

Living Lab Adattativo: la proposta di Puglia Smart Lab

G. Antonucci¹, M. Barile¹, V. Biondi¹, B. Centrone¹, U. Cataldo¹, C. De Sanctis¹, F. De Santis¹, P. Lecci¹, R. Lovecchio¹, V. Moretto¹, D. Papadia¹, M. Rodano¹, T. Romano¹, M.G. Rosa¹, F. Simone¹

¹ Puglia@Service, DHITECH Scarl, Via S.Trinchese, 61 73100 Lecce

Il paper in oggetto intende promuovere l'applicazione di nuovi strumenti e nuove modalità di coinvolgimento del cittadino nella realizzazione di un territorio smart user-centered, attraverso l'approccio Living Lab (LL). Tale proposta nasce in seno al progetto nato nel Marzo 2013, Puglia Smart Lab, un LL creato da Dhitech S.c.a.r.l., Distretto Tecnologico High Tech pugliese. In particolare, il LL è il primo risultato tangibile del progetto Puglia@Service, ammesso dal MIUR ai finanziamenti previsti dal PON R&C 2007/2013 e composto da un team di 15 giovani da qualificare come Innovatori/Imprenditori "High Tech", specializzati nel settore ICT con l'obiettivo di creare di servizi pubblici e privati per smart community.

Puglia Smart Lab è entrato a far parte ufficialmente di ENoLL, European Network of Living Labs, in qualità di membro aderente, a partire dal 30 agosto 2013 nell'ambito della "The 7th wave of ENoLL members" con l'obiettivo di confrontarsi con modelli e best practice internazionali per la creazione di un LL che sia effettiva espressione delle vocazioni, delle comunità e delle realtà territoriali.

La particolarità del progetto Puglia Smart Lab consiste nel passaggio da una cooperazione di tipo PPP (Public-Private-Partnership), basata sul coinvolgimento di diversi attori del panorama locale, ad un modello PPPP (People-Public-Private-Partnership), avente come scopo quello di sperimentare percorsi di co-creazione di nuovi servizi, prodotti e infrastrutture sociali con l'apporto fondamentale dei destinatari principali delle innovazioni, i cittadini. Puglia Smart Lab, dunque, come strumento di Social Innovation.

Attraverso il paradigma LL infatti si assiste al mutamento del ruolo del cittadino che, da semplice fruitore di servizi, diviene parte attiva nei processi user driven innovation¹, contribuendo al cambiamento e alla rigenerazione della propria città.

L'approccio che si intende applicare è quello di un LL adattativo, inteso come processo che "adatta" i metodi di coinvolgimento, i canali di comunicazione, i progetti da sviluppare e gli strumenti tecnologici al target di riferimento. Dunque, partendo dalla dimensione locale del quartiere, si effettuerà anzitutto un'analisi e mappatura della comunità residente: età, professione, classe sociale, bisogni e aspettative. Sulla base dei risultati di tale fase si procederà ad implementare, in maniera adattativa, un LL di quartiere che tenga conto opportunamente di tali peculiarità.

¹ Processi di innovazione determinati dagli utilizzatori intermedi e dagli utenti finali piuttosto che dai produttori/fornitori.

Ma come riuscire a incoraggiare la partecipazione civica al LL?

L'idea è quella di disporre dei fenomeni sociali di nuova generazione per attivare percorsi partecipati di sviluppo urbano e rendere l'interazione con la pubblica amministrazione ricreativa ed accattivante.

Tali prerogative risultano indispensabili alla luce dell'esperienza maturata dal team Puglia@Service in ambito della collaborazione alla Candidatura di Lecce a Capitale Europea della Cultura 2019: la partecipazione ai Laboratori Urbani Aperti Creativi (LUAC), assemblee di consultazione pubblica periodici, ha messo in evidenza i possibili miglioramenti da apportare ai metodi di coinvolgimento e propensione alla partecipazione dell'utente.

In particolare, si propone la riproduzione di azioni insolite e inaspettate come il Guerrilla Marketing e il Flash Mob per innescare una reazione sociale dovuta al coinvolgimento emozionale delle persone. Si tratta, infatti, di veri e propri momenti social attraverso i quali è possibile incuriosire, intrigare e catturare l'attenzione dei cittadini mediante tecniche di comunicazione non convenzionale, declinabili alla diffusione dell'approccio LL da parte delle istituzioni.

Altro strumento di coinvolgimento è la Gamification². Tale dinamica, ludica e stimolante, è anch'essa utilizzabile per tematiche inerenti alla pubblica amministrazione, quali la riqualificazione urbana e la solidarietà sociale. Infatti, facendo leva sull'umana predisposizione psicologica ad impegnarsi nel gioco, l'utente prende parte in prima persona alla trasformazione e al miglioramento di contesti urbani e alla costruzione di una rete sociale sinergica ed empatica.

Le considerazioni relative agli strumenti proposti saranno supportate dall'analisi di casi reali che consentiranno di svolgere alcune riflessioni sugli impatti che tali tecniche partecipative hanno nella progettazione e realizzazione di territori smart.

References

1. Bobbio L., Pomatto G.: Il coinvolgimento dei cittadini nelle scelte pubbliche, in Meridiana, 58, pp. 45-67, (2007)
2. ENoLL: <http://www.openlivinglabs.eu>
3. Huling R., Gamification: Turning Work Into Play, March (2010)
4. Osservatorio Nazionale Smart City, <http://osservatoriosmartcity.it>
5. Sanchez Chillón P., URBAN 360°, <http://urban360.me>
6. Vianello M.: Smart cities, Maggioli (2013)

² Utilizzo delle dinamiche dei social game (livelli, punti o premi) al fine di risolvere problematiche inerenti la comunità di appartenenza.