

# COLLABORATIVE MAPPING & CIVIC ENGAGEMENT, IL PROGETTO MAPPINA

*I. Vitellio<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Urban Planner, CEO Mappina - Mappa alternativa delle città

## 1 – Pratiche neogeografiche

Nell'ultimo decennio lo sviluppo tecnologico ha amplificato e reso operativa la capacità delle persone di raffigurare il territorio, modificando inesorabilmente il processo di produzione di mappe. Non solo oggi possiamo raffigurare (disegnando) e rappresentare (attraverso foto, video, testi) la città, ma anche esprimere bisogni, desideri o idee su come trasformarla, condividendo conoscenza e competenza.

A partire dalla seconda metà degli anni 90 nuove piattaforme come Open Street Map, Ushahidi e Goggle Map, solo per fare degli esempi e in modi molto diversi, hanno aperto alla possibilità di poter costruire e contribuire alla costruzione di mappe.

A queste innovazioni si aggiungono da un lato la diffusione e il facile utilizzo di dispositivi mobili dotati della possibilità di raccogliere i contenuti (come immagini) e di autogereferenziarli (attraverso Gps) e, dall'altro, lo sviluppo di strumenti web quali le Api cartografiche che permettono di esportare le mappe, sistemi di georeferenziazione automatica (geocoding), tools e servizi web (quali uMap, Mapbox, CartoBD) che permettono la costruzione di mappe in rete e formati di scambio di dati geografici (kml, gml, etc.).

Una rivoluzione che nel mondo web più in generale ha preso il nome di un numero (2.0) descrittivo dell'avanzamento, la diffusione e la spinta alla democratizzazione delle informazioni e della conoscenza. Mentre prima infatti il web era organizzato in una forma classica di comunicazione mediatica, uno che parla/scrive e molti che ascoltano/leggono (ovvero chi parla crea un sito chi ascolta naviga) oggi si sono moltiplicati gli attori che scrivono-leggono e le pratiche possibili. Lungo questa rivoluzione se prima i sistemi di raffigurazione cartografica su web permettevano una semplice esplorazione geografica in rete, oggi questa si trasforma nella rappresentazione assidua di territori emergenti dalla conoscenza e competenza diffusa che trovano occasione di esprimersi nelle svariate possibilità di utilizzo, riutilizzo, creazione e condivisione di mappe.

Così lungo la fine degli anni 90 e nel nuovo secolo si sono moltiplicati progetti di mappatura indipendente fondati prima sull'attivismo sociale e politico (dalle emergenze, agli sgomberi, ai flussi di capitale globale) poi su pratiche ludiche e usi non convenzionali delle carte geografiche, rinnovando e traducendo tecnologicamente la tradizione delle pratiche psicogeografiche e situazioniste.

Liberato un enorme bacino di immaginazione attraverso la possibilità di autocostruire mappe, le esperienze crowdsourcing<sup>1</sup> assumono come centro propulsivo non solo il prodotto in continua evoluzione, ma chi lo produce, la folla (crowd) e come (outsourcing). La mappa cartografica - da strumento passivo di potere o di localizzazione, orientamento e misura, di inclusione ed esclusione<sup>2</sup> - diventa spazio attivo e generativo, prestandosi ad ospitare una varietà di linguaggi (testi, immagini, video, suoni, etc) in continua interazione e rimando reciproco. Alla staticità e della raffigurazione cartografica, che pure cumula forme di conoscenza ed esperienza, si sovrappone un processo continuo di visualizzazione di rappresentazioni dinamiche e in continua evoluzione. Non si tratta più solo di

---

<sup>1</sup> Il neologismo crowdsourcing è stato coniato da Jeff Howe in un articolo "The Rise of Crowdsourcing" apparso su Wired magazine (Issue 14/2006) che lo definisce come "a method of outsourcing tasks to a large group of distributed individuals".

<sup>2</sup> Per una ampia disamina si veda Harley B. (2001) e Farinelli F. (1992)

leggere o solo di scrivere/disegnare la mappa, ma di leggere e rileggere, scriverla e riscriverla aprendo a tutte le dinamiche di attraversamento possibili.

La mappa diventa così il risultato di una varietà di competenze e conoscenze, di diversi modi di usare ed esperire lo spazio, di modelli di movimento e attraversamento, così come di diverse e implicite visioni del mondo e potenzialità di trasformarlo: una pratica di costruzione dello spazio urbano in continua e assidua evoluzione. Il mapping restituisce così una concezione delle mappe come potenziale aperto, volano di possibilità, luogo dell'immaginazione e dell'azione nel mondo<sup>3</sup>.

