barrier between planners and citizens, creating a decision-making approach on the logic of the bottom-up strategy. For example, today many news organization (BBC, ecc.) look for information posted on social media sites by people, because this is a 'real' testimony of the community participation to events that occur (Latonero M., Shklovsky I., 2011).

Facebook is one of the most popular social network, that has over one billion of users in the worldwide. There are specific reasons about this:

- Facebook can connect selected groups that add 'you' to their friends' account, before knowing first some of your information. Then the addiction implies a real interest about the account added;
- the information and the opinions shared on Facebook are restricted to a group of friends, but you can publish some info contacting a more large public;
- the sharing is not limited to words, but it's possible to publish some texts, links, images, photos tagging some reference friends, to trigger a chain reaction.

The legitimacy of the use of Facebook, is demonstrated by the fact that just in Italy there are different Ministries, which have published their own page on this social network. For example the Ministry of: Cultural Heritage and Activities; the Protection of Land and Sea; the Defense; the Public Education and others, which promote their activities and they share information getting feedbacks. There is one tool that can analyze the activities on Facebook of local Italian authorities called "Facebook Pa". Regions, Provinces, Municipalities express very different levels of awareness about Facebook. On it the administrations conduct exchanges of information of many types of loans and the range

---

<sup>38</sup> Questo paragrafo è tratto da: P. Carone, S. Panaro, (2014) "New images of city through the social network", International Journal of Web Information Systems, Vol. 10 Iss: 2. pp.209-223, ISSN: 1744-0084, DOI: 10.1108/IJWIS-11-2013-0034. In Allegato A

"This article is © Emerald Group Publishing and permission has been granted for this version to appear here (<http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/IJWIS-11-2013-0034>). Emerald does not grant permission for this article to be further copied/distributed or hosted elsewhere without the express permission from Emerald Group Publishing Limited."

and it's enlarging gradually increasing numbers and awareness of the potential. The most common uses are:

- reporting of events;
- spreading information about mobility;
- informing about work in progress, and the promotion of the area;
- informing regarding the life of the community.

Of great interest it's also the use of the platform sought to revive notices, orders, advertising of official meetings. (Arata G., 2013)

In urban planning too this tool is used, there are several non-profit and community organizations around the world that have employed it to improve the factor of citizens' participation, creating 'public spaces' for discussion and exchange of views on issues affecting their cities; an example of them are:

- cities Alliance *to promote the role of cities in poverty reduction, and sustainable development*<sup>39</sup>;
- civicus, World Alliance for Citizen Participation, *an international alliance dedicated to strengthening citizen action and civil society throughout the world*<sup>40</sup>;
- CCN, Citizens for Civic Renewal, *to empower citizens to participate more deeply in shaping our collective future and serve as a catalyst for civic cooperation in Greater Cincinnati*<sup>41</sup>;
- DPNA, Development for People and Nature Association, *to create a civic society that motivates the participation of citizens in decision making and in leading positive change*<sup>42</sup>;
- Cee citizens network, *to promote citizens participation in Central and Eastern Europe and provide opportunities for grassroots initiatives to learn and exchange experiences and ideas*<sup>43</sup>.
- The Nextdoor, *to connect with neighbors, to keep its safe, to stay informed and share useful local information. and to look out for each other and send updates*<sup>44</sup>;

An other example of the potentiality of Facebook is the creation of an interesting platform called "social street"<sup>45</sup>, that has its origin in September 2013 from the experience of the Facebook group "Residents in Via Fondazza - Bologna".

---

<sup>39</sup> Cities alliance, available at: [www.Facebook.com/pages/Cities Alliance/155449571161734?ref\\_ts&fref\\_ts](http://www.Facebook.com/pages/Cities%20Alliance/155449571161734?ref_ts&fref_ts) (accessed 21 November 2013).

<sup>40</sup> Civicus World Alliance for Citizen Participation, available at: [www.Facebook.com/CIVICUS/info](http://www.Facebook.com/CIVICUS/info) (accessed 21 November 2013).

<sup>41</sup> CCN, Citizens for Civic Renewal, available at: [www.Facebook.com/CforCR/info](http://www.Facebook.com/CforCR/info) (accessed 21 November 2013).

<sup>42</sup> DPNA, Development for People and Nature Association, available at: 2013.

<sup>43</sup> Cee citizens network, available at: [www.Facebook.com/ceecn/info](http://www.Facebook.com/ceecn/info) (accessed 21 November 2013).

<sup>44</sup> NEXTOOR, available at: [nextdoor.com/](http://nextdoor.com/) (accessed 4 February 2014).

<sup>45</sup> SOCIAL STREET, available at: [www.socialstreet.it/](http://www.socialstreet.it/) (accessed 4 February 2014).

The goal of it is to socialize with neighbors of their street of residence in order to:

- establish a bond;
- share needs;
- exchange expertise, knowledge, and so on...;
- pursue collective projects of common interest and therefore reap all the benefits from increased social interaction.

The definition of social street could mean social street and if you share this philosophy, we will be happy to host a link to your Facebook group. The primary goal is to socialize with people in the neighborhood, to meet the individual needs of daily living, concrete help, sharing of activities and exchange of views and opinions. The procedures to create a "social street" are really simply. First of all you need to make a Facebook group you can report it to [info@socialstreet.it](mailto:info@socialstreet.it) Then the web-portal will contact you and they will verify that objectives are those of social utility and proceed to insert the national portal "social street"<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> SOCIAL STREET, available at: [www.socialstreet.it/](http://www.socialstreet.it/) (accessed 4 February 2014)

"This article is © Emerald Group Publishing and permission has been granted for this version to appear here (<http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/IJWIS-11-2013-0034>). Emerald does not grant permission for this article to be further copied/distributed or hosted elsewhere without the express permission from Emerald Group Publishing Limited."

## 6. Interpretare e rappresentare i significati e i valori del paesaggio

Nel paragrafo si fa riferimento a tecniche di rappresentazione e interpretazione dei dati, che possono stimolare nuove letture del paesaggio. I metodi presentati indagano la natura relazionale di dati spaziali, contenuti, significati, entità. Possono essere quindi utilizzati per analizzare le interazioni tra le componenti tangibili e intangibili del paesaggio, indagando i significati dei luoghi. In questo modo possono essere di supporto nelle analisi che mirano ad interpretare le relazioni spaziali e i legami territoriali restituendo la dimensione multidimensionale dei valori del paesaggio. La costruzione d'informazioni relazionate aiuta infatti l'interpretazione dinamica dei processi materiali che coinvolgono il paesaggio.

### 6.1 Explorative Spatial Data Analysis

La scienza che si occupa della rappresentazione del territorio (geografia) nel tempo è divenuta una scienza sociale, non ignora i problemi della natura, ma li affronta da un punto di vista legato alla presenza umana; entrano così in gioco i significati, cioè le immagini e le idee che il soggetto trae dall'osservazione. La rappresentazione del paesaggio è quindi una ricerca qualitativa che usa i dati soft. Quest'ultimi, se localizzati nello spazio, possono contribuire all'interpretazione delle qualità di un territorio anche in relazione alle caratteristiche fisiche. L'approccio è aperto e dinamico, utilizza in modo combinato dati soggettivi ed oggettivi e i modelli interpretativi non sono definiti a priori, come negli approcci tradizionali, ma discendono dall'analisi dei dati. Ci si può quindi avvalere dell'analisi esplorativa dei dati (Explorative Data Analysis, EDA), una parte della statistica finalizzata all'indagine dei dati di cui si ha scarsa conoscenza. L'EDA utilizza tutti i dati disponibili senza perdita d'informazioni, interpretandoli attraverso tecniche grafiche, anche poco formali, suggestive e indicative, per far emergere dai dati, nella loro connotazione spaziale (ESDA), le strutture, le eventuali regole di aggregazione, le anomalie (Wise S., Haining R., Signoretta P., 1999). Questo approccio ha l'obiettivo di sviluppare le capacità interpretative stimolando la conoscenza dei fenomeni poco esplorati.

Nel campo delle analisi e valutazioni del paesaggio l'analisi esplorativa dei dati spaziali (ESDA) può aiutare quindi ad indagare i modelli spaziali di luoghi e valori, l'associazione spaziale tra loro e la variazione sistematica dei fenomeni in luoghi diversi (Anselin, 1992).

Secondo la prima legge della geografia, infatti, quando si analizzano dati spaziali occorre supporre che tra essi si manifestino delle interazioni le quali, a loro volta, possono generare delle particolari conformazioni distributive dei dati stessi. La struttura spaziale rappresenta non solo un generico elemento distintivo di un certo fenomeno, ma costituisce a sua volta un indice di grande importanza, capace di rivelare caratteristiche strutturali e funzionali sul fenomeno studiato (Macchi Jánica, 2003). Attraverso l'analisi dei patterns è possibile ricercare infatti le regole di distribuzione spaziale dei dati, provando a formulare le ipotesi relative al fenomeno rappresentato dai dati e quindi a costruire un modello spaziale interpretativo. Alcuni patterns possono essere nascosti e non sono identificabili attraverso le sole analisi visuali.

*“La Kernel Density Estimation (KDE) è una delle principali tecniche geo-statistiche usate nella Point Pattern Analysis ed è stata usata fino ad ora nei più diversi settori applicativi quali la*

*criminologia, epidemiologia, segregazione sociale, scienze naturali e modellazione dei fenomeni urbani*"<sup>48</sup>.

*"La densità di Kernel permette di determinare la densità della distribuzione di un evento e si basa sull'analisi della distribuzione nello spazio dei punti, realizzabile con tecniche di interpolazione che si basano sulla posizione spaziale dei punti e sulla reciproca distanza"*<sup>49</sup>.

## 6.2 Soft System Methodology

Il Soft System Methodology<sup>50</sup> è stato sviluppato da Peter Checkland presso l'Università di Lancaster. Si basa sulla teoria dei sistemi, che tenta di studiare il quadro d'insieme di un problema e il rapporto tra le componenti, ha cioè un approccio "olistico". È un metodo quindi che consente di analizzare un problema complesso, con molte variabili indeterminate (soft) in cui le persone coinvolte non hanno una visione comune. In tali situazioni ci possono essere molte prospettive e valori che influiscono sulla percezione dei singoli e sul modo di affrontare un problema. Gli aspetti problematici tendono ad essere interconnessi, per cui cambiandone uno solo si possono verificare effetti a catena sugli altri. È quindi importante sviluppare una comprensione completa delle interrelazioni tra più aspetti del problema. Il SSM è per questo una metodologia sistemica, con cui s'intende aiutare gli utenti a sviluppare una migliore comprensione del contesto, attraverso lo sviluppo di un processo di apprendimento iterativo. La metodologia prevede sette tappe ed ha una natura graduale:

1. Definizione del problema.
2. Descrizione del problema.
3. Formulazione di definizioni profonde dei sistemi rilevanti (CATWOE).
4. Costruzione di modelli concettuali.
5. Confrontando dei modelli concettuali con il mondo reale.
6. Definizione di cambiamenti che sono auspicabili e realizzabili.
7. Azioni per migliorare la situazione reale mondo.

Le fasi di definizione del problema e costruzione di modelli sono fasi interattive, in cui gli stakeholders s'impegnano in un dibattito guidato da un facilitatore ed esprimono posizioni diverse, strutturate in modo adeguato. Le definizioni e i modelli sono quindi modificati e sviluppati fino a raggiungere un modello concettuale su cui si arriva al consenso. Questo modello rappresenta poi la base per un confronto con il mondo reale.

Il concetto da cui parte il SSM è che indirizzare tutte le prospettive che emergono per un problema in un unico processo è un'operazione troppo complessa, la chiarezza si ottiene

---

<sup>48</sup> Lazzari, Danese, 2010, "Tecniche geostatistiche integrate per la valutazione dei rischi geologici ed antropici in Basilicata: il caso del centro storico di Tursi". In D'Andria F., Malfitana D., Masini M., Scardozi G. (a cura di), "Il Dialogo dei Saperi: metodologie integrate per i Beni Culturali", Collana Monografie IBAM, n.3, Tomo II, pp. 787-800, tav. VII, VIII, IX e X f.t., E.S.I., Napoli.

<sup>49</sup>Zoller, Giubileo, Parma, Manzoni, 2012, "Una mappa del tesoro per Arcore", [http://www.comune.arcore.mb.it/allegati/2276%5EProgetto%20Gold-Map%20\\_versione%20pubblica\\_.pdf](http://www.comune.arcore.mb.it/allegati/2276%5EProgetto%20Gold-Map%20_versione%20pubblica_.pdf)

<sup>50</sup> Un applicazione del SSM è stata sviluppata all'interno del paper: Cerreta M., Panaro S., Cannatella D., 2012, "Multidimensional Spatial Decision-Making Process: Local Shared Values in Action", In B. Murgante, Gervasi O., Misra S., Nedjah N., Rocha A.M., Taniar D., Apduhan B. (Eds.), 12th International Conference on Computational Science and its Applications - ICCSA 2012, Part II, LNCS 7334, pp. 54-70, Springer-Verlag, Berlin Heidelberg. Si allega l'abstract in Allegato E.

dal considerare le prospettive fondamentali separatamente, comprendendo le loro implicazioni e quindi usando questa conoscenza acquisita per cercare di reintegrarle in un insieme di conclusioni valutative e suggerimenti per le azioni future (Checkland, 2001). Attraverso il CATWOE è possibile approfondire in modo molto rigoroso e sviluppare una prospettiva di trasformazione. Precisamente CATWOE sta per:

- **C**ustomers, chi beneficia della trasformazione?
- **A**ctors, gli attori che facilitano o determinano la trasformazione
- **T**ransformation, la trasformazione nel suo intero ciclo di vita (dall'inizio alla fine)
- **W**eltanschauung, ciò che dà un ampio significato alla trasformazione
- **O**wners, chi ha l'autorità d'incidere sul sistema, potendone determinare la scomparsa
- **E**nvironment, l'ambiente che influenza ma non controlla il sistema.

Riconoscendo esplicitamente questi punti, l'utente è costretto a prendere in considerazione l'impatto che le modifiche di un progetto/programma possono avere per le persone coinvolte.

SSM è stato ampiamente utilizzato nell'Information Systems Analysis and Design.

### 6.3 Network analysis

Negli ultimi anni è aumentata la consapevolezza dell'importante ruolo che giocano le reti nell'interpretazione della realtà, aumentando così l'interesse verso questo campo di ricerca. Le analisi di rete sono infatti un argomento di approfondimento in più campi: biologia, economia, logistica, telecomunicazioni e scienze sociali. Le analisi di rete fanno parte della teoria dei grafi, un grafo è un insieme di nodi connessi fra loro mediante archi: i nodi rappresentano le entità del problema, gli archi le relazioni.

Sulle reti è possibile effettuare molteplici tipologie di analisi, le più comuni consentono di rilevare il grado di coesione della rete o di suoi sottogruppi, oppure d'individuare la posizione di un nodo rispetto agli altri. E' possibile quindi misurare la coesione attraverso le densità, la distanza, la connettività facendo riferimento al numero di legami e di nodi. Esistono poi le analisi sulla centralità dei nodi in cui l'importanza dei singoli nodi può essere interpretata attraverso varie metriche. Il concetto di importanza si basa sull'idea che un nodo è importante se occupa una posizione strategica all'interno della rete.

*“La centralità di un punto può essere espressa almeno in tre modi diversi che possono non coincidere, dipende da come viene intesa la centralità nel particolare caso. È possibile basare la centralità di un nodo sul suo grado, sulla sua interposizione, ossia sul suo essere intermedio tra ogni punto ed ogni altro, ed infine sulla sua vicinanza o prossimità a qualsiasi altro punto del grafo e quindi sull'efficienza con cui esso può raggiungere tutti gli altri nodi della rete”<sup>51</sup>.*

Nell'analisi dei reticoli vengono spesso effettuate analisi sulla scomposizione del reticolo in “sottogruppi coesi”, la partizione della struttura si può basare sul concetto di coesione o sul concetto di equivalenza strutturale.

*“L'equivalenza strutturale permette la partizione di un network in gruppi di nodi che sono similarmemente collegati con altri nodi nella rete. L'intuizione fondamentale dietro questa nozione è*

---

<sup>51</sup> Cordaz D., 2005, “Le misure dell'analisi di rete e le procedure per la loro elaborazione mediante UCINET V”, Appendice al volume Salvini, A., *L'analisi delle reti sociali. Risorse e meccanismi*, Ed Plus, Pisa University Press, Pisa, 2005.



*che i nodi non devono necessariamente interagire (direttamente o indirettamente) per esibire comportamenti simili”<sup>52</sup>.*

Queste analisi forniscono un valido supporto negli studi che provano a valutare le interrelazioni tra componenti distinte (nodi), aiutando la comprensione del sistema complessivo, cui i singoli elementi concorrono.

#### **6.4 Analisi semantiche**

L'Analisi Semantica è lo studio del campo semantico, ovvero un insieme di parole, appartenenti ad una stessa lingua, che si riferiscono alla stessa area di significati (linguistica). Oggi assume un'importanza rilevante nel web, dal momento che gli utenti interrogano continuamente i motori di ricerca utilizzando parole chiave.

Quest'analisi permette di valutare il linguaggio usato dagli utenti rispetto ad una certa tipologia di questione, prodotto o servizio, in questo modo è possibile utilizzare questi dati per l'interpretazione della realtà e dei bisogni e per la costruzione di attività mirate.

Identificare le parole chiave maggiormente significative per un determinato gruppo di utenti è diventata oggi base anche del marketing, queste analisi vengono usate infatti per sviluppare strategie di Search Engine Optimization (SEO) o di pianificazione Search Advertising, consentendo ad un sito di guadagnare traffico profilato e visibilità.

Senza entrare nel merito delle analisi semantiche oggetto di specifiche discipline, qui ci interessa riportare alcuni semplici concetti:

- I significati, ovvero i sensi, spesso sono rappresentati tramite collezioni di sinonimi, un concetto diviene noto quindi mediante i sinonimi.
- Per riconoscere le relazioni che esistono tra i concetti (associati a diverse parole) e le componenti di ciascuna espressione linguistica, i verbi assumono un ruolo rilevante.
- Il significato di una frase non è basato esclusivamente sulle parole che la compongono, ma deve tener conto dell'ordine con cui compaiono, dei raggruppamenti esistenti, e delle interrelazioni.
- Per interpretare un significato sono importanti quindi sorgenti diversificate come: il significato della parola, il significato associato alle strutture sintattiche, la conoscenza della struttura del discorso, conoscenza del contesto, conoscenza del dominio.

---

<sup>52</sup> Cordaz D., 2005, Op. Cit.

## IV. PROPOSTA

---

### **7. La co-valutazione come valorizzazione del paesaggio storico urbano: una metodologia per la co-creazione di nuovi valori**

A partire da un background multidisciplinare, la ricerca si propone l'utilizzo e la sperimentazione delle valutazioni adattive (Cerreta e Diappi, 2014) e sinergistiche (Ravetz, 2014) nei Living Lab territoriali (Concilio et al., 2012) come strumenti per riconoscere il valore sociale complesso (VSC)<sup>53</sup> del paesaggio e sperimentare nuove modalità di promozione e/o gestione delle risorse locali. Attraverso le sperimentazioni condotte all'interno del progetto di ricerca Cilento Labscape<sup>54</sup>, è stata messa a punto una metodologia per indagare le condizioni che stimolano la co-creatività territoriale verso modelli rigenerativi (Fusco Girard, 2014).

Tali modelli fanno riferimento alle capacità proprie dei sistemi naturali di auto-rigenerazione delle risorse, in cui le interazioni tra sistemi non generano rifiuti/scarti/depauperamento dei valori (come nei modelli lineari) ma rimettono in circolo materia ed energia. Un modello rigenerativo di paesaggio parte quindi dal riconoscimento delle aree di marginalità, bisogni insoddisfatti e azioni messe in campo dalla società

---

<sup>53</sup> «Sociale, in quanto suggerisce di tener conto dei punti di vista delle varie componenti sistemiche, che si riconoscono tutte nel rispetto di certe regole organizzative attraverso le quali si realizza la compatibilità e l'integrazione tra il sé e gli altri. Complessa, perché riflette il riconoscimento che il valore esiste anche indipendentemente dallo scambio, ma è collegato alle finalità in sé del sistema. Il VSC assume al suo interno l'integrazione tra valutazioni economiche e non-economiche, ovvero tra valori espressi su scale monetarie, valutazioni bio-ecologiche e valutazioni relative della qualità sociale. La valutazione non si risolve in un calcolo, quanto piuttosto in processo/dialogico/comunicativo» in Fusco Girard L., Nijkamp P. (1997), *Le valutazioni per lo sviluppo sostenibile della città e del territorio*, Angeli, Milano.

<sup>54</sup> Progetto di ricerca "Cilento Labscape. Un modello integrato per l'attivazione di un Living Lab nel Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano e Alburni", Dipartimento di Architettura. Responsabile scientifico: prof.ssa Maria Cerreta.

civile per migliorare la qualità della vita dei cittadini, indagando così le possibilità di sviluppare sistemi di gestione intelligenti e cooperativi, capaci di mettere in valore le risorse locali. Si delinea in questo modo un approccio smart al paesaggio con una forte propensione all'innovazione della governance locale volta alla sperimentazione del ruolo della società civile nella gestione dei beni comuni.

Negli small experiment presentati s'indagano le potenzialità dei processi dialogico/comunicativi per costruire ambienti favorevoli all'innovazione, dove gli scambi tra attori eterogenei (ambienti multi-stakeholder), che hanno obiettivi comuni, possano attivare processi in cui ciascuno può contribuire al cambiamento. Il Living lab Cilento Labscape mette quindi i processi umani al centro dell'interpretazione del paesaggio, e costruisce partnership a 4P (Public, Private, People Partnership) per lo sviluppo di soluzioni legate ad un contesto specifico.

La conservazione del paesaggio viene così legata alla capacità evolutiva ed adattiva dei sistemi che lo compongono, compresi quello sociale e culturale. Rintracciare nel territorio l'azione della società civile locale vuol dire allora individuare processi in nuce o in atto che possono attivare circoli virtuosi di auto-riproduzione di valori (Fusco Girard, 2014) in cui anche singoli cittadini possono giocare un ruolo decisivo. Si parla a tal proposito di "human smart landscape" (Cerreta, 2014), quale modello rigenerativo in cui le soluzioni sono sviluppate in un contesto specifico grazie all'interazione tra sapere esperto e sapere comune, tra insider ed outsider.

Nei vari laboratori territoriali attivati, sono stati monitorati i comportamenti degli attori e lo sviluppo di relazioni generative, attraverso il verificarsi di cinque caratteri distintivi:

*«aligned directedness, heterogeneity, mutual directedness, appropriate permissions, and action opportunities»<sup>55</sup>.*

Attraverso le valutazioni adattive e sinergistiche, si esplora il concetto di co-evaluation applicato al paesaggio per instaurare rapporti di partnership tra gli attori locali e indagare le possibilità offerte dai modelli di gestione comunitari (Zamagni, 2013) dei beni comuni. Ciò spinge a riconfigurare i modelli di governance locali in quanto si riconosce ad una comunità il diritto di definire le regole di uso e appropriazione delle risorse nel rispetto di un uso equo del bene comune<sup>56</sup>. A patto che la risorsa comune e gli utenti abbiano determinate caratteristiche (Ostrom, 1999), è possibile infatti sperimentare una modalità di gestione che coinvolge attivamente la società civile verso la sperimentazione di forme di gestione di tipo cooperativo e lo sviluppo di sistemi di regole (Ostrom, 1999, Zamagni, 2013). I processi spontanei diventano quindi una leva per l'avvio di micro-azioni sperimentali che partono dai luoghi e dal bisogno di migliorarne la qualità percepita per incidere sul benessere degli individui. Il punto di partenza è quindi

*«il punto di vista dei singoli individui e delle comunità che nei luoghi vivono e lavorano. Il luogo non è un ambito "intorno" alla persona e alla comunità, o un contesto facoltativo, ma al contrario*

---

<sup>55</sup> Lane, Maxfield, 1997, "Foresight, complexity and strategy", in Arthur B, Durlauf S, Lane, D.A. (eds), "The economy as a complex evolving system 2". Redwood City, CA: Addison-Wesley, pp. 169-198.

<sup>56</sup> L'articolo 43 della Costituzione Italiana recita: "A fini di utilità generale la legge può riservare originariamente o trasferire, mediante espropriazione e salvo indennizzo, allo Stato, ad enti pubblici o a comunità di lavoratori o di utenti determinate imprese o categorie di imprese, che si riferiscano a servizi pubblici essenziali o a fonti di energia o a situazioni di monopolio ed abbiano carattere di preminente interesse generale".

è una componente essenziale della nostra sfera vitale, una sostanza necessaria della condizione umana»<sup>57</sup>

Partendo dallo studio delle azioni spontanee della società civile e dall'individuazione dei "luoghi di valore" di una comunità la ricerca ha sperimentato una metodologia per indagare le condizioni che possono attivare processi rigenerativi del paesaggio e le potenzialità ad essi associate. Le sperimentazioni che si presentano di seguito, rilette alla luce dei risultati ottenuti, consentono di individuare le fasi di un processo metodologico: esplorare la domanda di paesaggio come bene comune, rintracciare i significati e le relazioni spaziali nel paesaggio, testare modelli di paesaggio rigenerativo monitorando lo sviluppo di nuove catene di valore.

Il paesaggio e le molteplici categorie di capitale (naturale, manufatto, culturale, sociale, umano, economico)<sup>58</sup> vengono quindi indagati in una prospettiva relazionale, dialogica, dinamica, in cui la costruzione delle informazioni e l'individuazione dei caratteri e valori del paesaggio coinvolge attivamente gli utenti, attraverso l'auto-mappatura dei luoghi<sup>59</sup>, le segnalazioni spontanee, le azioni. La co-valutazione, intesa come processo di co-apprendimento ed auto-valutazione, è quindi capace di far emergere la natura interdipendente di legami, relazioni e catene di valore: co-valutare diventa quindi un processo di valorizzazione del patrimonio.

Nelle sperimentazioni si fa ricorso sia agli approcci valutativi adattivi (capaci cioè di adattare i modelli interpretativi e valutativi al contesto specifico in una prospettiva di lungo termine) sia agli approcci sinergistici (capaci cioè d'indagare i cambiamenti co-evolutivi, propri dei processi cognitivi umani) esplorando da un lato i significati dei valori esistenti e le loro relazioni; dall'altro, attraverso il test dei modelli, indagando le relazioni generative di nuovi valori.

## **7.1 Esplorare la domanda di paesaggio come bene comune: Ci.Resto small experiment**

Descrivere il paesaggio dal basso rilevando le sperimentazioni della società civile in atto nel Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano, Alburni è stato l'avvio del Living lab Cilento Labscape. Tali sperimentazioni hanno un carattere in comune: ri-usano le risorse del paesaggio (ecologiche, urbane, naturalistiche) sviluppando azioni sostenibili dal punto di vista sociale (fondate sul libero accesso) ed ambientale (attente all'esauribilità o degrado della risorsa). L'indagine su questo tipo di sperimentazioni ha cercato di rilevare la domanda di un bene comune (il paesaggio) espressa da un'utenza specifica (società civile locale) a partire dalla consapevolezza che i beni comuni sono beni in cui esiste rivalità nel consumo, perché esauribili, e al tempo stesso non sono escludibili, perché

---

<sup>57</sup> Zanon, Luciani, 2012, "Il concorso Luoghi di valore", Conferenza internazionale *Paysages de la vie quotidienne, regards croisés entre la recherche et l'action Landscapes of everyday life. Intersecting perspectives on research and action* Perpignan (Francia) e Gerona (Spagna), 16-18.III.2011 - Fondazione Benetton Studi Ricerche, Treviso / [www.fbsr.it](http://www.fbsr.it)

<sup>58</sup> Fusco Girard, 2014, Op. Cit. pp. 23

<sup>59</sup> Questa modalità di rilevamento dei dati ed informazioni è stata sperimentata in un lavoro di auto-mappatura dei "luoghi del dialogo" per la città di Palermo, di cui si riportano estratti delle relative pubblicazioni in rivista ed atti di convegni negli Allegati A, B e C.

appartengono a tutti. Sono quindi quei beni in cui il beneficio che il singolo ne ricava “si materializza solo assieme a quello degli altri” (Zamagni, 2013).

Sono state così rintracciate le storie dei gruppi locali che per continuare ad abitare un territorio in decremento demografico come il Parco si propongono di ri-generare i valori sociali, culturali ed ambientali del territorio, attraverso lo sviluppo d’iniziative innovative nella promozione territoriale. Le azioni messe in campo sono azioni concrete, progettate per un contesto specifico e promosse da gruppi eterogenei di attori disposti a collaborare con un sapere esterno. Nei luoghi, infatti, si concentrano i valori e i legami personali da cui dipendono anche le dinamiche produttive e l’innovazione territoriale. Come sostiene Seravalli (2007) l’innovazione è un “processo localizzato” che produce “un cambiamento processuale senza esiti predeterminati”, in cui il “dialogo tra saperi locali e saperi esterni” sviluppa un “processo di apprendimento” che tiene conto del “capitale umano, del contesto e dei tempi lunghi”. L’innovazione locale è quindi un processo in cui ha un ruolo centrale

*«il potenziale generativo dei rapporti”, frutto del confronto tra “narrative differenti” in cui si mettono in relazione “agenti diversi”. “Saranno così nuove azioni a produrre innovazione e non viceversa. Occorre solo che tale confronto avvenga davvero in modo costruttivo e che le narrative siano davvero differenti»<sup>60</sup>.*

Un sapere esterno può infatti fornire un valido contributo alla lettura del contesto e allo sviluppo di un ambiente collaborativo: aprendo il sistema a nuove forze si cambiano gli equilibri, ciò tiene alta la tensione anche nella fase di gestione e agevola quindi un cambiamento.

Il lab Ci.Resto ha aperto un canale di conoscenza diretta con gli enti e le associazioni locali, contribuendo in questo modo alla costruzione di una rete territoriale. Nello specifico, attraverso questo laboratorio sono stati indagati i modi alternativi di promuovere il territorio che mettono in campo più categorie di valori diversamente dallo sviluppo turistico (che nel tempo ha prodotto consumo di suolo, speculazione, snaturamento d’identità locale) in favore di un’interpretazione del paesaggio come bene comune (esauribile e non escludibile).

Tra Giugno 2013 e Dicembre 2014 sono state sviluppate una serie di collaborazioni con associazioni ed enti locali per la partecipazione del Living Lab Cilento Labscape ad eventi di valorizzazione territoriale. Tutte le attività sviluppate sono state di supporto al raggiungimento degli obiettivi delle organizzazioni locali e al tempo stesso la partecipazione a questi eventi ha offerto l’occasione per sondare bisogni e aspettative di specifiche categorie di cittadini. Ciascun evento è stato l’occasione per rilevare dati soft che hanno contribuito ad indagare il paesaggio locale percepito come bene comune. I valori e i legami territoriali sono stati indagati quindi a partire dalle strategie che alcuni giovani residenti ed outsider stanno mettendo in campo per abitare e promuovere il territorio del Parco del Cilento, Vallo di Diano, Alburni, favorendo l’interazione e lo scambio tra gruppi di abitanti e specifiche nicchie di outsider.

#### **Attori: associazioni, comuni, imprese, esperti**

Il campione di esperienze selezionate è rappresentativo in termini qualitativi delle realtà (soprattutto giovani) che promuovono il Cilento e il Vallo di Diano in modo alternativo.

---

<sup>60</sup> Seravalli, 2007, “Innovazione e sviluppo locale. Concetti, esperienze, politiche”, WP 7/2007 Serie: Economia e Politica Economica, Settembre 2007, pp. 11

L'analisi istituzionale è avvenuta sul campo, cogliendo le opportunità offerte dagli eventi tematici a cui si è preso parte e al tempo stesso sfruttando i workshop territoriali attivati come occasione per implementare ulteriormente la conoscenza e la selezione degli stakeholder in un territorio molto vasto. Ci siamo serviti del “passa parola”, dello scambio d'informazioni e contatti con i vari interlocutori, costruendo di fatto la mappa degli attori grazie alla rete attivata.

È significativo notare come le reti locali abbiamo una conoscenza molto ravvicinata, iscrivibile spesso nei comuni limitrofi, pur avendo comunanza di contenuti e similitudini nella modalità di promozione del Cilento o del Vallo di Diano. Ciò dimostra la necessità e possibilità di rafforzare gli scambi territoriali ravvicinati, intersecando ed ampliando le reti più prossime. Nella tabella 1 sono riportate le esperienze mappate.

Nome	Natura sociale	Area	Comuni e frazioni	Settore
Terra di resilienza	Cooperativa sociale	Cilento	Morigerati/Sicili	Ambiente
JAM Factory	Agenzia	Vallo di Diano	Padula Scalo	Giovani
Terra madre	Associazione	Cilento	Caselle in Pittari	Agricoltura
Aste e Nodi	Associazione	Cilento	Torre Orsaia	Promozione
Formiche operaie	Associazione	Vallo di Diano	Montesano/Buonabitacolo	Ambiente
Laboratorio31	Rete di associazioni	Cilento (Golfo Policastro)	Sapri	Promozione
Casale il Sughero	B&B	Cilento	Vibonati	Promozione
Asineria Equinotium	Fattoria	Vallo di Diano	Atena Lucana	Allevamento
Tempa del fico	Associazione	Cilento	Pruno di Laurino	Ospitalità
Vallo a conoscere	Gruppo informale	Vallo di Diano	Vallo di Diano	Promozione
MIDA	Fondazione/Museo	Vallo di Diano	Auletta/Pertosa	Ambiente
Le tre valli	Azienda	Vallo di Diano	Montesano su Marcellana	Allevamento
Borghi della biodiversità	Progetto comunale	Vallo di Diano	Casal Buono	Ambiente
Gli orti di Sala	Cooperativa sociale	Vallo di Diano	Sala Consilina	Agricoltura
I ragazzi del ponte	Associazione	Vallo di Diano	Polla	Promozione
I colori del Mediterraneo	Associazione	Cilento/Vallo di Diano	Cilento/Vallo di Diano	Ambiente/Ricerca
Comune di Rofrano	Ente Pubblico	Cilento	Rofrano	Giovani
Comune di Camerota	Ente Pubblico	Cilento	Camerota	Promozione
Comune di Torre Orsaia	Ente Pubblico	Cilento	Torre Orsaia	Promozione
Comune di Sassano	Ente Pubblico	Vallo di Diano	Sassano	Promozione
Comune di Laurito	Ente Pubblico	Cilento	Laurito	Ambiente

Tab. 1 Mappa delle esperienze innovative di promozione e valorizzazione del territorio.

### Strumenti d'indagine: intervista e colloquio in profondità

L'evento “Ci.Resto. Esperienze e strategie per abitare i territori della transizione” promosso dal progetto Eco/Cilento - electronic cooperation cilento, è stato l'occasione per conoscere associazioni, imprese, cittadini, gruppi di ricerca, che sperimentano nuove pratiche di valorizzazione attiva del territorio interpretando il paesaggio come bene comune. Il tema proposto dagli organizzatori è diventato quindi il canale d'ingresso per rilevare i valori e i legami territoriali.

Per articolare una discussione pubblica con gli stakeholder presenti all'evento, sono stati individuati dei temi più specifici, sulla base poi dei feedback ricevuti è stata strutturata un'intervista in profondità sottoposta successivamente a gruppi selezionati di stakeholder residenti negli altri comuni del Parco in cui si sono svolte iniziative, workshop ed eventi.

Nell'intervista in profondità non vi sono domande fisse ma temi da approfondire mirando a stimolare un libero racconto. L'intervistare lascia quindi sviluppare liberamente la discussione intervenendo solo per limitare le eccessive divagazioni dai temi di interesse. Questa forma di intervista viene spesso definita colloquio in profondità per porre l'accento sul fatto che è collocata in un contesto comunicativo più che interrogatorio. Vengono poste delle domande aperte di carattere molto generale; nel caso specifico sono stati affrontati i seguenti argomenti: motivazioni, attività, riferimenti ed ostacoli. Questa indagine ha avuto l'obiettivo di far emergere la complessità e le potenzialità del territorio mappando e analizzando i cambiamenti/sperimentazioni in atto.

### **Risultati delle interviste in profondità: i temi chiave dell'innovazione locale**

Dalle interviste/colloqui in profondità, svolti individualmente o in gruppi contenuti, sono emersi i temi rilevanti per chi sta investendo nel territorio del Parco. La maggior parte delle iniziative è promossa e gestita o da abitanti o da persone che hanno radici nel territorio.

Molte iniziative sono promosse da giovani laureati che dopo un periodo di formazione lontano dal contesto locale, acquisite professionalità e competenze, tornano e cercano di avviare nuove attività, in cui la promozione del loro territorio è una costante.

Le collaborazioni con enti di altri contesti geografici, nazionali o internazionali, riguardano soprattutto le istituzioni e il campo scientifico nei seguenti settori: flora e fauna, archeologia, dieta mediterranea, genetica, arte tintoria. La ricerca non incide sull'occupazione, stimola piuttosto il riconoscimento dei valori locali, la nascita d'iniziative promozionali o il mantenimento e la diffusione delle sperimentazioni nei settori produttivi della tradizione locale (alimentare, tessile).

La crescente richiesta di prodotti naturali a basso impatto ambientale e la domanda di turismo esperienziale rappresentano le "nicchie di mercato" cui si rivolgono gli attori locali promuovendo modi sostenibili di fruire delle risorse naturali. L'elemento comune a tutte le iniziative è, infatti, il riconoscimento dell'enorme valore naturalistico ed ecologico del territorio; in molti casi a ciò si associa un sapere pratico (ad esempio nel settore agricolo), spesso di tradizione familiare, che si vuol tramandare e rendere produttivo.

Le attività proposte hanno prevalentemente carattere laboratoriale, formativo e sociale e prevedono azioni concrete (seminare, riqualificare, raccogliere, zappare, ospitare, scambiare) che si attuano in workshop tematici, eventi tradizionali rivisitati o festival. In alcuni casi è prevista la "formula dell'ospitalità in cambio di sapere" anche attivando partnership con Università ed enti di ricerca, provando a superare l'emarginazione delle aree interne attraverso il gemellaggio con altre iniziative e promuovendo gli eventi sui canali social. In altri casi i destinatari principali sono gli abitanti e le iniziative sono realizzate da locali per locali. La collaborazione persona-persona o ente-amministrazione è favorita dal basso tasso demografico e dallo stile di vita. Nella maggior parte dei casi le iniziative partono dal basso grazie al lavoro di associazioni o gruppi informali e ricevono il supporto dell'ente comunale in cui si svolgono le attività. Il panorama degli investimenti economici è variegato:

- alcune iniziative riescono ad ottenere finanziamenti pubblici (anche europei);
- altre sono auto-finanziate, realizzate attraverso l'economia dello scambio o grazie a sponsorizzazioni locali o campagne di crowdfunding sul web;
- altre attività si configurano come proprie di una piccola-media impresa.

Comune è la consapevolezza della necessità di sviluppare azioni integrate per il territorio puntando sulla qualità dei prodotti e l'autenticità delle esperienze, anche se è unanimemente riconosciuta la difficoltà a far rete e il disinteresse delle istituzioni sovracomunali. Le preoccupazioni riguardano la possibilità, percepita però ancora come remota, di depauperamento del patrimonio naturale e storico, e la perdita di popolazione, saperi tradizionali e senso di comunità.

### **Risultati dell'analisi istituzionale: classificazione dei partner**

L'influenza che un programma di ricerca ha sulla realtà dipende dalle partnership che attiva e da come raggiungere i destinatari finali delle azioni. A tal proposito hanno un ruolo centrale i boundary partners (Earl et al., 2001), un sottogruppo di soggetti interessati al programma che si sta sviluppando e con cui si interagisce direttamente per produrre cambiamenti condivisi. Sono, quindi, attori che possono determinare quei risultati che contribuiscono anche alla loro visione. Le attività e le relazioni che si attivano sono di tipo dialogico, in ogni situazione ci può essere collaborazione, resistenza, negoziazione, con conseguente influenza e apprendimento reciproco. Individuare gli individui, i gruppi e le organizzazioni con cui operare direttamente è un'azione delicata, perché si determinano cambiamenti nel comportamento, e si costruiscono nuove relazioni, attività, o azioni.

Vi sono inoltre altri soggetti con cui un programma deve confrontarsi per lo sviluppo di strategie che possano avere un impatto sulla realtà e sono gli strategic partners (Earl et al., 2001). Si può infatti aver bisogno di un'alleanza per raggiungere gli obiettivi del programma, ma non necessariamente il confronto con gli strategic partners produce cambiamenti, ecco perché il loro contributo riguarda la missione non la visione della ricerca.

Solo alcuni dei promotori delle iniziative censite sono stati per il progetto di ricerca boundary partners o strategic partners. Per l'avvio e lo sviluppo dei test di altri lab territoriali attivati sono state costruite partnership con associazioni e gruppi di giovani locali che rappresentano i boundary partners del progetto Cilento Labscape, in particolare sono: il gruppo di promotori dell'iniziativa "Vallo a conoscere", l'associazione Aste e Nodi promotrice del progetto di ricerca Eco/Cilento - electronic cooperation cilento, la rete di associazioni Laboratorio 31 (costituita da R-ecoLlocal, Bam!, The fab Lab, Voci in Movimento).

Alcuni enti amministrativi hanno avuto invece un ruolo di partner strategici, patrocinando e partecipando alle iniziative (o in alcuni casi fungendo da facilitatori), in particolare i comuni di: Torre Orsaia, Sapri, Sassano, Camerota.

## **7.2 Ricostruire i significati e le relazioni spaziali del paesaggio**

Il paesaggio è il luogo privilegiato in cui si manifestano i comportamenti, le azioni, i modi di vivere e percepire degli uomini che cambiano nel tempo, ciò attribuisce a ciascun contesto dei significati specifici, che lo rendono identitario per una comunità in una determinata epoca. Rappresentare la realtà percepita, equivale quindi ad indagare le relazioni spaziali e temporali dei valori locali, sviluppando una conoscenza interna del territorio a partire dall'acquisizione dei significati attribuiti ai caratteri fisici. Non si ha quindi l'obiettivo di rappresentare la realtà com'è, ma come è vissuta. Il patrimonio non ha un valore in sé, esso dipende delle relazioni sociali che conferiscono significato ai



beni. I beni con caratteristiche identiche possono infatti assumere significati, ruoli, sistemi di protezione diversi, perché esiste una natura relazionale tra beni e contesto che richiede analisi interpretative.

In questo capitolo si presentano due sperimentazioni che provano ad indagare e rappresentare nello spazio le relazioni tra i valori del paesaggio. Pensare per valori (Keeney, 1992; Cerreta, 2010) richiede infatti d'individuare nuovi modi di rappresentare il paesaggio, andando oltre la classificazione dei caratteri omogenei per indagare le differenze e le specificità di un territorio, fatto di componenti nascoste, non visibili, come i processi che l'hanno generato e quelli che guidano inconsapevolmente le trasformazioni in atto.

Nella prima applicazione, Ri.Vivere Castel Ruggero, è stata sperimentata un'integrazione di metodi e strumenti valutativi per rilevare i significati locali di categorie di valore universale. L'approccio dinamico del Cultural Values Model (Stephenson, 2008) rappresenta la guida con cui sono state classificate le informazioni. A partire poi dalla mappatura dei caratteri fisici e dei significati attribuiti ai luoghi sono state sviluppate una serie di analisi (frequenza, preferenza, di rete) che hanno consentito di indagare i valori in una dimensione relazionale e multidimensionale. Il ruolo e la tipologia delle relazioni che contribuiscono alla formazione dei valori è stato indagato a partire dalle percezioni degli outsider e dei punti di vista degli insider esplorando in questo modo anche gli aspetti meno noti e le potenzialità che emergono nel confronto tra gruppi specifici di utenti e cittadini. Le rappresentazioni successive sono quindi espressione del valore intrinseco (Fusco Girard e Nijkamp, 1997) attribuito ai luoghi e di un valore potenziale che invita a riflettere in modo nuovo sulle risorse e sul loro uso. La rappresentazione del paesaggio diventa così un momento d'apprendimento, consapevolezza e progettualità di azioni possibili.

