



hamlet

The place to be



Reggio Emilia

Sperimentazione

un progetto a cura di



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Dipartimento di Comunicazione
ed Economia



Reggio Emilia
città
delle persone

La prossimità come fattore chiave del future urbano

Per prossimità si intende la condizione di essere fisicamente vicini nello spazio, ma anche la consapevolezza di condividere qualcosa con gli altri.

Le diverse forme di innovazione sociale possono generare forme di prossimità che coinvolgono direttamente gruppi di persone che abitano un determinato territorio.

L'idea di una **città dei 15 minuti per tutti** diventa il terreno comune all'interno del quale dare vita e diffusione alle più diverse sperimentazioni di innovazione sociale, che possano rispondere a temi sociali (qualità della vita, solidarietà, lotta alla marginalità, etc.) e ambientali (vivibilità, inquinamento, traffico, etc.).



Verso la città della prossimità (ibrida) e della cura

La pandemia ha visto l'accelerazione dello spostamento del baricentro delle attività produttive e di consumo verso la dimensione digitale.

In questo contesto, la città della prossimità diventa linea guida da seguire per affrontare le sfide ambientali e sociali, ma anche per opporsi all'idea del "tutto a/da casa", estremizzando l'individualizzazione, le disuguaglianze e l'emarginazione delle persone.

- 1) La costruzione di comunità;
- 2) La relazione tra città, prossimità e cura;
- 3) La relazione tra dimensione fisica e digitale della prossimità.

Il progetto di sperimentazione Hamlet intende focalizzare l'attenzione sulla capacità delle piattaforme digitali di ricostruire e mantenere relazioni fisiche di comunità e facilitare il rafforzamento del tessuto sociale.



La partecipazione nei quartieri di Reggio Emilia

La città di Reggio Emilia ha avviato un processo di ingaggio di ambiti territoriali attraverso l'attivazione di accordi e laboratori di cittadinanza costituito da:

- Coinvolgimento soggetti singoli e collettivi in processi partecipativi localizzati e attraverso l'attivazione di consulte di ambito su base elettiva;
- Relazione fisica strutturata e animata da residenti, associazioni e organizzazioni presenti nel quartiere, con il supporto di figure di riferimento della pubblica amministrazione (*architetti di quartieri*).

In questo contesto, può essere utile sviluppare uno strumento digitale di facilitazione dei processi collaborativi, che possa fornire un ambiente operativo sia agli architetti di quartiere nel rapporto con le persone, sia alle persone che vivono nei quartieri.



Hamlet come spazio digitale pubblico dei quartieri

Hamlet è una piattaforma di social networking creata con il software HumHub. Permette di realizzare un ambiente digitale capace di

- 1) Fornire un valido strumento operativo all'amministrazione comunale per gestire *onlife* i processi di partecipazione, per esempio quelli collegati ai laboratori di cittadinanza;
- 2) Coinvolgere le persone, rinsaldarne il tessuto relazionale e facilitare la ricostruzione di comunità in un determinato quartiere, attraverso diverse opportunità in ottica *onlife*, ovvero a partire dalla visione di un rapporto inestricabile tra fisico e digitale;
- 3) Rendere più accessibili e aggregati servizi di prossimità, informali e formali in un unico ambiente digitale, che svolge la funzione di collettore.



Il contesto della sperimentazione di Hamlet

La sperimentazione della piattaforma digitale di quartiere a Reggio Emilia parte dagli ambiti territoriali C e H.

Nello specifico, il focus sarà sui territori di **San Bartolomeo e Codemondo**, e **Santa Croce**.

I due quartieri sono stati scelti sulla base dell'equilibrio territoriale del comune di Reggio Emilia, che unisce area urbana e forese.

Sono stati inoltre valutati i seguenti fattori:

- a. Presenza di emergente animazione territoriale con coinvolgimento significativo di capitale umano localizzato e organizzato;
- b. Strutturazione geografica che, a livello di infrastrutture e sistema viario, può limitare il radicamento di dinamiche di coesione sociale.



La metodologia: alla ricerca del *matter of concern*

Per definire l'uso e le funzionalità di Hamlet nei singoli quartieri della sperimentazione, si è proceduto a una ricognizione per identificarne le caratteristiche, i bisogni, al fine di identificare il tema **catalizzatore** capace di sviluppare dinamiche di prossimità.