Attraverso il collaborative mapping le piattaforme digitali rappresentano lo spazio in cui l'espressione, l'informazione e l'interazione non solo è a disposizione di persone e organizzazioni, ma è da questi collettivamente prodotta.

Nell'insieme queste innovazioni tecnologiche hanno infatti aperto un campo di possibilità prima relegato a cartografi, geografi e informatici (sistemi Gis) in cui emerge il collaborative mapping, come attività sperimentativa di mappatura volontaria di una moltitudine di neocartografi e neogeografi dello spazio urbano<sup>4</sup>, i primi volti a costruire una raffigurazione cartografica del territorio, i secondi alla sua rappresentazione e descrizione.

La differenza tra neocartografia e neogeografia è qui strumentale a distinguere la pratica di costruzione collettiva del supporto della raffigurazione, la cartografia<sup>5</sup>, con la pratica di mapping di contenuti non cartografici, ma geografici, ovvero di una varietà di elementi descrittivi e rappresentativi dello spazio che usano linguaggi diversi (immagini, testi, audio, video)<sup>6</sup>.

OpenStreetMap<sup>7</sup> è un esempio di un'iniziativa Open Source, si concentra su informazioni cartografiche realizzate dalla collettività in forma libera come alternativa alla carta topografica di produzione ufficiale e formale da parte delle agenzie nazionali di mapping (come google map). Flickr, invece, si concentra sul fornire informazioni geografiche a partire dalla condivisione immagini e contenuti. La mappa

---

<sup>3</sup> Vitellio I. (#65/2014)

<sup>4</sup> Si veda Andrew J. Turner (2006); Goodchild M. (2007), Goodchild M. (2009) e Dasgupta, A. (2012)

C'è da sottolineare che ci si riferisce al campo della neogeografia anche con i termini Geography Citizen science, oltre che con il processo di produzione dei dati come user-generated geo content (UGGC) ovvero dati geografici generati dagli utenti e Volunteered geographic information (VGI) informazioni geografiche volontarie prodotte da sensori umani (si veda Goodchild M. 2007 cit) soprattutto nei casi di disastri naturali e umani (si veda le "Crisis map" del International Network of Crisis Mappers, che utilizzano le informazioni volontarie dei cittadini nel caso di crisi ambientali, come terremoti, uragani, maremoti). In generale comunque l'insieme si riferisce ad un processo di raccolta, gestione, analisi, diffusione e utilizzo, di dati e contenuti geografici, che comunque si distinguono con quei domini scientifici e professionali che lavorano con dati formalmente raccolti. In genere comunque con pratiche neogeografiche ci si riferisce a tutte quelle iniziative di mappatura collaborativa che utilizzano interfacce facili e accessibili da un vasto pubblico. Si veda Wilson M. and Mark Graham (2013, pag. 1018)

<sup>5</sup> Le cartografie come raffigurazioni codificano e danno forma alla comprensione del mondo, rimandano infatti alla loro "figuratività", illustrano in maniera semplice un oggetto e ci consentono di riconoscere nella forma delle linee e superfici tracciate in scala le strade, piazze, gli edifici o livelli del territorio. Si basano su regole di proiezione che fa dei tratti, linee, punti e superfici, segni dotati di un valore percettivo-descrittivo facilmente decodificabili. Si veda Farinelli F. (2003)

<sup>6</sup> "Essentially, Neogeography is about people using and creating their own maps, on their own terms and by combining elements of an existing toolset. Neogeography is about sharing location information with friends and visitors, helping shape context, and conveying understanding through knowledge of place". Andrew J. Turner (2006)

C'è da sottolineare che ci si riferisce al campo della neogeografia anche con i termini Geography Citizen science, oltre che con il processo di produzione dei dati come user-generated geo content (UGGC) ovvero dati geografici generati dagli utenti e Volunteered geographic information (VGI) informazioni geografiche volontarie prodotte da sensori umani (si veda Goodchild M. 2007 cit). In generale comunque l'insieme si riferisce ad un processo di raccolta, gestione, analisi, diffusione e utilizzo, di dati e contenuti geografici, che comunque si distinguono con quei domini scientifici e professionali che lavorano con dati formalmente raccolti. In genere comunque con pratiche neogeografiche ci si riferisce a tutte quelle iniziative di mappatura collaborativa che utilizzano interfacce facili e accessibili da un vasto pubblico.