Nella seconda applicazione, Ci.Vado, è stata sperimentata l'integrazione tra diversi metodi e strumenti interpretativi e valutativi che consentono di ricostruire una 'geografia affettiva' del territorio. I valori attribuiti al paesaggio del Cilento, Vallo di Diano, Alburni sono stati indagati a partire dai percorsi nel Parco che utenti specifici e cittadini hanno segnalato. I legami affettivi con il paesaggio sono stati quindi esplorati attraverso la restituzione spaziale dei dati soft e l'analisi delle relazioni di vicinanza tra punti geografici specifici. L'Explorative Spatial Data Analysis (ESDA) ha fornito la base concettuale ed applicativa per individuare le relazioni spaziali legate alla percezione dei luoghi: la variazione di valore tra i punti geo-riferiti è infatti strettamente connessa ai significati dei valori espressi dagli intervistati e alla distanza geografica tra i punti. In questo modo il paesaggio è restituito come un'esperienza vissuta e potenziale che consente di interpretare le qualità fisiche del territorio in relazione alla significatività per determinati individui. Le qualità percepite, legate ai valori delle risorse locali e ai legami con il territorio, consentono quindi di costruire nuovi itinerari tematici, in cui i 'luoghi di valore' sono legati alla qualità della vita degli individui, riflettendo il concetto di benessere percepito da una comunità. Nascono nuove mappe di paesaggio che descrivono i percorsi affettivi attraverso un archivio di immagini e storie che collegano i luoghi in cui si concentrano i valori e le relazioni personali, restituendo così la possibilità di vivere un'esperienza di paesaggio nel Parco scoprendo le dinamiche che lo caratterizzano.

I processi attivati nelle sperimentazioni indagano le potenzialità della trasmissione spontanea di conoscenza e la disponibilità all'apprendimento interattivo e collaborativo tra insider ed outsider, utile a supportare processi di innovazione sociale e territoriale.

### **7.2.1 I significati e i valori del paesaggio: Ri.Vivere Castel Ruggero small experiment**

Il workshop Ri.Vivere Castel Ruggero<sup>61</sup> è stato attivato nell'omonima frazione del comune di Torre Orsaia, nel Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano, Alburni. Questo workshop è parte del lab Ri.Vivo, interno al progetto di ricerca Cilento LabScape, con tema i borghi abbandonati.

Dai dati Istat sulla popolazione dei comuni Parco emerge che 74 comuni su 90 hanno meno di 5.000 abitanti e 24 hanno meno di 1.000 abitanti, per cui rappresentano una realtà abbastanza diffusa nelle aree interne del Parco, più lontane dalle direttrici di traffico, dove i fenomeni migratori verso le grandi città italiane ed estere si sono verificati soprattutto a seguito di frane e terremoti. Questa storia è diffusa nel contesto italiano, soprattutto nelle aree a vocazione rurale e nelle zone difficilmente accessibili, simbolo di un passato ricco di tradizioni dove però lo spopolamento rappresenta un rischio per la conservazione.

Il workshop ha avuto l'obiettivo di far emergere i significati dei valori culturali attraverso il confronto tra gli abitanti e un gruppo di outsider (studenti e docenti del dipartimento di Architettura di Napoli). L'individuazione dei valori espressi da queste due macro-categorie di attori è avvenuta attraverso una reinterpretazione del Cultural Values Model (Stephenson, 2008), usato per decodificare le indagini soft. Il modello ha permesso di relazionare le caratteristiche fisiche e i caratteri immateriali del paesaggio, aiutando in questo modo ad organizzare il quadro delle informazioni e stimolando una nuova interpretazione dei valori per gli stessi abitanti.

L'applicazione del Cultural Values Model in combinazione con vari strumenti d'indagine e valutazione (rilievi tecnici, database GIS, interviste semi-strutturate, storytelling, analisi di frequenza, preferenza e di rete) ha consentito di esplorare e rappresentare i valori del paesaggio, contribuendo alla comprensione dei loro significati in relazione alla dimensione temporale e alle dinamiche evolutive che hanno interessato il borgo (terremoto, abbandono, ricostruzione, emigrazione, recupero, promozione).

I valori culturali attribuiti ai diversi elementi di cui si compongono i luoghi sono uno strumento che mette in relazione spazio e tempo (passato, presente e futuro) facendo emergere le potenzialità, gli ostacoli e le prospettive di sviluppo. Attraverso l'interazione tra sapere locale e sapere esperto i valori identitari possono infatti rafforzarsi e attivare processi dialogici che possono gettare le basi per la costruzione di nuovi valori culturali, stimolando la promozione del territorio in nuovi circuiti. I valori "culturali" sono quindi intesi in senso dinamico, un sistema in continua costruzione, in cui le persone sono attivamente impegnate (Johnston et al., 2000).

#### **Attori: studenti universitari, abitanti, associazione Aste e Nodi, E/Co Cilento progetto d'innovazione sociale, Comune di Torre Orsaia, Comunità Montana del Bussento**

Hanno partecipato al workshop circa 50 studenti di Architettura dell'Università di Federico II (Napoli) con il supporto di tutor e docenti. I rilievi e le attività di ricerca sono durate tre giorni, in cui gli studenti sono stati ospitati nella foresteria comunale. Il Comune di Torre Orsaia e la Comunità Montana del Bussento da anni infatti collaborano

---

<sup>61</sup> Questo lavoro fa riferimento al paper: Cerreta M., Inglese P., Malangone V., Panaro S., 2014, "Complex values-based approach for multidimensional evaluation of landscape", In B. Murgante et al. (Eds.), 14th International Conference on Computational Science and Its Applications - ICCSA 2014 - Springer-Verlag Berlin Heidelberg. Si allega abstract in Allegato D.

con l'associazione Aste e Nodi attivando workshop territoriali grazie alla formula "ospitalità in cambio di sapere".

Nel workshop si sono confrontati gruppi d'interesse circoscritti, come previsto dalla metodologia Living Lab, in modo da rilevare bisogni, aspettative e valori di categorie di utenti e cittadini specifiche. È stato quindi costruito il confronto tra un gruppo di abitanti (in prevalenza anziani) e il gruppo di giovani universitari, con l'obiettivo di far emergere i valori del borgo e di costruire una mappa dei valori che aiuti ad interpretare il contesto per proporlo in nuovi circuiti.

Il workshop ha previsto che gli insider (gli abitanti di Torre Orsaia ed i pochi abitanti di Castel Ruggero) e gli outsider (gli studenti ed i docenti) si interfacciassero per far emergere i valori latenti e descrivere in modo innovativo il contesto.

### **Strumenti d'indagine: rilievi tecnici, interviste in profondità e storytelling**

La conoscenza del paesaggio è avvenuta combinando un approccio hard ad uno soft, ed esplorando in questo modo i luoghi e i valori ad essi attribuiti. Il quadro conoscitivo è stato elaborato grazie alle analisi del contesto, delle relazioni e dei bisogni della popolazione locale, delle percezioni degli outsider. In particolare sono state:

- rilevate le caratteristiche fisiche del costruito e degli spazi aperti, il loro stato d'uso, degrado e abbandono;
- raccolte le storie degli abitanti e le percezioni degli studenti, individuando i valori riconosciuti dalla comunità locale e da chi visita il borgo per la prima volta, vivendo un'esperienza di ospitalità.

I dati raccolti attraverso i rilievi tecnici sono stati elaborati in una banca dati GIS, che restituisce una cartografia tematica del patrimonio costruito con i seguenti attributi: epoca di costruzione, numero di piani, tecniche costruttive, qualità dell'edificato, consistenza statica, agibilità, contesto abitativo, destinazioni d'uso. Gli spazi aperti sono stati invece classificati per: localizzazione, tipologia, materiali, superfici e caratteristiche degli arredi urbani. Dalle analisi tecniche risulta che solo un quinto delle abitazioni è occupato stabilmente, mentre la maggior parte, ruderi compresi, è disabitata o è costituita da abitazioni saltuariamente occupate come seconde case. L'edificato è costituito in prevalenza da costruzioni tradizionali antecedenti al 1860, realizzati secondo tecniche tradizionali in muratura a sacco, paramenti esterni e conci irregolari di pietra arenaria, che non superano i tre piani. Numerosi edifici presentano integrazioni di calcestruzzo armato, tamponamenti con blocchi forati in laterizio, elementi in alluminio o PVC. Gli edifici d'interesse monumentale sono riconoscibili dai portali d'ingresso (i due palazzi principali appartengono alle famiglie Mariosa e Pecorelli) o sono luoghi di culto (la chiesa di Santa Maria delle Nevi). Nonostante l'orografia ripida e la presenza di popolazione anziana, le uniche strade carrabili costeggiano il perimetro del borgo, prevalentemente pedonale a causa di percorsi e scale ripide. I luoghi storicamente riservati all'incontro sono ancora gli incroci di strade, gli slarghi, gli usci delle case dove è possibile ritrovare azioni di cura degli spazi. Lo spazio di aggregazione più ampio è il Belvedere del Castello, punto panoramico e culmine del borgo.

Le interviste in profondità sono state sottoposte agli abitanti al fine di indagare le abitudini quotidiane, i ricordi e i valori attribuiti ai luoghi nel corso del tempo, i cambiamenti, le storie e i legami con la propria comunità, le aspettative future. Dalle elaborazioni emergono sentimenti contrastanti: da una parte senso d'impotenza per il declino e lo spopolamento dall'altra speranza per un possibile cambiamento fondato sulla valorizzazione delle potenzialità locali (agricoltura, artigianato e turismo). Gli abitanti

di Castel Ruggero sentono la necessità di andare via e al tempo stesso di restare, spinti da un forte senso di appartenenza e appagamento per quello che si ha. Le aspettative della comunità riguardano le condizioni da creare affinché il borgo possa Ri.Vivere, come accade d'estate quando il paese si ripopola dei suoi abitanti emigrati, superando il senso di abbandono. Gli ostacoli sono rappresentati però dalla dichiarata incapacità a collaborare.

Lo storytelling è uno strumento utilizzato per raccontare in maniera libera una propria esperienza, comunicando significati e interpretazioni soggettive. È stato utilizzato per rilevare le impressioni dei giovani partecipanti al workshop sulla loro permanenza nel borgo e l'esperienza vissuta con la comunità locale. Il racconto ha quindi un campo di interesse pertinente agli scopi della ricerca. Dai racconti viene fuori un dato significativo: quasi tutti hanno descritto un iniziale sentimento di estraneità nei confronti di un contesto molto lontano dalla città. Il silenzio, la tranquillità, la lentezza sono qualità che hanno richiesto un tempo per essere riconosciute dagli outsider. I ritmi della città e i rumori hanno un eco più profondo della distanza spaziale, richiedono un tempo per assimilare il distacco fisico e consentire il riconoscimento dei ritmi naturali. «Qui il tempo si è fermato perché viene semplicemente vissuto», è la descrizione di una studentessa. Il borgo assume per molti significati per la sua esistenza e per la capacità di generare benessere nell'immaginario di chi lo attraversa.

#### **Risultati: individuazioni dei valori attraverso l'uso del combinato del Cultural Values Model con le analisi di frequenza, preferenza e la network analysis.**

Il Cultural Values Model (Stephenson, 2008) ha fornito un modello teorico di riferimento per classificare i valori attribuiti al paesaggio di Castel Ruggero, contribuendo ad affrontare la ricerca e l'interpretazione del valore in un'ottica interdisciplinare. A partire dalle interviste e dagli storytelling sono stati quindi estrapolati i significati dei valori attribuiti al paesaggio, classificandoli nelle tre categorie previste dal modello: forme, relazioni e processi.

Per ognuna di queste categorie, sono state individuate le parole chiave, che esprimono un significato specifico dei valori, e i luoghi del borgo ad essi associati. Il modello teorico è stato calato nel contesto di Castel Ruggero, consentendo di rilevare i significati locali di categorie di valori universali (Storie, Senso del luogo, Senso di comunità, Senso di appartenenza; Caratteri naturali, Caratteri del costruito, Caratteri storici, Caratteri del contemporaneo; Processi naturali, Processi umani; Valori consolidati).

Dall'elaborazioni emerge che gli aspetti materiali e fisici del paesaggio sono strettamente legati agli aspetti immateriali e, quindi, ai valori che danno loro significato e spessore. Come si vede dalle tabelle 2 e 3 sono state individuate soprattutto caratteristiche immateriali del paesaggio; in alcuni casi ai valori sono stati associati luoghi specifici, ma è significativo notare che un luogo non è mai menzionato senza il riferimento ad una o più categorie di valore (forme, relazioni e processi).

Per analizzare i valori attribuiti al paesaggio di Castel Ruggero è stato assegnato un peso alle parole chiave ed ai luoghi citati in base alla frequenza e all'ordine con cui sono stati nominati dagli insider ed outsider nelle interviste e nei racconti. In particolare, l'analisi di frequenza misura quante volte le parole chiave e i luoghi associati ad un determinato valore ritornano nelle conversazioni e nei racconti, mentre l'analisi dell'expected value classifica l'ordine (e quindi l'importanza) con cui le parole chiave e i luoghi sono menzionate dagli insider e outsider. La preferenza è infine la sintesi tra l'analisi di frequenza e dell'expected value, individua cioè l'ordine di parole chiave e luoghi che

rappresentano il significato di uno specifico valore per Castel Ruggero. Tale sintesi si effettua grazie ad una semplice operazione di normalizzazione del peso, in modo che i significati di ciascun valore siano ordinati rispetto all'importanza che gli è stata attribuita e alla frequenza con cui sono stati nominati.

Ogni valore ha così il suo range di significati (cioè parole chiave), a partire dai quali è stata effettuata un'analisi di rete. Nella costruzione del grafo i *nodi* sono rappresentati dalle parole chiave e le *relazioni* sono elaborate a partire dalla preferenza precedentemente calcolata. Facendo riferimento alla teoria dei grafi, per rilevare l'importanza dei nodi in una rete in termini relazionali è stata misurata la centralità dei nodi attraverso i seguenti indici:

- Betweenness Centrality che misura la centralità di un nodo come *interposizione* (Cordaz, 2005), quantifica cioè il numero di volte che un nodo agisce come collegamento tra altri due nodi;
- Closeness Centrality che misura la centralità in base alla *vicinanza* di un nodo da tutti gli altri (Cordaz, 2005);
- Eigenvector centrality, che misura il nodo più connesso con i nodi che hanno il maggior numero di connessioni;
- Eccentricity, un parametro associato ad ogni sezione conica che misura quanto la conica si discosti dall'essere circolare.

Le analisi hanno previsto l'utilizzo dei seguenti software:

- NodeXL è un plug-in gratuito, open-source, il cui uso è consentito all'interno di Excel. Fornisce una rappresentazione grafica immediata delle relazioni tra i dati messi in collegamento, consentendo di raccogliere, analizzare e visualizzare una varietà di reti. Viene utilizzato per visualizzare la struttura delle conversazioni su argomenti specifici, e si applica come strumento analitico nelle scienze sociali, dell'informazione e informatiche (Bonsignore et al., 2009).
- Gephi è un visualizzatore interattivo, una piattaforma di esplorazione per tutti i tipi di reti e sistemi complessi, dinamici e grafi gerarchici. È uno strumento completo per la comprensione e l'elaborazione dei grafi, consentendo di manipolarne le strutture, le forme e i colori. Gephi è una piattaforma che consente di lavorare come un editor di immagini, ma sui grafi. Consente quindi di semplificare, schematizzare e tradurre graficamente un insieme di dati (Bastian et al., 2009).

Le parole chiave sono state inserite tenendo conto della categoria di valori di appartenenza (*forme, relazioni and processi*), le quali restano leggibili negli output dei grafi grazie all'uso di colori diversi.

Il calcolo di ciascun indice restituisce un grafo da cui emerge: l'individuazione dei nodi principali, l'interazione tra nodi che appartengono a categorie diverse di valori, l'isolamento di alcuni nodi. Confrontando le elaborazioni dei quattro indici, che misurano in modo diverso la centralità dei nodi, è possibile rintracciare per ogni categoria di valore i significati prevalenti per il borgo di Castel Ruggero:

- "amicizia", "attesa di cambiamento", "nostalgia" per la categoria *relazioni*;
- "rovine" per la categoria *forme*;
- "relazione uomo-natura", "abbandono" e "spopolamento" per la categoria *processi*.

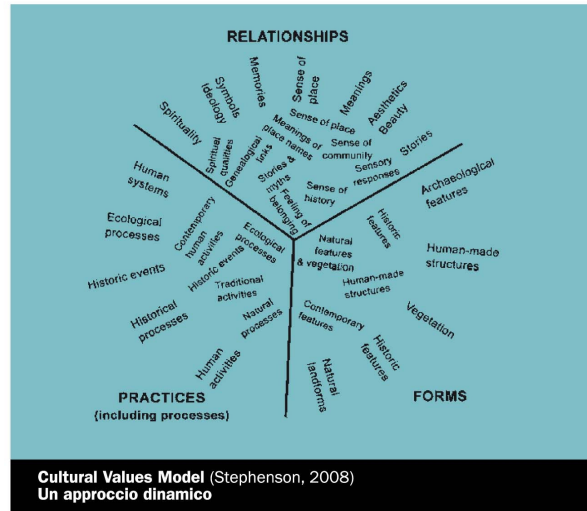
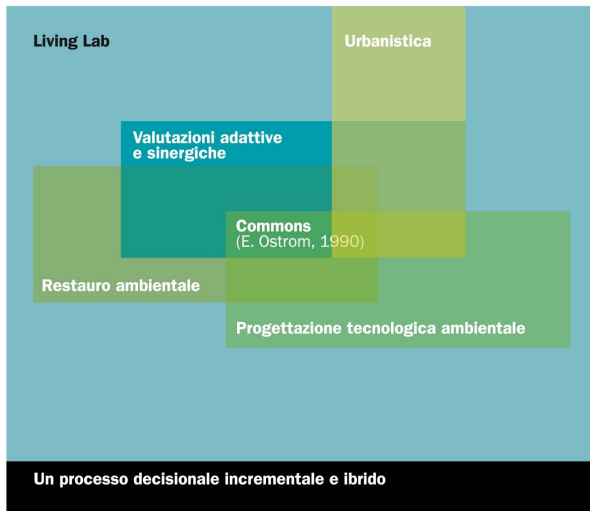
Dall'elaborazione delle percezioni degli insider e outsider emerge che il paesaggio di Castel Ruggero è espressione di una rete di valori che non sono riconoscibili alle sole componenti tangibili. La ricerca dei valori del paesaggio è quindi un'operazione complessa che richiede d'indagare gli aspetti intangibili, i significati dei valori e le relazioni tra questi. Questa fase dello studio ha infatti dimostrato come le relazioni tra significati possano aumentare il dominio semantico delle parole chiave, aiutando ad esprimere valori complessi, relazionati cioè contemporaneamente a più categorie di valore.

Il modello testato consente di mettere in relazione i valori con i significati, concettualizza i valori e crea una base per la loro comprensione, condivisione e comunicazione. Si evidenzia infine come il supporto di mappe cognitive permetta di superare i limiti delle tradizionali mappe di paesaggio, che forniscono pochi spunti per la comprensione dei valori culturali. Il paesaggio, come concetto inclusivo, permette di superare quindi la divisione tra aspetti naturali, culturali, antropici e tra i relativi processi.

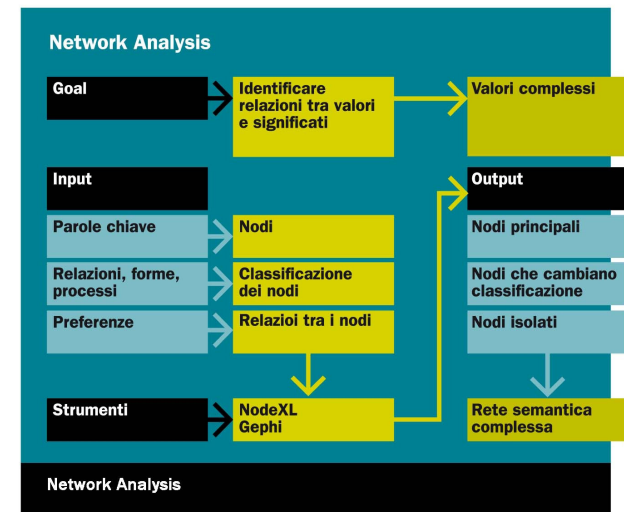
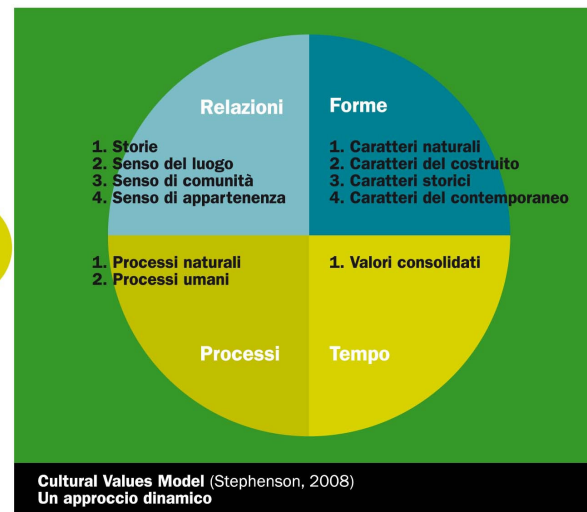
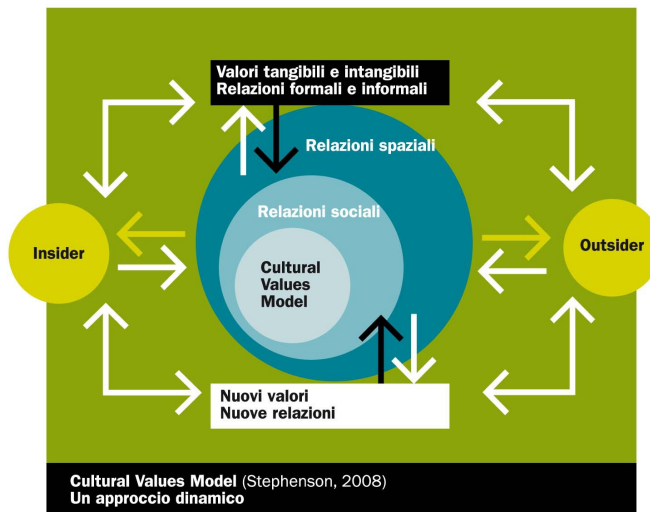
Valori	Parole chiave	Luoghi	Frequenza	Expected value	Preferenza	
Relazioni	Storie	Chiesa S. Maria	2	1°	0,200	
		Palazzo Pecorelli	1	1°	0,100	
		Palazzo Iannuzzi	1	2°	0,050	
		Castello	1	4°	0,025	
	Senso del luogo	Ruralità		1	1°	0,100
		Lentezza		1	2°	0,050
		Nostalgia		3	1°	0,300
		Relazione uomo-natura		1	1°	0,100
		Semplicità		1	1°	0,100
		Serenità		2	2°	0,100
		Attesa di cambiamento		6	1°	0,600
		Valore del tempo		1	1°	0,100
		Rivivere l'infanzia		1	2°	0,050
		Memoria		1	1°	0,100
		Romanticismo		1	2°	0,050
		Amicizia		2	1°	0,200
		Senso di comunità	Ospitalità		2	1°
	Ostilità			2	1°	0,200
	Isolamento			1	2°	0,200
	Stare insieme		Puosti	2	1°	0,050
			Lavatoio	1	2°	0,200
	Senso di appartenenza	Case	Torchio	1	2°	0,200
			Casa di Luigia	5	1°	0,500
			Casa di Biagio	1	1°	0,100
			Casa di Mafalda	1	1°	0,100
			Casa di Corrado	1	1°	0,100
		Casa di Carmine	1	1°	0,100	
Radici		Castello	1	2°	0,200	

Valori	Parole chiave	Luoghi	Frequenza	Expected value	Preferenza			
Forme	Caratteri naturali	Mare	5	1°	0,500			
		Montagne	3	2°	0,150			
	Caratteri del contemporaneo	Panorama	'Castello'	8	1°	0,800		
				Ruralità	3	1°	0,300	
				Speculazione	2	2°	0,100	
				Case vuote	2	1°	0,200	
				Automobili	1	3°	0,033	
				Barriere	1	1°	0,100	
				Viste	1	2°	0,050	
				Salite	2	1°	0,200	
				Rovine	1	2°	0,050	
				Palazzi	2	2°	0,100	
	Strutture del costruito	Palazzi		3	1°	0,300		
				1	1°	0,100		
				1	2°	0,050		
	Caratteri storici	Degrado	Portali	2	1°	0,200		
				Palazzo	1	2°	0,050	
					Imbriachi	1	3°	0,033
					Palazzo Servi	7	1°	0,700
					Palazzo Pecorelli	6	1°	0,600
					Palazzo Mariosa	1	2°	0,050
					Palazzo Iannuzzi	2	3°	0,066
					Chiesa di S. Maria	1	4°	0,025
					Castello			
					Processi	Processi Naturali	Terremoto	1
	Processi umani	Senso di comunità	2			1°	0,200	
		Spopolamento	4	1°		0,400		
Speculazione		1	1°	0,100				
Abbandono		2	1°	0,200				
Agricoltura		1	1°	0,100				

Tab. 2 e 3. Risultati emersi dagli storytelling degli studenti e delle interviste degli abitanti

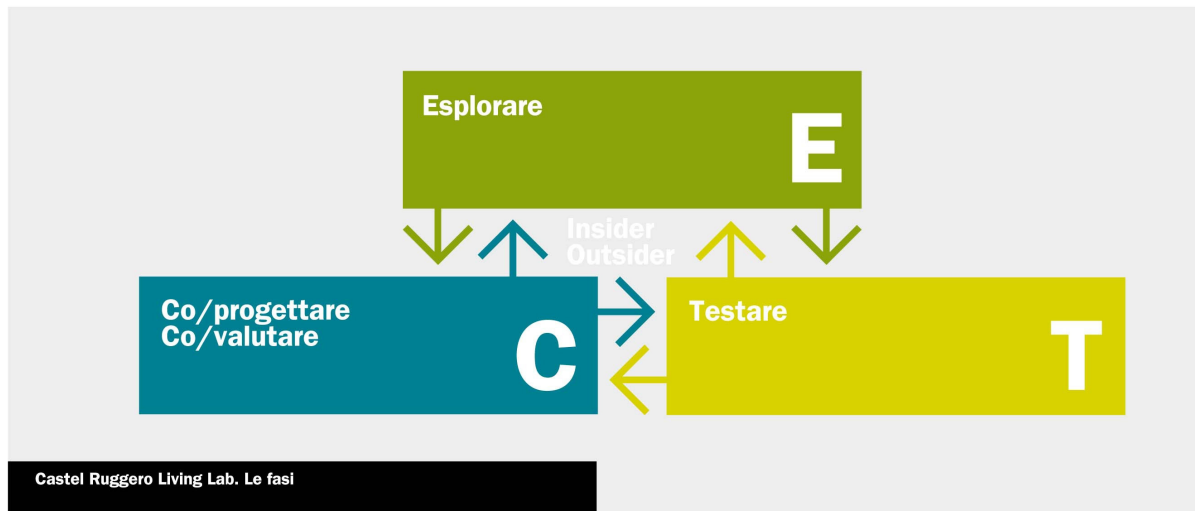


# Ri/Vivere Castel Ruggero





# Ri/Vivere Castel Ruggero



## E

**Obiettivi**

1. Individuare gli stakeholder
2. Raccogliere le storie e mappare i segni
3. Rilevare gli edifici
4. Rilevare gli spazi

**Step**  
Analisi delle pratiche di rivitalizzazione  
Analisi dei dati istituzionali  
Analisi delle storie  
Valutazione degli spazi e degli edifici rilevati

**Durata**  
6 giorni  
[9 dicembre/15 dicembre 2013]

**Strumenti**

AD	ID	IS	CM	I	UG
----	----	----	----	---	----

**Analisi dei dati**  
Indagine diretta  
Indicatori spaziali  
Collaborative Mapping  
Interviste e storytelling  
Urban Game

**Esplorare**

## C

**Obiettivi**

1. Individuare gli utenti, gli interessi, i bisogni
2. Selezionare le preferenze
3. Co-progettare scenari e micro-azioni

**Step**  
Incontro con gli insider  
I racconti degli outsider

**Durata**  
6 giorni  
[9 dicembre/15 dicembre 2013]

**Strumenti**

FG	S	NA	AHP	E
----	---	----	-----	---

**Focus Group**  
Storytelling  
Network Analysis

**Co/progettare Co/valutare**

# Ri/Vivere Castel Ruggero



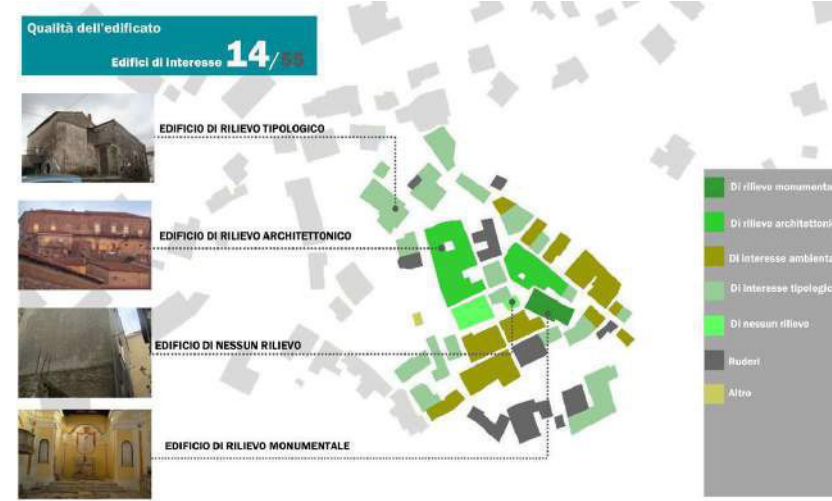
Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Epoca di costruzione



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Numero di piani



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Tecniche costruttive



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Qualità dell'edificato

**E**

**VALUTAZIONE DEGLI SPAZI  
E DEGLI EDIFICI RILEVATI**

# Ri/Vivere Castel Ruggero



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Consistenza statica



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Contesto abitativo



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Destinazioni d'uso

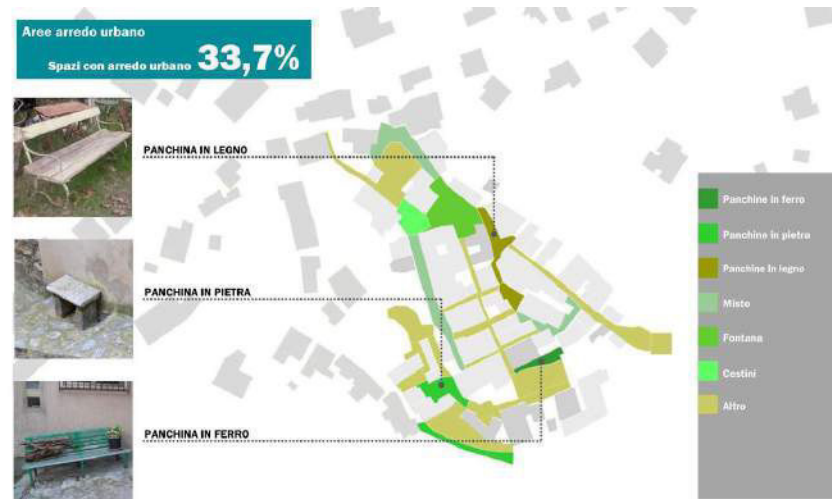


Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Agibilità

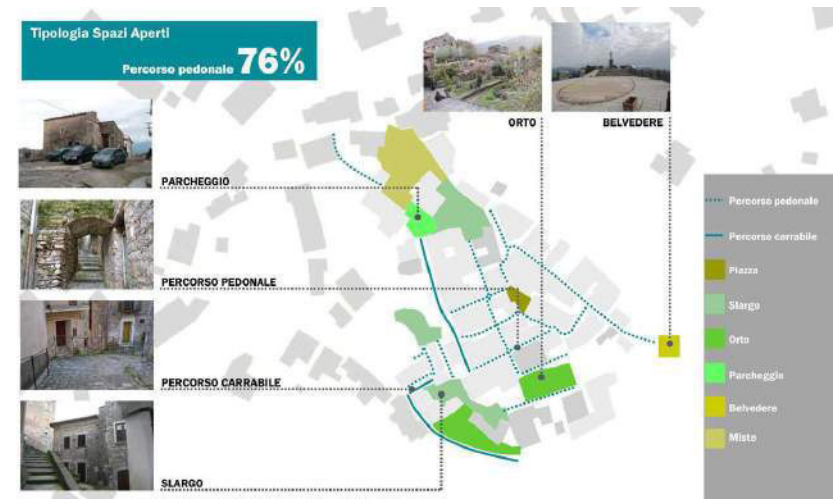
E

VALUTAZIONE DEGLI SPAZI  
E DEGLI EDIFICI RILEVATI

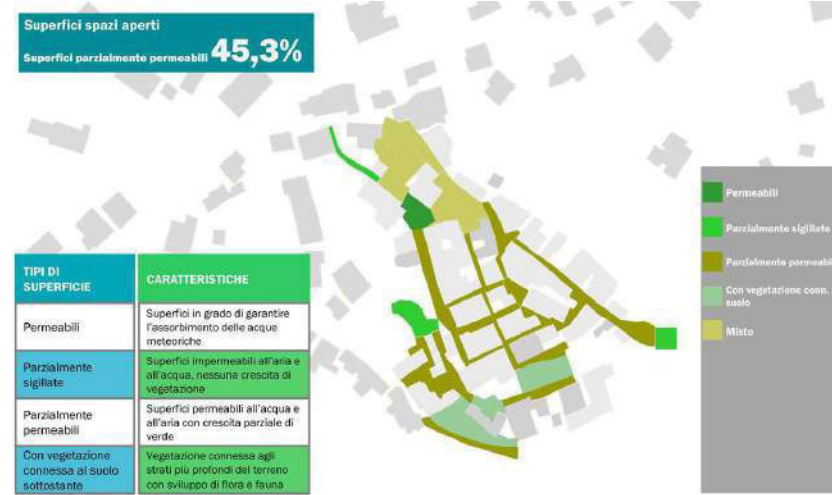
# Ri/Vivere Castel Ruggero



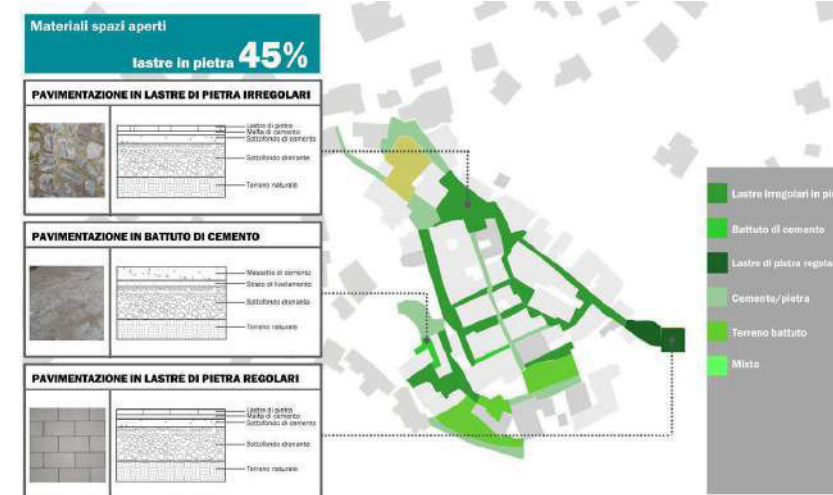
Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Aree arredo urbano



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Tipologia spazi aperti



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Superfici spazi aperti



Castel Ruggero. L'analisi sul costruito e sugli spazi  
Materiali spazi aperti

E

VALUTAZIONE DEGLI SPAZI  
E DEGLI EDIFICI RILEVATI

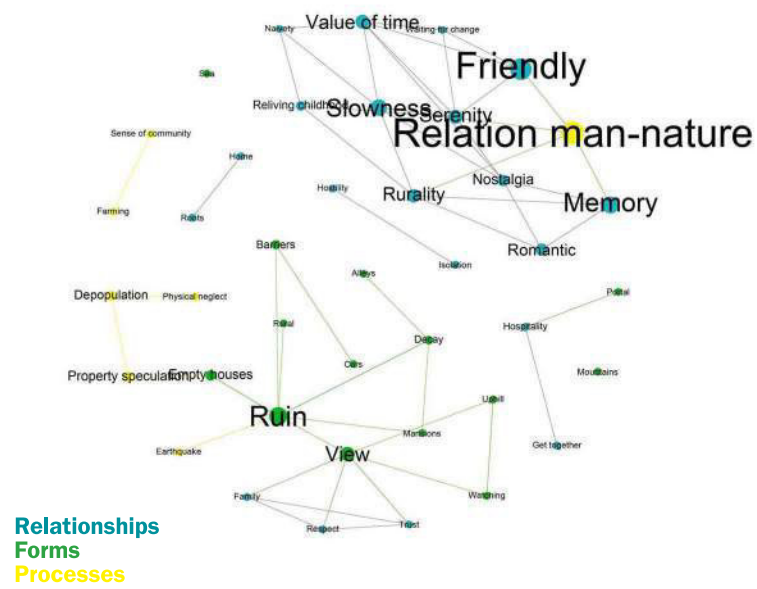


# Ri/Vivere Castel Ruggero

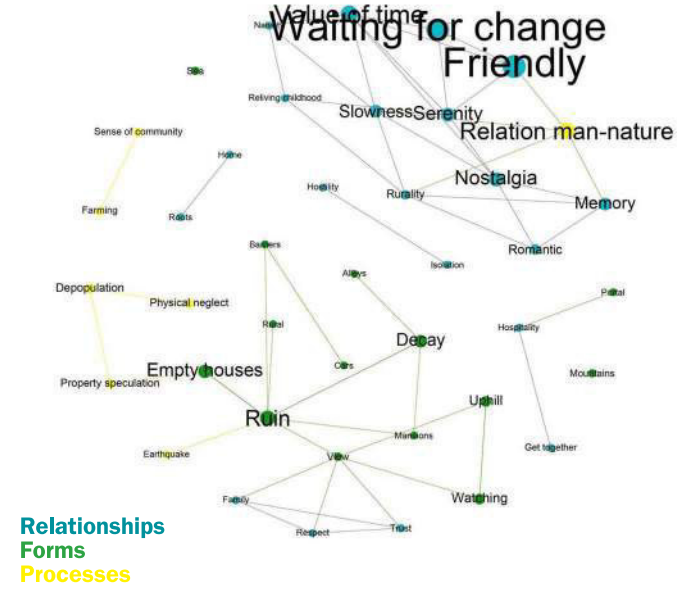
C

INCONTRO CON GLI INSIDER

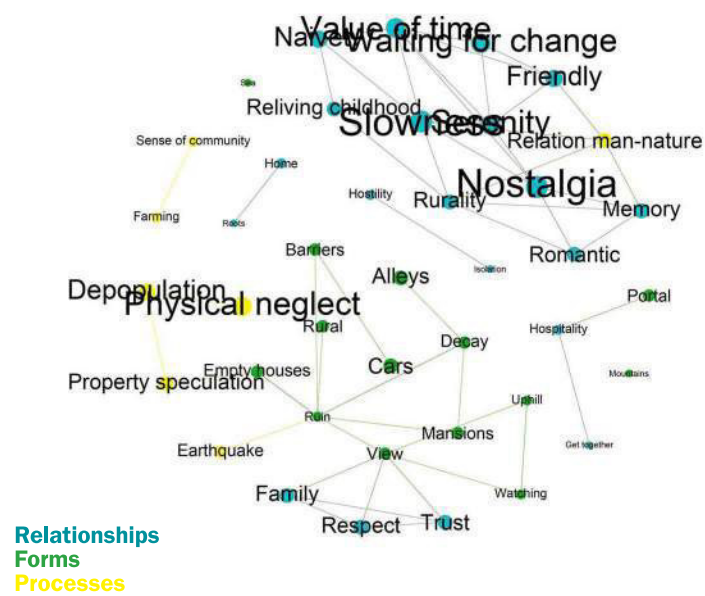
# Ri/Vivere Castel Ruggero



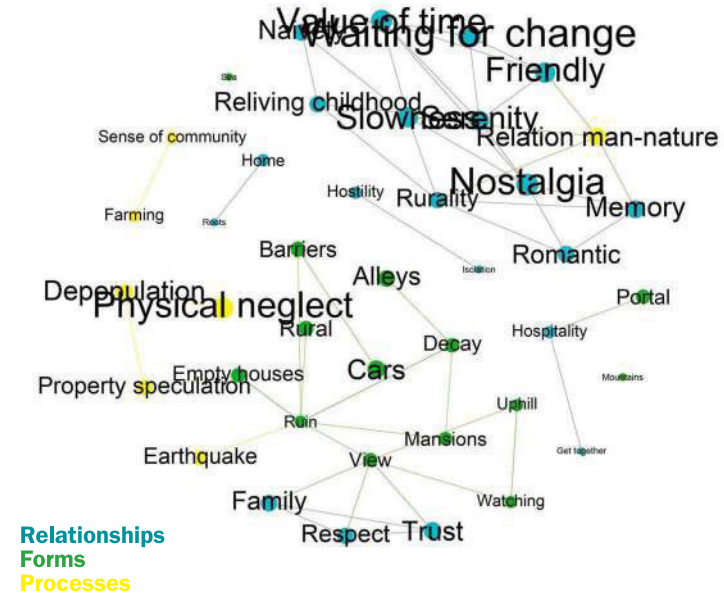
Network analysis  
Betweenness Centrality Distribution



Network analysis  
Eigenvector Centrality Distribution



Network analysis  
Eccentricity Distribution



Network analysis  
Closeness Centrality Distribution

C

VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE  
E COSTRUZIONE DI SCENARI

## 7.2.2 Le relazioni spaziali del paesaggio: Ci.Vado small experiment

Il lab Ci.Vado, attivato all'interno del progetto di ricerca Cilento LabScape, è un laboratorio itinerante nel Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano ed Alburni, partito a Marina di Camerota nel giugno 2013 in occasione del Meeting del Mare. Le segnalazioni dei luoghi di valore ed itinerari del Parco, proposti da insider ed outsider, sono alla base dell'indagine che restituisce una 'nuova geografia affettiva', in cui il paesaggio è ricostruito a partire dalle percezioni degli intervistati.

L'esperienza spaziale è strettamente connessa al vissuto degli individui, ne consegue che la sua rappresentazione nello spazio geografico consente di rintracciare le identità del territorio. In questo modo si rilevano i legami tra valori e luoghi e s'indagano le correlazioni spaziali ed affettive, consentendo un'interpretazione multidimensionale delle qualità del paesaggio.

Il Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano, Alburni è un sito Unesco (Id. n. 842 1998 C) iscritto all'elenco dei siti Patrimonio dell'Umanità per i seguenti criteri:

- (iii) essere testimonianza unica o eccezionale di una tradizione culturale o di una civiltà vivente o scomparsa;
- (iv) costituire un esempio straordinario di una tipologia edilizia, di un insieme architettonico o tecnologico, o di un paesaggio, che illustri una o più importanti fasi nella storia umana.

Le analisi ambientali, storico-culturali condotte nel tempo evidenziano un territorio di grande valore, con l'indagine Ci.Vado si mira però ad indagare i valori percepiti dalle popolazioni locali e da chi percorre il territorio per motivi di studio, ricreativi o turistici. Il "viaggio" nel Parco suggerito dagli insider ed outsider, con la proposta di itinerari tematici, diventa il modo per esplorare il territorio e restituire un nuovo immaginario del Cilento. Esiste infatti un'interazione tra percezione, valori e azioni sul paesaggio, in quest'ottica "percepire è sinonimo di agire" (Collot, 1986), e costituisce il presupposto per elaborare nuove tattiche di valorizzazione del territorio. Il confronto tra i valori percepiti dagli insider ed outsider restituisce ai promotori del territorio utili informazioni per lo sviluppo di nuove iniziative.

Le analisi consentono di raccontare il Parco attraverso le cartoline dei luoghi di valore condivisi dagli intervistati. La mappa costituisce la base per trasferire, sulle piattaforme del territorio, l'auto-mappatura e i format di archiviazione elaborati, sviluppando la promozione del Parco a partire dai valori locali e legami territoriali.

### **Attori: insider ed outsider**

Il campione di individui che ha partecipato all'indagine è indicativo in termini qualitativi dei fruitori (insider ed outsider) potenzialmente interessati alle attività di promozione alternativa del territorio del Cilento e Vallo di Diano. Il campione è stato individuato durante le attività/eventi sul campo, in particolare per gli insider sono stati selezionati:

- gli abitanti presenti nei luoghi in cui si sono svolte le attività/eventi, che non ricoprivano un ruolo attivo;
- gli abitanti riconosciuti dalla comunità come esperti.