- ✓ **Ricerca documentale:** atlanti e documenti relativi agli accordi e ai laboratori di cittadinanza, per valorizzare il lavoro di analisi già realizzati sui quartieri, e individuare reti di persone e associazione coinvolte, da parte del Comune o altre organizzazioni (es. servizio partecipazione, ReMida, etc.)
- **Questionario:** per capire l'accesso a determinati servizi digitali e l'impatto del digitale nella vita quotidiana (32 risposte)
- **Interviste:** per individuare dinamiche precipue e coinvolgere soggetti chiave del quartiere (30 interviste)
- **Focus group:** per identificare un tema catalizzatore attraverso la disamina di bisogni di comunità (49 persone, in 10 focus group)



Il co-design crea consapevolezza sul tema

I focus group si sono basati sulla metodologia del co-design, finalizzato a definire i bisogni e le proposte per facilitare dinamiche di prossimità di quartiere attraverso una piattaforma digitale.

Le attività di co-design sono state strutturate in tre step:

- Individuare bisogni di comunità
 - Individuare le motivazione all'impegno di comunità
 - Definire soluzioni possibili ai bisogni espressi attraverso la piattaforma digitale
- Caratteristiche e usabilità della piattaforma



L'analisi: quali sono i temi catalizzatori emersi?

Dall'analisi di questionari, interviste e dei focus group, è emerso:

1. Penetrazione del digitale a macchia di leopardo, con persone attive e presenti (*user*), persone che aiutano chi necessita di aiuto (*helper* e *needer*), persone tagliate fuori da dinamiche digitali (*loner*);
2. La necessità di presenza fisica centrale nella vita di quartieri, come esigenza di recuperare occasioni in cui vivere esperienze relazionali non mediate (punto di ascolto, luoghi e situazioni di socialità informale, etc.);
3. Le reti di relazione e comunicazione sono molte, ampie, ma disaggregate, con effetti di moltiplicazione di attività non partecipate in quanto non conosciute o sovrapposte, legate a flussi di informazione che avvengono in group chat e pagine social non accessibili da tutti;
4. La cura del quartiere è un tema trasversale, sia in termini di monitoraggio del rispetto dell'ambiente, sia rispetto ai servizi di base di vicinato, come car-pooling per famiglie e anziani, incrocio domanda e offerta di supporto in ottica di solidarietà informale (spesa, riparazioni e piccole manutenzioni, etc.), forme di economia circolare (banca del tempo, baratto, etc.)



È forte il bisogno di supportare la collaborazione

Un tema molto evidente che è emerso nel corso della ricerca è fornire alle dinamiche di partecipazione e collaborazione nei quartieri una piattaforma che faciliti anche il lavoro di partecipazione e collaborazione in termini di organizzazione e gestione dei processi.

In particolare, tutto il mondo del terzo settore più o meno strutturato, necessita di un ambiente digitale (*workplace platform* di comunità) che favorisca i processi partecipativi e collaborativi su questi assi:

- Comune con cittadini per accordi di cittadinanza
- Comune con cittadini per supporto digitale
- Nelle associazioni, per gestire e organizzare le attività
- Tra associazioni per portare avanti progetti comuni
- Tra associazioni e cittadini
- Tra cittadini



Cosa poter fare e sviluppare su Hamlet?

Dalle attività di ricerca, è emerso che gli spazi su Hamlet dovrebbero rispondere a quattro esigenze principali.

INFORMAZIONE

Facilitare la diffusione organizzate e omogenee di ciò che accade all'interno del proprio territorio a livello di eventi, iniziative, appuntamenti, attività, servizi, etc.

CONDIVISIONE

Facilitare la messa in rete di esigenze informali che possono sviluppare forme di welfare di comunità (cambio/scambio, carpooling locale, banca del tempo, disponibilità al volontariato, etc.)

COLLABORAZIONE

Facilitare le attività di coordinamento delle organizzazioni presenti sul territorio (associazioni, parrocchie, aziende pubbliche/private, comitati, etc.)