<sup>7</sup> "OpenStreetMap è un progetto che punta a creare e rendere disponibili dati cartografici, liberi e gratuiti a chiunque ne abbia bisogno. Il progetto è stato lanciato perché la gran parte delle mappe normalmente si pensano libere, hanno, in realtà restrizioni legali o tecniche, impedendo quindi alle persone il loro uso per scopi produttivi, creativi."

<http://openstreetmap.it/>

cartografica è solo uno degli elementi di Flickr. Questi due casi sono rappresentativi dei ruoli che hanno le cartografie e dei diversi modi di realizzare mappe collaborative, che rispondono a community diverse in cui vi è la possibilità di poter dialogare con le persone che collaborano attraverso propri strumenti di messaggistica web.

Entrambe sono pratiche collaborative: esse non solo raffigurano e catturano gli elementi dal mondo, ma proiettano sul mondo raffigurato (la cartografia) una varietà di effetti che ne descrivono e ne rappresentano il loro uso, riuso, possibilità.

Pratiche di neocartografi e neogeografi non solo cambiano radicalmente lo strumento della mappa, ma assumono i caratteri della costruzione collettiva del sapere territoriale, in grado di riformulare i processi di interazione sociale e promuovere nuove dinamiche partecipative.

Nella varietà di sperimentazioni in atto una ulteriore distinzione la possiamo operare tra mappe dell'esperienza e l'esperienza nelle mappe. Le prime caratterizzate dalla cattura di dati, soprattutto trasmessi attraverso i social network e tutti i sistemi di Human Tracking, dalla loro analisi semantica e georeferenziazione, le seconde fondate sulla raffigurazione cartografica e rappresentazione geografica della conoscenza territoriale. Le prime, dunque, fondate sulla rappresentazione geografica della comunicazione che avviene nel virtuale prodotta a partire da quella reale e in grado di tracciare attraverso l'analisi semantica quella polifonia urbana composta da emozioni, passioni, desideri legati ai luoghi, alla città o ai servizi, le seconde incentrate su una narrazione collettiva fondata su saperi, conoscenza ed esperienza<sup>8</sup>.

Sono le seconde a essere oggetto di riflessione in questo contesto - a partire dal caso Mappina piattaforma di collaborative mapping - laddove esse appaiono essere capaci di promuovere una nuova pratica esplorativa del territorio che nella generazione di mappe trova uno strumento in grado di sollecitare, innescare e promuove pratiche di condivisione e coproduzione di beni comuni materiali e immateriali (digitali).

## 2 – MappiNa, Mappa alternativa delle Città

MappiNa è una piattaforma di collaborative mapping che realizza una diversa immagine culturale delle città attraverso il contributo, critico ed operativo, dei suoi abitanti. Nata a Napoli e ora su Milano, Roma, Venezia-Mestre e altre città, vuole stimolare i cittadini a guardare la propria città fuori dalle immagini stereotipate, a raccontarla attraverso l'esperienza quotidiana, a riappropriarsi delle sue risorse materiali e immateriali.

La piattaforma permette a chiunque di georeferenziare foto, video, suoni e testi e contribuire alla costruzione di una varietà di mappe fondate su quella cultura urbana che si esprime nella street art, nei giochi in strada, negli incontri inaspettati, nelle pratiche di uso degli spazi pubblici, negli arredi urbani autoprodotti per rendere comoda la città (Mappa dei Luoghi), nei suoni e nelle parole ascoltate per strada (Mappa dei Suoni), nei suoi spazi incerti e immobili abbandonati (Mappa Abbandoni) e nelle possibilità di riutilizzo anche temporaneo (Mappa delle Idee), nella varietà degli operatori che producono cultura e nella moltitudine di eventi che la diffondono (Mappa degli Attori ed Eventi).

La piattaforma si fonda dunque sul social & creative engagement, sul coinvolgimento, l'interazione e l'innovazione sociale attraverso il web e si presenta come un civic & active media, in cui agire e interagire, contribuire e condividere, produrre e fertilizzare conoscenza, fruire di informazioni e servizi, e crearne di nuovi.