Per gli outsider sono stati selezionati:

- gli studiosi che hanno partecipato ad eventi di promozione scientifica del territorio (come la “Conferenza Europea dei Geoparchi”) o ne hanno una conoscenza consolidata da anni di ricerca e lavoro sul campo;
- i turisti abituali del territorio, interessati ad ampliare la loro conoscenza del Parco.

L'obiettivo specifico dell'indagine era infatti migliorare il coinvolgimento degli insider nelle attività promosse dai gruppi locali, sperimentando diverse modalità di rilevamento delle informazioni, funzionali all'interazione con utenti diversi e alla restituzione di dati analizzabili. Abitanti, turisti e studiosi del parco, sono stati quindi interpellati in tre modalità distinte, restituendo risultati diversi. La scelta tra l'intervista semi-strutturata o il questionario frontale è stata fatta in base all'interesse dell'interpellato e alla sua conoscenza del territorio. Il questionario on line infine è stato diffuso attraverso Facebook.

L'indagine in questa prima fase ha coinvolto 68 individui, precisamente: 30 intervistati (Tab. 4 e Tab. 6), 17 partecipanti al questionario frontale (Tab. 5 e Tab. 7), 21 al questionario on line (Tab. 8). Come si vede dalle tabelle, gli interpellati hanno un titolo di studio medio/alto, in prevalenza quelli a cui è stata sottoposta l'intervista semi-strutturata, che restituisce gli itinerari tematici, sono adulti. Il questionario on line è stato fin ad oggi maggiormente compilato dagli outsider e dai giovani. Solo 21 sono stati valutabili, parte degli utenti infatti, soprattutto insider over 35, ha iniziato la compilazione on line, ma ha poi lasciato incompleta l'indagine. I primi risultati sulla partecipazione all'inchiesta forniscono utili indicazioni su disponibilità e difficoltà delle varie classi d'età e permettono di effettuare mirate correzioni per implementare la partecipazione degli utenti.

ID	Età	Genere	Titolo di studio	Lavoro	Provenienza [Comune]	Canale conoscenza
A004	44	F		Consulente di progetto	Vallo della Lucania	Incontro ad Ascea
A006	35	M	Laurea	Bancario	Ascea	Incontro ad Ascea
A007	38	M	Laurea	Agente assicurativo	Ascea	Incontro ad Ascea
A012	25	F	Diploma	Guida turistica	Morigerati	Incontro a Morigerati
A016	54	F	Diploma	Maestra d'asilo	Casaletto Spartano	Incontro a Casaletto Spartano
A017	47	F		Dipendente	Casaletto Spartano	Incontro a Casaletto Spartano
A018	72	M	Diploma	Giornalista	Ogliastro Cilento	Incontro ad Ogliastro Cilento
A019	60	F	Diploma	Docente	Ogliastro Cilento	Incontro ad Ogliastro Cilento
A020	60	M	Diploma	Dipendente	Ogliastro Cilento	Incontro ad Ogliastro Cilento
A021	38	M	Laurea	Dipendente	Castellabate	Incontro a Castellabate
B001	50	M		Impiegato	Caselle in Pittari	Incontro a Torre Orsaia
A030	61	F		Docente	Agropoli	Incontro ad Agropoli
B004	35	F			Torre Orsaia	Incontro a Torre Orsaia
B005	25	F		Barista	Torre Orsaia	Incontro a Torre Orsaia
B002	33	M	Laurea	Attività agrituristica	Vibonati	Incontro a Vibonati
B007	45	F	Laurea	Architetto	Tortorella	Incontro a Vibonati
C002		M	Laurea	Prete	Marina di Camerota	Incontro a Marina di Camerota
C003	53	M		Sindaco	Marina di Camerota	Incontro a Marina di Camerota

Tab. 4 Insider cui è stata sottoposta l'intervista semi-strutturata



ID	Età	Genere	Titolo di studio	Lavoro	Provenienza [Comune]	Canale conoscenza
A003	64	F	Diploma	Interprete	Ascea	Incontro ad Ascea
A005	32	F		Imprenditrice	Ascea	Incontro ad Ascea
A008	56	M		Commerciante	Ascea	Incontro a Morigerati
A011	50	M	Dottorato	Docente universitario	Caselle in Pittari	Incontro a Morigerati
A014	32	M		Naturalista	Casaletto Spartano	Incontro a Casaletto Spartano
B003	50	M		Agronomo	Torre Orsaia	Incontro a Torre Orsaia
D001	29	M	Laurea	Commercialista	Sala Consilina	Incontro a Teggiano
E001	34	F	Laurea	Impiegata postale	Padula	Incontro ad Auletta
E002	27	M	Diploma	Impiantista	Caggiano	Incontro a Caggiano
F001	30/40	F	Laurea	Farmacista	Athena Lucana	
F002	70	M	Laurea	Pensionato	Teggiano	Incontro a Teggiano
F003	65	F	Licenza elementare	Casalinga	Auletta	Incontro ad Auletta
F004	34	M	Qualifica professionale	Agricoltore	Athena Lucana	

Tab. 5 Insider a cui è stato sottoposto il questionario frontale.

ID	Età	Genere	Titolo di studio	Lavoro	Provenienza [Comune]	Canale conoscenza
B006	45	M	Laurea	Architetto	S. Severino (FG)	Incontro a Vibonati
C001	67	M	Laurea	Economista	Napoli	Incontro a Marina di Camerota
A009	60	M		Dirigente Parco delle Madonie	Petralia Soprana (PA)	Incontro a Morigerati
A010	50	M		Funzionario Parco del Pollino	Malvito (CS)	Incontro a Morigerati
A013	43	M	Dottorato	Ricercatore	Potenza	Incontro a Morigerati
A015	41	M	Laurea	Geologo	Castellammare di Stabia	Incontro a Casaletto Spartano
A022	40	F	Diploma	Agente di commercio	Pomigliano D'Arco	Incontro a Castellabate
A023	54	F	Laurea	Docente	Salerno	Incontro a Castellabate
A024	61	F	Laurea	Docente	Torre del Greco	Incontro a Castellabate
A026	55	F	Laurea	Docente	Torre del Greco	Incontro ad Agropoli
A028	42	F	Laurea	Docente	Nocera Superiore	Incontro ad Agropoli
A029	65	F	Laurea	Docente in pensione	Diamante	Incontro ad Agropoli

Tab. 6 Outsider cui è stata sottoposta l'intervista semi-strutturata

ID	Età	Genere	Titolo di studio	Lavoro	Provenienza [Comune]	Canale conoscenza
A001	32	F		Project manager	Parigi	Incontro ad Ascea
A002	29	M		Manager	Densus	Incontro ad Ascea
A025	58	F	Laurea	Docente	Portici	Incontro a Castellabate
A027	57	F	Laurea	Docente	Ercolano	Incontro ad Agropoli

Tab. 7 Outsider a cui è stato sottoposto il questionario frontale.

	ID	Età	Genere	Titolo di studio	Lavoro	Provenienza [Comune]	Canale conoscenza
Insider	12	31	M	Laurea	Ingegnere	Sassano	workshop territoriale
	14	28	F	Laurea	Disoccupato	Pollica	amico/conoscente
	18	28	F	Diploma	Segretaria	Celle di Bulgheria	amico/conoscente
	24	30	F	Laurea	Studente, disoccupato	Sapri	amico/conoscente
	26	29	M	Laurea	Architetto	Sapri	
	27	49	F	Diploma	Interprete	Napoli	
	49	49	M	Master	Funzionario europeo	Kraainem (Belgio)	
	21	48	F	Dottorato	Docente universitario	Napoli	sito
Outsider	11	31	M	Laurea	Dottorando di ricerca	Portici	amico/conoscente
	13	35	M	Dottorato	Libero professionista	Potenza	facebook
	17	28	M	Laurea	Studente	Napoli	facebook
	19	25	F	Laurea	Disoccupata	Angri	facebook
	29	30	F	Laurea	Architetto	Napoli	amico/conoscente
	35	31	F	Laurea	Architetto	Baronissi (SA)	amico/conoscente
	36	31	F	Laurea	Libero professionista	Napoli	amico/conoscente
	38	31	F	Altro	Architetto	Maddaloni	
	40	32	F	Laurea	Architetto	Avellino	
	45	37	F	Laurea	Dipendente	Atripalda	
	47	37	F	Laurea	Dipendente	Atripalda	
	48	27	F	Diploma	Studente	Napoli	amico/conoscente
	53	34	F	Laurea	Impiegato	Atripalda	amico/conoscente

Tab. 8 Insider ed outsider che hanno partecipato al questionario on line.

### **Strumenti d'indagine: interviste semi-strutturate e questionari**

L'indagine Ci.Vado mira ad individuare i luoghi del territorio e a comprendere le caratteristiche che ne determinano i valori per gli abitanti e per chi frequenta anche temporaneamente il territorio. Si sperimenta quindi un approccio al paesaggio vicino alle indicazioni della Convenzione Europea stimolando le persone ad esprimere la visione dell'ambiente in cui vivono e strutturando modi e strumenti per rilevare questo tipo d'informazioni. Ragionare per valori implica l'esplorazione e la ricerca di modi per rilevare i campi soggettivi, il valore di un luogo non è detto che venga attribuito per requisiti oggettivi (sito, patrimonio, umanità) ma può dipendere da parametri soggettivi (capacità di contribuire al senso, al bisogno di comunità), può risiedere

*«nel rapporto stretto, ravvicinato, conoscitivo, confidenziale tra luogo e persona, ciò sembra dimostrato anche dalla puntualità spaziale e dalla precisione topografica con cui i luoghi vengono segnalati. Una casa, una scuola, una chiesa, un albero, un preciso percorso, uno spazio aperto ben riconoscibile, un ambito naturale. Il rapporto, e dunque il valore, più spesso si costruisce per punti, per microcosmi»<sup>62</sup>.*

Le interviste semi-strutturate mirano a restituire itinerari tematici del parco a partire dai percorsi segnalati dagli intervistati e dall'esplicitazione delle risorse materiali e immateriali, rilevando in questo modo informazioni utili alla promozione e valorizzazione del territorio. Attraverso l'intervista s'individuano infatti motivo, pubblico potenzialmente interessato, periodo preferibile e mezzi di trasporto con cui percorrere l'itinerario. Si chiede infine di indicare uno slogan che riassume un modo di vivere e promuovere il Parco.

Il questionario è stato utilizzato per la segnalazione dei "luoghi di valore"<sup>63</sup>. L'obiettivo è quello di raccogliere segnalazioni anche da parte di interlocutori che non hanno una conoscenza approfondita/itinerante del territorio, rilevando i luoghi significativi per la loro vita o che farebbero visitare ad un amico. A ciascun luogo vengono associati: motivo, potenziale pubblico interessato, stagione preferibile, mezzo di trasporto e slogan. Sono state elaborate due versioni del questionario una frontale ed una on-line.

Il questionario on line è stato elaborato a partire dalle indicazioni ricavate dai primi risultati di quello frontale, che hanno agevolato la selezione e l'organizzazione delle domande a risposta multipla e singola e fornito utili indicazioni per le alternative delle risposte chiuse. Il sistema di rilevazione on line utilizzato è LimeSurvey integrato alla piattaforma CilentoLandscape. Le funzionalità del sistema hanno consentito l'utilizzo di mappe e di sistemi interattivi per indicare l'ordine di preferibilità delle risposte multiple.

L'intervista semi-strutturata e il questionario frontale si sono dimostrati capaci di instaurare un contatto colloquiale e semplice con gli interlocutori, differenti categorie di utenti hanno infatti risposto alle domande con facilità e disponibilità, interessandosi alla ricerca e fungendo da tramite con altri interlocutori di cui ritenevano rilevante il punto di vista e la conoscenza del territorio. La semplicità a interagire partendo dai luoghi testimonia che parlare dei luoghi è un bisogno che va solo stimolato e "coltivato" (Zanone Luciani, 2012): è una domanda che aspetta solo di essere posta. In alcuni casi un sito è stato segnalato per la possibilità di conoscere una persona o la storia di un progetto sperimentale, contribuendo a costruire la rete di contatti e informazioni.

---

<sup>62</sup> Zanon e Luciani, 2012, Op. Cit.

<sup>63</sup> Zanon e Luciani, 2012, Op. Cit.

### **Risultati dell'elaborazione delle interviste semi-strutturate: itinerari tematici**

Partendo dai percorsi delle persone è possibile analizzare il comportamento umano nell'esplorare un territorio e attribuire i valori ad una realtà stratificata come il paesaggio (De Luca e Bertolo, 2012). Gli esseri umani, infatti, si muovono nello spazio per orientarsi e conservano memoria delle percezioni. I percorsi rappresentano quindi il collegamento delle persone ai luoghi e consentono di leggere le dinamiche e i modi di vivere il paesaggio.

L'elaborazione delle interviste è partita dalla localizzazione geografica dei luoghi che gli insider e gli outsider hanno segnalato nei loro itinerari. Ogni intervista è stata restituita attraverso uno specifico itinerario (successione di punti nello spazio geografico), a cui è stato attribuito un tema a seguito dell'analisi semantica condotta su alcuni campi dell'intervista: motivo, slogan e pubblico potenzialmente interessato. Dall'analisi semantica è emerso infatti che la motivazione dell'itinerario (quindi il suo tema) è un argomento espresso in più di un campo. I campi comuni sono stati analizzati ulteriormente e l'analisi delle parole chiave restituisce i campi semantici principali (Appartenenza, Benessere, Natura, Scoperta) cui corrispondono quattro diversi itinerari. L'analisi fornisce inoltre le parole associate a ogni campo semantico, quest'informazione consente d'interpretare i caratteri locali di temi generali, contribuendo alla comprensione dei valori specifici del territorio (Tab. 9).

Ad ogni tema sono quindi associati specifici percorsi segnalati dagli utenti. In particolare dall'elaborazione delle interviste emergono per gli insider quattro itinerari tematici (Appartenenza, Benessere, Natura, Scoperta), mentre per gli outsider tre (Benessere, Natura, Scoperta).

La rappresentazione degli itinerari in ambiente QGIS si è servita delle applicazioni Google Earth e Panoramio ad essa integrata. Il livello di precisione degli intervistati nel fornire informazioni utili alla rappresentazione geografica dei luoghi non è infatti omogeneo. In alcuni casi è stato indicato il nome preciso del luogo, o la frazione di un comune, o il nome del comune, in altri casi è stata indicata un'intera area come una valle, un fiume, la linea costiera, una porzione di territorio compresa tra punti specifici. Per rappresentare anche questo tipo d'informazioni in punti ed agevolare l'analisi delle correlazioni spaziali, si è ricorso all'applicazione Panoramio, un archivio di foto geo-localizzate, condivise tra gli utenti, che arricchiscono le mappe e forniscono informazioni sulla posizione. Un'area vasta è stata quindi rappresentata attraverso i punti maggiormente fotografati. Si è tenuto inoltre conto della specificità delle informazioni nella segnalazione dei luoghi attraverso l'attribuzione di un peso specifico per ogni luogo (individuato come punto) secondo la seguente successione:

- 1, se l'intervistato indica il nome di un comune;
- 2, se indica il nome di una frazione di un comune e un punto molto fotografato su Panoramio in relazione all'area di riferimento;
- 3, se indica il nome di un luogo preciso.

Restituiti in questo modo gli itinerari in 30 mappe, una per ogni intervistato, è stata effettuata su ciascuna l'analisi dei dati spaziali attraverso la *Kernel Density Estimation* (KDE) che restituisce le aree di maggior densità di punti, tenendo conto del loro peso e dei rapporti di vicinanza. La funzione di kernel utilizzata è la "triplo peso", che dà maggiore importanza ai punti vicini.

<b>Campo semantico</b>	<b>Parole chiave</b>	<b>Parole associate</b>
Appartenenza	Accoglienza Cibo Rapporti comunità Cucina Qualità	Patrimonio Ambientale Sostenibilità Paesaggio
Benessere	Essere Qualità della vita Tranquillità Vita sana Assenza criminalità Vita serena Star bene Coinvolgente Ritrovare te stesso Ritrovare senso della vita Ritrovare i tuoi sogni La pace dentro Libertà	Tradizioni Gastronomia Relax Mare Ospitalità Paesaggio Cultura
Natura	Natura Naturalistico Incontaminato	Unicità Oasi Archeologia
<b>Campo semantico</b>	<b>Parole chiave</b>	<b>Parole associate</b>
Scoperta	Conoscere Nascosto Poco noto In estinzione Sommerso	Case vuote Cultura Fragile Festa Centri storici Paesi in abbandono Patrimonio Acqua Sottosuolo Prodotti km 0 Saperi Bellezza Incontro Paesaggio

Tab. 9 Analisi semantica di alcuni campi dell'intervista semi-strutturata.

Dalla verifica delle diverse distanze significative, sono emersi i raggi di distanza in grado di restituire un'interpretazione della percezione del paesaggio per gli utenti, in particolare i "raggi di percezione" ricavati sono: 4 km, 6 km, 8 km, 10 km e 12 km. Confrontando le elaborazioni si rilevano quattro modi diversi degli utenti di percepire il paesaggio:

- individuano una o più aree di pari importanza;
- individuano un'area principale con aree satellite;
- individuano un percorso continuo;
- individuano un'ampia porzione di territorio.

L'organizzazione delle mappe degli utenti rispetto ai temi, fa emergere una correlazione tra il tema dell'itinerario e il "raggio di percezione". In particolare, per gli insider, si rileva che:

- all'itinerario Natura corrisponde un raggio medio di 4 km;
- all'itinerario Appartenenza corrisponde un raggio medio di 6 km;
- all'itinerario Benessere corrisponde un raggio medio di 8 km;
- all'itinerario Scoperta corrisponde un raggio medio 8 km.

Per gli outsider, si rileva che:

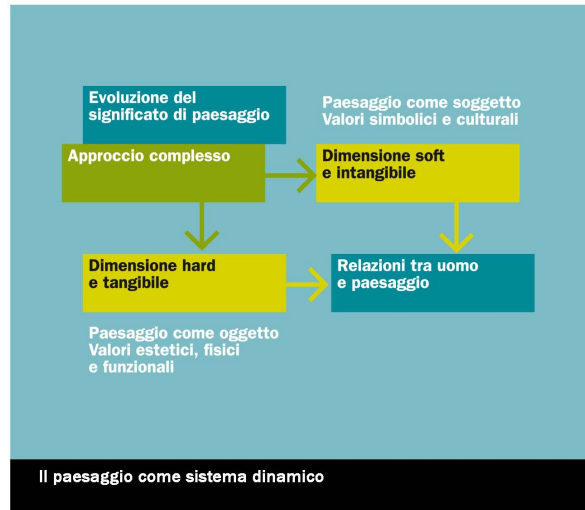
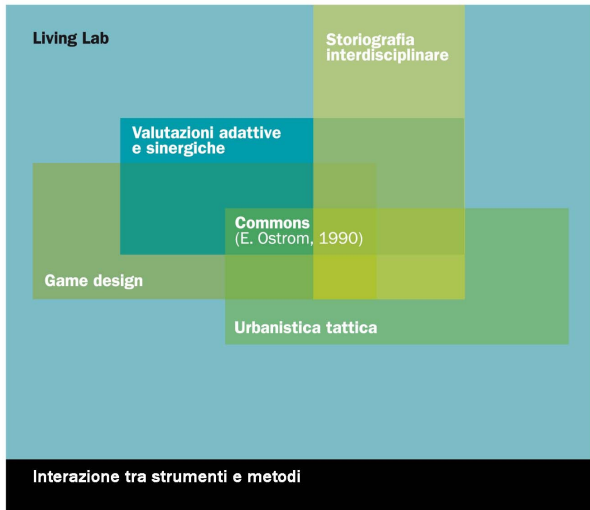
- all'itinerario Natura corrisponde un raggio medio di 6 km;
- all'itinerario Benessere corrisponde un raggio medio di 6 km;
- all'itinerario Scoperta corrisponde un raggio medio di 8 km.

I raggi di distanza determinati sono stati utilizzati in una successiva analisi *Kernel Density Estimation* (KDE) a partire da tutti i punti (luoghi) segnalati in ogni itinerario (Appartenenza, Benessere, Natura, Scoperta). Attraverso questa analisi, per ogni itinerario degli insider e degli outsider, si rilevano: le aree di maggiore densità di punti, i luoghi più rappresentativi, i significati e le relazioni associate.

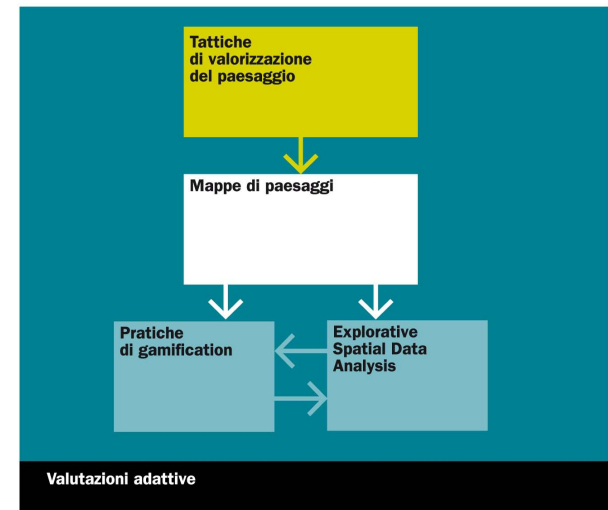
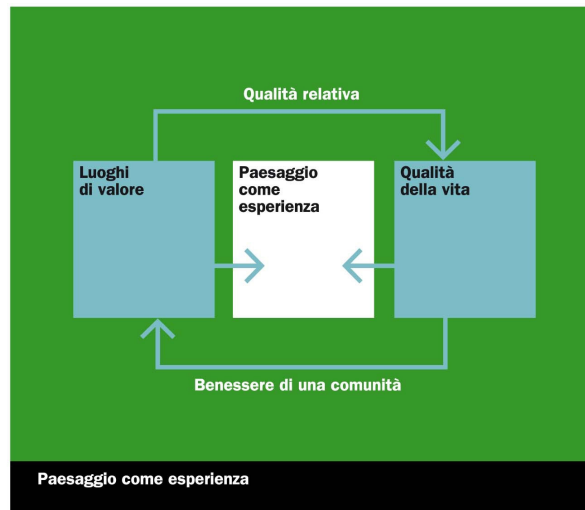
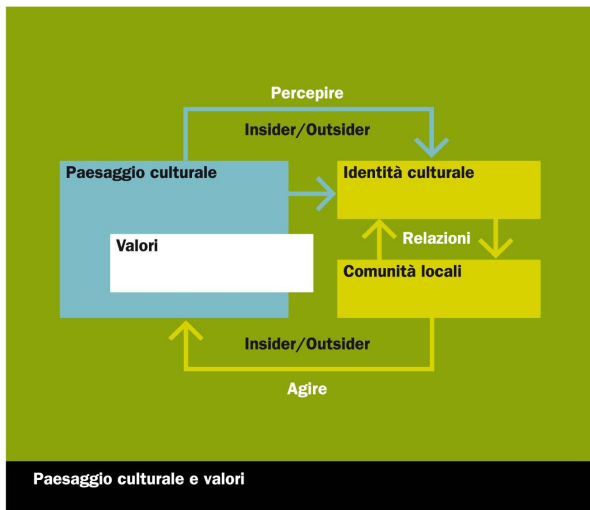
Emerge che gli insider hanno una percezione del paesaggio molto puntuale, dimostrata anche dalla corrispondenza quasi precisa tra il tema dell'itinerario e il "raggio percettivo". È significativo notare che per gli insider la Natura è percepita ad una distanza ridotta (raggio minimo 4 km) mentre i temi Benessere e Scoperta sono indicati da chi "guarda" il paesaggio con un raggio molto più ampio (8 km). Le analisi sugli insider confermano una distinzione netta tra il Cilento e il Vallo di Diano: i cilentani infatti non segnalano nei loro itinerari alcun luogo del Vallo.

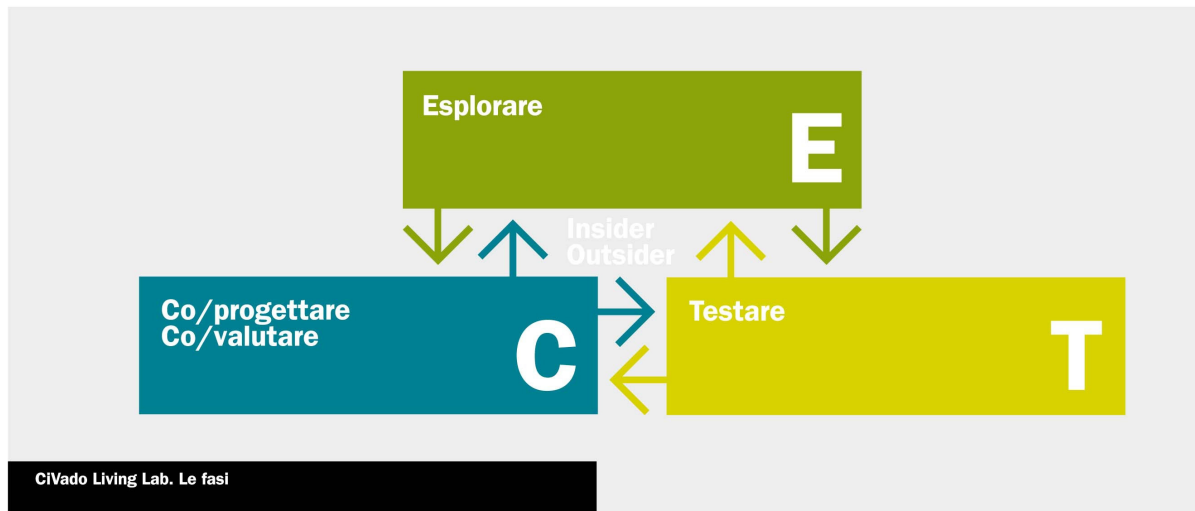
Viceversa gli outsider hanno una conoscenza meno specifica del territorio (poche volte indicano il nome preciso di un luogo, solitamente indicano i luoghi attraverso le frazioni dei comuni), ma più estesa e segnalano luoghi sia del Cilento che del Vallo di Diano. Per gli outsider non sembra esserci una reale correlazione tra il tema dell'itinerario e il "raggio percettivo", né una reale distinzione tra gli itinerari Benessere e Natura, che risultano quasi sovrapponibili. Una conoscenza meno approfondita restituisce meno valori e meno relazioni, al tempo stesso risente meno di barriere infrastrutturali, geografiche o culturali.

La metodologia messa a punto si configura come una sperimentazione: dalla rappresentazione del paesaggio percepito dagli utenti si prova a risalire ai valori e significati dei luoghi attrattori.



**Cilento  
CiResto  
CiVado**





CIVado Living Lab. Le fasi

**E**

**Obiettivi**  
 1. Mappare le esperienze di innovazione territoriale  
 2. Mappare i luoghi di valore  
 3. Mappare i sistemi di relazioni

**Step**  
 Mappa delle percezioni  
 Mappa delle reti di paesaggi  
 Analisi delle preferenze

**Durata**  
 16 mesi  
 [giugno 2013/ottobre 2014]

**Strumenti**  
 FT I AF RA

**Field Trip**  
 Interviste e colloqui in profondità  
 Analisi di frequenza  
 RAW

**Esplorare**

**C**

**Obiettivi**  
 1. Individuare itinerari di paesaggi percepiti  
 2. Costruire mappe di valori identitari

**Step**  
 Mappa degli insider e degli outsider  
 Mappe degli itinerari tematici  
 Cartoline dei luoghi di valore

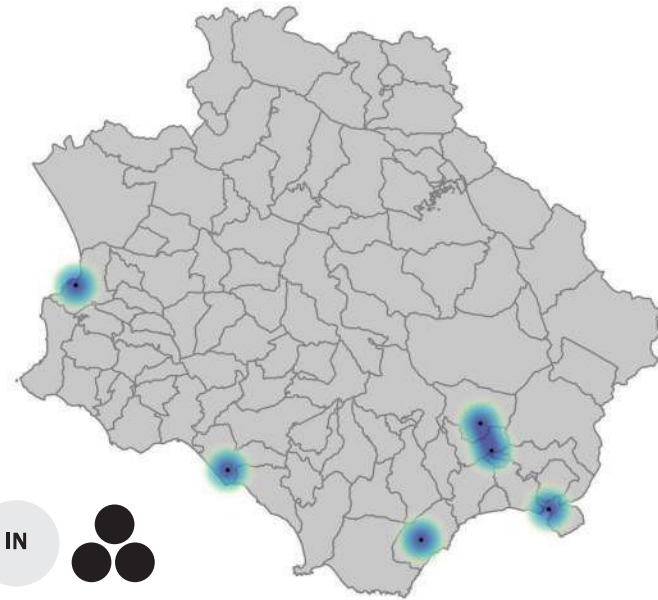
**Durata**  
 16 mesi  
 [giugno 2013/ottobre 2014]

**Strumenti**  
 ES GIS I Q AS P  
 GH LS

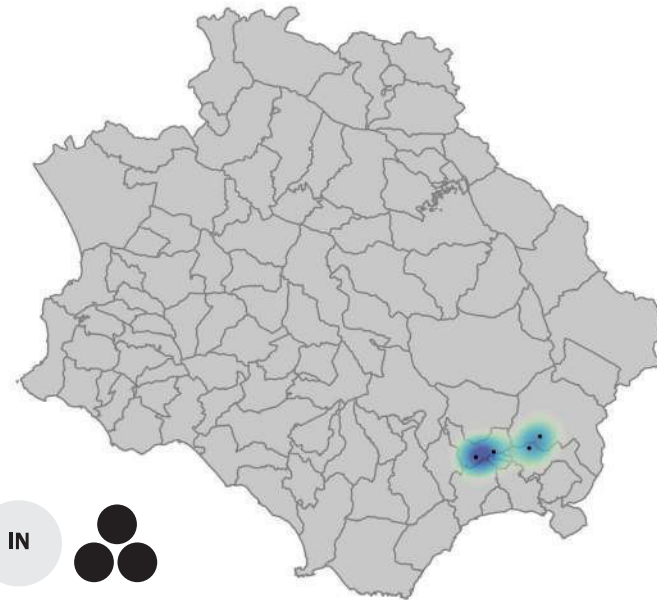
**Explorative Spatial Data Analysis**  
 GIS  
 Interviste  
 Questionari on line  
 Questionari frontali  
 Analisi semantica  
 Panoramio  
 Google Hearth  
 LimeSurvey

**Co/progettare Co/valutare**

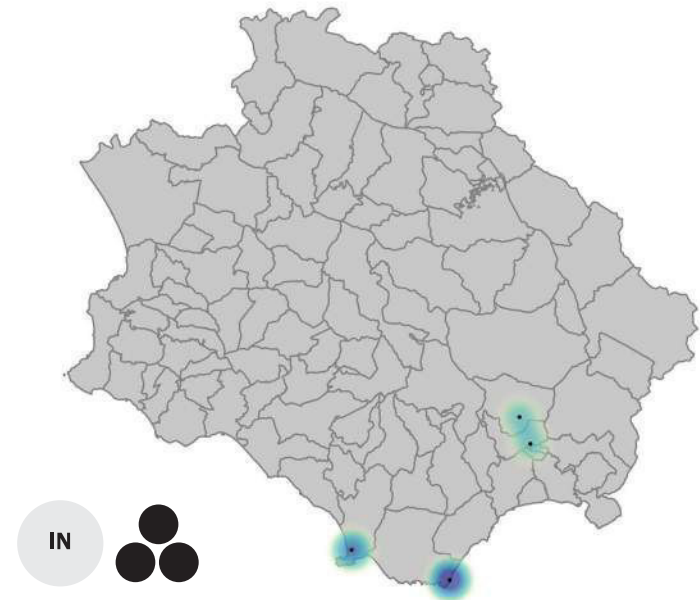




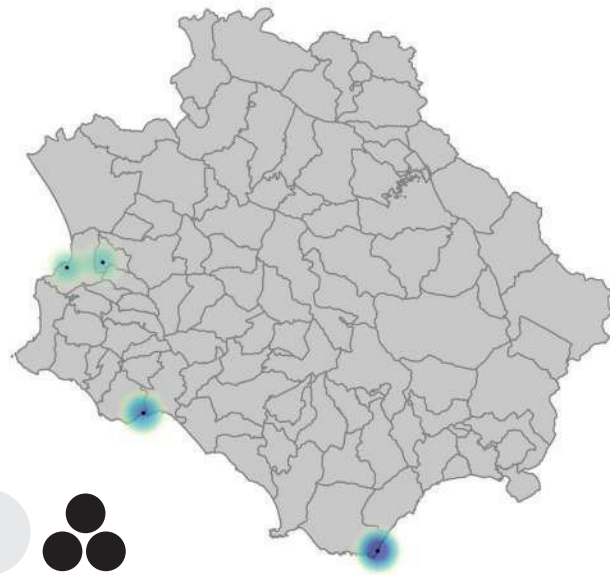
**1. A012**  
Percezione degli insider: una o più aree di pari importanza



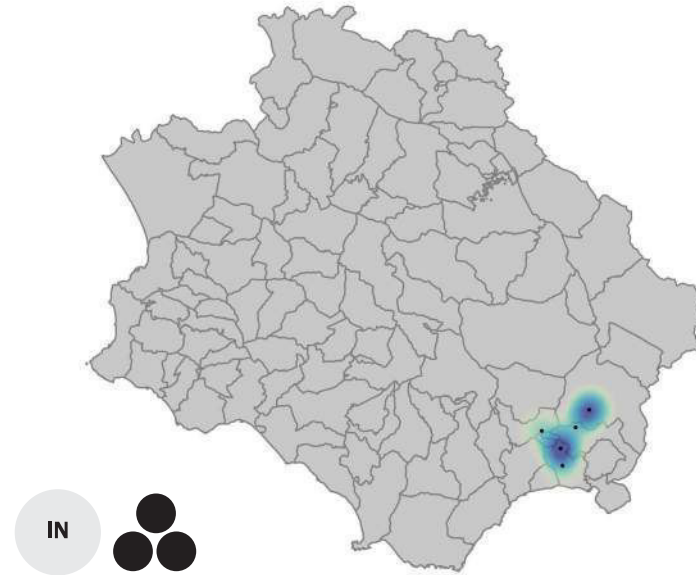
**1. A016**  
Percezione degli insider: una o più aree di pari importanza



**1. A017**  
Percezione degli insider: una o più aree di pari importanza



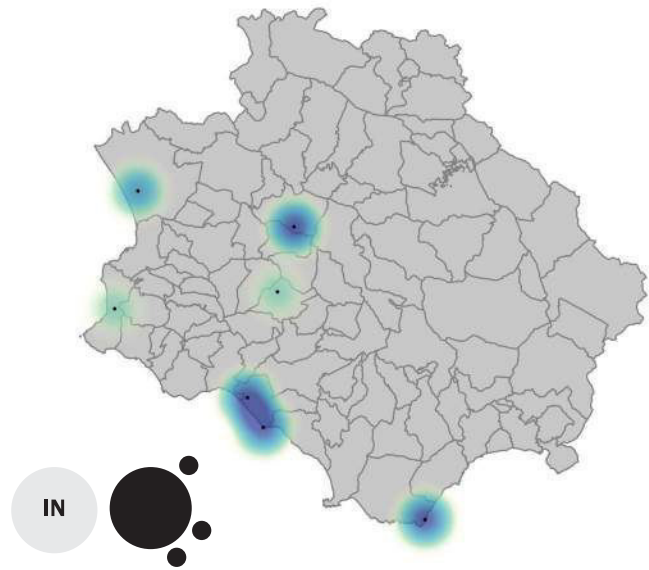
**1. A019**  
Percezione degli insider: una o più aree di pari importanza



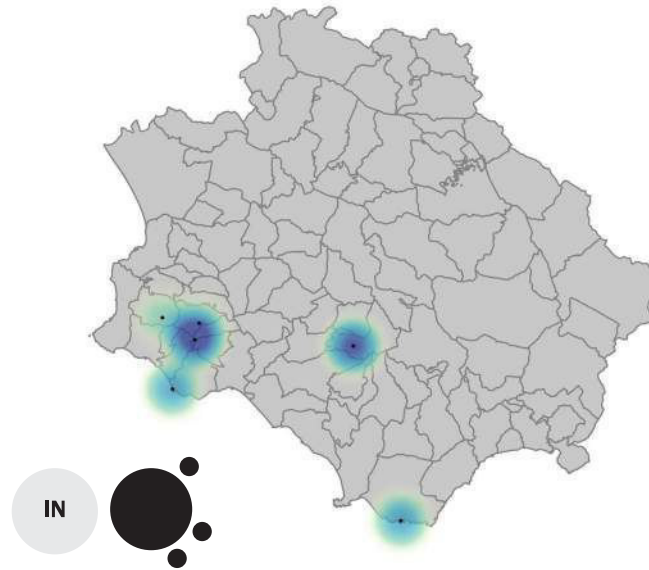
**1. B007**  
Percezione degli insider: una o più aree di pari importanza

C

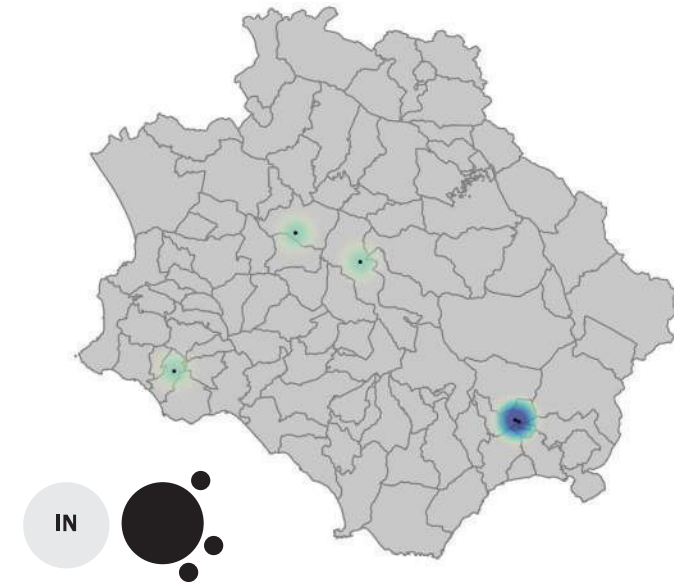
MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI



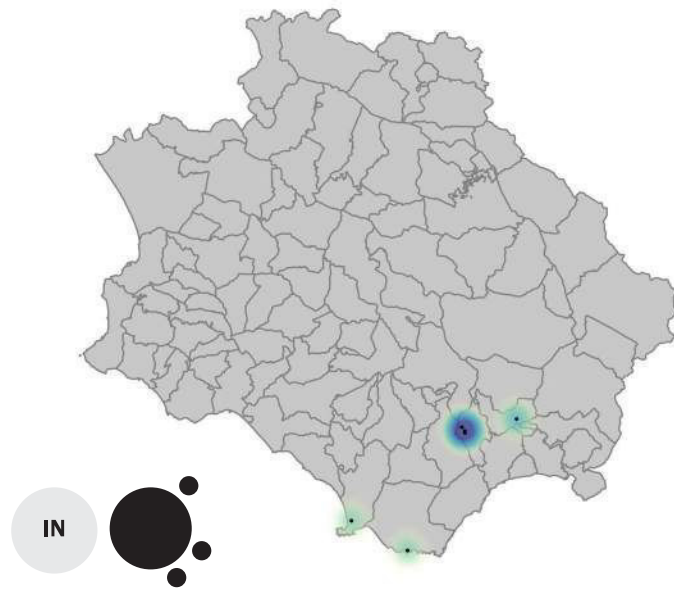
**2. A007**  
Percezione degli insider: area principale con aree satellite



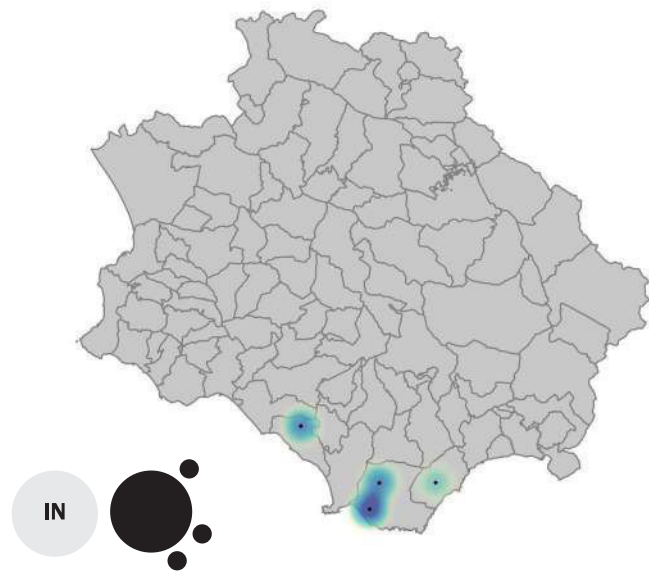
**2. A020**  
Percezione degli insider: area principale con aree satellite



**2. A021**  
Percezione degli insider: area principale con aree satellite



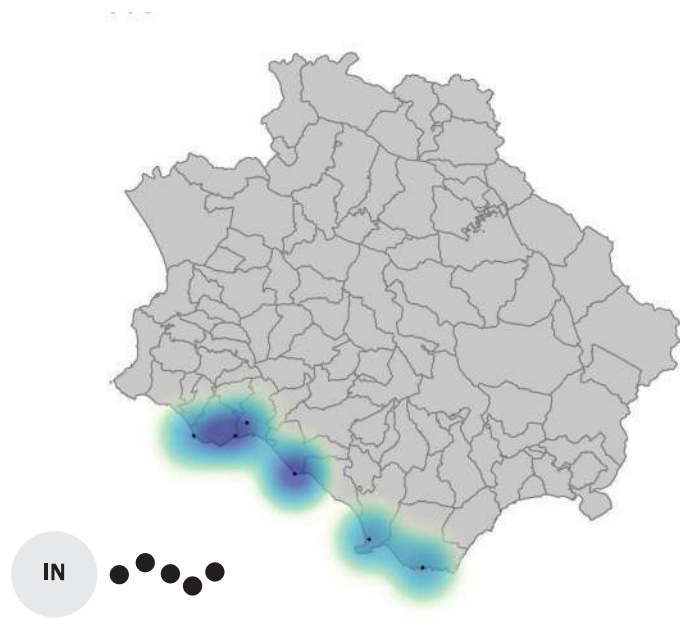
**2. B005**  
Percezione degli insider: area principale con aree satellite



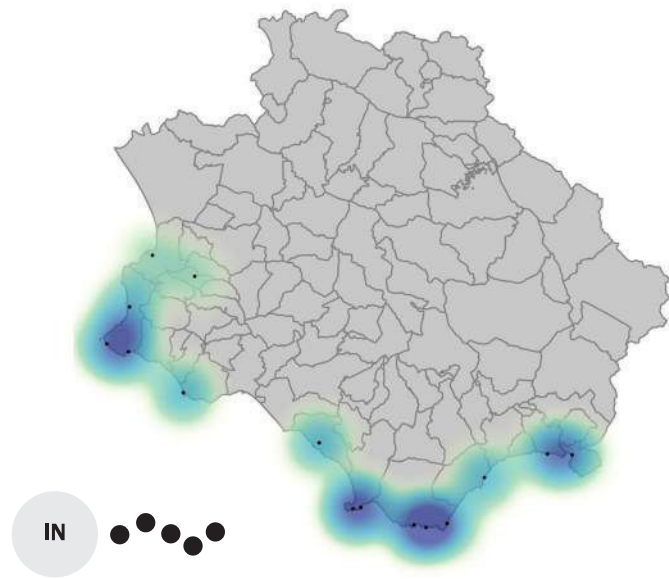
**2. C002**  
Percezione degli insider: area principale con aree satellite