PARTECIPAZIONE

Facilitare il rapporto tra quartieri e Comune nelle attività dei laboratori di cittadinanza, nella segnalazione di esigenze e di altre questioni inerenti alla vita pubblica del quartiere



La definizione degli spazi su Hamlet

Il Social network di comunità è finalizzato ad aree territoriali limitate (quartiere), in cui vi è prossimità fisica (sono vicino a) e di interessi (convidido qualcosa con qualcuno).

La socialità si sviluppa in spazi pubblici e privati fisici; così può essere la socialità in spazi virtuali; la differenza con altri social è che non si basa su amicizia o contatto telefonico, ma sull'**unirsi e accedere a spazi**.

In questi spazi sono attivabili una serie di funzionalità specifiche all'interno di spazi con una gerarchia basata su accessi:

Spazi Pubblici

Visibili e accessibili a tutti

Spazi Privati Pubblici

Visibili a tutti e accessibili su richiesta

Spazi Privati Privati

Visibili e accessibili solo a chi ne fa parte



Il portale: l'accesso al mondo del quartiere

Ogni Hamlet è dotato di un portale di accesso, che ha un'impostazione di presentazione istituzionale della piattaforma, con una cura editoriale.

- Cosa è e cosa ci si trova (descrizione spazi)
- Realtà coinvolte
- Informazioni sui progetti in corso
- Mappa dei luoghi
- Letture varie

I contenuti possono variare sulla base delle valutazioni e delle esigenze della Redazione locale di Hamlet, in coordinamento con la gestione di Hamlet (Comune, OpenBox, Università)



Hamlet Santa Croce

La piattaforma per Santa Croce avrà nella fase iniziale due spazi pubblici (Piazza Santa Croce e Piazza della Cultura), oltre a spazi privati pubblici legati alle associazioni che hanno partecipato alle fasi iniziali (in grassetto), dotati di spazi privati privati per la gestione interna delle attività di lavoro e organizzazione.

Spazi da attivare (a titolo esemplificativo):

- ☐ **Biblioteca Santa Croce**
- ☐ **Ascoltare Santa Croce**
- ☐ **Oratorio Don Bosco**
- ☐ **Punto SPI Cgil**
- ☐ Centro sociale Tricolore
- ☐ **Parrocchia Santa Croce**
- ☐ Centro sociale Pigal
- ☐ Centro sociale Orti Montenero
- ☐ Cooperative di case popolari Mancasale e Coviolo
- ☐ **Coress**
- ☐ Parco Innovazione
- ☐ Centro Malaguzzi
- ☐ ...



Hamlet San Bartolomeo-Codemondo

La piattaforma per San Bartolomeo e Codeomodno avrà nella fase iniziale due spazi pubblici (Il cortile e Il cortile dello sport e della cultura), oltre a spazi privati pubblici legati alle associazioni che hanno partecipato alle fasi iniziali (in grassetto), dotati di spazi privati privati per la gestione interna delle attività di lavoro e organizzazione.

Spazi da attivare (a titolo esemplificativo):

- ☐ **Sanba**
- ☐ **Centro sociale Quaresimo**
- ☐ Strada della biodiversità
- ☐ Saxum
- ☐ **Controllo di comunità**
- ☐ **Parrocchia San Bartolomeo e Codemondo**
- ☐ ...



La gestione di Hamlet: un tema di governance

Il tema della governance è centrale per la gestione in termini di **community management** di Hamlet. In questa direzione, vi sono 4 livelli in gioco:

1. Livello del Comune: committente, sponsor, gestione Lab. di cittadinanza oline
 - Architetti di quartiere
 - Laboratorio Urbano Aperto
 - (*Digital Freaks*)
 - (*Impact Hub*)
2. Livello del Quartiere: Supporter e Cittadini
3. Unimore: Monitoraggio e supporto alle attività
4. Open Box: Supporto tecnico

COMMITTENTE: chi ha richiesto l'avvio del progetto |
Comune RE, Assessorato alla Partecipazione

SPONSOR: chi sostiene l'avvio del progetto in termini
operativi | Politiche Partecipazione, Comune RE

ADVISOR: chi ha ruolo di antenna locale, segnala
persone da coinvolgere | persone del quartiere

COMMUNITY MANAGER: osserva l'andamento della
piattaforma | persone del quartiere

EDITOR – CONTRIBUTOR: chi inserisce e aiuta a inserire
contenuti e conversazioni | persone del quartiere