Gli obiettivi della piattaforma MappiNa di mappatura condivisa sono:

<sup>8</sup> Si rimanda a Vitellio I. "Città Open Souce" in *Città Open Souce. Spazio Pubblico | network | Innovazione sociale* a cura di Ilaria Vitellio, numero monografico di Urbanistica Dossier, n. 6 /2014

- promuovere ***Pinnovazione sociale*** attraverso la co-creazione di una mappa alternativa della città, di un nuovo racconto collettivo, fondato sull'esperienza di vita e lavoro della città da parte dei suoi abitanti;
- favorire la costruzione partecipativa di una ***conoscenza territoriale estesa***, al fine di intercettare il sapere locale, i bisogni, i desideri, aspettative, visioni e idee;
- promuovere la costruzione di ***nuove immagini interne di città***, da proiettare all'esterno, catturando alcune pratiche di uso degli spazi (come il gioco in strada, l'arte sui muri, gli incontri inaspettati, gli arredamenti urbani) al fine di favorire la scoperta e la riappropriazione dello spazio e fortificare il senso di appartenenza, di collettività e d'identità;
- promuovere la costruzione di una ***colonna sonora urbana*** che raccolga non solo i rumori ma anche le conversazioni, al fine di sollecitare l'ascolto urbano e l'elaborazione di una mappatura sonora autoprodotta che sia integrabile con le analisi e le regolamentazioni tradizionali;
- ricercare e catalogare in città quei ***luoghi (spazi e immobili) abbandonati***, dismessi, dimenticati dall'esperienza quotidiana al fine di dividerne la conoscenza e promuovere processi estesi di rigenerazione urbana;
- raccogliere ***idee di riuso*** dello spazio e degli immobili abbandonati al fine di attivare dei workspace, sia attraverso discussioni su web, che specifici incontri d'interazione collettiva (laboratori, workshop, incontri, eventi, etc.) che coinvolgano cittadini, studenti, operatori nel campo culturale, istituzioni di ricerca e amministrazioni locali;
- promuovere la moltitudine di ***organizzazioni culturali*** e le loro ***attività***, al fine di valorizzare le realtà presenti, di sollecitare la loro distrettualizzazione e di favorire l'incontro tra domanda e offerta di servizi e di spazi;
- sollecitare ***attraversamenti alternativi*** della città attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie (App e AR), catturando nuovi turismi, interni ed esterni alla città, soprattutto interessati alle culture urbane che sperimentano nuovi linguaggi.

L'obiettivo è di comporre una mappa che sia una narrazione collettiva, che apra ad un diverso sguardo, promuova un turismo community based e sia una occasione dove sperimentare modi alternativi di attraversare e di trasformare la città.

A tal fine alle attività on line, il progetto affianca azioni off line: Open labs dove, con laboratori di mappatura urbana (Storytelling) e workshop di reimmaginazione di spazi e immobili abbandonati selezionati attraverso la piattaforma, si promuovono iniziative in cui si invitano i cittadini e operatori culturali a esplorare territori, a ripensarli criticamente, a riconquistarli e re-immaginarli come luoghi di condivisione, apprendimento ed esperienza, a prendersene cura e valorizzarli attraverso un uso creativo e innovativo, anche temporaneo.

In particolare sugli immobili e aree abbandonate attraverso gli Open Labs il progetto sollecita la creazione di micro-iniziativa imprenditoriali innovative, promuovendo l'aggregazione sociale, la costruzione di percorsi di associazionismo e di impresa giovanile.

Le idee di riuso raccolte attraverso gli Open Labs saranno oggetto di campagne di comunicazione di crowdfunding su piattaforme specializzate al fine di finanziarle.

Inoltre, al fine di contribuire alla realizzazione di informazioni open data sul patrimonio della città, di stimolare le pratiche di rigenerazione urbana e di supportare i progetti di riuso, la piattaforma ha realizzato la Mappa degli immobili di proprietà del Comune di Napoli in base ai dati pubblicati nella sezione Amministrazione Trasparente. La mappa è stata realizzata su 56.722 immobili nei confini comunali, seguendo le indicazioni dei dati pubblicati dall'amministrazione e organizzati per tipologia dell'immobile: alloggi, attrezzature, chiese, locali, aree, suoli, fondi rustici ed altro.

Il progetto conta oltre 400 mappers con oltre 1700 contenuti caricati. Ad aprile 2015 ha attivato una campagna di crowdfunding sulla piattaforma WithYouWeDo di Telecom Italia e conclusosi. Il goal prefissato era di 30.000 euro da raggiungere in 90 giorni, il progetto ne ha raccolto 44.600.