C

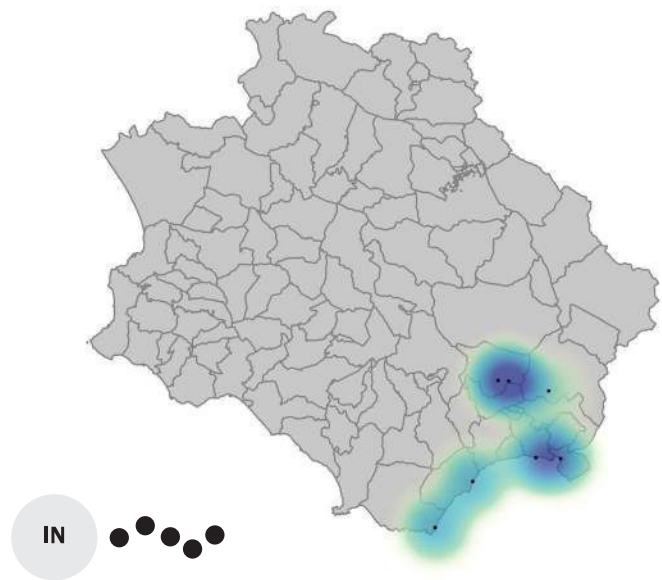
MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI



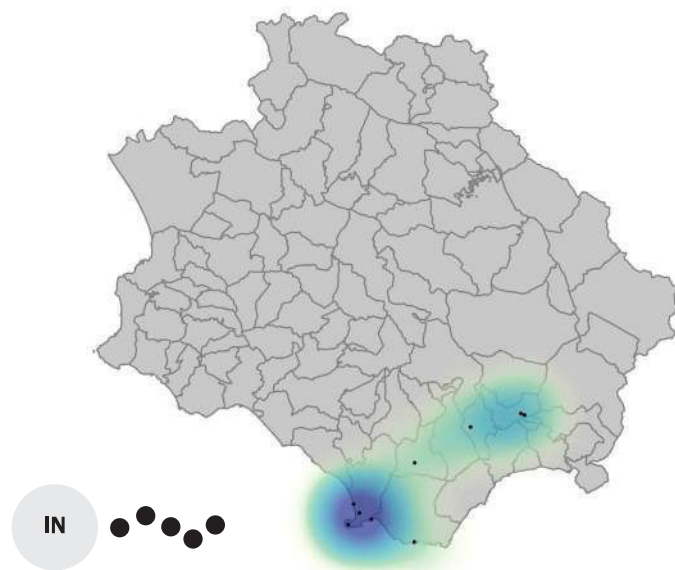
**3. A006**  
Percezione degli insider: percorso continuo



**3. A030**  
Percezione degli insider: percorso continuo



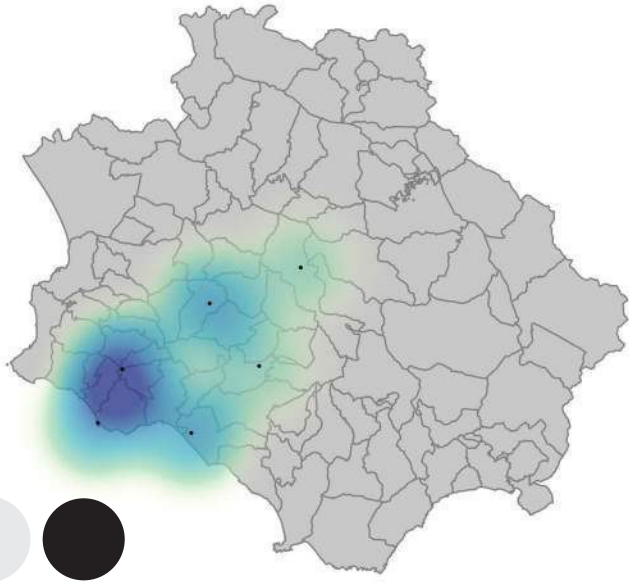
**3. B001**  
Percezione degli insider: percorso continuo



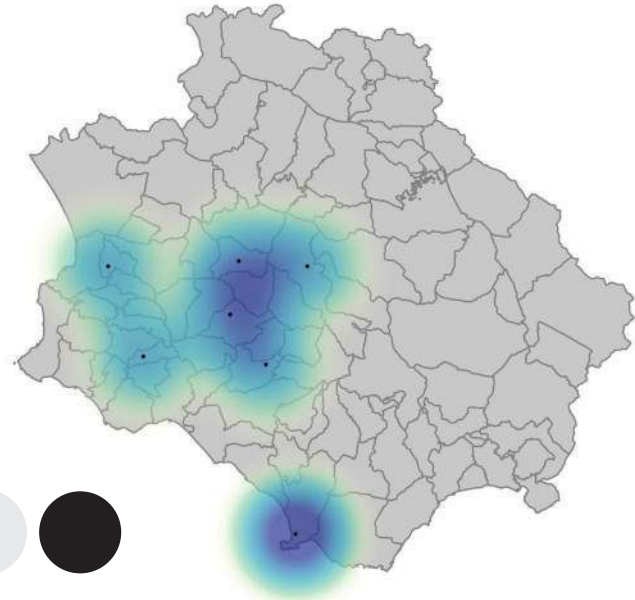
**3. B004**  
Percezione degli insider: percorso continuo

C

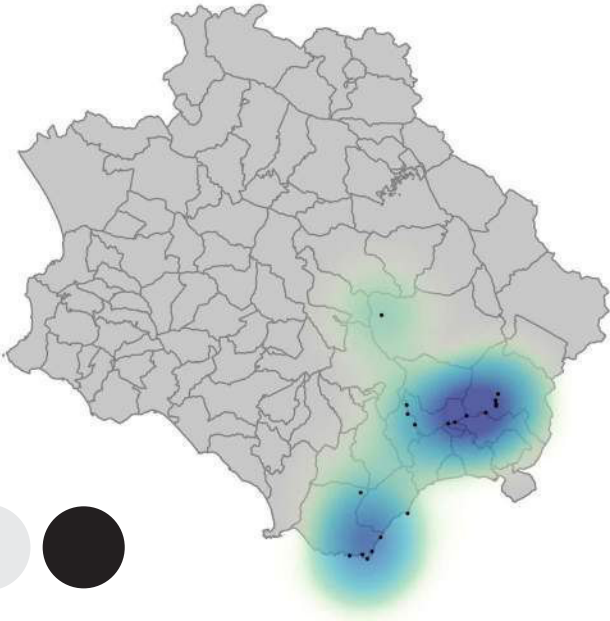
MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI



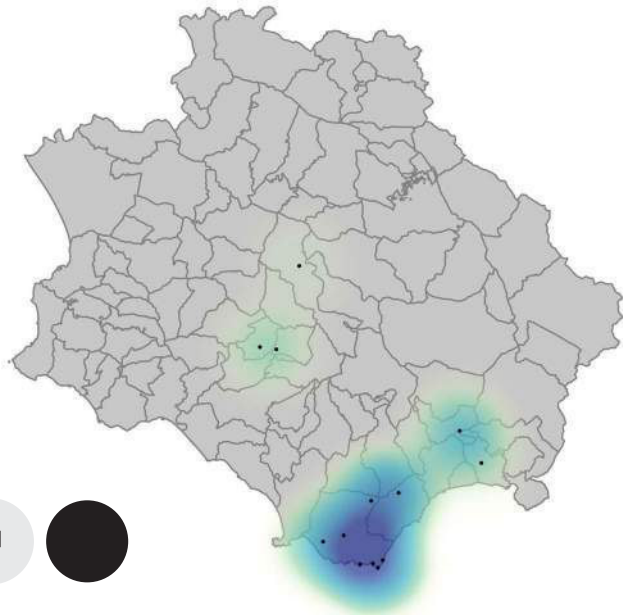
**4. A004**  
Percezione degli insider: ampia porzione di territorio



**4. A018**  
Percezione degli insider: ampia porzione di territorio



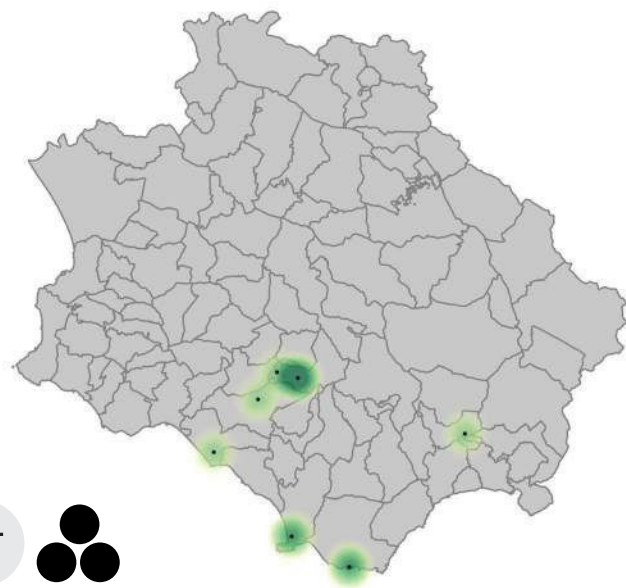
**4. B002**  
Percezione degli insider: ampia porzione di territorio



**4. C003**  
Percezione degli insider: ampia porzione di territorio

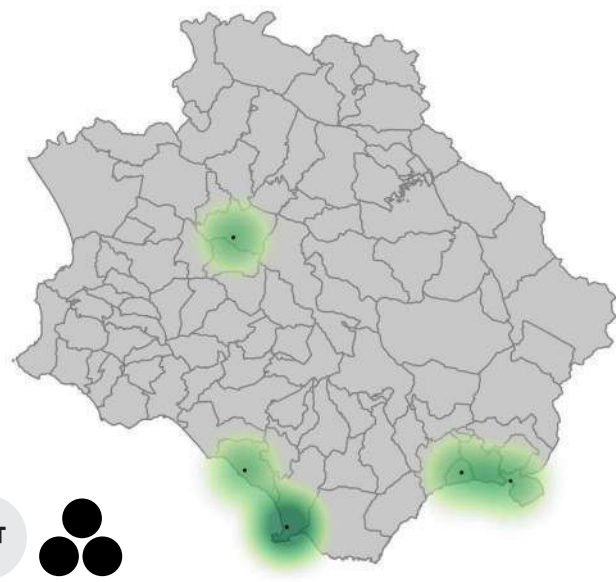
C

MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI



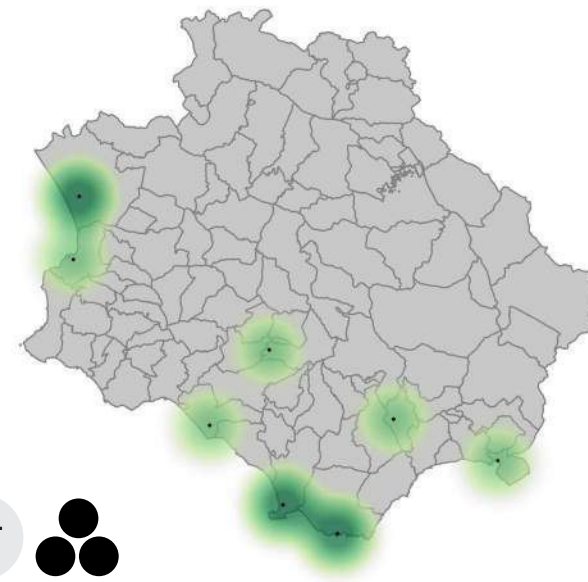
OUT

**5. A013**  
Percezione degli outsider: una o più aree di pari importanza



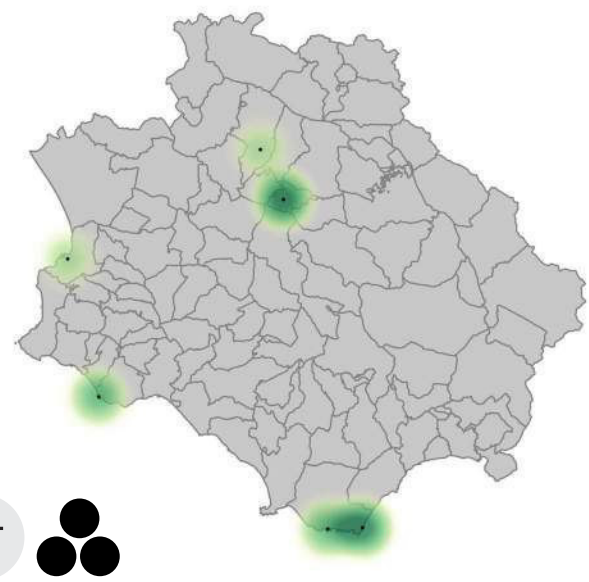
OUT

**5. A026**  
Percezione degli outsider: una o più aree di pari importanza



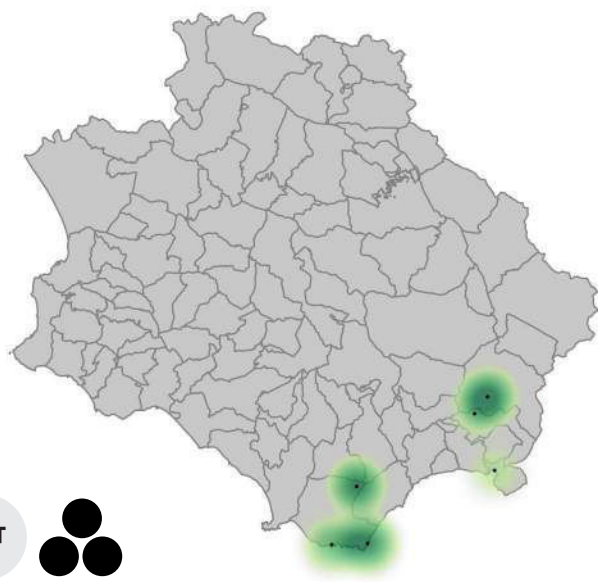
OUT

**5. A028**  
Percezione degli outsider: una o più aree di pari importanza



OUT

**5. A029**  
Percezione degli outsider: una o più aree di pari importanza

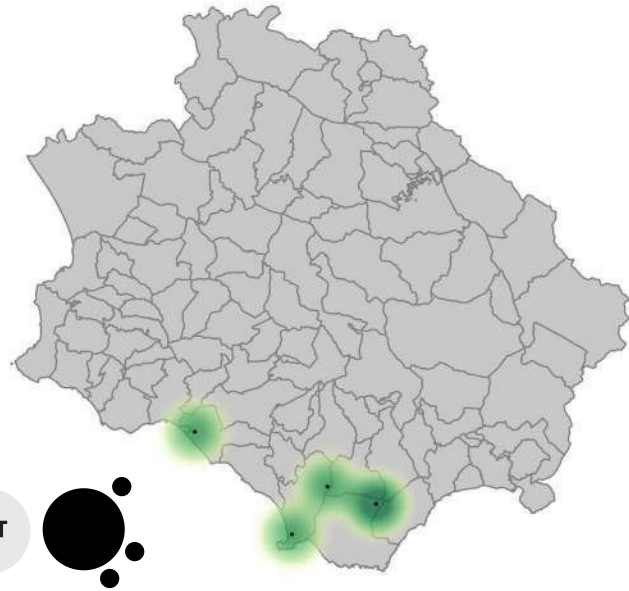


OUT

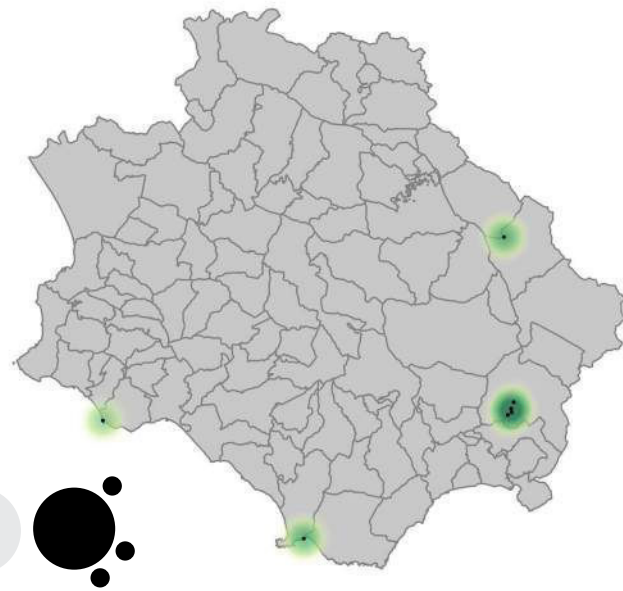
**5. B006**  
Percezione degli outsider: una o più aree di pari importanza

**C**

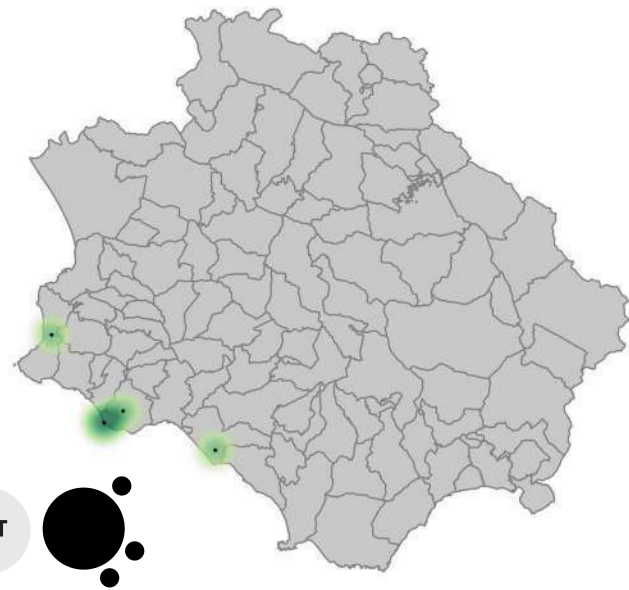
**MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI**



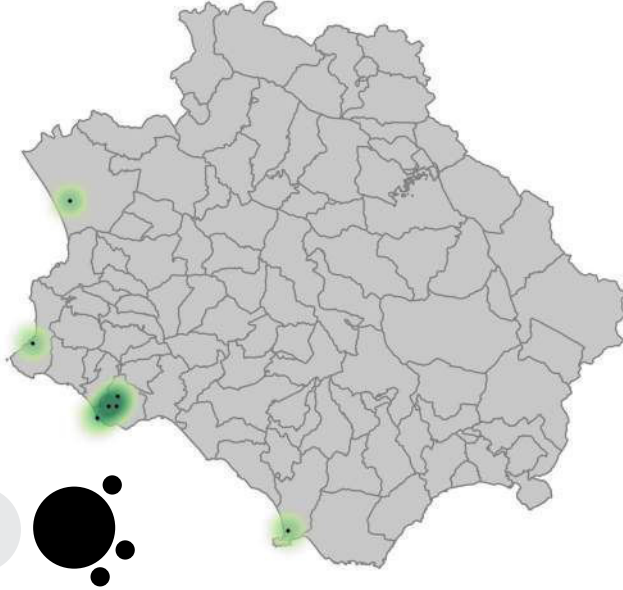
**6. A010**  
Percezione degli outsider: area principale con aree satellite



**6. A015**  
Percezione degli outsider: area principale con aree satellite



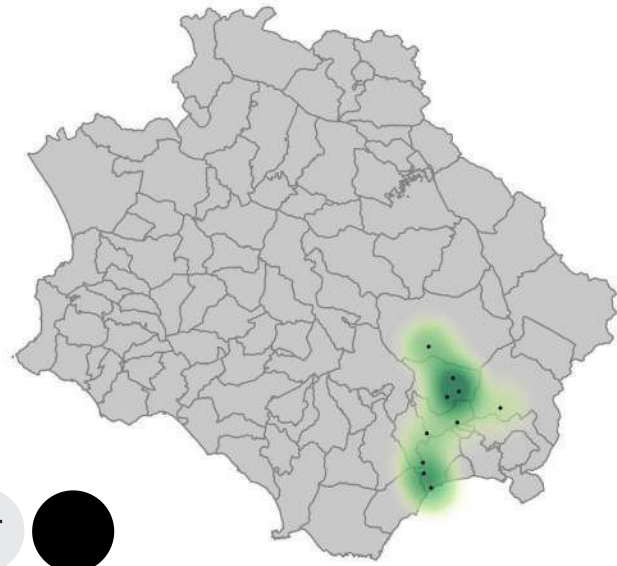
**6. A022**  
Percezione degli outsider: area principale con aree satellite



**6. A024**  
Percezione degli outsider: area principale con aree satellite

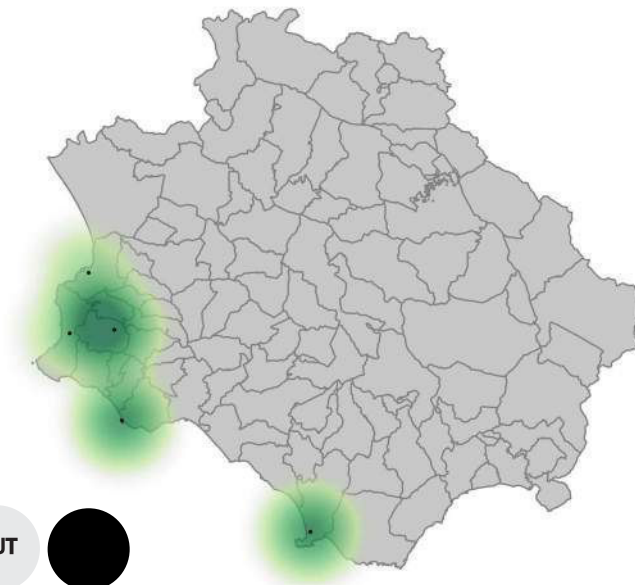
C

MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI



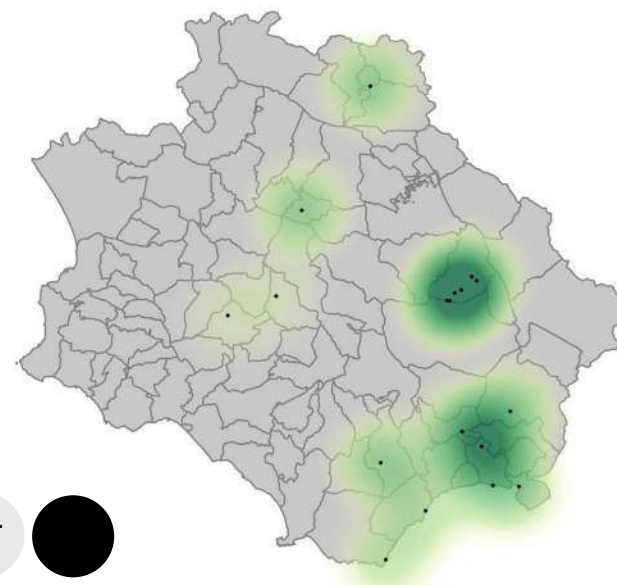
OUT ●

**7. A009**  
Percezione degli outsider: ampia porzione di territorio



OUT ●

**7. A023**  
Percezione degli outsider: ampia porzione di territorio

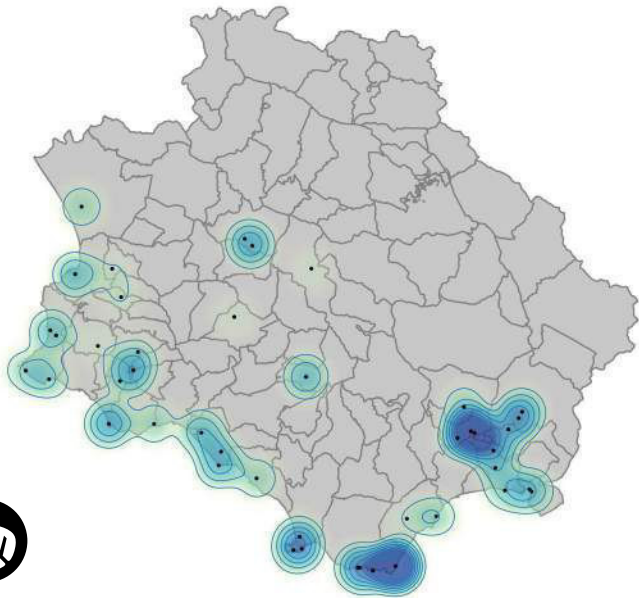


OUT ●

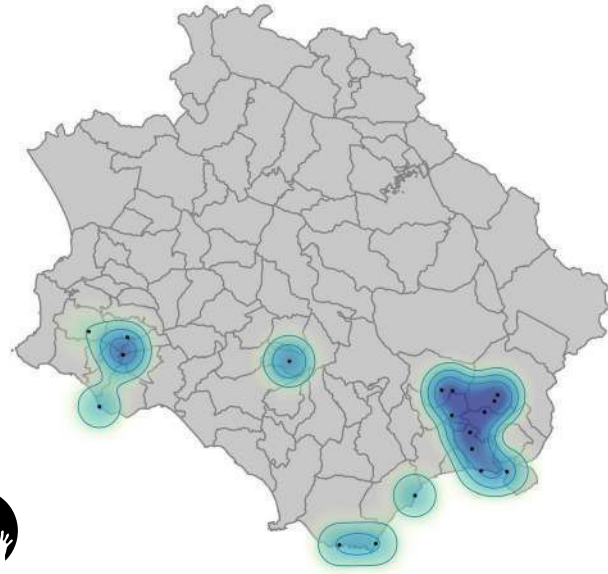
**7. C001**  
Percezione degli outsider: ampia porzione di territorio

C

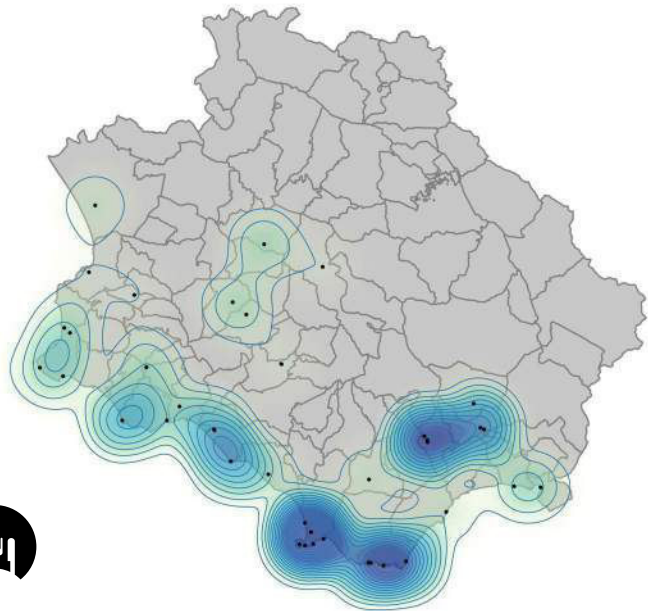
MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI



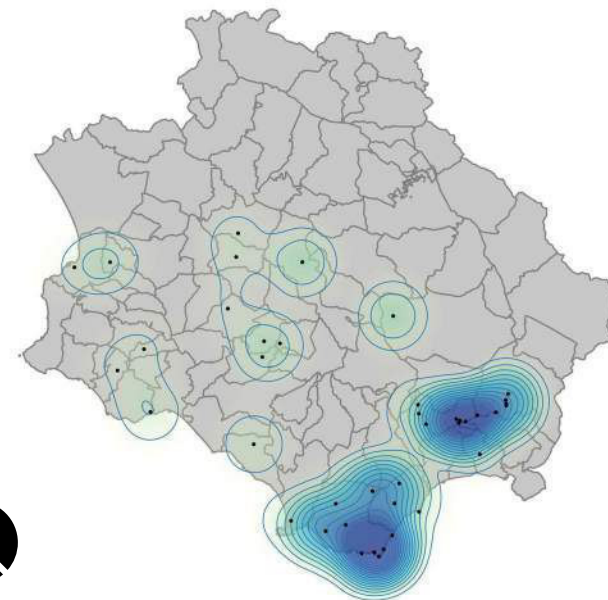
8. Itinerari tematici degli insider: Natura



8. Itinerari tematici degli insider: Appartenenza



8. Itinerari tematici degli insider: Benessere

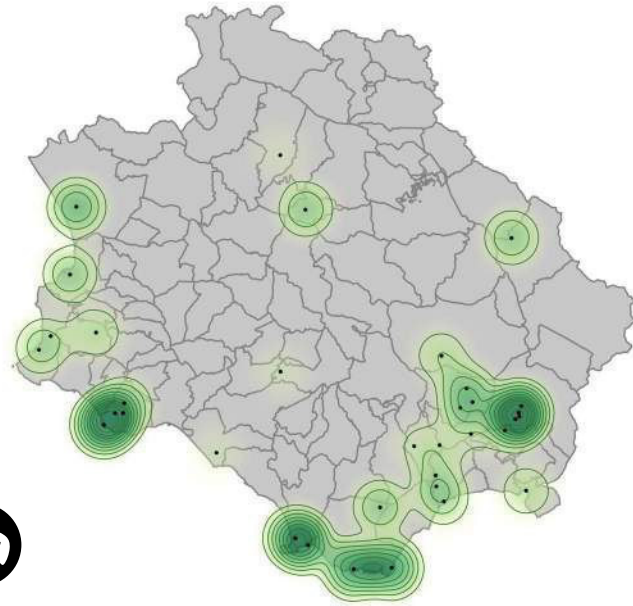


8. Itinerari tematici degli insider: Scoperta

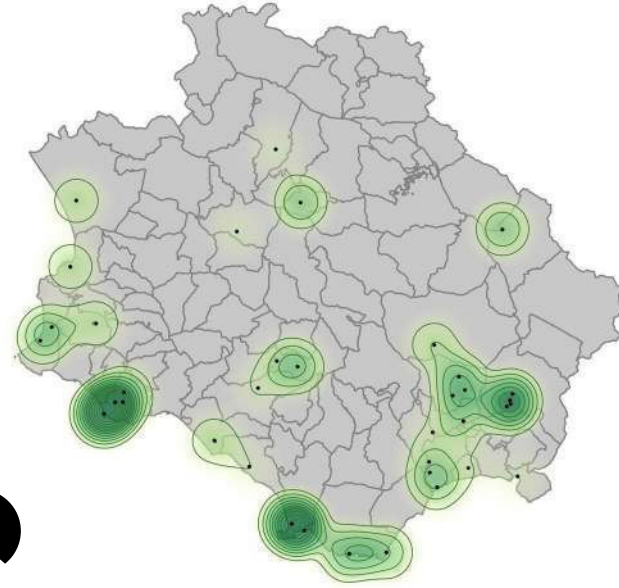
C

MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI

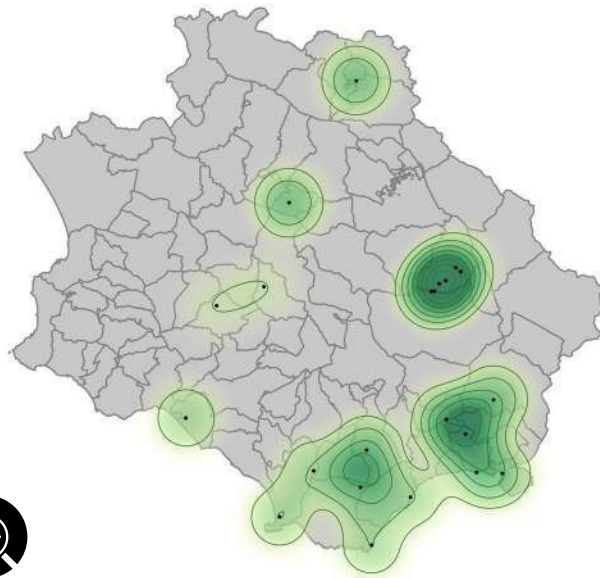




9. Itinerari tematici degli outsider: Natura



9. Itinerari tematici degli outsider: Benessere



9. Itinerari tematici degli outsider: Scoperta

C

MAPPE DEGLI ITINERARI TEMATICI

### **Risultati dell'elaborazione dei questionari frontali ed on line: cartoline dei luoghi di valore**

Questa indagine, ancora in progress sul canale on-line, restituisce nei suoi risultati parziali le cartoline dei luoghi di valore per gli insider ed outsider. Si prova a raccontare il territorio attraverso le immagini, le parole e i consigli di chi lo percorre, puntando a raccogliere suggerimenti, commenti e preferenze. L'indagine è stata testata dapprima con il test del questionario a risposte aperte, individuando così il contenuto ricorrente delle risposte e la tipologia di risposta (aperta/chiusa; singola/multipla) in grado di restituire informazioni per ciascuna domanda. È emerso infatti dalle prime elaborazioni che alcuni campi restituiscono pochi dati se lasciati aperti. Ad esempio, rispetto alla preferenza temporale, la maggior parte dava una risposta generica nel campo specifico indicando a volte nel campo "motivo" una data precisa in cui visitare il luogo segnalato.

Nel questionario on-line si è tenuto conto di questa tendenza aggiungendo un campo per l'inserimento facoltativo di un'eventuale data e prevedendo per il campo "quando" l'ordine di preferibilità delle stagioni. Questa modalità di risposta è stata scelta anche per individuare le categorie di fruitori potenzialmente interessate a visitare il luogo segnalato (Amante della natura; Amante della cultura; Amante del Divertimento; Abitante; Abitante di una grande città; Studioso; Sportivo).

Attraverso opportune correzioni, combinando risposte aperte e chiuse, singole e multiple (con ordine di preferibilità) il questionario è stato modificato per il canale off line (frontale) ed on-line, aggiungendo in quest'ultimo la possibilità di allegare foto e commenti.

È significativo notare l'utilità del campo "nome foto/commento" che ha consentito di risalire ad un luogo specifico, spesso, non espressamente indicato nel campo "luogo di valore" e fornito in alcuni casi informazioni sugli aspetti più emozionali e percettivi.

Dalle elaborazioni emerge quindi un ordine di preferenza dei luoghi di valore segnalati dagli insider ed outsider. La preferenza è il risultato della frequenza e dell'ordine con cui sono stati nominati i luoghi dagli utenti. Ciascun interpellato poteva infatti segnalare un massimo di tre luoghi indicando per ciascuno le informazioni aggiuntive (motivo, mezzo, periodo, destinatari, slogan, foto, commento). Sui campi a risposta multipla con alternative da ordinare è stata elaborata la preferenza (frequenza e ordinamento); sui campi a risposta singola, in cui selezionare solo una tra le alternative elencate, è stata elaborata la frequenza. Sui campi a risposta aperta è stata fatta l'analisi semantica, rintracciando le parole chiave.

Come si vede dalle tabelle i luoghi di valore e i motivi per cui sono segnalati hanno varia natura, così come la precisione con cui è indicato un luogo (dal nome specifico, al comune, alla frazione). Ciò ci ha fatto riflettere sulla modalità di restituzione delle informazioni, si è scelto di elaborare per ogni luogo segnalato una cartolina contenente tutte le informazioni, i commenti e i suggerimenti dei segnalatori. Queste informazioni, relazionate nello spazio, potranno essere la base di una futura piattaforma di promozione del territorio, che utilizza l'auto-mappatura e i format di archiviazione elaborati, per promuovere il Parco a partire dai luoghi di valore in cui "andare, tornare o restare", sviluppando tattiche di valorizzazione che incontrano le aspirazioni di target specifici.

	<b>Luoghi di valore</b>	<b>Quando</b>	<b>Mezzo</b>	<b>Per chi</b>	<b>Motivo</b>	<b>Slogan</b>
1°	Ascea	Estate	Treno Auto Barca	Tutte le età (Famiglie e giovani)	Patrimonio geologico, archeologico e storico-culturale. Gastronomia, mare e relax, tranquillità. Geo-Parco	Far rivivere la storia. Cilento...PLUS Cilento: gioia per gli occhi e lo Spirito
2°	S. Maria di Castellabate	Estate	Auto	Chiunque	Patrimonio naturalistico, mare, sagre estive	Cilento: gioia per gli occhi e lo Spirito!
2°	Marina di Camerota	Primavera Autunno	Auto Treno Barca	Chiunque	Patrimonio naturalistico	Verde è bello!
3°	Palinuro	Estate	Treno Auto	Chiunque	Patrimonio naturalistico, mare, sagre estive	Cilento: gioia per gli occhi e lo Spirito!
3°	Musei naturalistici			Giovani Studenti		Verde è bello!

Tab. 10 Questionario test: preferenza dei luoghi di valore per gli outsider.

	<b>Luoghi di valore</b>	<b>Quando</b>	<b>Mezzo</b>	<b>Per chi</b>	<b>Motivo</b>	<b>Slogan</b>
1°	Velia	Maggio Ottobre	Auto Treno	Famiglie Scuole Pensionati	Patrimonio storico-culturale, naturalistico. Mare, tranquillità, assenza di turismo di massa.	Rilassa-mente. Tradizione e cultura. Vivi di emozioni.
2°	Athena Lucana	Estate Inverno	Auto	Abitante		Rimboccarsi le maniche per restare
3°	Teggiano e le sue chiese	Estate	Auto	Abitante	Ha meno risorse rispetto a Caggiano ma ha saputo sfruttarle meglio	Teggiano: Apri le porte dei monumenti al turista!
4°	Paestum	Maggio Ottobre	Auto Treno	Famiglie Pensionati Studiosi	Tranquillità, assenza di turismo di massa. Patrimonio naturalistico	Tradizione e cultura. Vivi di emozioni.
4°	Monte Bulgheria	Primavera	Auto	Chiunque	Conoscenze e sensazioni magiche	Ci...lento
4°	Casaletto Spartano	Primavera	Moto	Studiosi Tecnici Amante Natura	Patrimonio naturalistico, paesaggio e antropologia.	Cilento: terra da scoprire
4°	Santuario di San Michele (Padula)	Primavera	Piedi	Abitante	L'8 maggio in festa di San Michele. I Salesi hanno la possibilità di aggregarsi	Cchiù vietta chiove e chiù vietta scampa
4°	Padula	Autunno	Auto	Amante Cultura	Cultura e natura, sono luoghi che vale la pena conoscere. Il 10 Agosto c'è la festa di San Lorenzo, si festeggia la certosa.	Più valorizzazione del patrimonio
4°	Caggiano	Estate	Auto	Amante Cultura	Abbondanza di storia, ogni giorno scopro cose nuove.	Più storia meno modernità
4°	Auletta	Estate	Auto	Abitante		Conservare la memoria storica
5°	Capelli di Venere	Autunno	Autobus	Chiunque	Conoscenze e sensazioni magiche	Ci...lento
5°	Tortorella	Primavera	Moto	Studiosi Tecnici Amante Natura	Patrimonio naturalistico, paesaggio e antropologia.	Cilento: terra da scoprire
6°	Caselle in Pittari	Primavera	Moto	Studiosi Tecnici Amante Natura	Fioritura delle orchidee	Cilento: terra da scoprire

Tab. 11 Questionario test: preferenza dei luoghi di valore degli insider.

	Luogo di valore	Preferenza Quando	Giorno /Mese	Frequenza Mezzo	Preferenza Per chi	Motivo /Post	Nome foto /Commento	Slogan
1°	Monte Cervati	Inverno	01-feb	Auto	Amante Natura	La "Festa della Neve" tutti i weekend tra 1 febbraio - 30 marzo	La festa della neve	Cilento laboratorio attivo
		Primavera Estate	16-set	Moto Bici	Amante Natura	Natura, spiritualità, tranquillità, bellezza	Monte Cervati - Panorama	Vallo di Diano.. Well Being!!! Cilento in cammino
2°	Sentiero apprezzami l'asino (Sapri)	Primavera	26-apr	Piedi	Amante Natura Sportivo	E' un luogo sospeso nel tempo, trasmette serenità, silenzio e pace. E' una passeggiata di trekking che costeggia la costa da Sapri verso Maratea. Un luogo che lascia senza parole, a picco sul mare, con panorama incredibile che dona carica.		Il Cilento seppur contiene lentezza nel suo essere lascia sempre sbalordito chi lo visita, fa stare bene chi lo incontra e a piccole dosi anche chi lo segue! ViviCi-Lento
3°	Monte Bulgheria	Primavera		Piedi	Amante Natura	Luogo panoramico, da un lato il golfo di Policastro, dall'altro Marina e nel mezzo una montagna ricca di orchidee selvatiche, fiori rari, animali, erbe officinali. Richiede molta fatica per arrivare, ma concilia la serenità e lo sguardo! C'è un rifugio per la notte		Il Cilento seppur contiene lentezza nel suo essere lascia sempre sbalordito chi lo visita, fa stare bene chi lo incontra e a piccole dosi anche chi lo segue! ViviCi-Lento
3°	Sapri	Estate		Treno	Abitante	Il mare, il paesaggio incontaminato anche se mancano delle strutture ed una politica turistica degna di questo nome e manca anche la volontà di applicarla.	Sapri - Paradisiaco ma desolato	Ritrova il tuo ritmo naturale!
3°	Acquavena (Roccagloriosa)	Estate	16-lug	Bici	Amante Natura	Passare dal mare di Punta Licosa al Monte Bulgheria due aspetti del Cilento vero		
3°	Ascea	Primavera		Piedi	Amante Natura	Radici		
4°	Fontana del Capello	Estate	Agosto	Auto	Amante Natura	E' una cascata naturale immersa nel verde, in una natura incontaminata dove senti intorno solo il rumore dell'acqua e il verso di qualche animale.		Il Cilento seppur contiene lentezza nel suo essere lascia sempre sbalordito chi lo visita, fa stare bene chi lo incontra e a piccole dosi anche chi lo segue! ViviCi-Lento

Tab. 12 Questionario on line: preferenza dei luoghi di valore degli insider.

	Luogo di valore	Preferenza Quando	Giorno Mese	Frequenza Mezzo	Preferenza Per chi	Motivi /Post	Titolo foto /Commento	Slogan
1°	Palinuro	Primavera	03-nov	Barca	Amante del Divertimento	Vacanza! La bellezza del panorama, il mare pulito e la possibilità di escursioni naturalistiche nell'interno del Parco del Cilento		Meravigliosa bellezza
2°	Marina Camerota	Estate	05-set 20-ago	Treno Auto	Amante Natura	Bellissimo paesaggio. Luogo di mare calmo e immerso nel verde. Il mare ed il clima		Mare, natura e mozzarella: cosa vuoi di più?
3°	Sapri	Estate Primavera		Treno	Amante Natura	Mare e percorsi naturalistici, storici e culturali delle zone interne.		Mi rilasso in Cilento
4°	Infreschi (Marina Camerota)	Estate		Piedi	Amante Natura	Costa e area marina protetta. Particolarmente suggestivo ed emozionante.		
4°	Pozzallo (Marina Camerota)	Estate		Auto	Amante Natura	Per la bellezza del paesaggio.	Pozzallo - E' una meraviglia arrivare a piedi, passeggiare immersi nella natura e un mare incantevole	Riscopri la natura: mare, cielo, terra.
4°	Calanca (Marina Camerota)	Estate	31-lug	Auto	Amante Natura	Per le bellezze naturali e le attrazioni turistiche.	La Calanca - Periodo estivo	Tornare tra le bellezze del Cilento vuol dire ritornare a se stessi: dimensione umana, tempo per le relazioni, incontro con la natura.
4°	San Giovanni a Piro	Primavera		Auto	Abitante	Paesaggi e tradizioni locali.		Fiori spontanei tra i sassi.
4°	Cardile	Estate	16-ago	Autostop	Abitante	Pur non essendo cilentana e non avendo radici in questo territorio, mi sono sentita a casa dal primo momento.		ViviCilento AmaCilento CrediCilento
4°	Caselle in Pittari	Estate	Giugno	Auto	Amante Natura	Scavi archeologici, fiume, immerso nel verde, ottimo cibo, accoglienza della popolazione	Oasi WWF Morigerati	Passaggiate nello sconfinato Verde e Blu.
4°	Centola	Primavera		Auto	Amante Natura	Pregio naturalistico		Un viaggio nella natura!
5°	Pellare	Estate		Auto	Abitante	Classico borgo cilentano, reso noto dalla festa del vino		ViviCilento AmaCilento CrediCilento
5°	Pisciotta	Estate		Treno	Amante Natura	La marina di Pisciotta mi piace molto e Pisciotta paese è un bellissimo borgo medioevale	Pisciotta paese - Bellissimo centro storico che guarda il mare	Riscopri la natura: mare, cielo, terra.
5°	Valle del fiume Mingardo	Primavera		Piedi	Amante Natura	Pregio naturalistico	Pranzo sul Mingardo	un viaggio nella natura!

Tab. 13 Questionario on line: preferenza dei luoghi di valore degli outsider.



