



Caro lettore,

Il coinvolgimento e la partecipazione dei cittadini e degli stakeholders nel processo SUMP è necessaria per indirizzare i loro attuali bisogni e per ottenere legittimità pubblica. Nuove tecnologie di informazione e comunicazione (ICT) hanno iniziato a spostare la modalità di partecipazione del cittadino verso il web. Stiamo entrando nell'era della partecipazione 2.0, partecipazione online o pianificazione crowd-sourced. Quello che faremo è analizzare ciò che questo comporta e come le città europee lo stanno implementando.

Questa edizione della newsletter è stata realizzata in collaborazione con il [Progetto CIVITAS DYN@MO\(2012-2016\)](#), in cui gli strumenti base della comunicazione ICT giocano un ruolo importante nelle attività che le città partner svolgono sui SUMP.

Si prega di notare: **la Conferenza Europea sul Mobility Management** prevede molti eventi riguardanti i Piani della Mobilità Urbana Sostenibile e la registrazione è ancora aperta. Puoi trovare una rapida panoramica dell'evento [qui](#), o puoi [registrarti direttamente](#).

Cosa è la partecipazione 2.0?



Photo by [Markus Angermeier/Luca Cremonini](#) - CC BY-SA 2.5

Il termine deriva dall'espressione "Web 2.0", che significa siti internet che permettono agli utenti di interagire e collaborare tra di loro in una community virtuale e di creare contenuti piuttosto che visualizzare i contenuti solo passivamente. I metodi della partecipazione 2.0 supportano la comunicazione attraverso gruppi nei social media, piattaforme web interattive, forum di discussione, sondaggi online e applicazioni mobili. Possono essere utilizzati per integrare strumenti tradizionali e per superare le loro carenze. La partecipazione 2.0 rimuove le barriere legate al tempo e allo spazio e permette ai cittadini di partecipare ed interagire con altri utenti ogni volta che hanno il tempo di farlo. Ha il potenziale per raggiungere nuovi gruppi target, specialmente i così detti **nativi digitali**. Puoi approfondire le differenze tra partecipazione tradizionale e e-participation in questo [articolo su TheCityFix](#).

Con il giusto approccio (vedi [Guida di una città ai social media](#)), le reti di social media come **Facebook**, **Twitter** e i **blog** possono aiutare ad aumentare la consapevolezza e la partecipazione in molte attività dei SUMP. Questo può richiedere abbastanza tempo e le città dovrebbero essere preparate a gestire anche le criticità online (di ispirazione può essere il libro [Civility in the Digital Age](#) di Andrea Weckerle e puoi approfondire su [eparticipation.eu](#)).

Informare i cittadini



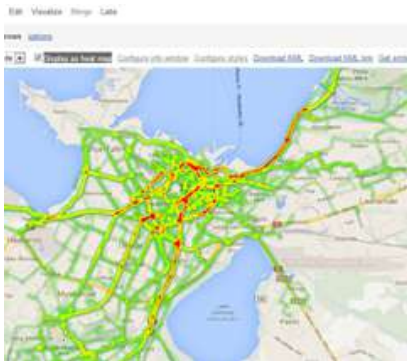
Click on the picture to enlarge

Informare il pubblico sul processo di pianificazione e sugli esiti è alla base della partecipazione pubblica. Le città e gli operatori del trasporto pubblico molto spesso hanno la loro pagina Facebook. Twitter è utilizzato per informare i passeggeri su interruzioni e cambiamenti del servizio. I politici usano i social media come vetrina per gli obiettivi raggiunti e per mantenere i propri sostenitori informati sul dibattito politico.

A **Mechelen** (Belgio, [link in olandese](#)), un grande cantiere lungo la ferrovia ha il proprio sito web, dove le informazioni possono essere filtrate secondo le modalità di trasporto. Il progetto ha una [pagina Facebook](#), un [hash-tag su twitter](#) e anche video informativi su **YouTube**. A **Riga** (Lituania), i social network Facebook, **Odnoklassniki** e **Draugiem** sono usati molto spesso per promuovere eventi sulla mobilità come l'annuale Car-Free Day e gare pubbliche di biciclette. Nell'inverno 2012-2013, il consiglio comunale e il sindaco hanno lanciato un esperimento su

Facebook per sbloccare le strade di Riga: durante una forte nevicata i mezzi pubblici sono stati resi gratuiti per gli automobilisti. La voce si è sparsa velocemente e un elevato numero di automobilisti ha sfruttato questa opportunità.