### 3 - Collaborative mapping, civic engagement e beni comuni digitali

La mappa come sistema di pratiche aperte, è costruita e ricostruita ogni volta attraverso l'esperienza che rimanda al conoscere e riconoscere interpretare, tradurre e comunicare, sistemi di valori, preferenze, desideri e opportunità.

La mappatura condivisa della città, oltre a una forma di rappresentazione del territorio, è uno strumento che generalmente viene utilizzato per catalogare, analizzare e rappresentare settorialmente particolari tipi di risorse, materiali e immateriali. Si va dai percorsi mountain bikers o joggers, a consigli sui locali pubblici o percorsi del divertimento in una città, per genere, etica e stili di vita, per estetiche di consumo e scelte di gusti sessuali.

Molte piattaforme permettono cittadini di segnalare i problemi nel loro quartiere: scarsa illuminazione, buche, perdite, discariche illegali, costituendo una vera e propria pratica socializzante di interazione sociale.

Nell'ambito del progetto europeo SeiSmic - The SEiSMiC project (Societal Engagement in Science, Mutual Learning in Cities) coordinato da Cittalia - Fondazione Anci Ricerche è stato lanciato un progetto di mappatura dei progetti di collaborative mapping in europa<sup>9</sup>. Dall'indagine è emersa una varietà di esperienze che catalogano, analizzano e rappresentano settorialmente particolari tipi di risorse, assumendo di volta in volta la dimensione analitica, investigativa, critica e rivendicativa, propositiva e deliberativa. Organizzando tali esperienze intorno agli obiettivi di mappatura, sono emerse:

- *mappe analitiche*, fondate sulla rappresentazione di “ciò che c'è”, delle risorse materiali o immateriali, si va dagli orti urbani alla street art, dai servizi urbani (come la mobilità) agli attori territoriali (come la mappa dei riusi urbani di Milano);
- *mappe della memoria*, di “ciò che c'è stato e ciò che non c'è più” come le mappe suoni e quelle del ricordo (dalla Resistenza in Emilia Romagna al centro storico distrutto di L'Aquila);
- *mappe di denuncia*, che rappresentano “cosa c'è e non ci dovrebbe essere”, come scarsa illuminazione, buche, emergenze e criticità ambientali, in queste rientrano anche “crime map” con mappatura di discariche illegali, parcheggiatori abusivi, luoghi di spaccio di droga;
- *mappe delle opportunità*, ovvero di “ciò che ci dovrebbe e potrebbe essere” come quelle dei patrimoni abbandonati, quali immobili e aree, che oltre ad essere mappe di denuncia spesso sollecitano azioni di riuso anche temporaneo.

La varietà delle esperienze di collaborative mapping con dinamiche ed orizzonti molto diverse tra loro - alcuni di carattere solo analitico, altri con natura più propositiva - promuovono la valorizzazione del territorio, innescando processi di rigenerazione urbana estesi, spesso leggera con usi temporanei, e occasioni per la generazione di beni comuni attraverso la sperimentazione di modelli alternativi di gestione di un patrimonio diffuso. E in particolare:

- sollecitano l'esplorazione e l'emersione della conoscenza diffusa del territorio, attraverso uno storytelling centrato sull'uso più linguaggi espressivi (fotografie, testi, video), generando consapevolezza, appropriazione e radicamento territoriale; promuovono e organizzano il coinvolgimento e la condivisione di molteplici punti di vista (cittadini, promotori di progetti, imprenditori, proprietari e finanziatori), la partecipazione civica, la riflessione e la discussione sulle possibilità di riutilizzo, la generazione di progetti e portarli avanti;

<sup>9</sup> Il progetto coordinato dalla sottoscrittore è accessibile a questo link:

[http://umap.openstreetmap.fr/it/map/collaborative-mapping-network-seismic\\_25598#6/51.406/1.747](http://umap.openstreetmap.fr/it/map/collaborative-mapping-network-seismic_25598#6/51.406/1.747)

- stimolano la creazione di micro-iniziativa imprenditoriali innovative e servizi innovativi, promuovendo l'aggregazione di network collaborativi locali, con la costruzione di percorsi di associazionismo e di impresa giovanile attorno a progetti sperimentali in grado di dimostrare e verificare concretamente le potenzialità e le criticità dei processi di rigenerazione di spazi sottoutilizzati, abbandonati o in rovina.