**ASCEA**

**Quando**  
Estate

**Mezzo**  
Treno, auto, barca

**Per chi**  
Tutte le età (famiglie e giovani)

**Motivo**  
Patrimonio geologico, archeologico e storico-culturale  
Gastronomia, mare e relax, tranquillità  
Geo-Parco

**Slogan**  
Far rivivere la storia  
Cilento...PLUS  
Cilento: gioia per gli occhi e lo spirito!

**Luoghi di valore. Outsider (Questionario frontale)**



**VELIA**

**Quando**  
Maggio-ottobre

**Mezzo**  
Treno, auto

**Per chi**  
Famiglie, scuole, pensionati

**Motivo**  
Patrimonio storico-culturale e naturalistico  
Mare, tranquillità, assenza di turismo di massa

**Slogan**  
Rilassa-mente  
Tradizione e cultura  
Vivi di emozioni

**Luoghi di valore. Insider (Questionario frontale)**

**C**

**CARTOLINE DEI LUOGHI DI VALORE**



#### **PALINURO**

**Quando**  
Primavera

**Giorno/mese**  
3 maggio

**Mezzo**  
Barca

**Per chi**  
Amante del divertimento

**Motivo**  
Vacanza! La bellezza del panorama, il mare pulito e la possibilità di escursioni naturalistiche nell'interno del Parco del Cilento

**Slogan**  
Meravigliosa bellezza

**Luoghi di valore. Outsider (Questionario on line)**



#### **MONTE CERVATI**

**Quando**  
Inverno

**Giorno/mese**  
1 febbraio

**Mezzo**  
Auto

**Per chi**  
Amante della natura

**Motivo**  
La "festa della neve", tutti i weekend tra il 1 febbraio e il 30 marzo

**Slogan**  
Cilento laboratorio attivo

**Quando**  
Primavera/estate

**Giorno/mese**  
16 settembre

**Mezzo**  
Moto, bici

**Per chi**  
Amante della natura

**Motivo**  
Natura, spiritualità, tranquillità, percorso, bellezza

**Slogan**  
Vallo di Diano Well Being!!!  
Cilento in cammino

**Luoghi di valore. Insider (Questionario on line)**

**C**

**CARTOLINE DEI LUOGHI DI VALORE**

### **7.3 Testare modelli di paesaggio rigenerativo monitorando lo sviluppo di nuove catene di valore**

Un “modello rigenerativo” è un modello che imita i sistemi naturali, capaci di autoriprodursi e sostenere contemporaneamente altri sistemi, attivando comportamenti cooperativi tra molteplici componenti. I modelli rigenerativi si fondano cioè sulla capacità di attivare “circoli virtuosi” di auto-rigenerazione delle risorse e dei valori attraverso la “ricostruzione dei legami” e lo sviluppo di “nuove relazioni” (Fusco Girard, 2014).

La nozione di paesaggio storico urbano proposta dall’Unesco nel 2011 sviluppa un approccio al paesaggio fondato proprio sulla capacità relazionale delle sue componenti e suggerisce la ricerca di strumenti e metodologie capaci d’indagare tali relazioni nello spazio. Le strategie o tattiche di valorizzazione del paesaggio mettono al centro i “luoghi” e la loro capacità di ricreare relazioni sociali ed ecologiche e, di conseguenza, economiche. Il capitale intangibile, per la sua capacità di produrre legami, relazioni e avviare processi simbolici, ha quindi un ruolo centrale nei processi di rigenerazione dei territori perché incide sugli stili di vita attraverso l’instaurarsi di legami di prossimità tra i sistemi.

Un modello di paesaggio rigenerativo è quindi caratterizzato da processi di auto-alimentazione dei propri valori attraverso l’auto-gestione e l’auto-promozione delle proprie risorse. Il paesaggio può ricostruire la sua capacità rigenerative grazie allo sviluppo di sistemi collaborativi fondati su rapporti di scambio e fiducia, che generano nuove relazioni stimolando una nuova domanda per l’economia locale. La crisi economica e le reti informatiche stanno favorendo lo sviluppo di iniziative che partono dal basso e mettono i cittadini in condizione di rispondere ad alcuni loro bisogni attraverso azioni di reciprocità e relazioni di tipo cooperativo.

Una conservazione “integrata” del patrimonio ricerca quindi quelle particolari condizioni che determinano una reciproca valorizzazione (Fusco Girard, 2013a) delle risorse.

Nei paragrafi successivi vengono presentate due sperimentazioni di possibili modelli rigenerativi: un processo di auto-promozione territoriale nel Vallo di Diano e un processo ad auto-gestione cooperativa nel comune di Sapri. Le valutazioni hanno il ruolo di supportare tali processi e si configurano come un percorso di apprendimento capace di individuare le condizioni che nelle sperimentazioni hanno contribuito alla ricostruzione dei legami territoriali o allo sviluppo di “relazioni generative” (Lane e Maxfield, 1997) capaci cioè di indurre cambiamenti in chi partecipa producendo innovazioni e quindi nuove catene di valori. Gli “agenti di collegamento” sono così una condizione necessaria per la creazione e il mantenimento dei valori del paesaggio. La valutazione intesa come processo di apprendimento, che fa emergere la natura interdipendente di legami, relazioni e nuove catene di valore, è quindi essa stessa un processo di valorizzazione del patrimonio.

#### **7.3.1 Verso un modello di auto-promozione: Vallo a Conoscere small experiment**

La seconda edizione del tour “Vallo a conoscere”, progetto culturale ideato e curato da Pasquale Di Maria e Daniele Pugliese, svoltosi dal 18 al 21 dicembre 2014, ha fornito l’occasione per monitorare il modello di auto-promozione del Vallo di Diano che alcuni gruppi e associazioni stanno sperimentando. Il tour nei paesi del Vallo per 25 studiosi provenienti da varie località italiane è realizzato in partnership tra le associazioni locali, la



Camera di Commercio di Salerno e l'associazione Casartigiani Salerno, con l'obiettivo di approfondire l'osservazione del territorio e richiamare l'attenzione dei media verso quello che definiscono un 'territorio poco noto ma ricco di risorse da scoprire'.

La partecipazione a quest'iniziativa è avvenuta all'interno del progetto di ricerca Cilento Labscape ed ha fornito l'occasione per analizzare le potenzialità del processo di auto-promozione territoriale in atto nel Vallo di Diano. In particolare è stato progettato e diretto un landscape game rispondendo all'esigenza degli organizzatori di migliorare il coinvolgimento e l'interazione tra i partecipanti al tour e gli abitanti. Al tempo stesso attraverso l'articolazione delle regole del gioco è stato possibile strutturare un modello interpretativo dei valori locali e legami consolidati e valutare lo sviluppo di nuove relazioni. Dal punto di vista valutativo, il pretesto del game ha favorito quindi non solo le interazioni, la raccolta di materiali e dati, lo sviluppo di nuovi contenuti comunicativi, ma ha anche attivato un meccanismo di auto-valutazione interna attraverso l'attribuzione dei punteggi.

L'esperimento testa come facendo interagire attivamente insider ed outsider in un'esperienza di paesaggio nuova per entrambi i gruppi, si raggiungono due obiettivi: lo sviluppo di una nuova consapevolezza delle risorse locali per gli abitanti e la nascita di nuove piccole comunità legate dall'aver vissuto insieme un'esperienza di benessere che esalta le qualità specifiche del paesaggio. L'utilizzo degli strumenti dell'Information Communication Technology (ICT) facilita la raccolta delle informazioni, ma consente soprattutto la diffusione dei valori locali ed identitari in nicchie di conoscenza vicine agli utenti e cittadini. In questo modo un territorio innesca la possibilità di un auto-sviluppo lento che rafforza e ricostruisce i legami interni di una comunità creando le condizioni per costruire nuovi legami con comunità selezionate di outsider.

#### **Attori: giocatori e promotori del territorio**

Gli attori del laboratorio sono: i giocatori del landscape game (outsider), gli abitanti con un ruolo attivo nel gioco ed infine gli insider coinvolti in modo più o meno consapevole nelle attività ("giocatori involontari").

L'iniziativa "Vallo a conoscere" ha previsto l'ospitalità gratuita (vitto, alloggio, workshop tematici, guide e spostamenti durante i percorsi) per venticinque outsider, non residenti e non domiciliati nel Vallo di Diano. Sono arrivate circa 50 richieste di partecipazione all'evento e, sulla base di curriculum e lettera motivazionale, sono state fatte le selezioni in modo da avere un gruppo di giocatori con provenienza e competenze diverse.

Gli incontri itineranti hanno previsto inoltre la partecipazione attiva di alcuni abitanti del Vallo di Diano con una storia innovativa da raccontare, una tradizione da far rivivere, un progetto di promozione territoriale alternativo, disposti a raccogliere stimoli e impressioni dai giocatori. Gli itinerari sono diventati così l'occasione per: esplorare il territorio e chi lo vive, conoscere da vicino l'esperienza di chi resta ad abitarlo con in modo propositivo ed innovativo, costruire relazioni tra luoghi più o meno lontani.

Si riporta di seguito la mappa degli attori, in prevalenza abitanti, con un ruolo attivo nel gioco (promotori delle risorse locali, custodi, guide del territorio, cantastorie, organizzatori dell'iniziativa, giuria).

*«I paesi del Vallo vogliono farsi conoscere, aspirano a ricevere visite consapevoli da chi ha voglia di comprendere le dinamiche che interessano questo vasto fertile suolo interno. Nel Vallo è possibile trovare una mescolanza di storia, cultura e tradizioni ancora fortemente presenti,*

*radicate nel profondo degli abitanti e dei luoghi. Un altopiano sito nella zona sud della Campania a ridosso del confine Lucano, inserito dell'UNESCO nella lista dei Patrimoni dell'Umanità. Metà di migliaia di turisti arrivano ogni anno per i suoi luoghi noti, quali la Certosa di San Lorenzo a Padula, la valle delle Orchidee a Sassano, il battistero paleocristiano di Sala Consilina. Ampliare la conoscenza dei siti meno noti può offrire un'esperienza unica, completa, che spazia dai luoghi della cultura a quelli della memoria, da quelli della tradizione contadina a quelli della moderna architettura»<sup>64</sup>.*

Studiare il territorio, le potenzialità e l'economia, insieme ad "ospiti" provenienti da tutta Italia ha rappresentato un'occasione stimolante anche per gli abitanti del Vallo che si sono aggiunti all'iniziativa partecipando come "giocatori involontari". Nelle varie tappe del tour sono stati infatti coinvolti gli abitanti di Montesano sulla Marcellana, Pertosa, Auletta, Polla e Teggiano, e quanti nei comuni limitrofi hanno seguito l'iniziativa sui canali social o hanno raggiunto il gruppo itinerante in qualche tappa.

Nome	Provenienza	Provincia	Attività	Competenze
Alessandro	Torino	TO	Tecnico Audio Video	Multimediale
Paolo	Torino	TO	Web Content Editing & Copywriting	Comunicazione
Sara	Torino	TO	Fotografia e multimediali	Multimediali
Simone	Teramo	TE	Architetto	Gestione e sviluppo locale nelle aree naturali
Carmen	Latina	LT	Booking	Beni Culturali
Nicola	Bari	BA	Architetto	Architettura/Ambiente
Marianna	Bari	BA	Architetto	Architettura/Ambiente
Maria	Noci	BA	Ingegnere	Ingegneria Edile/Architettura
Silvia	Gravina Di Puglia	BA	Beni culturali	Beni culturali
Gerardo	Napoli	NA	Architetto	Paesaggio e città portuali
Patrizio	Napoli	NA	Architetto	Paesaggio e città portuali
Fulvia	Napoli	NA	Studente	Ingegneria Edile/Architettura
Antonio	Napoli	NA	Guida Turistica	Comunicazione
Barbara	Napoli	NA	Turismo	Beni Culturali
Stella	Casoria	NA	Studente	Pianificazione e Paesaggio
Mario	Portici	NA	Dottore di ricerca	Geomorfologia
Raffaele	San Giuseppe Vesuviano	NA	Socil media menager	Multimediali
Gianluca	San Giuseppe Vesuviano	NA	Socil media menager	Grafica pubblicitaria
Marianna	Sorrento	NA	Architetto	Paesaggio Culturale
Roberta	Massa Lubrense	NA	Architetto	Gis e mappature del paesaggio
Donatella	Avellino	AV	Architetto	Architettura/Ambiente
Serena	Avellino	AV	Studente	Ingegneria Edile/Architettura
Anna	Sarno	SA	Studente	Ingegneria Edile/Architettura
Teresa	Nocera Inferiore	SA	Architetto	Architettura/Ambiente
Sara	Caggiano	SA	Architetto	Architettura/Ambiente

Tab. 14 Provenienza e competenze dei giocatori selezionati per il landscape game.

<sup>64</sup> Napoli on the road 10/12/2014 - Lupo A., "Vallo a conoscere "2", una scommessa rivelatasi vincente" in Napoli, [http://www.napoliontheroad.com/lupo\\_valloaconoscere2.htm](http://www.napoliontheroad.com/lupo_valloaconoscere2.htm)

<b>Nome</b>	<b>Ruolo nel gioco</b>	<b>Ente/gruppo</b>
Antonio Bianculli	Guida della vallata di Magorno Tardiano	Azienda "Le tre valli", Imprenditore
Mauro Fontana	Guida di Polla	Università degli Studi della Basilicata, professore a contratto
Maurilio Oppio	Guida di Caggiano	
Pierino Di Blasio	Guida dei Musei MIDA Musei Integrati dell'Ambiente	Fondazione MIDA
Francescantonio D'Orilia	Promotore delle risorse locali: suolo e sottosuolo	Fondazione MIDA, Presidente
Italo Bianculli	Promotore delle risorse locali: I borghi della biodiversità	Comune di Casalbuono, Assessore al Marketing Territoriale
Graziana Roscigno	Promotore delle risorse locali: Le piante tintorie	Associazione "I colori del Mediterraneo"
Domenico Calicchio	Custode del sapere locale: Semi antichi	Cooperativa sociale "Gli orti di Sala"
Sonia Marino	Giuria all'evento finale	Comune di Teggiano, Assessore alla cultura
Pasquale di Maria	Organizzatore dell'iniziativa	Progetto "Vallo a conoscere"
Daniele Pugliese	Organizzatore dell'iniziativa	Progetto "Vallo a conoscere"
Luca Andresano	Organizzatore dell'iniziativa	Casartigiani
Valentina Brada	Organizzatore dell'iniziativa	Casartigiani
Giuseppe Polito	Organizzatore dell'iniziativa	Casartigiani
Valentina Russo	Organizzatore dell'iniziativa	Casartigiani
Gianfranco Stabile	Cantastorie	Associazione "I ragazzi del ponte" Comunicazione
Edmondo Ragone	Cantastorie	Video editing
Domenico Martocchia	Cantastorie	Video editing

Tab. 15 Abitanti con un ruolo attivo nel landscape game.

### **Strumento d'indagine: landscape game "Vallo a conoscere"**

La ricerca sul paesaggio necessita dello sviluppo di metodi e strumenti per rilevare le relazioni tra gli elementi materiali e immateriali, tra le componenti tangibili ed intangibili, frutto del rapporto di una comunità con l'ambiente in cui vive. Tali relazioni nel tempo conformano lo spazio fisico, ma non sono immediatamente leggibili, il paesaggio è quindi un sistema ricco di "elementi nascosti". Indagarne i valori è quindi un'operazione complessa, che richiede l'uso di approcci integrati, multicriterio e multi-gruppo, volti a catturare le percezioni, le trasformazioni in atto, le indicazioni per gli sviluppi possibili. Attraverso il laboratorio Ci.Torno è stato quindi testato un modo alternativo di esplorare il territorio sviluppando una caccia al tesoro. La caccia al tesoro è una modalità di gioco pervasiva in cui lo spazio di gioco coincide con lo spazio fisico e le persone vengono stimolate a relazionarsi in modo diverso ad un ambiente di vita reale, che diventa il luogo in cui sviluppare nuove relazioni (persona-persona; persona-luogo). I giochi pervasivi infatti non coinvolgono solo i giocatori, le azioni invadono uno spazio di vita quotidiano e coinvolgono persone esterne al gioco, che divengono "partecipanti involontari". Si generano in questo modo "legami sia sociali che territoriali" e "il piacere del gioco deriva dalle interazioni" e "dal senso di appartenenza" o integrazione con una comunità (Bertolo, 2014). La caccia al tesoro progettata per l'iniziativa "Vallo a conoscere" coinvolge gli outsider attraverso la ricerca degli "elementi nascosti" del paesaggio:

- le storie degli abitanti che hanno scelto di restare (intervista Ci.Resto),
- i luoghi di valore per gli abitanti (questionario Ci.Vado),

- gli elementi che valorizzano il paesaggio e quelli che “stonano”,
- le differenze tra il passato e il presente (scheda trova le differenze),
- i saperi locali e le storie dei luoghi,
- le ricette.

L'obiettivo è quindi stimolare, durante i diversi itinerari, l'interazione tra outsider e abitanti (insider), e consentire un'esperienza di gioco/viaggio stimolante per entrambi i gruppi.

La caccia al tesoro progettata è un gioco a squadre, in cui vince la squadra che totalizza il punteggio più alto sommando i punti raccolti in due prove: il bottino e la presentazione finale sul “paesaggio scoperto”. Il bottino è determinato dal numero e dalla qualità degli “elementi nascosti” ritrovati; ogni elemento ritrovato dà infatti diritto ad un punteggio proporzionale alla difficoltà di rilevamento:

- 1 punto per ogni foto e scheda;
- 3 punti per ogni video e questionario e ricetta;
- 5 punti per ogni intervista e racconto.

Nella raccolta degli “elementi nascosti”, sono previsti pertanto diversi livelli di difficoltà. Ai giocatori viene fornito un set di materiali di supporto (format interviste, questionari e schede) ai quali possono aggiungere i mezzi espressivi e di comunicazione che preferiscono (video, foto, racconti). L'obiettivo è infatti favorire la piena partecipazione e la raccolta di materiali utili alla ricerca, sviluppando “un'esperienza di gioco significativa” (Salen e Zimmerman, 2004). In questo modo i giocatori non sono fruitori passivi di un itinerario, non sono turisti, ma gli viene richiesto un contributo attivo: farsi coinvolgere dal tour e a loro volta coinvolgere gli abitanti (“giocatori involontari”) intervistandoli, facendosi raccontare le ricette, le loro storie e quelle del luogo. Il gioco diventa quindi uno strumento per costruire un'esperienza conoscitiva, generando un “flusso” tra divertimento ed apprendimento. Le regole infine, imponendo delle limitazioni ai giocatori, rendono più avvincente il gioco. In questa caccia al tesoro il sistema di regole premia l'interazione tra insider/outsider e la capacità di organizzazione della squadra, infatti:

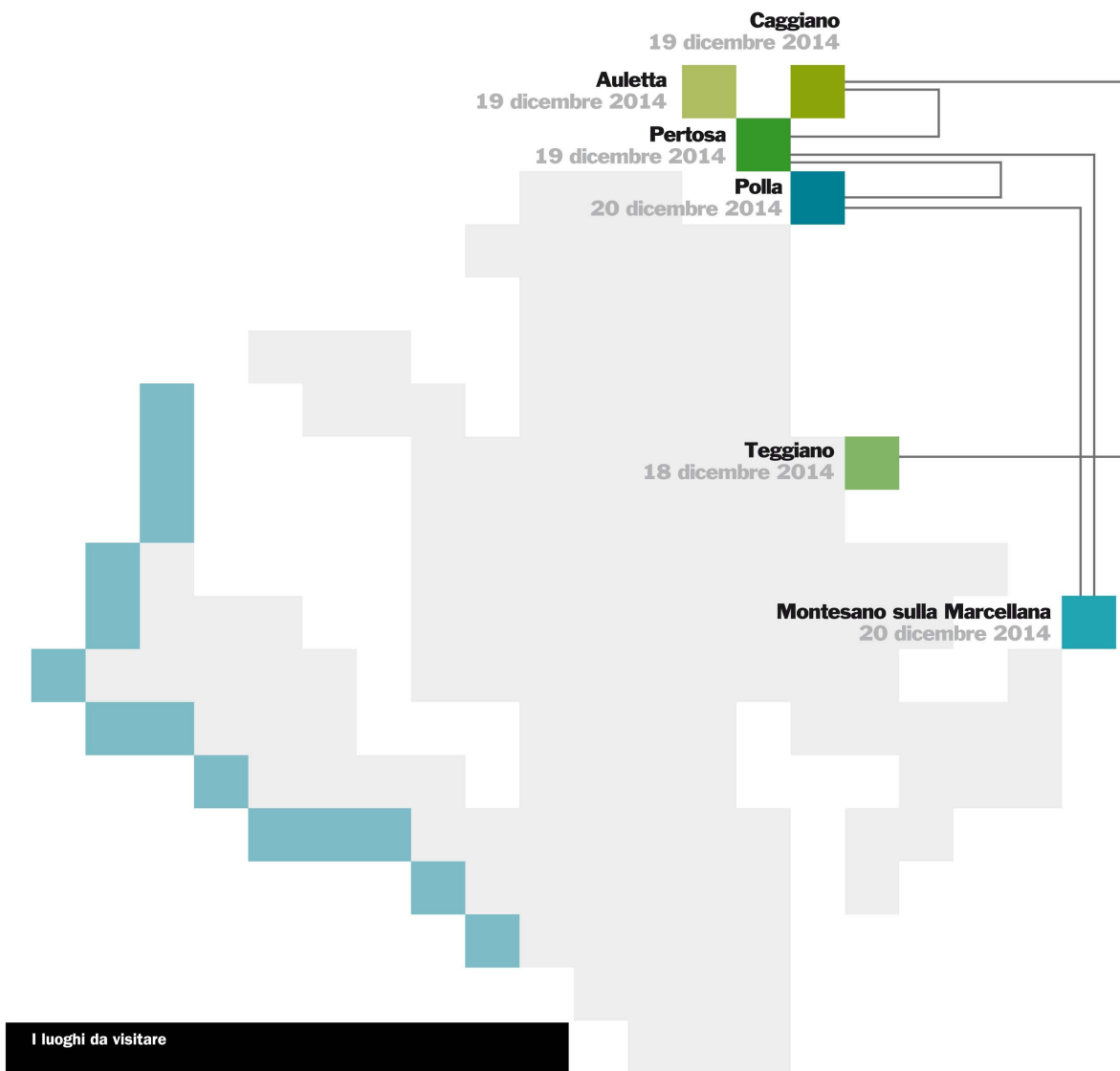
- ogni oggetto nascosto per dare diritto ai relativi punti deve essere georiferito sulla mappa;
- ogni abitante può essere coinvolto per un'azione da un solo giocatore;
- non sono ammesse foto ripetitive;
- ogni oggetto nascosto dà diritto ad un solo punteggio;
- è ammesso l'aiuto degli abitanti;
- la partecipazione all'evento finale di ogni abitante coinvolto nel gioco dà una premialità di cinque punti alla squadra che l'ha coinvolto;
- l'organizzazione del materiale dà diritto alla premialità di tre punti;
- il risultato della caccia al tesoro, l'itinerario del paesaggio nascosto, dovrà essere presentato nell'ultima tappa del gioco attraverso una presentazione (ppt., mappa, video, prezzi, ecc.).

Attraverso la caccia al tesoro, la proposta delle associazioni locali di nuovi itinerari e modi di percorrere/vivere il territorio è stata quindi testata dai partecipanti e dagli abitanti.

### **Risultati del landscape game**

I risultati sono stati presentati dai partecipanti nell'incontro finale alla presenza degli abitanti e delle autorità locali. La lettura del paesaggio fatta dagli outsider è stata restituita attraverso specifici strumenti di comunicazione (video, immagini, testi, presentazioni multimediali) e l'utilizzo di uno o più canali web (facebook, twitter, instagram, flickr, tumblr, blog personali). Le analisi di questi materiali restituiscono i concetti e le parole chiave ricorrenti per ciascun prodotto editoriale, consegnando agli abitanti un'indagine sulle qualità del paesaggio da promuovere. Emerge quindi una mappa di nuovi valori espressione di una nuova rete di relazioni del territorio in una prospettiva che integra la fruizione turistica alla vita quotidiana. Proprio la natura intima e domestica del paesaggio viene riconosciuta da tutti i gruppi come qualità da riscoprire, capace di rigenerare relazioni, tradizioni e valori identitari.

La proposta di un'esperienza di visita originale per il turismo culturale ha attivato quindi un piccolo esperimento virtuoso che reinterpreta in chiave collaborativa l'esperienza "turistica", trasformando i fruitori da utenti passivi a produttori di contenuti e relazioni e gli abitanti in custodi delle storie e tradizioni locali e artefici della promozione territoriale.



# Ci.Torno Landscape game

T

**Obiettivi**  
1. Mappare i valori  
2. Attivare nuove reti e nuovi itinerari

**Step**  
Mappa delle identità nascoste  
Reti tangibili e intangibili

**Durata**  
[dicembre 2014]

**Strumenti**  
OD GPS M SN CM

Open data  
GPS  
Media  
Social Network  
Collaborative Mapping

**Testare**



#### SQUADRA

#gliamicidelbar

#### TITOLO

Gli amici del bar

#### CARATTERI DEL PAESAGGIO

##### Sistema sociale

La comunità del Vallo è caratterizzata da legami di "vicinanza" che si traducono nella capacità di cooperare sinergicamente, condividere le risorse e accogliere gli "estranei". Qualche volta i vicini sono nascosti e occorre andarli a cercare, o non ci sono perchè i centri storici sono vuoti, spopolati a causa del terremoto, o perchè si è costruito da qualche altra parte, o perchè semplicemente se ne sono andati tutti. Forte è la dialettica tra l'attaccamento ai luoghi e la necessità o il desiderio di emigrare in contesti economicamente più sviluppati.

##### Sistema fisico

La scarsa accessibilità, lo spopolamento, l'abbandono dopo il terremoto delle aree insediative originarie in favore di aree di recente urbanizzazione sono difficoltà oggettive, ma è il territorio ancora ricco di simboli, come Caggiano, il paese dei templari.

##### Sistema economico

La produzione di vino, l'allevamento di suini vengono riconosciuti come produzioni locali identitarie. Nel Vallo è stata "inventata" la banca dei semi, per raccogliere e condividere tra gli agricoltori locali piantagioni autoctone, tramandando l'eredità genetica e i saperi antichi.

#### Parole chiave

Vicini - Amici - Chiacchiere - Vino

#### RISULTATI DEL GAME

##### Materiali raccolti

1 intervista,  
1 questionario,  
4 storie,  
5 ricette,  
20 foto,  
15 proverbi

##### Materiale prodotto

Blog

##### Punti totalizzati

104

#### DIFFUSIONE

##### Riflessioni sul landscapegame

" Il paesaggio è tutto: il raccoglitore e il contenuto, e nel contenuto ci siamo anche noi, lo straniero che osserva e che si lascia trasportare e trapassare da tutto ciò che li è da sempre e che non è e non può essere altrove, l'anima della Terra che si calpesta. Allora, quando oramai sei lontano, magari nella tua di Terra, nella tua quotidianità, è proprio allora che avviene il miracolo, riesci a vivere i luoghi che hai vissuto anche solo per pochi giorni nelle "cose che restano", che sono ormai diventate le tue, che vorresti dividerle con chiunque, farle conoscere a chi ancora in quei luoghi non c'è stato o non ne ha forse mai sentito parlare. È allora che comprendi quanto sia importante "averlo conosciuto" e ti viene il desiderio di ritornare per immagazzinare altro e acquisire le "altre cose che restano". Non è importante fermarsi tanto a lungo in un luogo, quanto fermarsi dopo". "Solo ora posso dire cosa è per me il Vallo di Diano e quanto sia stato importante aver vissuto questa esperienza: fino ad ora non avevo mai vissuto in un luogo così ricco di contrasti la luce intensa del giorno-il buio pesto della notte, la vetta dei monti-la piana della vallata, il bianco stridente della nebbia dell'alba-l'oro aranciato del tramonto, la linea spezzata dello skyline-la sinuosità delle strade, la staticità dell'abbandono-il dinamismo di chi resta, il freddo del gelo-il calore della gente". "Semplicemente grazie a chi ha organizzato e che crede fortemente nella "identità" dei propri luoghi, e soprattutto che il luogo è tale grazie al loro valore aggiunto, grazie all'accoglienza e alla disponibilità delle comunità, grazie a noi tutti "i partecipanti" che hanno avuto la curiosità di andarlo a conoscere aggiungendo intensità e culture".

##### Condivisione web

<http://gliamicidelbar.tumblr.com/>

# Ci.Torno Landscape game

T

MAPPA DELLE IDENTITÀ NASCOSTE

# Ci.Torno Landscape game



## SQUADRA #in\_finiti

### TITOLO La cura affettiva del territorio

#### CARATTERI DEL PAESAGGIO

##### Sistema sociale

I paesaggi attraversati sono tutti paesaggi umani, sia se hanno a che fare con la memoria tragica del terremoto, sia se valorizzano un'antica tradizione di culto (Teggiano il paese delle 99 chiese) e leggende (Caggiano paese dei templari), sia se raccontano la storia dell'abbandono e le difficoltà della crisi. Esiste un profondo attaccamento dei cittadini al proprio territorio e la consapevolezza di dover mantenere la memoria storica.

##### Sistema fisico

Il fiume Tanagro è l'elemento di raccordo tra tutti paesi, è il sistema attraverso cui leggere la piana del Vallo.

##### Sistema economico

La visita all'azienda Le tre valli è l'occasione per scoprire una produzione di alta qualità, che conserva un'antica tradizione locale. Il maiale infatti è parte integrante della cultura alimentare e della ritualità delle famiglie, percorrendo la valle di Montesano nel periodo prenatale si scoprono ancora antichi mestieri e riti. Tutte le produzioni della tradizione hanno associati riti di convivialità e prosperità ed è possibile conservarli solo insieme.

##### Parole chiave

Centri storici - Patrimonio non conosciuto - Sicurezza alimentare - Cittadino momentaneo - Biodiversità - Anziani - Tradizioni

#### RISULTATI DEL GAME

##### Materiali raccolti

2 interviste,  
2 questionari,  
3 storie,  
40 foto,  
5 video

##### Materiale prodotto

Tavola illustrativa

##### Punti totalizzati

99

#### DIFFUSIONE

##### Riflessioni sul landscapegame

"Un'esperienza divertente, quante cose s'imparano camminando nei territori seguendo il ritmo del cibo e della convivialità".

##### Condivisione web

Facebook, Twitter







# Ci.Torno Landscape game

## SQUADRA

#quellichesara

## TITOLO

Vallo a condividere!

## CARATTERI DEL PAESAGGIO

### Sistema sociale

Si respira un'atmosfera coinvolgente, l'accoglienza è una qualità diffusa e aiuta la scoperta di un territorio ancora ricco di sorprese, come le ricette e l'antica tradizione alimentare.

### Sistema fisico

I colori sono l'elemento caratteristico del Vallo, soprattutto se confrontati con altri contesti in cui tutto è monocromatico, agghiacciante, privo di vita. Questo territorio ha colori forti, a volte stravaganti, ma vivi. La natura si manifesta nei colori e rende il paesaggio distinguibile, ricco di forti contrasti.

### Sistema economico

Nel Vallo di Diano il sistema alimentare rappresenta un elemento connotante il paesaggio, la cultura locale e la produzione. Chi resta continua o innova una tradizione produttiva, allo stesso tempo il cibo è un buon motivo per tornare a visitare questi luoghi: Vallo a mangiare, a vedere, a sentire, a gustare...

### Parole chiave

Colori - Condividere - Ci.Torno

## RISULTATI DEL GAME

### Materiali raccolti

4 interviste,  
4 questionari,  
5 storie,  
1 ricetta,  
50 foto,  
3 video

### Materiale prodotto

Documento audio-visivo

### Punti totalizzati

97

## DIFFUSIONE

### Riflessioni sul landscapegame

"Ne è valsa la pena, è un'esperienza da esportare e ripetere anche nelle nostre terre (Puglia) creando una rete più grande".

### Condivisione web

Facebook, Twitter

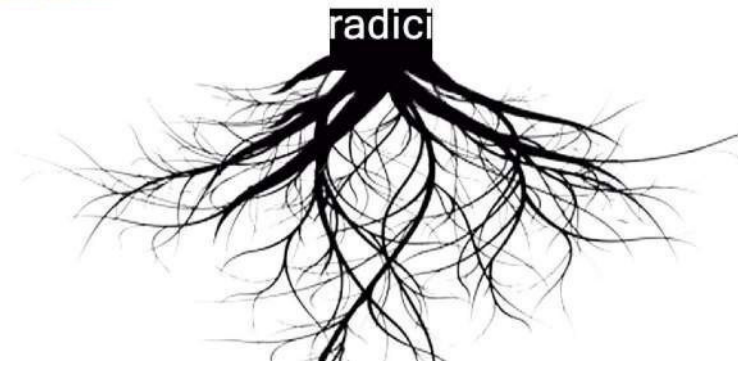


T

MAPPA DELLE IDENTITÀ NASCOSTE

Vallo a conoscere  
Landscape game  
18/21 dicembre 2014

#settestò



**SQUADRA**  
#settestò

**TITOLO**  
Radici

#### CARATTERI DEL PAESAGGIO

##### Sistema sociale

"Misura la tua altezza con la profondità delle tue radici", questa frase è esplicativa del rapporto degli abitanti del Vallo con il loro territorio. La "quietitudine" e la "lentezza" aiutano a conservare i rapporti di vicinato, la campagna e le produzioni tradizionali.

##### Sistema fisico

Il Vallo è il paesaggio della lentezza, non sembra una caratteristica fisica, eppure la si trova nelle valli, nelle strade dei paesi, nella pasta fatta in casa, nella terra, nel cibo sano, nelle chiacchiere coi passanti.

##### Sistema economico

Un nuovo modello di promozione sta nascendo e parte dalle persone. Si potrebbe immaginare una nuova segnaletica che metta sulle tracce delle qualità nascoste, percorrendo nuovi itinerari: la comunità di Auletta, paese delle olive, Teggiano la ricetta della nonna e così via.

##### Parole chiave

Comunità - Lentezza - Persone

#### RISULTATI DEL GAME

##### Materiali raccolti

7 interviste,  
6 ricette,  
40 foto,  
4 video

##### Materiale prodotto

Video promozionale

##### Punti totalizzati

118

#### DIFFUSIONE

##### Riflessioni sul landscapegame

"Un'esperienza che proveremo a ripetere anche in Irpinia, la nostra terra". Un invito e uno stimolo a sviluppare una promozione creativa dei nostri territori, ricchi di risorse umane.

##### Condivisione web

<https://www.youtube.com/watch?v=hkuCpyzqcEA>



**Misura la tua altezza con la profondità delle tue radici**  
MIA 02

# Ci.Torno Landscape game

T

MAPPA DELLE IDENTITÀ NASCOSTE

### 7.3.2 Verso un modello di auto-gestione cooperativa: Ri.Uso small experiment

All'interno del progetto di ricerca Cilento Labscape è stato attivato il lab Ri.Uso nel comune di Sapri. Il laboratorio territoriale, partito nel giugno 2014 come tema di laurea di tre studenti di Architettura<sup>65</sup>, è tuttora in corso. L'obiettivo è indagare le potenzialità offerte dai processi di auto-gestione cooperativa (Ostrom, 1990) delle risorse comuni per avviare processi di rigenerazione del paesaggio storico urbano.

I luoghi della vita collettiva di una comunità sono il fondamento della loro identità e pertanto gli spazi pubblici sono elementi chiave per comprendere la vitalità di un territorio e sviluppare processi di valorizzazione e rigenerazione del paesaggio storico urbano. Gli spazi pubblici acquistano però valore collettivo solo quando una comunità li riconosce e se ne appropria con responsabilità (Carta dello Spazio Pubblico, 2013), non considerandoli più come un bene pubblico ma come un bene comune.

Nel comune di Sapri è in atto dal 2010 la sperimentazione di pratiche di ri-qualificazione e rigenerazione degli spazi pubblici esclusi dalle dinamiche urbane e sociali promossa dalla rete di associazioni locali Laboratorio 31. I gruppi lavorano alla rigenerazione degli spazi marginali (caratterizzati cioè da carenza di: attrezzature, verde, identità, cittadinanza e vitalità) attraverso la promozione di eventi, festival (Oltre il Muro, festival internazionale di street art) e micro-azioni di riappropriazione degli spazi abbandonati, coinvolgendo attivamente gli abitanti.

Questa modalità d'azione si è molto diffusa nell'ultimo decennio attraverso il proliferare d'interventi di miglioramento a piccola scala degli spazi di quartiere avviati dalla cittadinanza con carattere temporaneo e basso costo. Queste pratiche vengono definite "Tactical urbanism" (Pfeifer, 2013) e sono caratterizzate da: cambiamenti graduali; idee consapevoli per le sfide della pianificazione locale; compromessi a breve termine e obiettivi realistici; bassi rischi e possibilità di risultati soddisfacenti; sviluppo di capitale sociale per la cittadinanza e relazioni cooperative con istituzioni pubbliche e private (de Certau, 2001).

Il laboratorio Ri.Uso, innestandosi in un contesto fertile e rilevando la domanda diffusa della cittadinanza di valorizzare gli spazi aperti per facilitare le relazioni sociali, ha implementato il processo in atto sperimentando nuove modalità di gestione delle risorse comuni. In particolare a seguito dell'analisi degli spazi pubblici della città, è stata individuata un'area marginale in cui per poter sperimentare il processo decisionale che ha consentito la negoziazione tra più parti sociali per realizzare un micro-intervento di rigenerazione urbana in regime di autocostruzione.

L'azione di trasformazione degli spazi condivisa con gli abitanti, ha prodotto un cambiamento comportamentale di utenti e fruitori, stimolando gli abitanti alla costruzione di una nuova immagine del loro quartiere e sviluppando un sistema di regole condivise e auto-monitoraggio degli usi dello spazio comune, che ha portato alla riscoperta dei valori della comunità.

#### **Attori locali: boundary partner, strategic partner, beneficiari**

L'Analisi Istituzionale (De Marchi et al., 2000) è stata condotta a partire dalla scala urbana fino a quella di quartiere individuando gli interlocutori istituzionali, le associazioni

---

<sup>65</sup> Tesi di Laurea magistrale in "Architettura" dal titolo "Innesti: un processo di rivitalizzazione per spazi marginali a Sapri", candidati Matteo Nativo, Simona Quagliano, Giuseppe Runci, Università degli Studi di Napoli Federico II, Dipartimento di Architettura (DiARC), relatore prof.ssa Maria Cerreta, correlatori prof. Sergio Pone, archh. Bianca Parente, Franco Lancio, Liviano Mariella, a.a. 2013/2014.

e i singoli cittadini possibili co-autori delle azioni da mettere in campo. La mappa degli stakeholder è stata quindi costantemente aggiornata, monitorando le reazioni e la disponibilità dei vari soggetti ad agire concretamente o ad impegnarsi in qualche modo nello sviluppo del progetto. In questo modo gli stakeholder sono stati ulteriormente classificati in: *boundary partner*, *strategic partner*, *beneficiari* (Earl et al., 2001). I primi rappresentano il gruppo di attori locali (individui o enti) che condividono con il progetto la visione e s'impegnano attivamente perché intravedono la possibilità di raggiungere obiettivi comuni. I secondi sono il gruppo di attori (quasi sempre enti) con cui il progetto entra in relazione costruendo accordi o alleanze perché consentono la realizzazione delle azioni programmate. I beneficiari sono infine i destinatari del progetto che non si riescono a raggiungere direttamente, ma grazie ai boundary partner.

Classificazione stakeholder	Nome	Natura sociale	Interesse/campo di occupazione	Azioni
Boundary partner	The Fub Hub	Associazione	Ricerca e sperimentazione	Supporto tecnico; Prestito attrezzature
	Bam	Associazione	Spazi autogestiti	Supporto tecnico e logistico
	Oltre il Muro	Festival internazionale	Street art	Eventi collaterali
	ReCollocal	Associazione	Rigenerazione di spazi urbani	Mediazione culturale; Supporto scientifico; Comunicazione e diffusione; Eventi collaterali; Monitoraggio attività
	Abitanti attivi	Privati cittadini	Rigenerazione delle relazioni sociali e di uno spazio comune	Supporto tecnico/organizzativo alle attività autocostruzione; Ospitalità ed accoglienza; Attivazione del gruppo facebook; Definizione del regolamento sugli usi dello spazio comune; Iscrizione network Social Street
Strategic partner	Comune di Sapri	Ente pubblico	Spazi pubblici	Concessione temporanea dello spazio pubblico; Concessione di spazi deposito; Approvazione del regolamento proposto dai cittadini
Beneficiari	Abitanti Cittadini Sapri Interessati	Privati cittadini Enti Gruppi informali	Spazi pubblici	Post e commenti sui canali social

Tabella 16. Mappa degli stakeholder

Questa classificazione non va però intesa in modo statico, alcuni interlocutori hanno infatti cambiato 'ruolo' nello sviluppo del progetto apportando un contributo significativo, aumentando il loro coinvolgimento, contribuendo spontaneamente alla realizzazione di azioni programmate o implementando le attività con eventi collaterali. Alle azioni istituzionali (accordi quadro di collaborazione, delibere di concessione temporanea dell'uso degli spazi, acquisti di materiali, concessione di spazi deposito) si sono quindi aggiunte azioni informali e spontanee (supporto tecnico, prestito utensili e attrezzature tecniche, pasti offerti dagli abitanti, corrente elettrica fornita dal condominio). L'iniziale scetticismo di alcuni è stato progressivamente vinto da un clima di collaborazione e fiducia che le azioni concrete hanno innescato. Nella fase di autocostruzione infatti agli insider (abitanti di via Kennedy e associazioni locali) si sono aggiunti gruppi di outsider con competenze specifiche (studenti di architettura, design, ingegneria e sociologia, e i tecnici professionisti). Il loro coinvolgimento ha creato le condizioni per la collaborazione tra individui con interessi e capacità diversi, innescando relazioni di fiducia e responsabilizzazione.

In tutto il processo il confronto costante con i residenti ha permesso di rilevare le loro necessità e suggerimenti tecnico/organizzativi, costruendo in questo modo un processo

di negoziazione efficace. I potenziali conflitti sono stati risolti step per step indirizzando opportune richieste all'ente amministrativo (Comune di Sapri).

Testando l'uso dello spazio comune, sono stati intercettati poi nuovi interlocutori: gli utenti della 'piazza', gli iscritti al gruppo facebook "Residenti in Piazzetta Innesti" nato ad hoc per migliorare la collaborazione tra i residenti, i lettori del blog "Innesti" sulla piattaforma Tumblr, curato dagli studenti nello sviluppo della loro tesi di laurea. L'interesse collettivo all'esperimento ha aumentato il senso d'appartenenza e consapevolezza dei cittadini, innescando un nuovo interesse da parte dell'amministrazione comunale e nuove collaborazioni con le associazioni locali. Il processo è tuttora in fase di monitoraggio.

Nel percorso è stata sperimentata la metodologia Outcome Mapping (Earl et al., 2001) per sviluppare un modello di auto-valutazione interna del programma d'intervento, migliorando l'apprendimento dagli errori e consentendo quindi di provvedere ad azioni correttive che hanno facilitato l'efficacia delle azioni.

**Strumenti d'indagine: rilievi tecnici, questionari, storytelling, urban game, focus group, Potentially All Pairwise Rankings of all Possible Alternatives (PAPRIKA), Facebook, Google Analytics**

In tutte le fasi del processo sono state indagate le caratteristiche fisiche degli spazi oggetto di studio e le necessità di trasformazione emergenti, attraverso analisi hard e soft. La costruzione del quadro conoscitivo è stata effettuata a varie scale, approfondendo progressivamente il dettaglio e la specificità dei dati, utilizzando in alcune fasi il supporto di strumenti web.

Le analisi degli spazi pubblici è stato strutturato un questionario sottoposto ad un campione di 100 intervistati tra i cittadini e turisti del comune di Sapri per:

- comprendere il significato di spazio pubblico nel contesto locale;
- rilevare gli spazi utilizzati e non utilizzati;
- rilevare gli spazi preferiti, le loro caratteristiche e gli usi.

Le domande hanno riguardato le seguenti cinque categorie: Sapri oggi, i luoghi e gli spazi, gli usi, il tempo e Sapri domani. Attraverso questo strumento sono stati mappati gli spazi pubblici, le loro caratteristiche e usi; queste analisi sono state integrate con rilievi diretti. L'individuazione dello spazio su cui intervenire (la corte tra le case popolari di via Kennedy) è stata effettuata attraverso una valutazione multicriterio avvalendosi del metodo PAPRIKA (Hansen e Ombler, 2008). La valutazione è stata effettuata in due step:

- ridurre le alternative disponibili ai soli spazi marginali di Sapri (nello specifico le alternative sono passate da 20 a 4);
- individuare tra gli spazi marginali rilevati quello che meglio rispondesse ai criteri (dimensioni contenute, scarsa funzione di parcheggio, presenza di un'area verde).