Consultare i cittadini



Heat map of mapped bike rides in Tallinn - click to enlarge



Map of Helsinki showing conflicting areas in blue, main open spaces in yellow, and proposed construction areas in red.- click to enlarge

Le città possono anche raccogliere informazioni dai cittadini attraverso le tecnologie informative. La città di Tallinn (Estonia) ha acquisito una grande quantità di informazioni utili mentre stava prendendo parte all'[European Cycling Challenge](#) (ECC). La città ha vinto la sfida due volte con 500 partecipanti disposti a far tracciare i propri spostamenti quotidiani in bicicletta utilizzando [Endomondo sports app](#) ([risultati 2013](#) – guarda le gare ciclistiche di maggio in questo [video](#) della durata di un minuto). I dati dell'ECC hanno fornito alla città e alle aziende di trasporto locale una panoramica sull'utilizzo della bicicletta in città ed hanno permesso di identificare i principali corridoi da prendere in considerazione durante il rifacimento delle strade. L'app ha prodotto una grande quantità di feedback su dove possono essere migliorate le infrastrutture e le strutture ciclistiche, e ha anche facilitato la comunicazione tra i ciclisti. I nuovi utenti ricevono accurati consigli sull'instradamento dagli utenti esperti, così come suggerimenti su collegamenti e parcheggi sicuri. L'Amministrazione stradale estone a sua volta ha sviluppato un programma di mappatura online per le scuole. I bambini possono tracciare i propri tragitti casa-scuola, le proprie modalità di viaggio e le diverse situazioni e difficoltà che affrontano durante il tragitto. Le informazioni vengono inserite in un GIS-database, che permette l'analisi della modalità di viaggio, della densità e di altre informazioni richieste sia per il piano degli spostamenti scolastico, sia per la pianificazione del trasporto locale. Maggiori informazioni si trovano a pagina 22 di questa [brochure](#).

Alcune città hanno utilizzato mezzi di comunicazione online per raccogliere l'input dei cittadini per i propri SUMP o altri piani di mobilità. La città di [Aalborg](#) (Danimarca), per esempio, attraverso Facebook ha raccolto più di 350 commenti sul nuovo Cycling Action Plan 2013.

L'anno scorso ad Helsinki (Finlandia), lo sviluppo del nuovo master plan dei trasporti Helsinki 2050 è stato predisposto attraverso un [questionario online basato su mappa](#) ([Guarda la demo qui](#)) che ha coinvolto circa 4700 intervistati.

Insieme, hanno indicato più di 30.000 luoghi della città dove avrebbero voluto vedere sviluppi residenziali, migliori connessioni dei trasporti e aree di ricreazione. Il progetto ha utilizzato la [metodologia SoftGIS](#) finlandese. I risultati sono stati resi noti in modo pubblico per permettere a tutti gli interessati alla materia di utilizzarli. Helsinki sta anche supportando dieci [progetti pilota di democrazia locale](#) per ricercare nuovi significati di partecipazione ed interazione.

Inoltre, i social media possono essere potenti strumenti atti ad influenzare l'opinione pubblica, facilmente accessibili da tutte le parti in un dibattito pubblico. A Vienna (Austria), per esempio, i social media rivestono un ruolo importante nelle [discussioni](#) riguardanti la pedonalizzazione della via principale dello shopping di Vienna. I social network sono utilizzati per incoraggiare i cittadini a partecipare nei sondaggi ufficiali di opinione. Anche Facebook e le informazioni online giocano una parte importante nello sviluppo del Piano di Sviluppo Urbano di Vienna 2025 (consulta la presentazione n° 9 in questa [cartella zip](#)).

Un passo ulteriore: collaborare con i cittadini



Photo by [James Duncan Davidson/O'Reilly Media, Inc.](#) - cc-by-2.0

Il Progetto europeo [PUMAS](#) ha scoperto che le tecnologie informative sono comunemente utilizzate per organizzare la comunicazione, ma raramente per discussioni e collaborazioni più profonde.

PUMAS sta lavorando su diverse applicazioni per creare collaborative comunità online di stakeholders, per gestire workshop face to face e per raccogliere feedback online. Questi strumenti sono stati presentati durante il [Seminario Internazionale PUMAS 2013 a Lione](#) (consulta anche questa [cartella zip](#)).

Altro esempio di collaborazioni online è [Joukkoenkeli](#) (anche in inglese) nella città di Hyvinkää (Finlandia). Gli abitanti, le aziende e gli organizzatori possono utilizzare la piattaforma per contribuire con le proprie esperienze ed idee innovative a progetti per ridurre la "carbon footprint" della città.