Sono dunque pratiche che esplorano continuamente il campo delle politiche dei beni comuni e che risultano essere più fertili rispetto ai sistemi di georeferenziazione classica dei dati territoriali e in particolare dei Geographical Information System<sup>10</sup>. Rispetto a questi mentre i primi fondano la provenienza dei contenuti su competenze esperte, su logiche computazionali e dati quantitativi fondati sulla precisione e veridicità dei dati, su processi top down (eventualmente implementabili con i PPGIS<sup>11</sup>), su una community di client (utente utilizzatore esperto) capaci di “leggere” tabelle e grafici, sulla possibilità di riutilizzo delle informazioni attraverso in download, ancorandosi ad una logica “tool centric” (incentrata sul software) in grado di supportare analisi spaziali; i secondi lavorano sulla conoscenza diffusa, assumendo di volta in volta logiche dinamiche in grado mescolare contenuti e strumenti (mashup), attraverso processi bottom up, in cui la community è composta users-generated contents capaci di “leggere e scrivere” dati qualitativi e contenuti in più linguaggi (Immagini, video, audio, testi alfanumerici), secondo upload multipli in grado di costruiscono un sistema, spesso open data, di informazioni, lavorando in una logica user centric (centrata sull'utente generatore di contenuti) in grado di generare “comunicazione” che enfatizza l'interazione.

	<b>GIS</b>	<b>Collaborative Mapping</b>
<b>Saperi</b>	Competenze Esperte	Conoscenze Diffuse
<b>Logica</b>	Computazionale / “tool centric”	MashUp /user centric
<b>Processo</b>	Top down (implementabile PPGIS)	Bottom Up
<b>Community</b>	Users/Client	Users-generated contents
<b>Informazioni</b>	Download	Upload/Download
<b>Contenuti</b>	Tabelle e Grafici, alfanumerici	Foto, Video, Audio, Testi, Dati

**Tab. 1 – Confronto tra GIS e Collaborative Mapping**

Dunque se pur da un lato ci si può accordare sulla non presunzione di scientificità del collaborative mapping, tale “pratica” rappresenta uno strumento, un vettore di informazione, la cui caratteristica principale non è necessariamente geografica. Il suo impiego all'interno della comunità riflette l'uso diffuso della geolocalizzazione come supporto per la descrizione collettiva, come modalità di costruzione e condivisione della conoscenza territoriale in continua evoluzione che apre ad una nuova sfida alla governance urbana, soprattutto laddove i processi di collaborative mapping hanno stimolato le persone a riformulare spazialmente l'interazione sociale sollecitando nuovi orizzonti alle partecipazione pubblica verso direzioni che vanno dalla semplice partecipazione alla co-produzione e condivisione di scelte.

I dilemmi della partecipazione esistono anche qui, ma il terreno fertile dell'innovazione prodotta si misura sempre più con la costruzione assidua e volontaria di territori della conoscenza e con una vera e

<sup>10</sup> Il dibattito tra i due strumenti è ampio ed articolato, coinvolge soprattutto geografi, informatici e sociologi. Si veda oltre ai testi di Turner e di Goodchild citati anche Schuurman N. (2009), Crampton, J. W. (2010). In particolare Andrew J. Turner (2006) presenta così la differenza “Neogeography means “new geography” and consists of a set of techniques and tools that fall outside the realm of traditional GIS, Geographic Information Systems. Where historically a professional cartographer might use ArcGIS, talk of Mercator versus Mollweide projections, and resolve land area disputes, a neogeographer uses a mapping API like Google Maps, talks about GPX versus KML, and geotags his photos to make a map of his summer vacation.”

<sup>11</sup> Public Participatory GIS, si veda <http://www.ppgis.net/>

propria pratica spaziale di socializzazione dell'interazione sociale in cui si cattura il sapere locale, i bisogni, i desideri, le aspettative, le visioni e le idee.