A questo punto le analisi sui bisogni degli abitanti e gli usi degli spazi sono state condotte alla scala di quartiere, utilizzando tre strumenti diversi per le categorie di residenti: un gioco per i bambini, un racconto per gli anziani e un questionario per gli adulti. Sono emerse le seguenti necessità:

- dotare lo spazio di giochi per i bambini;
- migliorare la manutenzione degli spazi verdi;

- fornire la corte di arredi urbani;
- organizzare gli spazi in modo da consentire nuove attività aggregative (feste ed eventi);
- migliorare la comunicazione delle informazioni tra i residenti;
- riscoprire lo spirito comunitario.

Il focus group è stato lo strumento utilizzato per individuare e istaurare un rapporto diretto con boundary partner e concordare un programma di azioni condivise. Attraverso due incontri tematici (uno di presentazione del team di lavoro e del progetto, uno di presentazione dei risultati delle indagini sugli usi e bisogni del quartiere), sono state raccolte impressioni, adesioni, suggerimenti e opposizioni; si sono valutate inoltre le opportunità d'intervento concordando le azioni e le modalità di realizzazione.

L'apertura di una pagina Facebook dedicata "Residenti in Piazzetta Innessi" e di un blog "Innessi. Un processo di rigenerazione per spazi marginali" sono stati due preziosi strumenti per il monitoraggio degli interventi e dei nuovi usi innestati dopo la fase di autocostruzione. Attraverso le foto e i post condivisi, è stato possibile monitorare quali attività hanno riscontrato maggiore successo, per quali categorie di fruitori (bambini, adulti, anziani, abitanti del quartiere e non), quali sono stati i problemi e in che modo si è tentato di risolverli. Attraverso Google Analytics, un servizio gratuito di Google, sono state infine analizzate le statistiche dettagliate sui visitatori del blog.

#### **Risultati del processo decisionale: rigenerazione di uno spazio comune, sviluppo di sistema di regole e auto-monitoraggio, nuove collaborazioni**

La realizzazione di un piccolo esperimento di autocostruzione nello spazio pubblico di via Kennedy ha tenuto conto dei seguenti parametri: tempo a disposizione, basso costo, requisiti di sicurezza dei manufatti e difficoltà di realizzazione. Le azioni sono state realizzate attraverso l'attivazione di un *workshop* cui hanno partecipato gli abitanti, le associazioni locali e un gruppo di studenti provenienti dalle facoltà di architettura, design, ingegneria e sociologia. I partecipanti hanno progettato e auto-costruito: arredi, aree gioco, un intervento di street art.

Attraverso le azioni gli utenti dello spazio di via Kennedy sono diventati protagonisti attivi del processo di rigenerazione urbana attivato. Il processo avviato nella fase di co-design è stato implementato dagli abitanti in maniera autonoma e autorganizzata. Nella fase di verifica e monitoraggio infatti sono stati individuati e censiti i cambiamenti nell'uso degli spazi, nella loro gestione e cura, nelle percezioni dei fruitori. Gli abitanti si sono resi completamente autonomi nella gestione condivisa dello spazio, attraverso piccole e importanti azioni, come la cura delle aiuole, l'installazione di bacheche informative, l'affissione del nome della piazza, l'apertura di una pagina Facebook di condivisione e, soprattutto, la costituzione di un regolamento interno per l'uso diversificato degli spazi.

Al regolamento interno redatto liberamente e collettivamente dagli abitanti è seguito un regolamento tra gli abitanti e l'amministrazione comunale per garantire l'uso pedonale e ciclabile degli spazi e il ruolo del comitato di quartiere per la cura e la manutenzione ordinaria dell'area. Il coordinamento del calendario delle attività viene affidato ad un'assemblea di gestione aperta alla collettività che si riunisce mensilmente.

La definizione di regole, che una comunità si dà per gestire l'utilizzo di uno spazio comune, è una delle condizioni che rende possibile l'autogoverno. In un sistema di autogoverno, le regole interpretano il significato che le persone attribuiscono alle azioni e alle relazioni reciproche. La Ostrom nel testo "Governing the Commons: The Evolution of

Institutions for Collective Action” (1990) definisce in nove punti progressivi le coordinate dell’auto-gestione cooperativa che rappresentano delle costanti nei processi che ha analizzato:

1. chiara definizione dei confini;
2. congruenza tra le regole di appropriazione delle risorse comuni e le condizioni locali;
3. riconoscimento del diritto ad auto-organizzarsi;
4. condivisione di metodi di decisione collettiva;
5. implementazione di approcci per la risoluzione dei conflitti;
6. monitoraggio efficace dei comportamenti e degli usi;
7. sanzioni progressive per chi viola le regole condivise;
8. organizzazione multilivello.

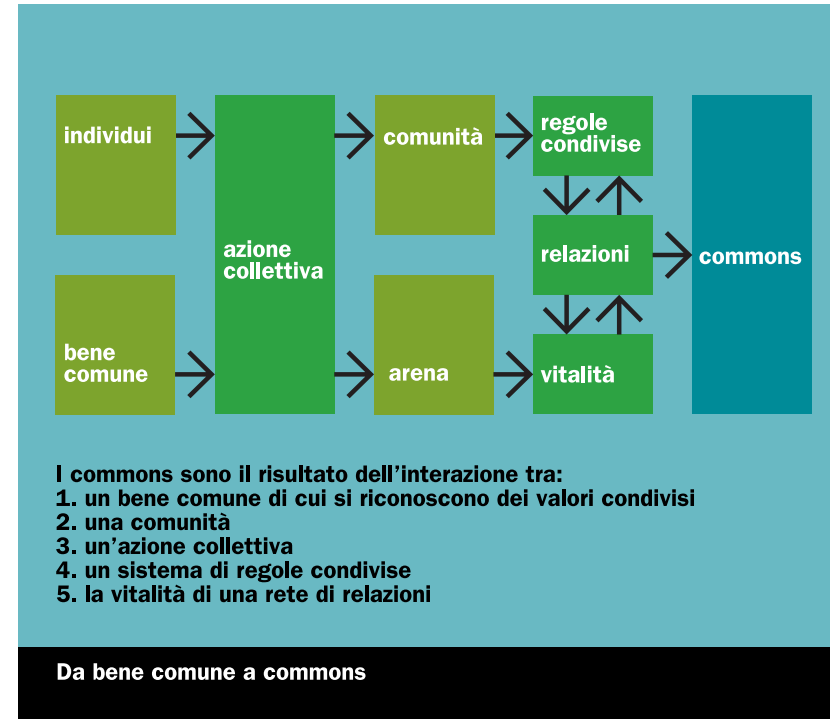
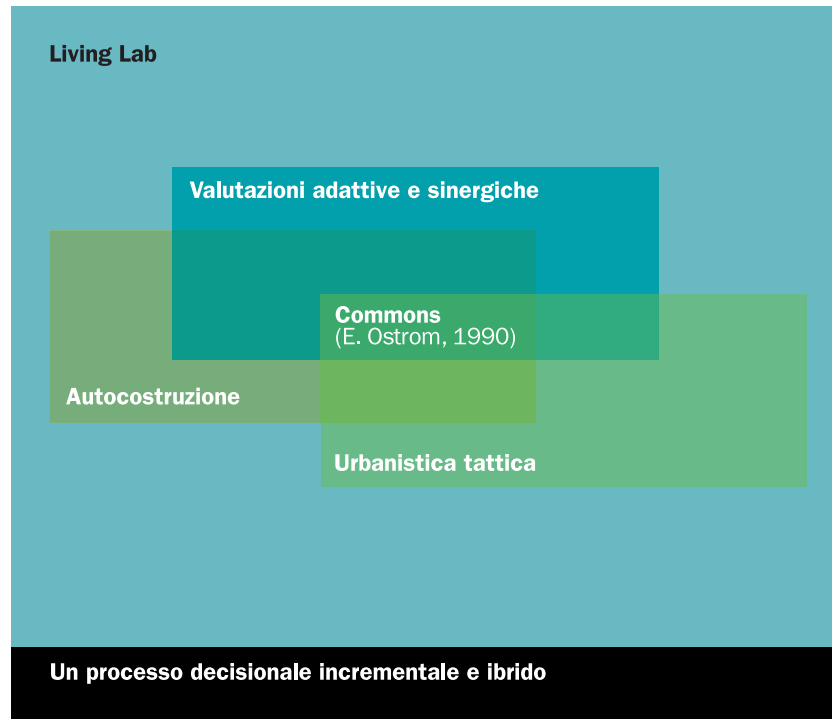
Nel processo attivato sono stati rilevati quasi tutti i punti elencati dalla Ostrom; in particolare le azioni di autogestione si sono verificate in successione, ad eccezione del sistema di sanzione che non è stato messo a punto.

Il web ha agevolato il processo di condivisione delle decisioni collettive e risoluzione dei conflitti favorendo un rapido scambio di informazioni tra gli abitanti, limitando l’organizzazione di riunioni o assemblee, consentendo in alcuni casi di prendere decisioni in tempo reale. Al tempo stesso il web ha rappresentato un efficace strumento di divulgazione degli esperimenti attivati anche fuori dal contesto locale, in canali tematici<sup>66,67</sup>.

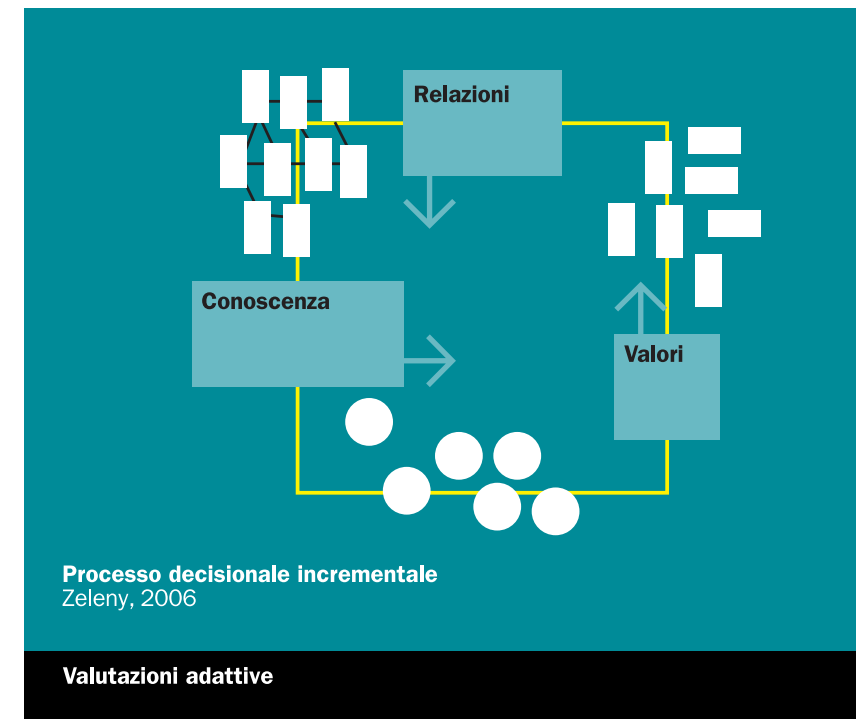
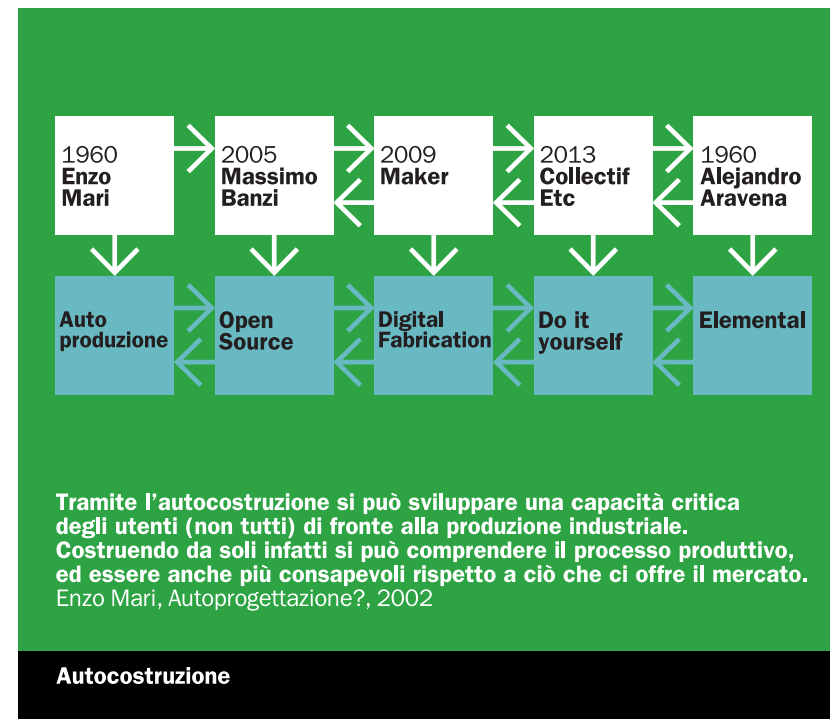
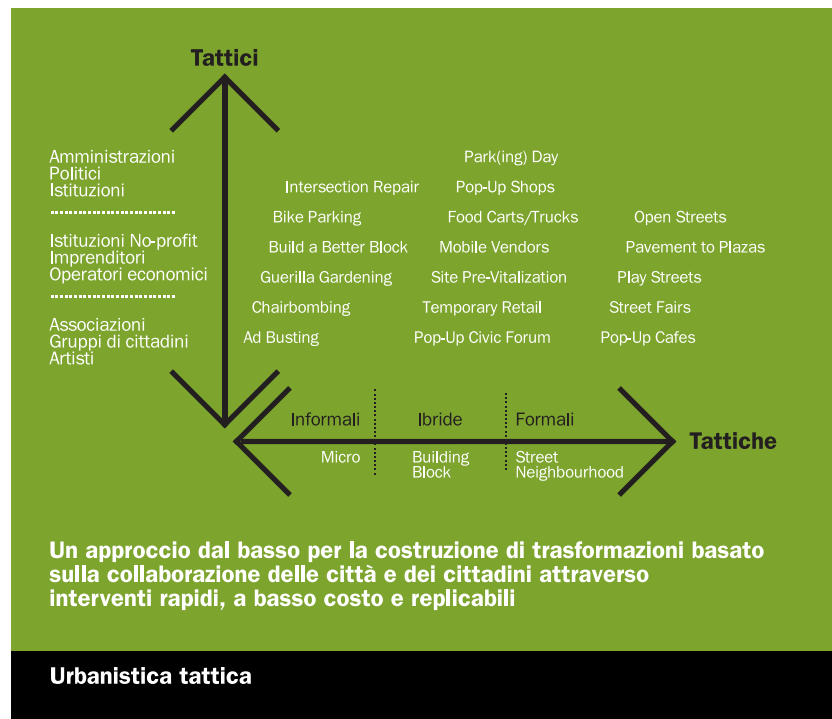
---

<sup>66</sup> Il Living Lab Cilento Labscape, con il progetto Innessi del Ri.Uso lab, è entrato a far parte della rete MoMa Uneven Growth - Tactical Urbanism for Expanding Megacities - Gennaio 2015  
<http://uneven-growth.moma.org/post/108650385028/building-new-values-innessi-project-urban>

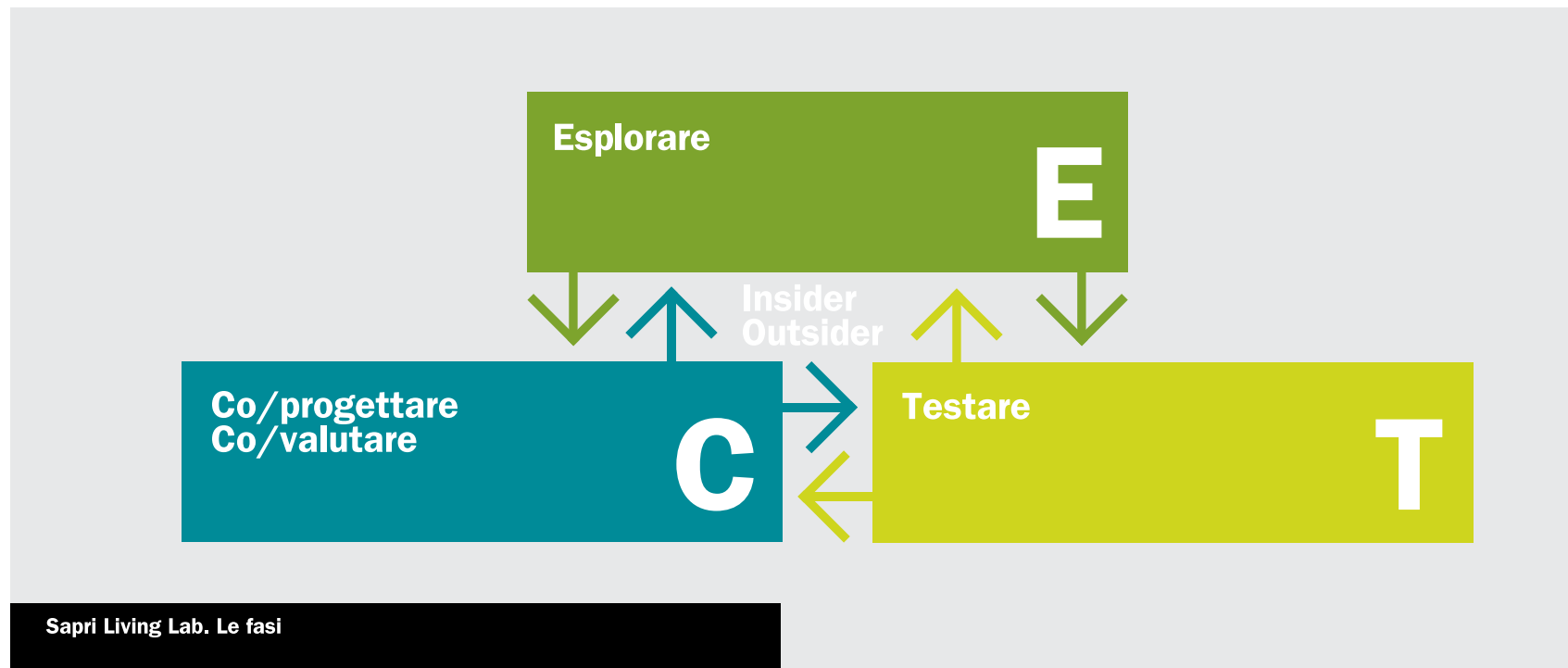
<sup>67</sup> Il Living Lab Cilento Labscape, con il progetto Innessi del Ri.Uso lab, è entrato a far parte della rete Social Street Italia - Settembre 2014  
<http://www.socialstreet.it/social-street/salerno-prov/sapri-piazzetta-innessi/>



**Sapri  
Innesti**







Sapri Living Lab. Le fasi

## E

**Obiettivi**

1. Individuare gli stakeholder
2. Mappare gli usi
3. Mappare gli spazi
4. Individuare le arene tematiche
5. Scegliere l'arena

**Strumenti**

Analisi dei dati  
Indagine diretta  
Questionario  
Collaborative Mapping  
NAIADE  
PAPRIKA

**Step**

Analisi dei dati istituzionali  
Analisi degli spazi pubblici  
Valutazione degli spazi rilevati

**Durata**

37 giorni  
[21 maggio/26 giugno 2014]

**Strumenti**

AD ID Q CM N P

**Esplorare**

## C

**Obiettivi**

1. Individuare gli utenti
2. Rilevare gli usi e i bisogni
3. Identificare le preferenze
4. Realizzare le microazioni

**Strumenti**

Focus Group  
Bacheche  
Questionario  
Storytelling  
Gioco  
Urban Game

**Step**

Primo incontro con gli insider  
Analisi degli usi e dei bisogni  
Valutazione dei bisogni espressi  
Secondo incontro con gli insider  
Workshop

**Durata**

34 giorni  
[27 giugno/31 luglio 2014]

**Strumenti**

FG B Q S G UG

**Co/progettare  
Co/valutare**

## T

**Obiettivi**

1. Attivare nuovi processi di interazione sociale
2. Costruire un bene comune
3. Comunicare

**Strumenti**

Interviste  
Indagine diretta  
Questionario  
Questionario on-line  
Social network  
PAPRIKA  
Google analytics

**Step**

Nuovi usi della piazza  
Gestione condivisa  
Contaminazione

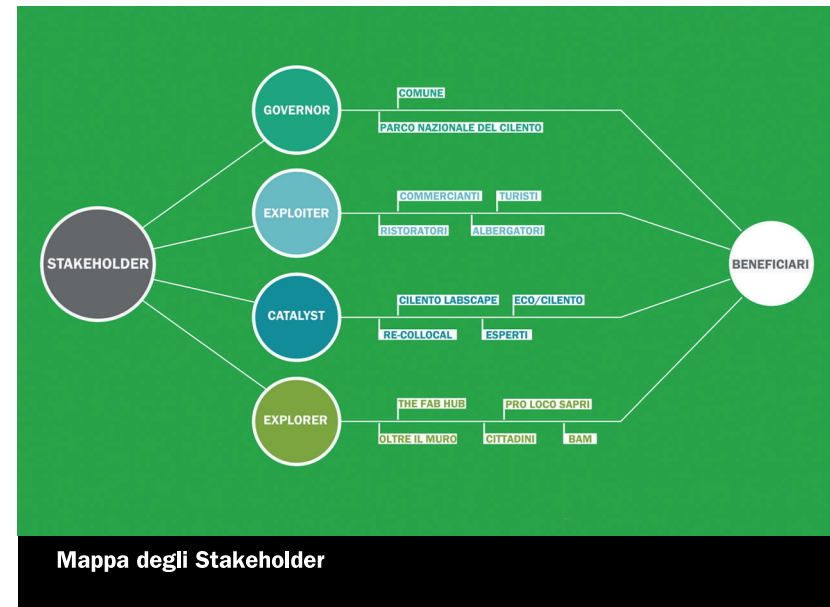
**Durata**

170 giorni  
[1 agosto/17 gennaio 2015]

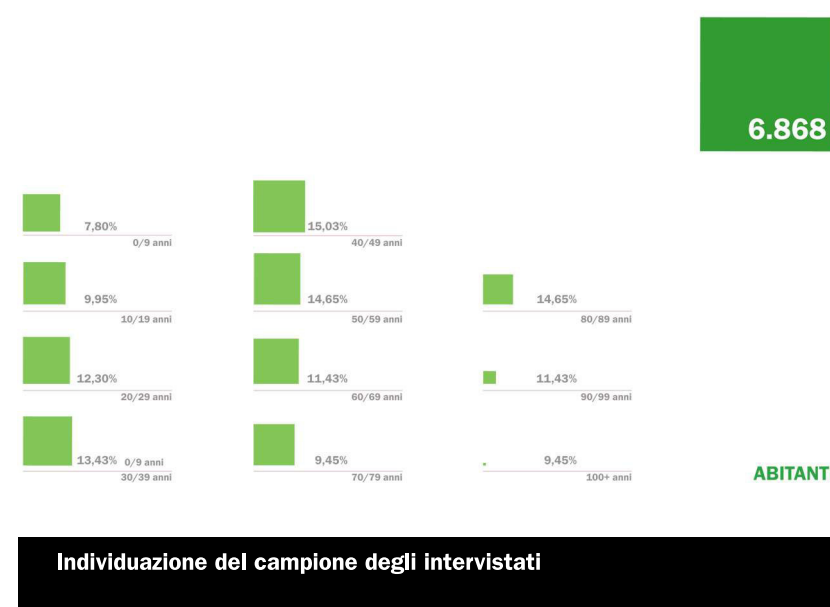
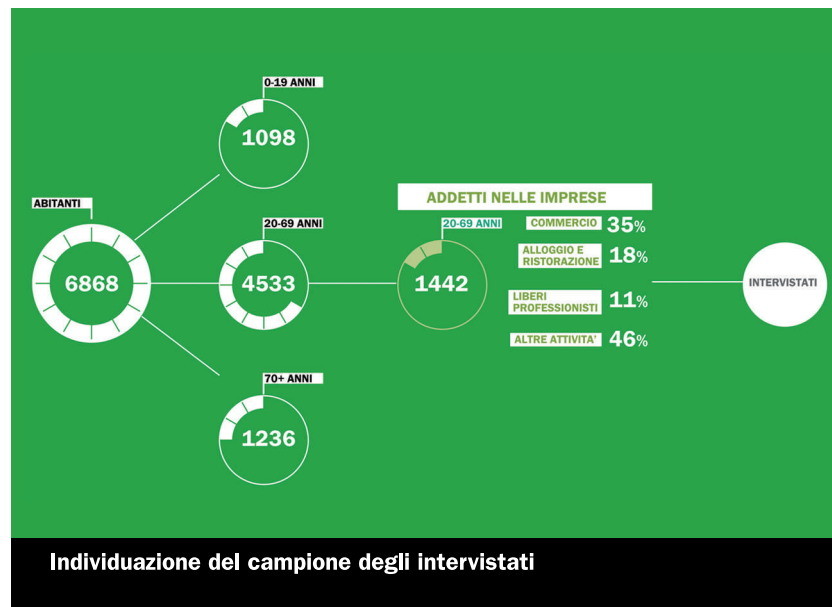
**Strumenti**

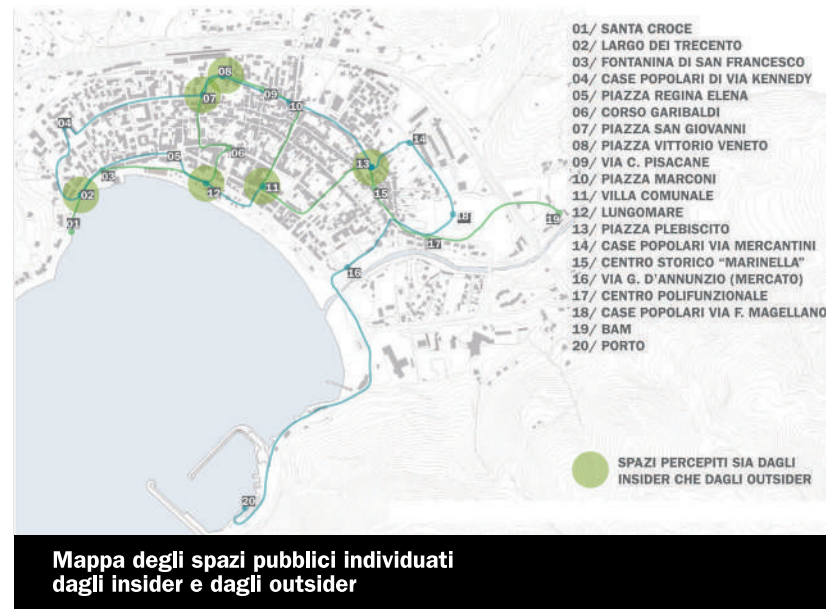
I ID Q QO SN P GA

**Testare**

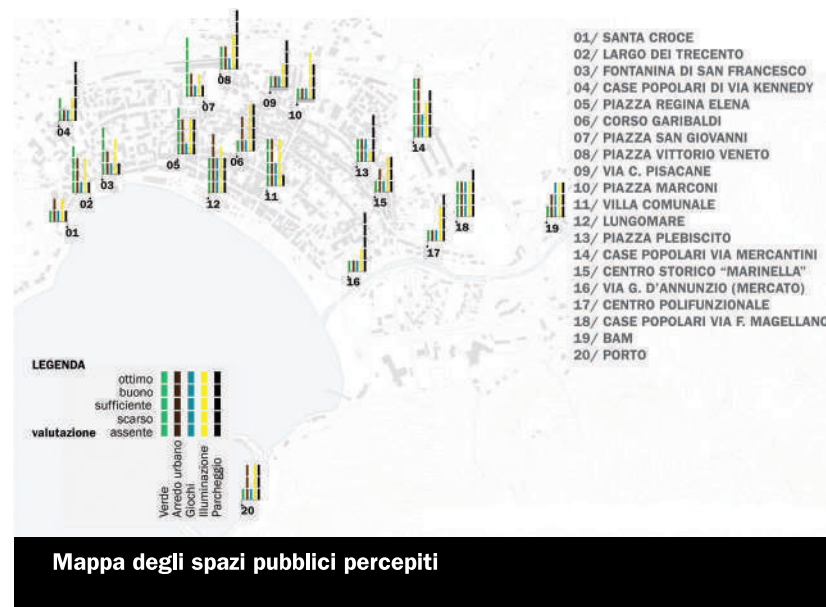


**Sapri  
Innesti**





# Sapri Innesti



# E

## ANALISI DEGLI SPAZI PUBBLICI

### PAPRIKA

Potentially All Pairwise Rankings of all Possible Alternatives (PAPRIKA)

Un metodo per processi decisionali multi-criterio, basato sulle preferenze espresse attraverso il confronto a coppie tra criteri per stabilire un ordine di preferenza tra le alternative  
(Hansen, Paul, Ombler, Franz, 2008)

**7 CRITERI**  
CLASSIFICAZIONE DEGLI SPAZI  
DIMENSIONE  
VERDE  
ARREDO URBANO  
GIOCHI  
PARCHEGGIO  
ILLUMINAZIONE

**20 ALTERNATIVE**  
5 PIAZZE  
3 SLARGHI  
3 VIE  
3 CASE POPOLARI  
1 PORTO  
1 LUNGOMARE  
1 VILLA COMUNALE  
1 CENTRO STORICO  
2 CENTRI SOCIALI

**1 DECISIONE**

**1 ORDINE DI PREFERENZA**  
CENTRO POLIFUNZIONALE  
CASE POPOLARI V. KENNEDY  
MERCATO FRUTTA  
PORTO  
MERCATO  
BAM

**La valutazione multicriterio con il metodo PAPRIKA**

### #1 START AND MODE

DARE UN NOME AL MODELLO E SELEZIONARE IL PERCORSO DI ATTIVITÀ

**CRITERI**  
Spazio marginale  
Spazio centrale  
Spazio residuale

**LIVELLI**  
Sì / No  
0 a 4  
alto  
basso

**#2 YOUR CRITERIA**  
INSERIRE I CRITERI E I RELATIVI LIVELLI

**#3 ALTERNATIVES**  
INSERIRE LE ALTERNATIVE NON ANCORA CLASSIFICATE

ALTERNATIVE	VERDE	ARREDO URBANO	GIOCHI
BAM	0	1	3
CASE POPOLARI V. KENNEDY	1	0	0
CASE POPOLARI V. MADELLANO	2	3	4
CENTRO POLIFUNZIONALE	0	0	0
CENTRO STORICO MARINELLA	0	2	0

**Il percorso decisionale per la scelta dell'arena di intervento**

# Sapri Innesti

### #4 YOUR DECISION

EFFETTUARE UN CONFRONTO A COPPIE TRA I CRITERI PER RIVELARE LE PREFERENZE

CRITERI	PESO DEI CRITERI	LIVELLO	PUNTEGGIO
IMPIANTO CENTRALE	0,279	SI / NO	0 / 100
PRESENZA DI VERDE	0,037	1 / 4	27 / 100
PRESENZA DI ARREDO URBANO	0,127	2 / 4	27 / 100

**#5 PREFERENCES VALUE**  
RAPPRESENTARE L'IMPORTANZA RELATIVA O IL PESO DEI CRITERI

**#6 ALTERNATIVES**  
ORDINARE LE ALTERNATIVE

**ORDINE DI PREFERENZA**

- Centro Polifunzionale 1
- Case popolari V. Kennedy 2
- Mercato della frutta 3
- Porto 4
- Mercato 5
- BAM 6

Eliminare gli spazi al coperto (CENTRO POLIFUNZIONALE E BAM).

**QUALI TRA QUESTE DUE ALTERNATIVE PREFERISCI?**

Presenza di verde 0 Intensità di fruizione bassa **this one**

Presenza verde 4 Intensità fruizione alta **this one**

**L'ordine di preferenza delle arene alternative**

### 181 ABITANTI

39,2% UOMINI 60,8% DONNE 78 NUCLEI FAMILIARI

**9 EDIFICI**

**12 CONDOMINI 84 ALLOGGI**

**ARENA SCELTA CASE POPOLARI VIA KENNEDY**

308 mq AREA EDIFICI  
3.210 mq AREA EDIFICI  
12.500 mq AREA TOTALE

**La scelta e la decisione: le palazzine di via J.F. Kennedy**

# E

**VALUTAZIONE DEGLI SPAZI RILEVATI**

**CHI?**  
**x42**  
 PARTECIPANTI

**Sapere comune/**  
 Abitanti  
**Sapere esperto/**  
 Associazioni e ricercatori

**STRUTTURA**

1. Pubblicazione dell'evento
2. Limonata offerta
3. Presentazione del progetto
4. Dibattito
5. Costruzione di un contesto di fiducia reciproca

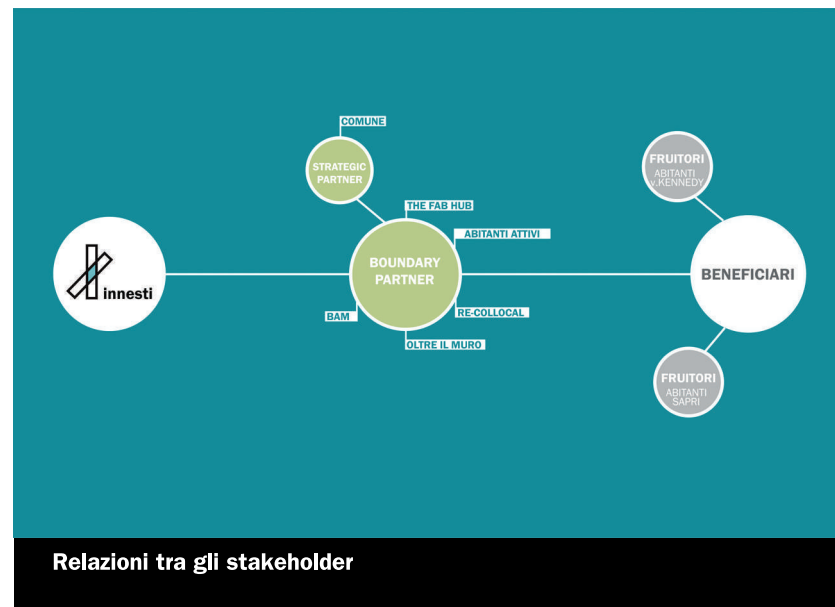
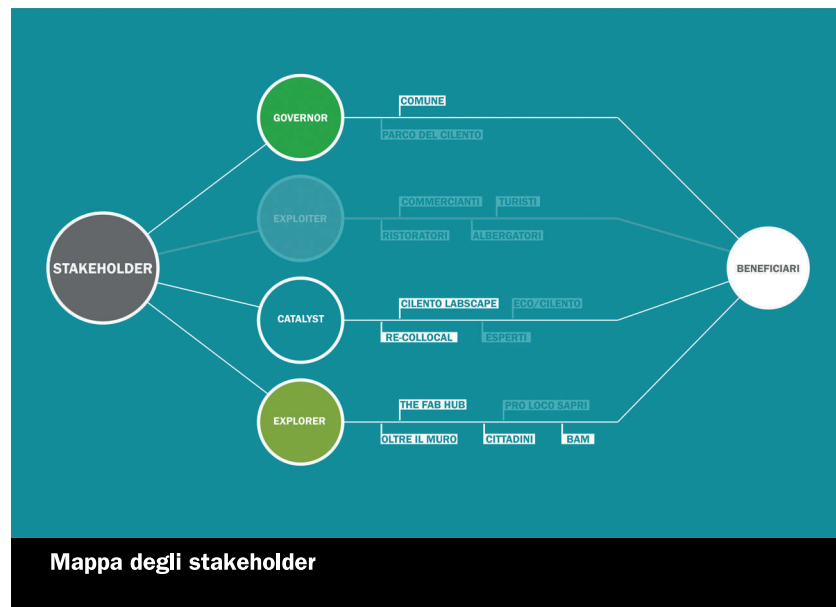
**OBIETTIVI**

1. Presentare il progetto Innesti
2. Stabilire un rapporto diretto con gli abitanti del quartiere
3. Ridurre i conflitti
4. Comprendere le criticità
5. Individuare e classificare i diversi stakeholder
6. Definire un calendario condiviso delle attività

**L'organizzazione del focus group**



# Sapri Innesti



**C**

**PRIMO INCONTRO CON GLI INSIDER**

**STORYTELLING**  
x14 ANZIANI

**GIOCO**  
x10 BAMBINI

**QUESTIONARIO**  
x75 ADULTI

**Il profilo degli stakeholder**

**CHI?**  
x14 ANZIANI

Anni vissuti nel quartiere

13%	10-20 anni
25%	20-35 anni
62%	>35 anni

**OBBIETTIVO**

1. COINVOLGERE gli anziani all'interno del progetto
2. COMPRENDERE come gli usi siano cambiati nel tempo
3. COMPRENDERE come il quartiere sia cambiato
4. RILEVARE i bisogni espressi

**STRUTTURA INTERVISTA**

1. **Introduzione**  
Nome? Si descriva
2. **Racconto**  
Ci può raccontare questo luogo? Cosa manca in questo quartiere?
3. **Progetto Innesti**  
Presentazione del progetto, pensi che possa funzionare?
4. **Fine**  
E adesso ci offrirebbe un caffè?

**Lo storytelling**

# Sapri Innesti

**CHI?**  
x75 ADULTI

Età

18%	10-20 anni
30%	20-35 anni
35%	>35 anni
17%	20-35 anni

**OBBIETTIVO**

1. COINVOLGERE gli adulti all'interno del progetto
2. COMPRENDERE come utilizzano e gestiscono gli spazi aperti del loro quartiere
3. COMPRENDERE se esiste uno spirito comunitario all'interno del quartiere

**STRUTTURA DOMANDE**

1. **Introduzione**  
Nome, Età, Occupazione
2. **Quartiere**  
Da quanti anni abiti nel quartiere? Com'è cambiato?
3. **Spazi aperti nel quartiere**  
Pensi che il cortile sia un luogo di aggregazione? Perché? Quali attività si svolgono oggi? Cosa manca?

**Il questionario**

**CHI?**  
x10 BAMBINI

Età

35%	5-8 anni
45%	8-12 anni
20%	12-15 anni

**OBBIETTIVO**

1. COINVOLGERE i bambini all'interno del progetto
2. COMPRENDERE come utilizzano gli spazi aperti del loro quartiere
3. RICONOSCERE quali sono i bisogni dei bambini

**IL GIOCO**

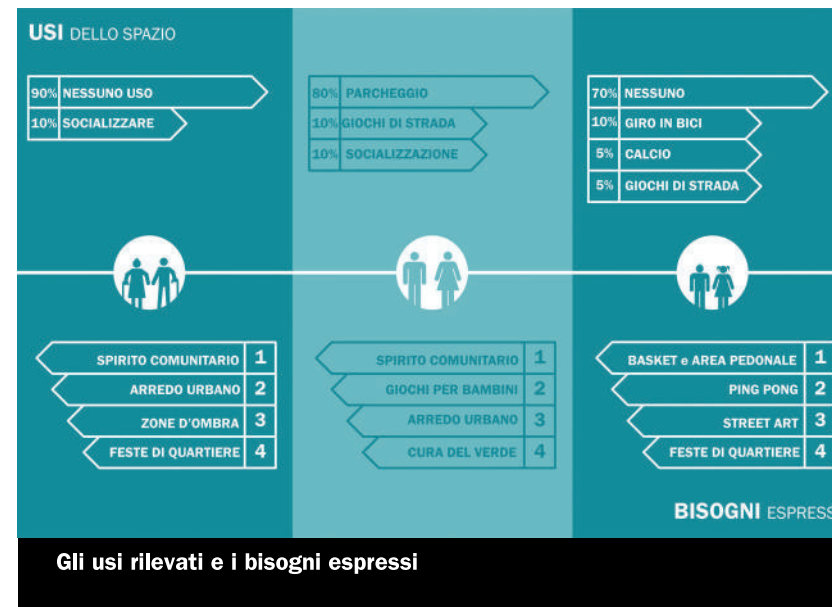
1. **FOTO**  
Scatta una foto di una zona bella e di una brutta del quartiere
2. **MAPPA**  
Disegna come ti muovi e gli spazi del quartiere che frequenti e quelli in cui non vai mai
3. **CACCIA AL TESORO**
4. **SCRIVI**  
Racconta l'esperienza con una frase

**Il gioco**

C

**ANALISI DEGLI USI E DEI BISOGNI**

# Sapri Innesti



## C

### ANALISI DEGLI USI E DEI BISOGNI

**CHI?**  
**x41**  
PARTECIPANTI

**Outsider/**  
Ricercatori

**Insider/**  
Abitanti, associazioni e laboratori locali

**STRUTTURA**

1. Presentazione dei risultati delle analisi
2. Discussione
3. Pasti condivisi
4. Valutazione condivisa
5. Relazioni sociali

**Il focus group**

**OBIETTIVI**

1. Presentare i **risultati** delle analisi sugli usi e bisogni
2. **Coinvolgere** un numero crescente di residenti
3. Comprendere le **criticità**
4. Raccogliere i punti di vista e le diverse **esigenze**
5. Individuare l'**area condivisa**
6. Stabilire delle **priorità di intervento**
7. **Programmare le azioni**

**CARATTERISTICHE**

1. PRESENZA DEL VERDE
2. POSIZIONE CENTRALE
3. POSSIBILE PEDONALIZZAZIONE DELL' AREA
4. SCARSO UTILIZZO DELL'AREA COME PARCHEGGIO

**INDIVIDUAZIONE DELL'AREA CONDIVISA**

**L'individuazione dell'area di intervento**

# Sapri Innesti

**AZIONI PROGRAMMATE**

**AZIONI ISTITUZIONALI**

- Delibera di Giunta comunale n.103
- Accordo quadro per attività di collaborazione scientifica e/o di supporto alla didattica tra DIARC e Comune di Sapri (SA)
- Disponibilità della palestra per la bitoratorio di costruzione e deposito materiali
- Autorizzazione dei VVUU per l'utilizzo temporaneo degli spazi pubblici del largo IACP in via Kennedy
- Manutenzione ordinaria delle aiuole
- Acquisto dei materiali

**AZIONI INFORMALI**

- Supporto tecnico/ pasti offerti dagli abitanti
- Supporto tecnico/ utensili in prestito dagli abitanti
- Supporto tecnico/ corrente elettrica offerta da un condominio

**Le azioni istituzionali e informali**

**AZIONI COLLABORATIVE/programmazione pasti offerti**

	Carmine	Pizzeria "La Pupa"	Rocco	Sig.ra Amalia	Sig.ra Ida	Sig.ra Assunta	Sig.ra Ivana	Sig.ra Filomena	Sig.ra Silvia
<b>VENERDI 25</b>									
Pranzo									
Cena									
<b>SABATO 26</b>									
Pranzo									
Cena									
<b>DOMENICA 27</b>									
Pranzo									
Cena									
<b>LUNEDI 28</b>									
Pranzo									
Cena									
<b>MARTEDI 29</b>									
Pranzo									
Cena									
<b>MERCOLEDI 30</b>									
Pranzo									
Cena									
<b>GIOVEDI 31</b>									
Pranzo									
Cena									

**Le azioni collaborative**

**C**

**SECONDO INCONTRO CON GLI INSIDER**





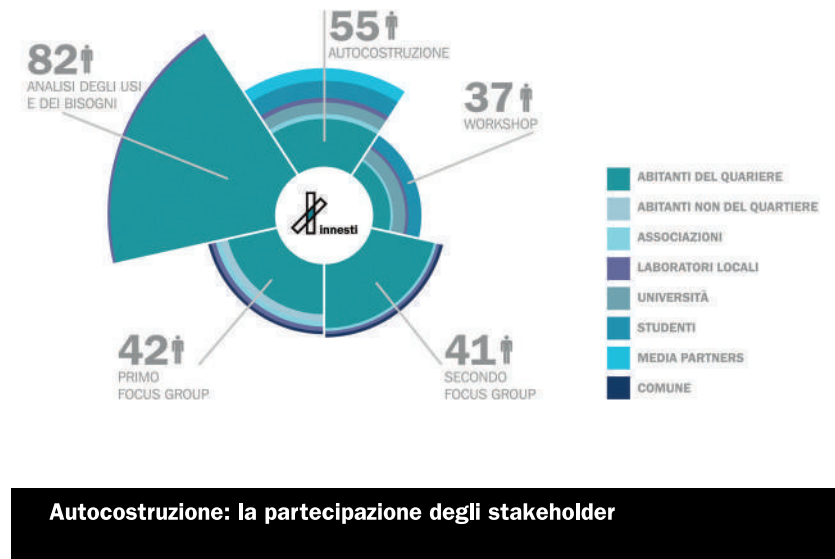
Autocostruzione: apprendere



Autocostruzione: agire



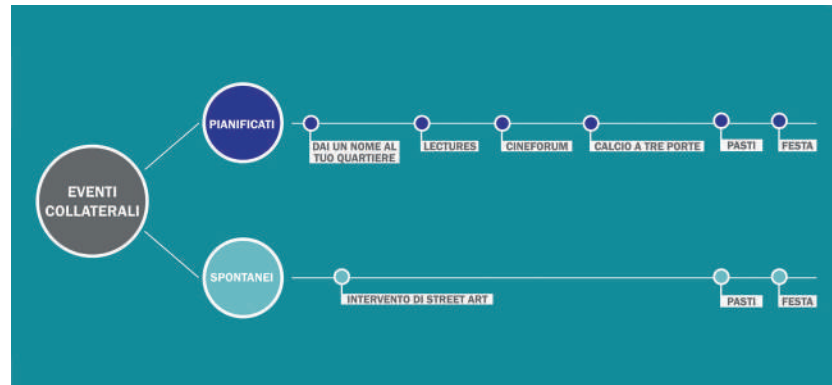
Autocostruzione: condividere



Autocostruzione: la partecipazione degli stakeholder

Sapri  
Innesti



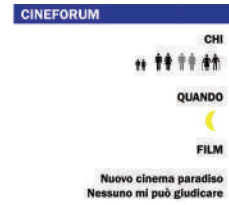


L'urban game: gli eventi collaterali



L'urban game: Dai un nome al tuo quartiere

Sapri  
Innessi



L'urban game: il cineforum



L'urban game: il calcio a tre porte

C

WORKSHOP



**INTERVENTO DI STREET ART**

CHI

QUANDO

**INTERVENTO**

- 18 disegni
- 1 artilista
- 1 associazione
- 2 studenti
- 21 bambini
- 8 adulti



L'urban game: l'intervento di street art



**PASTI**

CHI

QUANDO

**PASTI OFFERTI**

- 7 pranzi pianificati
- 1 pranzo spontaneo
- 11 cene pianificate
- 8 cene spontanee



L'urban game: i pasti

# Sapri Innesti



**FESTA INAUGURALE**

CHI

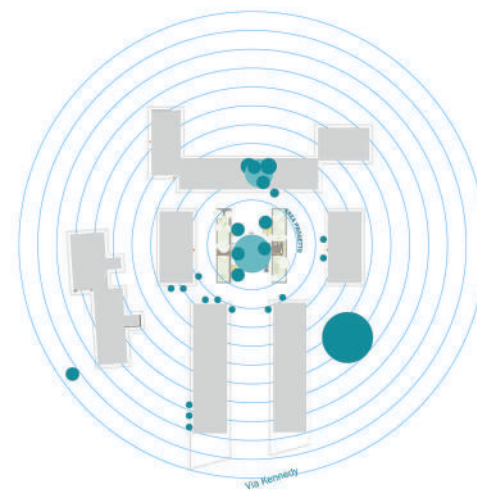
QUANDO

**PARTECIPANTI**

- 1 docente
- 3 progettisti
- 3 ricercatori
- 3 tecnici
- 3 associazioni
- 2 laboratori locali
- 2 collettivi
- 105 abitanti
- 40 esterni
- 14 pasti offerti



L'urban game: la festa inaugurale



L'urban game: la riappropriazione degli spazi





Piazza Innesti



Piazza Innesti

# Sapri Innesti

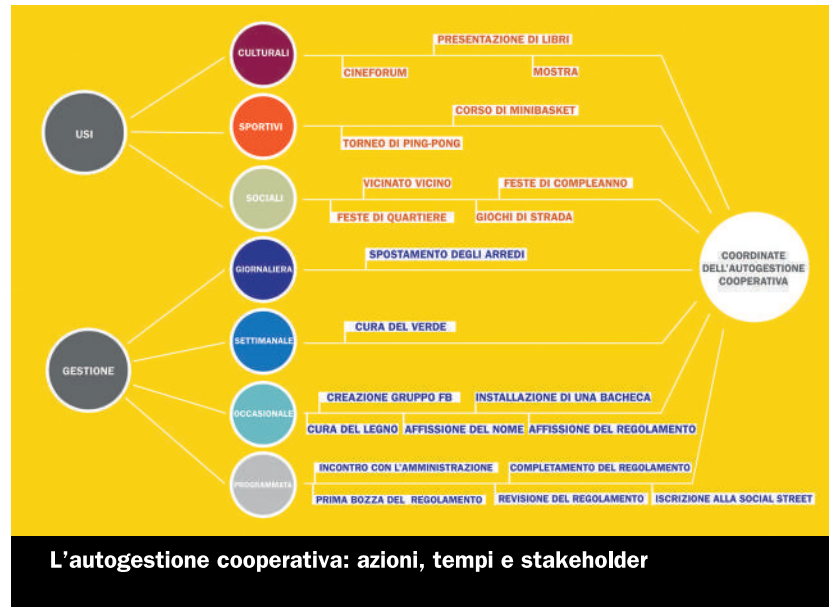


Piazza Innesti



Piazza Innesti





L'autogestione cooperativa: azioni, tempi e stakeholder



L'autogestione cooperativa: i criteri di E. Ostrom

**1** Chiara definizione dei confini

**L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri**

**SPOSTAMENTO DEGLI ARREDI**

**CHI**  
DOVE  
area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq  
area utilizzata: 365mq  
**QUANDO**

**2** Congruenza tra le regole di appropriazione delle risorse comuni e le condizioni locali

**L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri**

**REGOLAMENTO INTERNO TRA GLI ABITANTI**

**CHI**  
**DOVE**  
Piazza Innesti  
**QUANDO**

**Informazioni sull'uso della piazza**

Gli orari di gioco sono "senza eccezione"

**ESTIVO**  
dalle ore 10:00 alle ore 13:00  
e dalle ore 17:00 alle ore 23:30

**INVERNALE**  
dalle ore 10:00 alle ore 13:00  
e dalle ore 16:00 alle ore 20:00

LE ATTREZZATURE SPORTIVE SARANNO CUSTODITE DAGLI ABITANTI DEL RIONE E CONSEGNATI NEGLI ORARI DI GIOCO STABILITI

**RISPETTARE GLI ARREDI**

1. Aprire e chiudere con cautela il tavolo da ping pong
2. Non saltare con i piedi sui tavoli e panche
3. Non deturpare gli oggetti con scritte e altro
4. Usare l'apposito contenitore per i rifiuti

Per una durata nel tempo di tutti gli arredi, sacrificiamo nella collaborazione di tutti/e.

**T**

**NUOVI USI E GESTIONE CONDIVISA**

# Sapri Innesti

**Piazza Innesti**

1. Stilato collettivamente dagli abitanti e dagli utenti della piazza per garantire l'esclusivo uso pedonale e ciclabile

2. pratiche decisionali condivise che assicurino una gestione inclusiva e libera

3. Un atteggiamento responsabile e rispettoso degli interessi della collettività e della comunità di riferimento

**3** Riconoscimento del diritto ad auto-organizzarsi  
L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

REGOLAMENTO TRA GLI ABITANTI E L'AMMINISTRAZIONE

CHI  
DOVE  
Municipio

QUANDO

PREMESSA  
Il regolamento d'uso pubblico di Piazza Innesti è stato stilato collettivamente dagli abitanti e dagli utenti della piazza. Prima di procedere all'adozione, nella forma di regolamento, si è tenuto un tavolo di confronto con gli abitanti e gli utenti della piazza, al fine di individuare per attività ludiche, sportive, aggregative, sociali e culturali, spazio alla utilità.

ART.1  
Il regolamento d'uso pubblico di Piazza Innesti è stato stilato collettivamente dagli abitanti e dagli utenti della piazza. Prima di procedere all'adozione, nella forma di regolamento, si è tenuto un tavolo di confronto con gli abitanti e gli utenti della piazza, al fine di individuare per attività ludiche, sportive, aggregative, sociali e culturali, spazio alla utilità.

ART.2  
Il governo regolamentare dell'uso di Piazza Innesti garantisce l'esclusivo uso a fini ludico-sportivi e di aggregazione e di incontro, al fine di favorire la qualità della vita e la fruibilità dello spazio pubblico.

ART.3  
Il regolamento d'uso pubblico di Piazza Innesti è stato stilato collettivamente dagli abitanti e dagli utenti della piazza. Prima di procedere all'adozione, nella forma di regolamento, si è tenuto un tavolo di confronto con gli abitanti e gli utenti della piazza, al fine di individuare per attività ludiche, sportive, aggregative, sociali e culturali, spazio alla utilità.

ART.4  
Il regolamento d'uso pubblico di Piazza Innesti è stato stilato collettivamente dagli abitanti e dagli utenti della piazza. Prima di procedere all'adozione, nella forma di regolamento, si è tenuto un tavolo di confronto con gli abitanti e gli utenti della piazza, al fine di individuare per attività ludiche, sportive, aggregative, sociali e culturali, spazio alla utilità.

ART.5  
Il regolamento d'uso pubblico di Piazza Innesti è stato stilato collettivamente dagli abitanti e dagli utenti della piazza. Prima di procedere all'adozione, nella forma di regolamento, si è tenuto un tavolo di confronto con gli abitanti e gli utenti della piazza, al fine di individuare per attività ludiche, sportive, aggregative, sociali e culturali, spazio alla utilità.

prima

dopo

CURA DEL VERDE

prima

CHI  
DOVE  
area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq  
area utilizzata: 50mq  
QUANDO

dopo

CHI  
DOVE  
area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq  
area utilizzata: 310mq  
QUANDO

**3** Riconoscimento del diritto ad auto-organizzarsi  
L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

CURA DEL LEGNO

CHI  
DOVE  
area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq  
area utilizzata: 310mq  
QUANDO

**3** Riconoscimento del diritto ad auto-organizzarsi  
L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

AFFISSIONE DEL NOME ALLA PIAZZA

CHI  
DOVE  
area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq  
area utilizzata: 5mq  
QUANDO

**3** Riconoscimento del diritto ad auto-organizzarsi  
L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

T

NUOVI USI E GESTIONE CONDIVISA

**SOCIAL STREET**

Comunità di cittadini che abitano nella stessa strada

Obiettivo  
Socializzare con i vicini della propria strada per instaurare un legame di vicinato, condividere la necessità, scambiare competenze e conoscenze, portare avanti conoscenze, portare avanti progetti collettivi comuni, trarre insieme benefici di una maggiore interazione sociale

ISCRIZIONE AL SITO SOCIAL STREET ITALIA

CHI  
DOVE  
QUANDO

4 **Condivisione di metodi di decisione collettiva**

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

CREAZIONE GRUPPO FACEBOOK

CHI  
DOVE  
QUANDO

INSTALLAZIONE BACHECA

CHI  
DOVE  
QUANDO

4 **Condivisione di metodi di decisione collettiva**

5 **Implementazione di approcci per la risoluzione dei conflitti**

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

CHI  
DOVE  
QUANDO

area intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 365mq

6 **Monitoraggio efficace dei comportamenti e degli usi**

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

GESTIONE CONDIVISA MONITORATA

GESTIONE CONDIVISA NON MONITORATA

PARTECIPAZIONE

PERIODICA ●  
V/ CURA DEL VERDE  
S/ SPOSTAMENTI DEGLI ARREDI

OCCASIONALE ●  
L/ CURA DEL LEGNO  
B/ INSTALLAZIONE DELLA BACHECA  
FB/ CREAZIONE DEL GRUPPO FACEBOOK  
A/ AFFISSIONE DEL REGOLAMENTO  
N/ AFFISSIONE DEL NOME  
SS/ ISCRIZIONE ALLA RETE SOCIAL STREET ITALIA PROGRAMMATA @  
C/ INCONTRO CON L'AMMINISTRAZIONE COMUNALE  
R1/ DISCUSSIONE SULLA PRIMA BOZZA DI REGOLAMENTO  
R2/ COMPLETAMENTO DEL REGOLAMENTO  
R3/ REVISIONE DEL REGOLAMENTO PER L'INVERNO

AGOSTO  
SETTEMBRE  
OTTOBRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

6 **Monitoraggio efficace dei comportamenti e degli usi**

L'autogestione cooperativa: il monitoraggio

T

NUOVI USI E GESTIONE CONDIVISA

**USI**

**OCCASIONALI** effettuati durante il workshop

- CINEFORUM
- BASKET
- PING-PONG
- FESTA INAUGURALE

**CONSOLIDATI**

- CINEFORUM ESTIVO
- BASKET
- PING-PONG
- FESTE DI QUARTIERE

**INNESCATI**

- CORSO DI MINIBASKET
- TORNEO DI PING-PONG

**TIPOLOGIE**

**Sostituire/** non ha effetto duraturo sul luogo, ma utilizza lo spazio vuoto per il tempo a disposizione

**D'impulso/** da impulso allo sviluppo futuro del sito stabilendo nuovi programmi

**Consolidato/** si stabilisce in un luogo e si trasforma in un uso permanente

**Coesistente/** continua ad esistere (in modo minore) anche dopo che viene ricambiato l'uso permanente precedente

**Pioniera/** è la prima esperienza "furbata" del sito, stabilisce una modalità di insediamento che potrebbe diventare permanente

**Rimosso/** un'istituzione permanente viene rimossa per un periodo limitato e durante questo tempo si costituisce in modo improvvisato un uso temporaneo

**8** Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**TORNEO DI PING-PONG**

**TIPOLOGIA**

**CHI**

media partecipanti: 15

**DOVE**

area intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 6mq

**QUANDO**

**8** Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**CORSO DI MINI-BASKET**

**TIPOLOGIA**

**CHI**

media partecipanti: 24

**DOVE**

area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 100mq

**QUANDO**

**8** Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**CINEFORUM**

**TIPOLOGIA**

**CHI**

media partecipanti: 40

**DOVE**

area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 120mq

**QUANDO**

**8** Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**T**

**NUOVI USI E GESTIONE CONDIVISA**



# Sapri Innesti

**PRESENTAZIONE LIBRO "FELICE"**

**TIPOLOGIA**

tempo

**CHI**

media partecipanti: 20

**DOVE**

area di intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 35mq

**QUANDO**

8 Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**FESTE**

**TIPOLOGIA**

tempo

**CHI**

media partecipanti: 50

**DOVE**

area intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 420mq

**QUANDO**

8 Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**VICINATO VICINO**

**TIPOLOGIA**

tempo

**CHI**

prima  
dopo

media partecipanti prima: 6  
media partecipanti dopo: 20

**DOVE**

panchine nell'area prima: 2  
panchine nell'area dopo: 19

**QUANDO**

8 Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

**GIOCHI DI STRADA**

**TIPOLOGIA**

tempo

**CHI**

media partecipanti: 15

**DOVE**

area intervento: 675 mq  
di cui verde: 310 mq  
di cui asfalto: 365 mq

area utilizzata: 420 mq

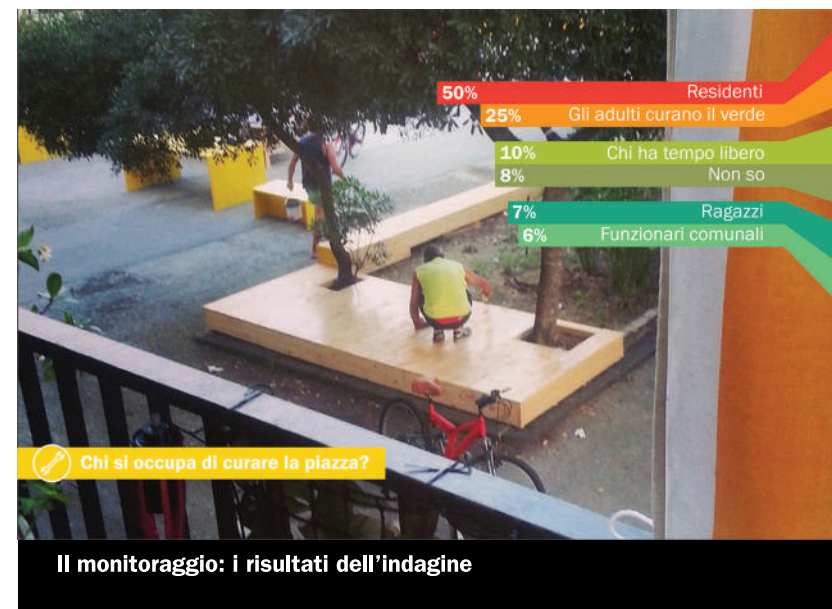
**QUANDO**

8 Organizzazione multilivello

L'autogestione cooperativa: l'implementazione dei criteri

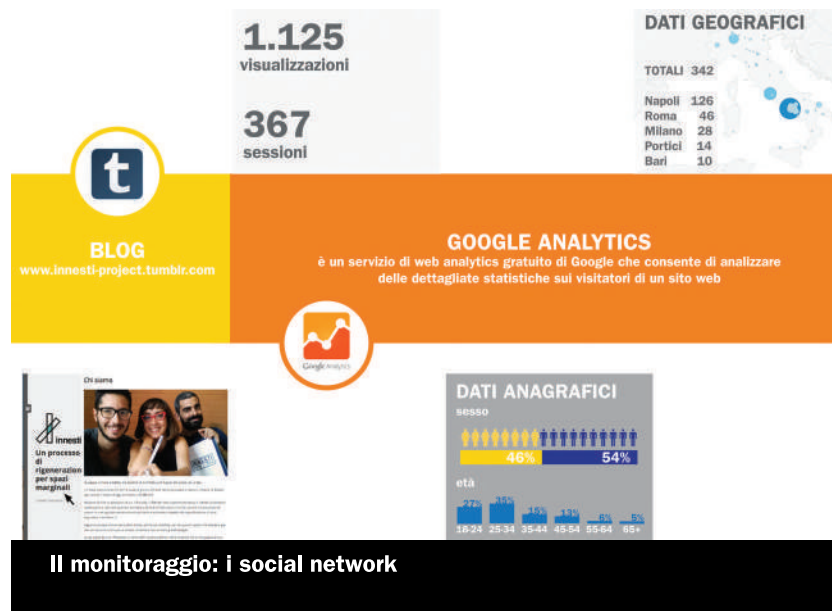
T

**NUOVI USI E GESTIONE CONDIVISA**



# Sapri Innesti





**Sapri  
Innesti**



## V. CONCLUSIONI

---

Le sperimentazioni presentate in questo lavoro s’inseriscono nella discussione aperta dai temi del paesaggio storico urbano (Historic Urban Landscape - Unesco, 2011). L’approccio HUL sottolinea la necessità di elaborare metodologie che, attraverso lo sviluppo di “capability” tra comunità, decisori e tecnici, facilitino l’impegno civico di una comunità nella gestione delle proprie risorse, aprendo la strada all’interpretazione del paesaggio come bene comune. La proposta metodologica, sviluppata a partire dalle sperimentazioni condotte all’interno del progetto di ricerca Cilento Labscape, s’inserisce quindi nel dibattito contemporaneo sui beni comuni prendendo spunto da alcuni passaggi chiave delle raccomandazioni UNESCO, precisamente in merito alla necessità di sviluppare idonei strumenti (punto 24) per:

- l’identificazione dei valori chiave di un’area da parte delle comunità appartenenti;
- l’esplicitazione, la mediazione e la negoziazione tra gli interessi di più parti sociali;
- lo sviluppo di un sistema regolatore che riflette le condizioni locali;
- il monitoraggio e la gestione dei cambiamenti che migliorano la qualità della vita e degli spazi urbani.

All’interno del Living lab Cilento Labscape sono state così indagate le potenzialità degli approcci valutativi adattivi e sinergistici, sperimentando metodi e strumenti specifici che hanno guidato lo sviluppo, la gestione e il monitoraggio dei processi attivati, consentendo di non snaturare i caratteri spontanei di espressioni, cambi di rotta e interazioni tra gli attori coinvolti. L’esplorazione della domanda locale di bene comune legata alle risorse del paesaggio è stata la base per conoscere e costruire partnership con gli attori locali ed avviare alcuni “small experiment” nel Parco del Cilento, Vallo di Diano, Alburni.

Oggi nei contesti locali si manifesta in modo più o meno esplicito il dilemma dei beni comuni: come garantire il libero accesso alle risorse esauribili, di cui esiste quindi una rivalità nel consumo? Nel contesto attuale di crisi economica e incapacità della finanza pubblica di garantire il libero accesso ad alcune risorse (e di conseguenza diritti) la

gestione dei beni comuni è più che mai strategica per lo sviluppo locale. Molte sperimentazioni in atto in tutto il mondo, suggeriscono la via della gestione comunitaria indagata dalla Ostrom già dagli anni '90 e riconosciuta come il modello gestionale più congruente alla natura di un bene comune (Zamagni, 2013). La proposta attuale, su cui la ricerca è aperta, è di superare le logiche del mercato tradizionale per sviluppare una via sostenibile alla gestione di tali beni: da un lato, non separare l'economia da un discorso etico e politico legato all'equità (economia civile); dall'altro, occuparsi di sviluppare un nuovo "assetto istituzionale della società", in cui la società civile può avere un ruolo trainante (Zamagni, 2013). In sostanza l'economia, intesa in una prospettiva multidimensionale e circolare, guarda all'intera società e produce plus valori territoriali quando genera rapporti di reciprocità, capaci di creare relazioni generative tra i soggetti mettendoli in condizione di agire. In quest'ottica l'economia punta a soddisfare bisogni sociali e non preferenze individuali.

L'esplorazione della domanda di bene comune legata al paesaggio del Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano, Alburni è avvenuta attraverso l'individuazione d'istituzioni e attori locali che, attivando micro-azioni di valorizzazione del territorio, puntano alla rigenerazione dei valori e delle risorse del paesaggio nella prospettiva dell'economia civile. Il confronto costruttivo tra gli attori locali e gli esperti, messo in campo nel Living Lab Cilento Labscape, ha permesso d'indagare i valori territoriali in una prospettiva sociale e complessa. Il riconoscimento di un Valore Sociale Complesso (Fusco Girard, 1997) al paesaggio avviene attraverso un processo dialogico che nella sperimentazioni ha coinvolto gruppi specifici di attori, in contesti determinati. L'esplorazione dei significati attribuiti ai caratteri fisici del paesaggio e ai valori ha consentito di costruire insieme alle comunità coinvolte una conoscenza interna dei luoghi, indagando la natura relazionale tra le varie componenti (materiali e immateriali) in una prospettiva che contempla anche i valori intrinseci (indipendenti dall'uso). Da queste prime sperimentazioni emerge che il riconoscimento del Valore Sociale Complesso dei luoghi costruisce nuovi valori nella comunità, favorendo lo sviluppo di comportamenti attenti ai beni comuni e sviluppando interazioni generative tra i soggetti. In quest'ottica esso può rappresentare un plus valore territoriale, in quanto il suo riconoscimento stimola le condizioni che permettono ad una comunità di agire. La ricerca in questo campo è ancora embrionale, ma nelle varie applicazioni sono emersi interessanti spunti di riflessione, che richiedono ulteriori approfondimenti specifici.

I processi attivati nel Cilento e Vallo di Diano hanno infatti esplorato e rafforzato il senso di appartenenza delle comunità al loro territorio, favorito le interazioni, la nascita di nuovi valori e in alcuni casi implementato la vitalità dei modelli rigenerativi già sperimentati nel territorio dalla società civile. La sfida è che i processi attivati si mantengano nel tempo e che possano generare reazioni a catena. In questo modo degli small experiment di auto-gestione di una piazza di quartiere (Sapri) o di auto-promozione del territorio (Vallo di Diano) possono suggerire nuove modalità di relazionarsi alle politiche pubbliche. La ricerca in questo campo è aperta e le potenzialità offerte da modelli "generativi" e non "redistributivi" delle risorse sono tutte da esplorare.

*«La categoria del comune conosce due dimensioni: essere-in-comune e ciò che si ha in comune. Ebbene, non vi è chi non veda come per risolvere il problema di ciò che si ha in comune occorre che i soggetti coinvolti riconoscano il loro essere in comune»<sup>68</sup>.*

---

<sup>68</sup> Zamagni S., 2013, "Beni Comuni ed Economia Civile", Contributo alle "Giornate Di Bertinoro" – Edizione 2013, Tema: "Ri-Generare le Istituzioni. Il contributo dell'Economia Civile all'Innovazione Istituzionale",

Significativo a tal proposito l'esperimento avviato nel comune di Sapri (Ri.Usò small experiment), in cui gli utenti hanno stabilito e ripartito tra loro le responsabilità gestionali, sentendo la necessità di darsi delle regole e di farle riconoscere dall'amministrazione comunale. Infatti, il riconoscimento istituzionale di regole bottom-up rappresenta la fase cruciale per il riconoscimento di uno spazio pubblico come un bene comune condiviso.

I *commons* chiamano infatti in campo il principio di reciprocità tra più soggetti, che adottano strategie e regole cooperative producendo un ritorno positivo per tutta la comunità coinvolta. Un individuo è disposto a mettersi in gioco quando intravede la possibilità di un vantaggio per sé o per la sua piccola collettività di appartenenza (motivazioni estrinseche), o quando è mosso da motivazioni intrinseche che lo spingono ad agire in un determinato modo (es. associazioni no profit). Nella costruzione di ambienti cooperativi multi-stakeholder è necessario tenere presente che le motivazioni e i relativi comportamenti dei singoli sono di vario tipo, quindi la costruzione e il mantenimento di un clima di fiducia reciproca dipende dall'individuazione di regole e bisogni comuni. La cooperazione è, infatti, un processo che si attiva a determinate condizioni, primo tra tutti "si coopera se anche gli altri cooperano". Alcune delle azioni realizzate nelle sperimentazioni sono scaturite dall'interazione e partecipazione di persone che non erano state coinvolte direttamente, ma che hanno scelto di partecipare, riconoscendo un interesse comune. In tutti gli esperimenti è stato possibile osservare come la partecipazione, inizialmente limitata, è cresciuta grazie alla fiducia che le azioni pratiche e collettive hanno innescato.

L'approccio Living Lab partendo dall'obiettivo di soddisfare esigenze specifiche, per un piccolo gruppi di attori (utenti) ha consentito di affrontare una serie di questioni complesse in un ambiente favorevole, volto alla co-produzione delle soluzioni con gli abitanti. Partecipando, un individuo attiva un meccanismo di condivisione con gli altri, riconosce però un bene comune quando inizia a sentirsi responsabile delle azioni, potendo incidere sulle trasformazioni e contribuendo alle scelte. In questo modo in un ambiente multi-stakeholder si possono creare le condizioni per sviluppare sistemi generativi di valori (non esclusivamente economici) fondati sul principio di reciprocità. I fruitori di un servizio, infatti, sono portatori non solo di bisogni, ma anche di capacità, non sono utenti passivi, se messi in condizione di agire hanno la possibilità di reciprocare (capability) il beneficio ricevuto verso la collettività, generando in questo modo nuovi valori (Zamagni, 2011). Secondo la Ostrom:

*«quando gli individui hanno la possibilità di rivedere la loro condizione, spesso, ma non sempre, usano questa opportunità per assumere impegni credibili e ottenere risultati comuni più alti senza bisogno di un'autorità di controllo esterna»*<sup>69</sup>.

Nel modello proposto dalla Ostrom, non c'è un'autorità esterna preposta alla gestione e al controllo del bene comune, perché "non si possiede un bene comune, ma si è partecipi del bene comune" (Mattei, 2011). L'auto-gestione cooperativa dei commons non è però

---

AICCON - Associazione Italiana per la Promozione della Cultura della Cooperazione e del Non Profit, Centro Studi Università di Bologna, pp. 22

<sup>69</sup> Ostrom E., Walker J., Gardner R., 1992, "Covenants with and without a sword: self-governance is possible", *American Political Science Review*, 86(2), pp 404-417: "when individuals are given an opportunity to restructure their own situation, they frequently-but not always-use this opportunity to make credible commitments and achieve higher joint outcomes without an external enforcer".

lasciata al caso o all'esclusiva diponibilità dei volontari: quando una comunità riconosce un bene comune sente la necessità di definire il sistema di regole che tutelino i comportamenti cooperativi, sviluppando anche sistemi di sanzioni.

*«In questi sistemi è l'intera società, e non solo lo stato, che deve farsi carico del benessere dei suoi cittadini»<sup>70</sup> «la sfera dell'ente pubblico (stato, regioni, comuni, enti parastatali, ecc.), la sfera delle imprese, ovvero la business community, e la sfera della società civile organizzata»<sup>71</sup>.*

*«L'idea della sussidiarietà circolare è tutta qui: le tre sfere devono poter trovare modi di interazione sistematica sia nel momento in cui si progettano gli interventi sia per assicurarne la gestione»<sup>72</sup>.*

Nelle sperimentazioni attivate, come previsto dall'approccio dei Living Lab, sono state costruite sperimentazioni grazie alla costruzione di partnership tra istituzioni, associazioni espressione della società civile, e cittadini. Un'ulteriore sviluppo della ricerca potrebbe portare allo sviluppo di soluzioni che coinvolgano anche le imprese locali. Il sistema dei finanziamenti delle sperimentazioni locali, in cui il progetto di ricerca Cilento Labscape si è inserito, si avvale di sponsorizzazioni private, fondi di ricerca, campagne di crowdfunding, donazioni.

L'utilizzo degli approcci valutativi adattivi e sinergistici all'interno di un Living lab rappresentano un valido supporto alla sperimentazione di nuovi modelli di paesaggio rigenerativo, favorendo l'interpretazione delle dinamiche interne (Ostrom, 1990), l'interazione tra utenti, ricercatori, decisori e la possibilità di adattamenti in corso d'opera. Oggi, infatti, lo sviluppo di nuovi concetti e forme di good-governance (open, participatory, smart, collaborative governance) apre una discussione sul cambiamento dei modelli di gestione delle risorse (CPR). In questo ambito le forme di auto-governo o auto-promozione locale possono avere un ruolo rilevante.

La sfida delle istituzioni infatti è creare e condividere con i cittadini le condizioni per cui piccoli gruppi possano realizzare interventi o iniziative che incidano sulle realtà sociali a loro più prossime, sviluppando in questo modo modalità di co-governance

---

<sup>70</sup> Zamagni S., 2011, "Dal welfare della delega al welfare della partecipazione. Il Distretto di Cittadinanza come esempio evoluto di sussidiarietà circolare", pp. 6.

<sup>71</sup> Zamagni S., 2011, Op. Cit. pp. 6.

<sup>72</sup> Zamagni S., 2011, Op. Cit. pp. 6.

## VI. BIBLIOGRAFIA

---

- Anderies J.M., Janssen M.A., Ostrom E. (2004), "A Framework to Analyze the Robustness of Social-ecological Systems from an Institutional Perspective", *Ecology and Society*, 9(1).
- Anselin L., (1992), "Space and applied econometrics" Special Issue, *Regional Science and Urban Economics* 22.
- Arata, G. (2013), *FacebookPa 2013\_quanti sono e cosa fanno gli enti locali italiani su Facebook*, Nexa Center for Internet & Society, Torino, p. 21.
- Bastian M, Heymann S, Jacomy M (2009) "Gephi: an open source software for exploring and manipulating networks". In: Proceedings of the Third International AAAI Conference on Weblogs and Social Media (ICWSM'09), in *American Journal of Sociology*, pp.361-362
- Bergvall-Kåreborn B., A Ståhlbröst (2009), "Living Lab – an Open and CitizenCentric Approach for Innovation", *International Journal of Innovation and Regional Development*, 1 (4):356-370.
- Bertolo M., Mariani I. (a cura di), *Game Design*. Ed. Pearson, Milano.
- Bonesio L. (1997), "Geofilosofia del paesaggio", Mimesis, Milano.
- Bonomi A., Masiero R., (2014), "Da Smart Cities alla Smart Land", Marsilio.
- Bonsignore E.M., Dunne C., Rotman D., Smith M., Capone T., Hansen D.L., Schneiderman B. (2009), "First Steps to Netviz Nirvana: Evaluating Social Network Analysis with NodeX", in *Proceedings of the 1st IEEE International Conference on Computational Science and Engineering*, CSE, pp. 332–339.
- Calvani A., Fini A., Molino M., Ranieri M., (2007) "Gruppi collaborativi online: come valutare interazioni efficaci". *Journal of e-Learning and knowledge Society*, vol.3, n.3, pp. 93 - 102
- Castells M. (2004), *La città delle reti*. Marsilio.
- Cerreta M. (2010), "Thinking through complex values", in Cerreta M., Concilio G., Monno V. (eds), *Making Strategies in Spatial Planning. Knowledge and Values*. Springer, Dordrecht



- Cerreta M., Diappi L. (2014), "Adaptive Evaluation in Complex Contexts: Introduction". *Italian Journal of Regional Science*, vol. 13, supplement to n. 1-2014.
- Cerreta M., Malangone V., (2013), "Un sistema di supporto alla decisione per strategie di valorizzazione sostenibile: la Valle dei Mulini di Amalfi", XXXIV Conferenza Italiana Di Scienze Regionali, pp. 1-23.
- Cerreta M., (2014), "Cilento Labscape. Un modello integrato per l'attivazione di un Living Lab nel Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano e Alburni", Rapporto di Ricerca, Programma FARO - Finanziamento per l'Avvio di Ricerche Originali.
- Cerulli Irelli V., De Luci L., (2014), "Beni comuni e diritti collettivi" in Labsus, 2014
- Checkland, P (2001), "Soft System Methodology". In: Mingers, J., Rosenhead, J. (eds.) *Rational Analysis for a Problematic World Revisited: Problem Structuring Methods for Complexity, Uncertainty and Conflict*, pp. 61-89
- Collot M. (1986), "Pionts de vue sur la perception des paysages", in A. ROGER (1995) (a cura di), *La Théorie du Paysage en France (1974-1994)*, éditions Champ Vallon, Seyssel
- Colizzi E., (2013) "DigitaLife 2013 Liquid Landscapes", Arti Grafiche Agostini
- Colville J., (2013), "Innovations in Monitoring & Evaluating Results", United Nations Development Programme, Discussion Paper to UNDP's Third International Conference on National Evaluation, Sao Paulo, Brazil.
- Committee on culture - United Cities and Local Governments, (2004), "The Agenda 21 for culture", Barcellona.
- Concilio G., De Bonis L., Trapani F. (2012), "La dimensione territoriale del Living Lab: verso un osservatorio europeo", XXIX Conferenza Italiana di Scienze Regionali.
- Cordaz, (2005), "Le misure dell'analisi di rete e le procedure per la loro elaborazione mediante UCINET V", Appendice al volume Salvini, A., *L'analisi delle reti sociali. Risorse e meccanismi*, Ed Plus, Pisa University Press, Pisa, 2005.
- de Certau M. (2001), *L'invenzione del quotidiano*. Lavoro, Roma.
- De Luca V., Bertolo M. (2012), "Urban Games to Design the Augmented City" - *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2012; 6 (1), pp. 71-83
- De Marchi B., Funtowicz S. O., Lo Cascio S., Munda G. (2000), "Combining Participative and Institutional Approaches with Multi-Criteria Evaluation. An Empirical Study for Water Issue in Troina, Sicily", *Ecological Economics*, 34,(2) 267-282.
- Dobricic S., Magnani C., Pedroli B., Strecker A., Goodman T, (2014) "Common Goods from a Landscape Perspective. Itroduction", *I Quaderni Di Careggi*, Issue 06, 6/2014
- Earl S., Carden F., Smutylo T. (2001), "Outcome mapping: Building learning and reflection into development programs", International Development Research Centre, Canada.
- European Commission Information Society and Media, (2009) "Living Labs for user-driven open innovation. An overview of the Living Labs methodology, activities and achievements". Unit F4 New Infrastructure Paradigms and Experimental Facilities. January 2009.
- European Commission, (2014), "The circular economy. Connecting, creating and conserving value".
- Forte F., Fusco Girard L. (2009), "Creativity and new architectural assets: the complex value of beauty", *International Journal of Sustainable Development*, 12(2-4), pp 160-191.
- Funtowicz S. O., Ravetz J. R. (1990), "Uncertainty and Quality in Science for Policy", Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Fusco Girard L. (2013 A), "Toward a Smart Sustainable Development of Port Cities/Areas: The Role of the Historic Urban Landscape Approach", *Sustainability*, 5(10), pp 4329-4348

- Fusco Girard L. (2013 B), "Creative cities: the challenge of «humanization» in the city development", *BDC*, 13(1), pp 9-33.
- Fusco Girard L. (2010), "Sustainability, creativity, resilience: toward new development strategies of port areas through evaluation processes", *International Journal of Sustainable Development*, 13 (1-2), pp 161-184.
- Fusco Girard L., (1987), *Risorse architettoniche e ambientali. Valutazioni e strategie di conservazione*. Angeli, Milano.
- Fusco Girard L., De Rosa F., Nocca F. (2014) "Verso il Piano Strategico di una città storica: Viterbo", *BDC*, vol. 14, n.1, pp. 11-38.
- Fusco Girard L., Nijkamp P. (1997), *Le valutazioni per lo sviluppo sostenibile della città e del territorio*, Angeli, Milano.
- Gardner RH, O'Neil RV, 1991, Pattern, Processes and Predictability: The Use of Neutral Models for Landscape Analysis. In: Turner MG, Gardner RG (eds) *Quantitative Methods in landscape Ecology*. Ecological Studies 82, Springer, New York, pp. 289-307
- Grau Wilson R., Britt H. (2012), "Outcome Harvesting", Ford Foundation Edited, Cairo, Egypt.
- Gustafson C., (2010), "A trading zone for built cultural heritage aiming at sustainable development", ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds, October 2010.
- Hardin G. (1968), "The tragedy of commons". *Science*, 162, pp. 1243-1248.
- Hansen P., Omblér F. (2008), "A New Method for Scoring Additive Multi-attribute Value Models Using Pairwise Rankings of Alternatives". *Journal of Multi-criteria Decision Analysis*. 15 (3-4), 87-107.
- INU-Istituto Nazionale di Urbanistica (2013), "Carta dello Spazio Pubblico", [www.old.awn.it/AWN/Engine/RAServeFile.php/f/CARTA\\_SPAZIO\\_PUBBLICO.pdf](http://www.old.awn.it/AWN/Engine/RAServeFile.php/f/CARTA_SPAZIO_PUBBLICO.pdf).
- Jacobs J. (1961). "The Death and Life of Great American Cities", trad. It., Jacobs J., (2009), "Vita e morte delle grandi città", Einaudi, Terza edizione, Torino.
- Johnston R., Gregory D., Pratt G., Watts M. (2000), *The Dictionary of Human Geography*. Blackwell, Oxford, MA.
- Keeney R.L. (1992), *Value-Focused Thinking: A Path to Creative Decision-making*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lane D.A., R. Maxfield, 1997, "Foresight, complexity and strategy", in Arthur B, Durlauf S, Lane, D.A. (eds), "The economy as a complex evolving system 2". Redwood City, CA: Addison-Wesley, pp. 169-198.
- Latonero, M. and Shklovski, I. (2011), "Emergency management, twitter, and social media evangelism", *International Journal of Information Systems for Crisis Response and Management*, Vol. 3 No. 4, pp. 1-16.
- Lazzari M.E., Danese M. (2010), "Tecniche geostatistiche integrate per la valutazione dei rischi geologici ed antropici in Basilicata: il caso del centro storico di Tursi". In D'Andria F., Malfitana D., Masini M., Scardozzi G. (a cura di), "Il Dialogo dei Saperi: metodologie integrate per i Beni Culturali", Collana Monografie IBAM, n.3, Tomo II, pp. 787-800, tav. VII, VIII, IX e X f.t., E.S.I., Napoli.
- Lynch K. (1964) "The Image of the City", trad. It., Lynch K., (2013), "L'immagine della città". Marsilio, Sedicesima edizione, Venezia
- Macchi Jánica G. (2003), *Introduzione all'analisi spaziale*, [http://www.academia.edu/249205/ALLANALISI\\_SPAZIALE](http://www.academia.edu/249205/ALLANALISI_SPAZIALE)
- MacFarlane, R., Haggett, C., Fuller, D., Dunsford, H. and Carlisle, B. (2004). "Tranquillity Mapping: developing a robust methodology for planning support", Report to the Campaign to Protect Rural England, Countryside Agency, North East Assembly, Northumberland Strategic Partnership, Northumberland National Park Authority and

- Durham County Council, Centre for Environmental & Spatial Analysis, Northumbria University.
- Manieri M., (2013), "Collaboriamo! Come i social media ci aiutano a lavorare e a vivere bene in tempo di crisi", Hoepli, Milano
- Manzini E., Jegou F. (2008), "Collaborative services. Social innovation and design for sustainability". Edizioni PoliDesign, Milano
- Mattei U. (2011), *Beni comuni. Un manifesto*. Laterza, Roma-Bari.
- Meyer, (2001) "Landscape assessment" in "Landscape Balance and Landscape Assessment" (a cura di Kronert, Steinhardt, Volk, Springer-Verlag Berlin Heidelberg New York, pp. 203 - 249
- Ostrom E. (1990), "Governing the Commons: The evolutions of Institutions for Collective Actions". Cambridge University Press, New York, trad. it. Ostrom E., (2006), "Governare i beni collettivi", Marsilio, Venezia.
- Ostrom E., Walker J., Gardner R. (1992), "Covenants with and without a sword: self-governance is possible", *American Political Science Review*, 86(2), pp 404-417.
- Ostrom E., (1999). "Institutional Rational Choice: An Assessment of the Institutional Analysis and Development Framework." In *Theories of the Policy Process*. Ed. Paul A. Sabatier. Boulder, CO: Westview Press.
- Pesci E. (2004), "La terra parlante. Dai paesaggi originari ai non luoghi alpestri", CDA&Vivalda
- Pfeifer L. (2013), "The Planner's Guide to Tactical Urbanism", McGill School of Urban Planning, Montreal, [www.reginaurbanecology.com](http://www.reginaurbanecology.com).
- Ravetz J., Fusco Girard L., Bornstein L. (2012), "A Research and policy development agenda: fostering creative, equitable and sustainable port cities", *BDC*, 12(1), pp 67-69.
- Ravetz J. (2014), "Valuation and evaluation in complex real systems: a synergistic mapping and policy template", *BDC*, 14(2), pp. 251-265.
- Rotondo F. (2012), "The U-city paradigm: opportunities and risks for e-democracy in collaborative planning", *Future Internet*, Vol. 4 No. 2, pp. 563-574.
- Rifkin J., (2000), "The Age of Access", trad. it., Rifkin J., (2000), "L'era dell'accesso". Mondadori, Milano.
- Salen K., Zimmerman E. (2004), "Rules of Play: Game Design Fundamentals", Cambridge/London, MIT Press.
- Seravalli G., (2007) "Innovazione e sviluppo locale. Concetti, esperienze, politiche", WP 7/2007 Serie: Economia e Politica Economica, Settembre 2007
- Settis S., (2013) "Il paesaggio come bene comune", La Scuola di Pitagora, Napoli
- Stagl S. (2004), "Il ruolo della valutazione multicriterio partecipata nella pianificazione energetica", in Fusco Girard, L. and Nijkamp, P. (Eds), "Energia Bellezza e Partecipazione: La Sfida Della Sostenibilità, Valutazioni Integrate Tra Conservazione e Sviluppo", Franco Angeli, Milan
- Stephenson J., (2008), "The Cultural Values Model: An integrated approach to values in landscapes", *Landscape and Urban Planning* 84 pp.127-139
- Strati F., (2008) "Apprendimento reciproco nelle strategie europee: metodo aperto di coordinamento e scambio di buone pratiche" in Dare valore alle pratiche. Economia sociale e formazione continua per lo sviluppo del territorio. Esperienze EQUAL in Europa, Provincia di Trento (Italia).
- Tessaro F., (1997) "La valutazione dei processi formativi", Armando, Roma.
- Throsby D. (2009), "Tourism, Heritage and Cultural Sustainability: Three Golden Rules", in Fusco Girard L., Nijkamp P. (eds), *Cultural tourism and sustainable local development*, Ashgate, pp.13-29

- UNESCO (2011), "Recommendation on the Historic Urban Landscape", UNESCO World Heritage Centre, Resolution 36C/23, Annex, Paris, France.
- Vitale T. (2010), "L'arte e la scienza dell'associazione. Il Nobel per l'economia alla politologa Elinor Ostrom", in *Aggiornamenti sociali*, vol. 61, n. 2.
- Voghera A. (2011), "Dopo la Convenzione Europea del Paesaggio. Politiche, Piani e Valutazione", Alinea, Firenze.
- Volk, Steinhardt, (2001), "Landscape balance" in "Landscape Balance and Landscape Assessment" (a cura di) Kronert, Steinhardt, Volk, Springer-Verlag Berlin Heidelberg New York, 165 - 202.
- Wilson K., Morren G.E.B. Jr. (1990), "Systems approaches for improvement in agriculture and resource management", Macmillan Publishing Company, New York, NY.
- Wise S., Haining R., Signoretta P. (1999), "Scientific visualisation and the exploratory analysis of area data". *Environment and Planning A*, 31(10), pp.1825-1838.
- Zamagni S. (2013), "Beni Comuni ed Economia Civile", Contributo alle "Giornate Di Bertinoro" - Edizione 2013, Tema: "Ri-Generare le Istituzioni Il contributo dell'Economia Civile all'Innovazione Istituzionale", AICCON - Associazione Italiana per la Promozione della Cultura della Cooperazione e del Non Profit, Centro Studi Università di Bologna
- Zamagni S., 2011, "Dal welfare della delega al welfare della partecipazione. Il Distretto di Cittadinanza come esempio evoluto di sussidiarietà circolare"
- Zanon S., Luciani D. (2012). "Il concorso Luoghi di valore", contributo alla conferenza internazionale "Paysages de la vie quotidienne, regards croisés entre la recherche et l'action Landscapes of everyday life. Intersecting perspectives on research and action" Perpignan (Francia) e Gerona (Spagna), 16-18.III.2011 - Fondazione Benetton Studi Ricerche, Treviso / [www.fbsr.it](http://www.fbsr.it)
- Zoller L, Giubileo F., Parma A., Manzoni C. (2012), "Una mappa del tesoro per Arcore", [http://www.comune.arcore.mb.it/allegati/2276%5EProgetto%20Gold-Map%20\\_versione %20pubblica\\_.pdf](http://www.comune.arcore.mb.it/allegati/2276%5EProgetto%20Gold-Map%20_versione %20pubblica_.pdf)

## VII. ALLEGATI

---

### ALLEGATO A

Paola Carone, Simona Panaro, (2014) “New images of city through the social network”, *International Journal of Web Information Systems*, Vol. 10 Iss: 2, pp.209 – 223, DOI: 10.1108/IJWIS-11-2013-0034.