Sotto questo orizzonte le pratiche descritte sono strumenti per la costruzione di politiche per beni comuni laddove:

- fanno emergere conoscenza diffusa, insieme a bisogni, desideri, opportunità, modi di percepire e attraversare la città e di usare lo spazio, così come di diverse e implicite visioni del mondo e potenzialità di trasformarlo;
- contribuiscono a costruire analisi territoriali fondate sulla conoscenza locale, in interazione con quella esperta;
- promuovono dinamiche di collaborazione e condivisione nella sperimentazione di pratiche alternative di gestione e di implementazione di beni comuni insieme alla definizione degli obiettivi di riferimento, generazione di idee e co-design delle progettualità contribuendo ad una visione condivisa di una idea di città;
- assumono come campo di esperienza la disponibilità di beni pubblicamente fruibili e riutilizzabili (materiali e immateriali) e sollecitano la produzione di beni comuni digitali, laddove nella miscela di utilizzo tra open data e contenuti dei cittadini promuovono un processo di produzione collettiva e cumulativa di dati e forme di conoscenza digitale condivisi da una più vasta comunità, di cui viene favorito e sollecitato il riuso.

Da questo ultimo punto di vista, come tutti i beni comuni, quelli digitali sono una possibilità, uno spazio di azione collettiva possibile ma non scontata, in cui la varietà e diversità dei contributi diviene elemento necessario alla sua coltivazione, in un modello in cui la condivisione e la riproduzione divengono elementi centrali. Tali beni, oltre che essere spesso esito di un processo di produzione collettiva, costituiscono anche il presupposto per la generazione di ulteriori beni comuni, in quanto in grado di promuovere processi di capacitazione diffusi, conoscenza, esperienza.

Il collaborative mapping sviluppa in tal senso una forma di pianificazione interattiva fondata su pratiche territoriali, generando forme di azione collettiva a partire da una pluralizzazione di attori, pratiche ed interazioni locali.

Muovendosi nel campo dell'interazione sociale si generano dei contesti interattivi, abilitanti, centrati sull'elaborazione e la condivisione di singoli racconti volti ad una pratica narrativa collettiva. I racconti e l'interazione che li accompagna, finiscono col produrre dati, mondi, quadri di significato, problemi e rappresentazioni che vengono fatte oggetto di percezione da parte dei soggetti che partecipano di alcuni specifici contesti d'interazione. Tale percezione è poi lo stimolo per orientare e costruire l'azione, aprire la collaborazione e stimolare nuove forme di governance. Lo stimolo per far germinare nuove pratiche territoriali (ciò che la gente fa ed insieme l'elaborazione dei significati che informano l'azione che si produce) potenzialmente capaci di intercettare nuovi attori e nuovi mondi.

In definitiva ciò che il collaborative mapping come strumento di politiche attive sui territori promuove è la sperimentazione, lo stimolo e l'attivazione di contesti interattivi ed incubatori di pratiche (territoriali), intese come espressioni della società a regolare la co-presenza e a produrre e riprodurre beni comuni.

## Bibliografia

Crampton, J. W., 2010, *Mapping: A Critical Introduction to Cartography and GIS*, Wiley- Blackwell, Oxford and New York

Dasgupta A., 2012, «Democratisation of geographic information». *Geospatial World*. July 2012

Farinelli F., 1992, *I segni del mondo: immagine cartografica e discorso geografico in età moderna*, Firenze, La Nuova Italia, n. 77

- Farinelli F., 2003, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino
- Harley B., 2001, *The New Nature of Maps*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London
- Goodchild M., 2007, «Citizens as sensors: the world of volunteered geography», in *GeoJournal*, n.69
- Goodchild M., 2009, «NeoGeography and the nature of geographic expertise» in *Journal of Location Based Services*, vol. 3
- Schuurman N., 2009, «The new Brave New world: geography, GIS, And the emergence of ubiquitous mapping and data», *Environment and Planning D, Society and space*, vol. 27
- Turner A. J., 2006, *Introduction to Neogeography*, eBook, O'Reilly Media Short Cuts
- Vitellio I., 2014, «Città Open Souce» in *Città Open Souce. Spazio Pubblico | network | Innovazione sociale* a cura di Ilaria Vitellio, numero monografico di Urbanistica Dossier, n. 6 /2014
- Vitellio I., 2014, «Collaborative mapping to make a collective narrative of the city» in *Culture+ Urban Space: Special Issue #65/2014, Interartive, a platform for contemporary art and thought*  
<http://cultureurbanspace.interartive.org/collaborative-mapping-collective-narrative-vitellio/>
- Wilson M. and Graham M., 2013, «Neogeography and volunteered geographic information: a conversation with Michael Goodchild and Andrew Turner» in *Environment and Planning*, 2013, vol. 45