### ALLEGATO B

Filomena Borriello, Paola Carone, Elvira Nicolini, Simona Panaro, (2015), “Design and use of a Facebook 4 Urban Facelifts”, *Int. J. Global Environmental Issues*, Vol. 14, No. 1/2, pp.89-112, DOI: 10.1504/IJGENVI.2015.067484

### ALLEGATO C

Paola Carone, Filomena Borriello, Simona Panaro, (2015), “*The Role of Social Networks for New Strategies of Urban Regeneration*. In B. Murgante et al. (Eds.), 13th International Conference on Computational Science and its Applications - ICCSA 2013, Part IV, LNCS 7974, pp. 515–527, Springer-Verlag Berlin Heidelberg

### ALLEGATO D

Cerreta Maria, Inglese Pasquale, Malangone Viviana, Panaro Simona, (2014), “Complex values-based approach for multidimensional evaluation of landscape”, In B. Murgante et al. (Eds.), 14th International Conference on Computational Science and Its Applications - ICCSA 2014 - Springer-Verlag Berlin Heidelberg

### ALLEGATO E

Cerreta Maria, Panaro Simona, Cannatella Daniele, (2012), “Multidimensional Spatial Decision-Making Process: Local Shared Values in Action”, In B. Murgante, Gervasi O., Misra S., Nedjah N., Rocha A.M., Taniar D., Apduhan B. (Eds.), 12th International Conference on Computational Science and its Applications - ICCSA 2012, Part II, LNCS 7334, pp. 54-70, Springer-Verlag, Berlin Heidelberg.

ALLEGATO A

## New images of city through the social network

### Author(s):

Paola Carone (Department of Architecture, University of Naples Federico II, Naples, Italy)  
Simona Panaro (Department of Architecture, University of Naples Federico II, Naples, Italy)

### Citation:

Paola Carone, Simona Panaro, (2014) "New images of city through the social network", International Journal of Web Information Systems, Vol. 10 Iss: 2, pp.209 - 223

DOI: 10.1108 / IJWIS-11-2013-0034

**Abstract.** The following paper studies the role of Facebook to improve the participation of the stakeholders to the urban regeneration and to identify preferences and create a database. The methodology will combine the use of the social network Facebook and the traditional channels (reasoned elaboration of frontal interviews). In this way, heterogeneous and selected groups of stakeholders could have more and more an active role in the definition of urban strategies of transformations. Then great attention is given to the study of the potential of the social network in linking up extremely varied users, favoring also the connection from the web to the real. It analyzes the case study of Palermo (Sicily, Italy) which is very interesting for its geographical position and for its peculiarity of interculturalism. The migration flows in Palermo had and have a big impact at different scales (local, national and international) and the coexistence of various ethnic groups which led specific expressions of settlements. The stakeholders' participation is revealed in the choice of criteria, of future cities characters and of focal points, with the objective to identify some strategies for future sustainable scenarios of development.

**Keywords:** Participation, Facebook, Interethnic City, Network.

## 1 The aims of the research

The following paper proposes new method to identify the urban regeneration strategies from citizen's expectations. The research is based on the involvement of stakeholders through social network "Facebook". The use for the web-communication-technologies has been tested in order to improve the data connecting in multidimensional and multicriteria evaluation.

The case study's and account subject is the interethnic city, in details the aims are: to find out the stakeholders, the city's areas seen by the citizens as places at social cohesion and the wined transformations. A result of the work is to map these places and their specific characters, starting from the spontaneous reporting of inhabitants, tourists, associations, and so on. All this information has been collected by Facebook and by face to face interviews. Using new technologies (such as web media and social network) both in public and private field increases democratic participation process, therefore changing the traditional hierarchies (Garau C., 2012). This experiment was useful for testing a way to build strategies of transformation from bottom, by collecting, by organizing and by processing data in order to increase the active role of stakeholders.

People participation aims to make *better decisions* (Stagl S., 2004) based on the possibility to express their own point of view, producing positive factors as *transparency, knowledge and social culture* (Stagl S., 2004). This process can produce *choices and values* (Stagl S., 2004), which comes from a variety of stakeholders interested to a specific discussion. Sometimes this process can generate some conflicts too, that can be an opportunity to enrich it through the following suggestions:

- analyzing the origins of the different and the common opinions for each group;
- evaluating the legitimacy of conflict values;
- making aware decisions based on most shared opinions.

The use of social network Facebook has allowed to facilitate the active participation of stakeholders and to improve a better connection among them, through the opportunity to publish and to share anytime some pictures, some comments and other contributions to different polls proposed. This tool, jointly with others, has allowed us to test a methodology of interaction with stakeholders based on the relations between web and reality.

## 2 The potentialities of social network: Facebook

The participated planning is a *potential exercise to really support decisions* (Stagl S., 2004) and it must therefore use some tools that lead to the dissemination of information and to the sharing of opinions and proposals. Today, the web, through the social networks, offers the opportunity to interact directly with groups of selected users. It's very important the interaction and the participation on line to improve the e-collaborative perspective.

We could define this a process of empowerment, which try to answer to requests and needs of citizens, though the diffusion of powers using this new kind of communication and dialogue. These instruments have not only break down the barrier of distance between places but also between



people, allowing them to be free to express and share their ideas and opinions. *Internet can mitigate, or even eliminate, geographical distance. It can therefore also increase participation among the disabled or those with reduced mobility, favoring equal access to the participation process* (Rotondo F., 2012). In strategic planning, a social network can help as a tool for public participation in active and fast way, knocking down another barrier between planners and citizens, creating a decision-making approach on the logic of the bottom-up strategy. For example, today many news organization (BBC, etc.) look for information posted on social media sites by people, because this is a 'real' testimony of the community participation to events that occur (Latonero M., Shklovsky I., 2011).

Facebook is one of the most popular social network, that has over one billion of users in the worldwide. There are specific reasons about this:

- Facebook can connect selected groups that add 'you' to their friends' account, before knowing first some of your information. Then the addition implies a real interest about the account added;
- the information and the opinions shared on Facebook are restricted to a group of friends, but you can publish some info contacting a more large public;
- the sharing is not limited to words, but it's possible to publish some texts, links, images, photos tagging some reference friends, to trigger a chain reaction.

The legitimacy of the use of Facebook, is demonstrated by the fact that just in Italy there are different Ministries, which have published their own page on this social network. For example the Ministry of: Cultural Heritage and Activities; the Protection of Land and Sea; the Defense; the Public Education and others, which promote their activities and they share information getting feedbacks. There is one tool that can analyze the activities on Facebook of local Italian authorities called "Facebook Pa". Regions, Provinces, Municipalities express very different levels of awareness about Facebook. On it the administrations conduct exchanges of information of many types of loans and the range and it's enlarging gradually increasing numbers and awareness of the potential. The most common uses are:

- reporting of events;
- spreading information about mobility;
- informing about work in progress, and the promotion of the area;
- informing regarding the life of the community.

Of great interest it's also the use of the platform sought to revive notices, orders, advertising of official meetings. (Arata G., 2013)

In urban planning too this tool is used, there are several non-profit and community organizations around the world that have employed it to improve the factor of citizens' participation, creating 'public spaces' for discussion and exchange of views on issues affecting their cities; an example of them are:

- cities Alliance to promote the role of cities in poverty reduction, and sustainable development [1];

- *civicus, World Alliance for Citizen Participation, an international alliance dedicated to strengthening citizen action and civil society throughout the world [2];*
- *CCN, Citizens for Civic Renewal, to empower citizens to participate more deeply in shaping our collective future and serve as a catalyst for civic cooperation in Greater Cincinnati [3];*
- *DPNA, Development for People and Nature Association, to create a civic society that motivates the participation of citizens in decision making and in leading positive change [4];*
- *Cee citizens network, to promote citizens participation in Central and Eastern Europe and provide opportunities for grassroots initiatives to learn and exchange experiences and ideas [5].*
- *The Nextdoor, to connect with neighbors, to keep its safe, to stay informed and share useful local information. and to look out for each other and send updates [6];*

An other example of the potentiality of Facebook is the creation of an interesting platform called "social street" [7], that has its origin in September 2013 from the experience of the Facebook group "Residents in Via Fondazza - Bologna".

The goal of it is to socialize with neighbors of their street of residence in order to:

- establish a bond;
- share needs;
- exchange expertise, knowledge, and so on...;
- pursue collective projects of common interest and therefore reap all the benefits from increased social interaction.

The definition of social street could mean social street and if you share this philosophy, we will be happy to host a link to your Facebook group. The primary goal is to socialize with people in the neighborhood, to meet the individual needs of daily living, concrete help, sharing of activities and exchange of views and opinions. The procedures to create a "social street" are really simply. First of all you need to make a Facebook group you can report it to [info@socialstreet.it](mailto:info@socialstreet.it) Then the web-portal will contact you and they will verify that objectives are those of social utility and proceed to insert the national portal "social street".

## 2.1 The use of Facebook in research

For our research, Facebook was able to know the various stakeholders and their specific perceptions about the city, highlighting the power to investigate the non-planned features that are occurring spontaneously in the city in order to find information for future transformations. The perceptions of the stakeholders have been taken to:

- identify existing and prospective characters of Palermo Interethnic City;
- select criteria, sub-criteria, transformations and the visions of the future.

To do this we have chosen two channels to collect these data, and in the specific:

- an experimental channel, photo gallery, “like” and inquiries collected through the social network Facebook, which has allowed us to expand the network of contacts and to build a map of geo-referenced images.
- a traditional channel, frontal interview (in order to verify, to compare and to integrate the reliability of the inputs provided by the social network);

*The major differences between traditional channels of communication and social network are the capabilities for one-way, two-way, or interactive exchange of information (Latonero M., Shklovsky I., 2011).*

Using the Facebook has allowed identifying in a very easy way the sensitive individuals to the proposed themes, establishing with reciprocal and variegated connections. This social network has a big potential to publicize events, initiatives reaching a large number of users through the "invitation" and it makes extremely feasible chance to meet live in specific events, the users who are studying, working or seeking a specific theme. Specifically, the report with the contact/ friend "Rena" has allowed us to be informed about the mission of the association of the initiatives that it plays all over Italy, in some fields similar ours. "Rena is an independent and plural association, driven by young people working with excellence in the various public and private sectors at the local, national, European and international level, and who wants to make Italy an open, accountable, transparent, balanced. It was born around four values: openness, accountability, transparency, balance (the acronym form the word "a.r.t")." [8]

Through the use of Facebook, it was possible to learn about the initiative that Rena was organizing in the city of Palermo. It was a competition called: “a caccia di Pionieri” (hunting Pioneers) where emerging, linking up and telling some proposals and solutions for change by the real actors of change.

Then the next step was to make arrangements with the organizing committee of the event in Palermo in order to tell the objective of the search and get a space in the event “a caccia di Pionieri”) of 16th February 2013 where users can submit interviews and can identify criteria, of future cities characters and of focal points, with the objective to identify some strategies for future sustainable scenarios of development. The event of 16 February has allowed us to meet other experts and subjects to submit a hundred interviews that have photographed extremely interesting data.

Generally, we received many feedbacks by our contacts, ‘Facebook friends’, who had the possibility to steadily communicate with us using the different tools of this powerful social network. The use of Facebook has given us many advantages, for example:

- a direct connection network Naples-Palermo (Naples is our University seat);
- a rapid dissemination of information on the research project;
- a better interaction with stakeholders (through the friend requests, the events creation, the publication of links and state messages, the images shares, etc.);
- an immediate communication with stakeholders (through chat and e-mail messages) (Borriello F., Carone P., Nicolini E., Panaro S., 2012).

### 3 Palermo Pioniera, for a new image of city

The methodology tests the interaction between different instruments and it investigates its potential. To do that, the perspective of the stakeholders is to be considered in the first place. For an Interethnic city it's important both the perception that the citizens have both the perception that people have watching it from afar, then using the social network has allowed us to reach out and perceive this important variety of users.

The Facebook account (named Palermo Pioniera) let us create a community made by different identities potentially interested in the research about the characters of Interethnic City. As it is shown in the tables 1,2,3,4,5, these accounts have been grouped together according to their kind, and for each one has been given same relevant information (number of friends, nationality, cities, Palermo and others, and other regarding the use of the social network). These tables let us understand who could be the potential stakeholders and the best ways to involve them in the research.

In the first phase of the use of this social network, we explained how our contacts could collaborate:

- with the participation to a poll;
- with the share of Palermo images trough a photography contest;
- with comments and advices.

**Table 1.** Palermo Pioniera's friends

**Table 2.** Where Palermo Pioniera's friends came from

**Table 3.** Where Palermo Pioniera's friends live

**Table 4.** How Palermo Pioniera's friends use Facebook

**Table 5.** Stakeholders' map

#### 3.1 Facebook as tool to promote physical and virtual interaction.

Creating a page or a Facebook profile, simply "adding friends" on the portal, it's not enough to guarantee a visibility and a good number of visits. The appeal on the Web is fundamental to advertise and highlight an activity or any kind of initiative and to improve this factor, in the process of promotion of the page, it's really important considering the correct initial compilation of the "profile". The mission must be clear, concise and sufficiently detailed for users, with the aim of establishing a network of contacts. The graphic design of a logo has also made immediate recognizable our profile giving it a virtual identity.

The social network also has preset some tools that facilitate the active participation of the users/friends and that were used for the research, such as: the survey, through dedicated page, which allows you to express some preferences and to verify in real time the results by the user and administrator accounts with the utmost transparency; the button "Follow us" that unlocks the privacy settings of the profile giving it a wider dissemination of the contents; the button "like", that is the most immediate way to indicate a feeling of interest/preference (to be received but also to donate) for an element on a page (images, states, links, notifications, events, ecc.). Obviously frequent "status updates" and "shares content" should not be neglected, which, appearing on the

wall of Facebook users encourage visits to the page, keep up the interest. Therefore Keeping "alive" a profile on a social network is definitely a winning factor to increase the active participation of stakeholders and contributes, at the same time, to spread quickly and also shared some information on a research project.

There are, thus, some specific functions for the interaction through Facebook, and others that can be created for a specific purpose. They can belong to both the web and the reality. Here they are: photo contest, event and interviews; and they will be presented below.

The *photo contest*, sponsored by "Palermo Pioniera", is one of the potential tools of attractiveness for Facebook users. They have shown a real interest in the research objectives: because it's extremely widespread, easy and immediate the practice of "sharing images" on Facebook. In fact the participants didn't feel "stressed out" by complex procedures to proceed with the publication of their photos on the internet. With the proposal of the photo contest, the 'friends' of Palermo Pioniera sent us some pictures representative of the actual and of the potential intercultural places for Palermo. We proposed to our 'friends' to vote for the most representative photos, putting an 'I like it' to appreciate it. The photography contest was an effective way to stimulate actively participation, using the potentiality offered by the social network.

The invitation to an *event* from a "friend" of "Palermo Pioniera" let us meet same city's inhabitants and interview them. This has improved the quality and amount of information for our database. In order to use on the same time the data collected through Facebook and those through *face-to-face interviews*, the interview started with the request of identifying specific city's places, and then were asked more specific questions about them. The specific questions were structured according to the Checkland's CATWOE (Checkland P., 1981, 1988, 1999), that aims to clarify the ideas, revealing the problems and potentials of the analyzed system. The CATWOE is therefore an aid for a better understanding of the opinions of the people interviewed and for the selection of the criteria, sub-criteria, transformations and desirable future urban image.

People interviewed seemed interested, and some of them kept on communicating with us online. Secondly, Facebook became a way to collect *partnership* requests. The direct knowledge of Facebook friends has stimulated their own participation to online activities. It's interesting to note that the Facebook's community answered to our questions in a diverse way. The biggest contribute has been made by those who we have finally real known (Table 7).

Facebook has the power to relate various kinds of actors and actions in order to strengthen an interchange between face to face and web connection, both real. The continuous circularization of relations between actors and activities, that promotes and increases the power of the social network, includes people in various choices. The graph (Fig.2) submitted aims to summarize the process through the social network and its continuing evolution, allowing to enrich the database of new and more and more articulated information. The thickness of the lines joining the parts (subject, action) indicates the intensity and frequency of report among them. The graphic shows that some activities have improved the network and the relations among "friends" (participants/contacts).

**Table 6.** Explanation of C. A. T. W. O. E.

**Table 7.** *Palermo Pioniera's* friends who participated to the research

**Figure 1.** The “3A” - Account, Actors and Activities

**Figure 2.** The intensity of the connections among actors and activities

#### 4 Database

The results obtained have contributed to the building of the database. The selected places are of different types such as: squares; green spaces; entire suburbs; marketplaces, University seats, and the whole port area. Some interesting example of places underlined by stakeholders are: the outdoor market of Ballarò and Vucciria; Marina and Magione squares; the entire Zisa suburbs; Villa Trabia and the Politeama square; University seats; and so on. Among them, there are whole areas or particular points of interest.

It's interesting to note that the two channels (*photo contest* and *frontal interviews*) detect the same places for Palermo interethnic city. This proves the reliability of information collected through a social network, when it is used along with others tools. Indeed, on the one hand, Facebook gave to our study the pictures of specific places of the city, and interviews, on the other hand, gave a lot of information on these areas. They will be presented below into a *Rich Picture* for each group of stakeholders interviewed and for each 'places' identified. In these pictures they are related to each other:

- the sub-criteria about 'territorial', 'social', 'environmental', 'economic' and 'cultural' criteria;
- the urban transformation - the 'small revitalization', the 'high revitalization', the 're-profiling';
- the characters for an interethnic city.

In the same way others *Rich Picture* has been designed for all 'places' identified and for each group of stakeholders, in order to see the relation between the level of the urban transformation, the criteria and sub-criteria associated. As a result, the indications for the urban transformations of these areas are detected and the different views of the stakeholders come out.

Since the spotted places were the same both on Facebook and in the interviews, it was rather simple to store all information in a single database. In the map (Fig.5) and the tables (Fig.6) it's possible to identify:

- the places that distinguish Palermo as Interethnic city;
- the happening transformations of the city and how they might draw new urban images.

As it is possible to notice the transformations proposed are of high intensity even if affecting the historic city center. A cross-reading of characters, criteria and sub-criteria, shows that the actions proposed are about the 'general management' and 'renewal', all these data are inserted in a continuous evolving and growth process. During the analysis phase, it revealed the increased presence of non-EU citizens, because of:

- the possibility of living in public spaces as places of aggregation and interaction;
- the opportunity to walk around and benefit of public transport;

- the availability of accommodation to rent without a contract. (Leone D., 2005)

The research tests a methodology, that can increase the active role of stakeholders in defining new shared images for a new image of city, based on interethnic value. It was developed a methodology where it's central the role of stakeholders starting from the study of spontaneous phenomena, clarifying the characteristics and needs.

They have traced the places in Palermo and they have shown for each one a level of transformation and the principal criteria and sub-criteria, outlining 'strategies' from the 'bottom' in some areas of the city.

**Figure 3.** The Map of places reported by stakeholders, using Facebook or frontal interviews.

**Figure 4.** Elaboration of interviews. Users interviewed (a) and Workers interviewed (b) that have selected the coastal belt as the symbolic place of the city.

**Figure 5.** The Transformation Map

**Figure 6.** The favorite places associated with the characters, the criteria and the levels of transformation reported.

## 5 Conclusions

The inquiry and the photography contest, previously described, have been some ways to stimulate stakeholders participation, using the potentiality offered by the social network. The results obtained contributed to the building of the database.

This paper showed an experimental methodology, that starts from the involvement of stakeholders in the processes of urban transformations that take place in the cities identifying new centrality for a new future image of the city. In the case study proposed, the analysis of transformations taking place from the recognition of places and characters of interethnic city that have been collected by residents, by visitors, and customers of Palermo, who have interacted on Facebook and in the physical life, by interviews. It's interesting to note that the two channels detect almost the same data in order to reason about characters for Palermo Interethnic city. Using Facebook allows to access to the network of specific realities of the city and to meet and know them improving the connection among people thanks the flow from virtual to real and vice versa. *The opportunities that individuals have in cities to meet each other help them to get ideas and innovate* (Jacobs, 1969). Finally we may conclude that this paper shows how the construction of an "interactive" way to identify the transformation strategies by social network for the regeneration of urban areas, starting from the mapping of those phenomena that occur spontaneously. *Cities need to be seen as an entity inseparable from its people and their actions. (...) They together produce a city* (Kempf P., 2009). This phenomena can be easily detected thanks to the participation of stakeholders, also facilitated by the use of sharing mode / interaction such as social networks. *Cities have the capability of providing something for everybody, only because, and only when, they are created by everybody* (Jacobs J., 1961).

[1] Cities alliance, available at: <https://www.Facebook.com/pages/Cities Alliance/155449571161734?ref=ts&fref=ts> (accessed 21<sup>st</sup> November 2013)

- [2] Civicus World Alliance for Citizen Participation available on: <https://www.Facebook.com/CIVICUS/info> (accessed 21<sup>st</sup> November 2013)
- [3] CCN, Citizens for Civic Renewal, available on: <https://www.Facebook.com/CforCR/info> (accessed 21<sup>st</sup> November 2013)
- [4] DPNA, Development for People and Nature Association, available on <https://www.Facebook.com/pages/DPNA/193946595090?sk=info> (accessed 21<sup>st</sup> November 2013)
- [5] Cee citizens network, available on: <https://www.Facebook.com/ceecn/info> (accessed 21<sup>st</sup> November 2013)
- [6] NEXTOOR, available on: <https://nextdoor.com/> (accessed 4<sup>th</sup> February 2014)
- [7] SOCIAL STREET, available on: <http://www.socialstreet.it/> (accessed 4<sup>th</sup> February 2014)
- [8] RENA, available on: <http://www.progetto-rena.it/associazione> (accessed 21<sup>st</sup> November 2013).

## References

1. Arata G. (2013), "FacebookPa 2013\_quanti sono e cosa fanno gli enti locali italiani su Facebook", -Nexa Center for internet&society, Torino,p. 21
2. Borriello F., Carone P., Nicolini E., Panaro S. (2012) "Facelift for a new port area image: the case of Palermo", *BDC Bollettino del dipartimento di conservazione dei Beni Architettonici ed Ambientali- Università degli Studi di Napoli Federico II*, Vol. 12 No 1, 820-828
3. Checkland P. (1988), "Information Systems and Systems Thinking: Time to Unite?", *International Journal of Information Management*, Vol.8 No 4, pp.239-248
4. Checkland P. (1999), *Systems Thinking, Systems Practice - Soft Systems Methodology - a 30 - year Retrospective*, Wiley & Sons ed., Chichester , UK
5. Checkland P. (1981), *Systems Thinking, Systems Practice*, Wiley & Sons ed., Chichester, UK
6. Garau C. (2012), "Focus on Citizens: Public Engagement with Online and Face-to-Face Participation-A Case Study", *Future Internet*, No 4, pp.592-606
7. Jacobs J. (1961), *The Death and Life of Great American Cities*, Random House, New York, USA
8. Jacobs J. (1969), *The Economy of Cities*, Random House, New York, USA
9. Kempf P. (2009), *You are the City, Observation, Organization and Transformation of Urban Settings*, Lars Müller Publishers ed., Baden, SW
10. Latonero M., Shklovski I. (2011), "Emergency Management, Twitter, and Social Media Evangelism" *International Journal of Information Systems for Crisis Response and Management*, Vol.3 No 4, pp 1-16
11. Leone D. (2005), "La città interetnica, un modello possibile: il caso Palermo", In Beguinot C., Clemente M., Esposito De Vita G. (eds.), *La formazione del manager della città interetnica*, Giannini, Naples, IT, pp. 457-488
12. Rayn B. (2008), "Le culture dell'abitare, che fu nel 2000 parte del progetto Porto Franco. Toscana dei popoli e delle culture", In Clemente M., Esposito De Vita G. (eds.), *Città*



*interetnica, spazi forme e funzioni per l'aggregazione e per l'integrazione*, Editoriale scientifica ed. Napoli, Naples, IT, p. 39

13. Rotondo F. (2012), "The U-City Paradigm: Opportunities and Risks for E-Democracy in Collaborative Planning", *Future Internet*, No 4, pp.563-574
14. Stagl S. (2004), "Il ruolo della valutazione multi criterio partecipata nelle pianificazione energetica", In Fusco Girard L., Nijkamp P. (eds.) *Energia Bellezza e Partecipazione: la sfida della sostenibilità, valutazioni integrate tra conservazione e sviluppo*, Franco Angeli ed., Milan, IT, p.256

## ALLEGATO B

---

## **Design and use of a Facebook 4 Urban Facelifts**

---

**Filomena Borriello\*, Paola Carone,  
Elvira Nicolini and Simona Panaro**

Department of Conservation of Architectural  
and Environmental Heritage,  
University of Naples Federico II,  
via Roma 402, 80132, Naples, Italy  
Email: filomenaborriello@alice.it  
Email: pabli.ta@virgilio.it  
Email: elvira\_nicolini@libero.it  
Email: panaro.simona@gmail.com  
\*Corresponding author

**Abstract:** The renewal of the ‘urban look’ (Urban Facelift) could play a crucial role for the development of the whole city. This study will analyse the case of the Palermo port area, which is considered as the ‘face’ of the city. Sicily is indeed an island, and therefore, because of its natural and infrastructural features, the sea is still its main connection with the world. For this reason, urban renovation in the city of Palermo has begun first with its coastal area. The tested methodology combines future urban faces with the present-state evaluation criteria by involving different stakeholders. Then, the urban faces are associated with possible and suitable future scenarios. In this way, an Urban Facelift strategy can be designed.

**Keywords:** participation; pioneer city; Facebook; Urban Facelift.

**Reference** to this paper should be made as follows: Borriello, F., Carone, P., Nicolini, E. and Panaro, S. (2015) ‘Design and use of a Facebook 4 Urban Facelifts’, *Int. J. Global Environmental Issues*, Vol. 14, Nos. 1/2, pp.89–112.

**Biographical notes:** Filomena Borriello is an Architect and PhD. She works as a freelancer while she participates in research projects with the Department of Architecture of the University of Naples Federico II. She is an expert in energy management, in reuse, recovery and building maintenance.

Paola Carone is an Architect and PhD student. She is an expert of planning for underdeveloped countries and she had a big experience on these fields in Africa, in Brasil and in Albania where she worked carefully in projects of participatory planning. Currently she lives and works in Naples.

Elvira Nicolini is a Civil and Environmental Engineer, Architect and is a PhD student in ‘recovery, maintenance and management of architectural and environmental heritage’ at the University of Naples ‘Federico II’. She conducts research on the topics of active protection of historic urban contexts and she is specialist in the use of geographic information systems for the management of complex urban systems. She is author of scientific articles in the field of sustainable development and of integrated management of historic urban landscapes.

## ALLEGATO C

Beniamino Murgante Sanjay Misra  
Maurizio Carlini Carmelo M. Torre  
Hong-Quang Nguyen David Taniar  
Bernady O. Apduhan Osvaldo Gervasi (Eds.)

# Computational Science and Its Applications – ICCSA 2013

13th International Conference  
Ho Chi Minh City, Vietnam, June 24-27, 2013  
Proceedings, Part IV

## Volume Editors

*Beniamino Murgante*, Università degli Studi della Basilicata, Potenza, Italy  
E-mail: beniamino.murgante@unibas.it

*Sanjay Misra*, Covenant University, Canaanland OTA, Nigeria  
E-mail: sanjay.misra@covenantuniversity.edu.ng

*Maurizio Carlini*, Università degli Studi della Tuscia, Viterbo, Italy  
E-mail: maurizio.carlini@unitus.it

*Carmelo M. Torre*, Politecnico di Bari, Italy  
E-mail: torre@poliba.it

*Hong-Quang Nguyen*, Int. University VNU-HCM, Ho Chi Minh City, Vietnam  
E-mail: htphong@hcmiu.edu.vn

*David Taniar*, Monash University, Clayton, VIC, Australia  
E-mail: david.taniar@infotech.monash.edu.au

*Bernady O. Apduhan*, Kyushu Sangyo University, Fukuoka, Japan  
E-mail: bob@is.kyusan-u.ac.jp

*Oswaldo Gervasi*, University of Perugia, Italy  
E-mail: osvaldo@unipg.it

ISSN 0302-9743

e-ISSN 1611-3349

ISBN 978-3-642-39648-9

e-ISBN 978-3-642-39649-6

DOI 10.1007/978-3-642-39649-6

Springer Heidelberg Dordrecht London New York

Library of Congress Control Number: 2013942720

CR Subject Classification (1998): C.2.4, C.2, H.4, F.2, H.3, D.2, F.1, H.5, H.2.8, K.6.5, I.3

LNCS Sublibrary: SL 1 – Theoretical Computer Science and General Issues

© Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2013

This work is subject to copyright. All rights are reserved by the Publisher, whether the whole or part of the material is concerned, specifically the rights of translation, reprinting, reuse of illustrations, recitation, broadcasting, reproduction on microfilms or in any other physical way, and transmission or information storage and retrieval, electronic adaptation, computer software, or by similar or dissimilar methodology now known or hereafter developed. Exempted from this legal reservation are brief excerpts in connection with reviews or scholarly analysis or material supplied specifically for the purpose of being entered and executed on a computer system, for exclusive use by the purchaser of the work. Duplication of this publication or parts thereof is permitted only under the provisions of the Copyright Law of the Publisher's location, in its current version, and permission for use must always be obtained from Springer. Permissions for use may be obtained through RightsLink at the Copyright Clearance Center. Violations are liable to prosecution under the respective Copyright Law.

The use of general descriptive names, registered names, trademarks, service marks, etc. in this publication does not imply, even in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protective laws and regulations and therefore free for general use.

While the advice and information in this book are believed to be true and accurate at the date of publication, neither the authors nor the editors nor the publisher can accept any legal responsibility for any errors or omissions that may be made. The publisher makes no warranty, express or implied, with respect to the material contained herein.

*Typesetting:* Camera-ready by author, data conversion by Scientific Publishing Services, Chennai, India

Printed on acid-free paper

Springer is part of Springer Science+Business Media (www.springer.com)

# The Role of Social Networks for New Strategies of Urban Regeneration

Paola Carone, Filomena Borriello, and Simona Panaro

Department of Architectural, University of Naples Federico II,  
via Roma 402, 80132 Naples (Italy)  
pabli.ta@virgilio.it, filomenaborriello@alice.it,  
panaro.simona@gmail.com

**Abstract.** The renewal of the city could play a crucial role for the economic, social, environmental and cultural development of the whole city. This paper will analyze the role of social networks (precisely Facebook) for the urban regeneration and the case study is Palermo (Sicily, Italy). Sicily and Palermo have a geographical position similar to a hinge between the European and the African continent. The migration flows, always been present, had and have a big impact at different scales (local, national and international). The movements and flows of people and goods, which characterize the life of the port areas help to design the urban context of reference, apparently in an intangible way, but in reality in crucial one. The coexistence of various ethnic groups in Palermo has already generated in the past some spontaneous or planned stratifications, which led specific expressions of settlement. The tested methodology will combines the Chekland's *CATWOE* with the use of the social network Facebook, by ensuring that stakeholders could have an active role in the definition of urban strategic transformations. Their participation is revealed in the choice of criteria, of future cities characters and of focal points, with the objective to identify some strategies for future sustainable scenarios of development.

**Keywords:** Participation, Interethnic City, Facebook, Urban Regeneration.

## 1 Introduction

The aim of the following paper is to propose new strategies for urban regeneration and to test new evaluation methods across web-communication-technologies, in order to: improve the multidimensional and multicriteria evaluation; democratize the assessment; create a more rapid system of diffusion of information. The study starts from the port area of Palermo, seen as the face of the city, and place to exchange ideas, relationships and flows, and it extends accurately to the rest of the city. Generally the port city have a deep relationship with the sea that very often, such as in Palermo, is identified as a driver for the development of the first urban settlement. The port area and the coastal belt can join the sea and the historical city center. The research, through the involvement of stakeholders, tracked the actual 'places of dialogue' of the city and the 'places' for potential future transformation. Precisely the aim of the work is to map these places and their specific characters, starting from the spontaneous reporting of inhabitants, tourists, associations, and so on... who are came

## ALLEGATO D



Beniamino Murgante Sanjay Misra  
Ana Maria A.C. Rocha Carmelo Torre  
Jorge Gustavo Rocha Maria Irene Falcão  
David Taniar Bernady O. Apduhan  
Osvaldo Gervasi (Eds.)

# Computational Science and Its Applications – ICCSA 2014

14th International Conference  
Guimarães, Portugal, June 30 – July 3, 2014  
Proceedings, Part I

## Volume Editors

*Beniamino Murgante*, University of Basilicata, Potenza, Italy  
E-mail: beniamino.murgante@unibas.it

*Sanjay Misra*, Covenant University, Ota, Nigeria  
E-mail: sanjay.misra@covenantuniversity.edu.ng

*Ana Maria A.C. Rocha*, University of Minho, Braga, Portugal  
E-mail: arocha@dps.uminho.pt

*Carmelo Torre*, Politecnico di Bari, Bari, Italy  
E-mail: torre@poliba.it

*Jorge Gustavo Rocha*, University of Minho, Braga, Portugal  
E-mail: jgr@di.uminho.pt

*Maria Irene Falcão*, University of Minho, Braga, Portugal  
E-mail: mif@math.uminho.pt

*David Taniar*, Monash University, Clayton, VIC, Australia  
E-mail: david.taniar@infotech.monash.edu.au

*Bernady O. Apduhan*, Kyushu Sangyo University, Fukuoka, Japan  
E-mail: bob@is.kyusan-u.ac.jp

*Oswaldo Gervasi*, University of Perugia, Perugia, Italy  
E-mail: osvaldo.gervasi@unipg.it

ISSN 0302-9743

e-ISSN 1611-3349

ISBN 978-3-319-09143-3

e-ISBN 978-3-319-09144-0

DOI 10.1007/978-3-319-09144-0

Springer Cham Heidelberg New York Dordrecht London

Library of Congress Control Number: 2014942987

LNCS Sublibrary: SL 1 – Theoretical Computer Science and General Issues

© Springer International Publishing Switzerland 2014

This work is subject to copyright. All rights are reserved by the Publisher, whether the whole or part of the material is concerned, specifically the rights of translation, reprinting, reuse of illustrations, recitation, broadcasting, reproduction on microfilms or in any other physical way, and transmission or information storage and retrieval, electronic adaptation, computer software, or by similar or dissimilar methodology now known or hereafter developed. Exempted from this legal reservation are brief excerpts in connection with reviews or scholarly analysis or material supplied specifically for the purpose of being entered and executed on a computer system, for exclusive use by the purchaser of the work. Duplication of this publication or parts thereof is permitted only under the provisions of the Copyright Law of the Publisher's location, in its current version, and permission for use must always be obtained from Springer. Permissions for use may be obtained through RightsLink at the Copyright Clearance Center. Violations are liable to prosecution under the respective Copyright Law.

The use of general descriptive names, registered names, trademarks, service marks, etc. in this publication does not imply, even in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protective laws and regulations and therefore free for general use.

While the advice and information in this book are believed to be true and accurate at the date of publication, neither the authors nor the editors nor the publisher can accept any legal responsibility for any errors or omissions that may be made. The publisher makes no warranty, express or implied, with respect to the material contained herein.

*Typesetting:* Camera-ready by author, data conversion by Scientific Publishing Services, Chennai, India

Printed on acid-free paper

Springer is part of Springer Science+Business Media (www.springer.com)

# Multidimensional Spatial Decision-Making Process: Local Shared Values in Action

Maria Cerreta, Simona Panaro, and Daniele Cannatella

Department of Conservation of Architectural and Environmental Heritage,  
University of Naples Federico II, via Roma 402, 80132 Naples, Italy  
cerreta@unina.it, {panaro.simona,cannatelladaniele}@gmail.com

**Abstract.** This paper is about developing a methodological framework for a multidimensional spatial decision-making process oriented to the identification of a territorial transformation strategy reflecting shared values. Through the empirical investigation in an operative case study, the Avellino-Rocchetta S. Antonio railway line, in the South of Italy, an integrated evaluative approach implemented in a SDSS can make us go beyond space and hierarchical limits. Taking into account the different multidimensional components of decision-making process, making clear the weights and recognizing the different priorities, fit and situated strategies have been identified, according to an interactive and dynamic dialogue among expertise and local communities.

**Keywords:** Spatial Decision Support System (SDSS), Spatial indicators, Multi-Criteria Analysis (MCA), Analytic Hierarchy Process (AHP), Soft Systems Methodology (SSM).

## 1 Introduction

The concept of planning-evaluation proposed by Lichfield [1] makes explicit the close interaction and reciprocal framing of evaluation and planning: evaluation can be conceived as deeply embedded in planning, affecting planning, and evolving with it. Indeed, the evolution of evaluation methods reflects their evolving relationship with the planning process and the way in which they interact with the diversity and multiplicity of domains and values. To identify an evaluative framework able to integrate different purposes and multidimensional values within the decision-making processes not only means focusing on the environmental, social and economic effects of different options, but also considering the nature of the stakes, selecting priorities and values in a multidimensional perspective. It is crucial to structure complex decision-making processes oriented to an integrated planning, that can support the selection, the monitoring and the management of different resources, and the interaction among decision-makers, decision-takers, stakeholders and local community [2]. It is essential to adopt “explorative” approaches, open to plurality and dialogue among the different expertise involved [3], taking into account that facing the complexity of interacting perspectives, interests, and preferences [4] means to

## ALLEGATO E

Beniamino Murgante Osvaldo Gervasi  
Sanjay Misra Nadia Nedjah  
Ana Maria A.C. Rocha David Taniar  
Bernady O. Apduhan (Eds.)

# Computational Science and Its Applications – ICCSA 2012

12th International Conference  
Salvador de Bahia, Brazil, June 18-21, 2012  
Proceedings, Part IV

Volume Editors

Beniamino Murgante

University of Basilicata, Potenza, Italy, E-mail: beniamino.murgante@unibas.it

Oswaldo Gervasi

University of Perugia, Italy, E-mail: osvaldo@unipg.it

Sanjay Misra

Federal University of Technology, Minna, Nigeria, E-mail: smisra@futminna.edu.ng

Nadia Nedjah

State University of Rio de Janeiro, Brazil, E-mail: nadia@eng.uerj.br

Ana Maria A. C. Rocha

University of Minho, Braga, Portugal, E-mail: arocha@dps.uminho.pt

David Taniar

Monash University, Clayton, VIC, Australia, E-mail: david.taniar@infotech.monash.edu.au

Bernady O. Apduhan

Kyushu Sangyo University, Fukuoka, Japan, E-mail: bob@is.kyusan-u.ac.jp

ISSN 0302-9743

e-ISSN 1611-3349

ISBN 978-3-642-31127-7

e-ISBN 978-3-642-31128-4

DOI 10.1007/978-3-642-31128-4

Springer Heidelberg Dordrecht London New York

Library of Congress Control Number: 2012939389

CR Subject Classification (1998): C.2.4, C.2, H.4, F.2, H.3, D.2, F.1, H.5, H.2.8, K.6.5, I.3

LNCS Sublibrary: SL 1 – Theoretical Computer Science and General Issues

© Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2012

This work is subject to copyright. All rights are reserved, whether the whole or part of the material is concerned, specifically the rights of translation, reprinting, re-use of illustrations, recitation, broadcasting, reproduction on microfilms or in any other way, and storage in data banks. Duplication of this publication or parts thereof is permitted only under the provisions of the German Copyright Law of September 9, 1965, in its current version, and permission for use must always be obtained from Springer. Violations are liable to prosecution under the German Copyright Law.

The use of general descriptive names, registered names, trademarks, etc. in this publication does not imply, even in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protective laws and regulations and therefore free for general use.

*Typesetting:* Camera-ready by author, data conversion by Scientific Publishing Services, Chennai, India

Printed on acid-free paper

Springer is part of Springer Science+Business Media (www.springer.com)

# Multidimensional Spatial Decision-Making Process: Local Shared Values in Action

Maria Cerreta, Simona Panaro, and Daniele Cannatella

Department of Conservation of Architectural and Environmental Heritage,  
University of Naples Federico II, via Roma 402, 80132 Naples, Italy  
cerreta@unina.it, {panaro.simona,cannatelladaniele}@gmail.com

**Abstract.** This paper is about developing a methodological framework for a multidimensional spatial decision-making process oriented to the identification of a territorial transformation strategy reflecting shared values. Through the empirical investigation in an operative case study, the Avellino-Rocchetta S. Antonio railway line, in the South of Italy, an integrated evaluative approach implemented in a SDSS can make us go beyond space and hierarchical limits. Taking into account the different multidimensional components of decision-making process, making clear the weights and recognizing the different priorities, fit and situated strategies have been identified, according to an interactive and dynamic dialogue among expertise and local communities.

**Keywords:** Spatial Decision Support System (SDSS), Spatial indicators, Multi-Criteria Analysis (MCA), Analytic Hierarchy Process (AHP), Soft Systems Methodology (SSM).

## 1 Introduction

The concept of planning-evaluation proposed by Lichfield [1] makes explicit the close interaction and reciprocal framing of evaluation and planning: evaluation can be conceived as deeply embedded in planning, affecting planning, and evolving with it. Indeed, the evolution of evaluation methods reflects their evolving relationship with the planning process and the way in which they interact with the diversity and multiplicity of domains and values. To identify an evaluative framework able to integrate different purposes and multidimensional values within the decision-making processes not only means focusing on the environmental, social and economic effects of different options, but also considering the nature of the stakes, selecting priorities and values in a multidimensional perspective. It is crucial to structure complex decision-making processes oriented to an integrated planning, that can support the selection, the monitoring and the management of different resources, and the interaction among decision-makers, decision-takers, stakeholders and local community [2]. It is essential to adopt “explorative” approaches, open to plurality and dialogue among the different expertise involved [3], taking into account that facing the complexity of interacting perspectives, interests, and preferences [4] means to