La collaborazione può estendersi anche al lavoro che deve essere svolto praticamente sulla strada. A Città del Messico, i cittadini creano i loro personali marciapiedi con l'aiuto del '[wiki marciapiede](#)', ossia linee guida realizzate da un collettivo locale. Nel Regno Unito, l'organizzazione senza scopo di lucro [Renew Newcastle](#) sta lavorando alla rivitalizzazione della città, cercando artisti, progetti culturali e gruppi comunitari per fargli utilizzare e mantenere edifici vuoti finché non vengono ristrutturati.

I cittadini possono anche essere impegnati a sostenere nuovi progetti di ([finanziamento di massa](#) – vedi per esempio la piattaforma [Kickstarter](#)). In alcuni Paesi questo processo è, tuttavia, in una zona legale grigia (vedi questo [esempio dalla Finlandia](#), o la [revisione dei](#)



Source: [Colectivo Camina Haz Ciudad](#)

regolamenti esistenti della rete europea dei finanziamenti di massa). Il 27 Marzo 2014 la Commissione Europea ha emesso per la prima volta un comunicato ufficiale sul potenziale dei finanziamenti di massa intitolato "[Unleashing the potential of Crowdfunding in the European Union](#)" ed un correlato comunicato.

Ulteriori esempi di iniziative di ricerche e finanziamenti di massa possono essere consultati su [Brickstarter](#). Andrew Nash ha presentato molte applicazioni per la pianificazione di massa di origine in un webinar organizzato dal gruppo tematico CIVITAS sul coinvolgimento pubblico.

Dialogo interattivo del cittadino nei processi delle città SUMP DYN@MO



Copyright: City of Aachen/Walter Esser

In CIVITAS DYN@MO, ogni città ha scelto un approccio partecipativo 2.0 ad integrazione delle pratiche correnti di partecipazione. La Città di Gdynia (Polonia) ha lanciato un [Mobilnagdyniporta](#) che raccoglie tutte le informazioni relative alla mobilità in città. Il portale offre ai cittadini la possibilità di seguire e fare commenti sul processo SUMP e altre misure DYN@MO. Tutti i gruppi social media usati dalla città per promuovere la mobilità sostenibile, come la [Mobilna Gdynia Facebook page](#) e l'[account Twitter](#) di Gdynia, sono collegati al portale.



Copyright: City of Koprivnica

Un gioco di simulazione SUMP è stato sviluppato ad [Aquisgrana](#) (Germania) per educare e formare gli studenti e i professionisti sul processo SUMP. Il gioco si focalizza sullo sviluppo di scenari di mobilità futura che contribuiscano ad analizzare le diverse misure previste. L'applicazione è un importante esempio di un [serio gioco](#) ed è utile per aprire la discussione su nuove idee e soluzioni. Il gioco sarà reso disponibile ad altre città in tedesco e inglese sul [sito web di Aquisgrana](#) (DE). La città ha anche organizzato un [sondaggio online](#) (DE) sulla visione della mobilità della città nel 2050. La città di [Koprivnica](#) (Croazia) sta attualmente sviluppando il suo [primo SUMP](#) ed ha creato una [pagina Facebook](#) e un [blog](#) (HR) attraverso cui informare i cittadini. Successivamente, un portale online fornirà tutte le informazioni sulla mobilità in un'area. L'Università regionale, che è specializzata nella comunicazione di nuovi media, aiuterà ad attirare soprattutto i "nativi digitali". [Palma](#) sta testando la sua [applicazione mobile InfoPalma](#), che offre ai cittadini informazioni in tempo reale e la possibilità di alimentare informazioni nel sistema. L'azienda di trasporto pubblico, EMT, sta usando Facebook e Twitter per informare e interagire con i suoi utenti. [I suggerimenti degli utenti, ricevuti attraverso canali diversi](#), alimenteranno le discussioni sulla predisposizione di un [dinamico Piano della Mobilità Urbana Sostenibile](#).

Alla fine del progetto, tutte le città DYN@MO mireranno ad avere una piattaforma online della mobilità 2.0 che agisca come un one-stop-shop per tutte le informazioni sulla mobilità sostenibile nelle città. Per ottenere feedback ed idee dagli utenti sui miglioramenti da apportare, ogni città DYN@MO ha nominato un [Utente Leader](#) o un [Ambasciatore DYN@MO](#). L'utente leader testa i prototipi degli strumenti di mobilità e dei nuovi servizi che le città hanno sviluppato e condividono le proprie esperienze sulla mobilità sostenibile con altri cittadini attraverso reti di social media.

Scopri di più su CIVITAS DYN@MO e le attività nelle città sul [sito web CIVITAS](#). A Settembre 2014 [DYN@MO](#) pubblicherà due brochure: una sui metodi di e-participation nel quadro dei SUMP e sulle esperienze pratiche delle città, e una sulla conversione di autobus regolari in autobus puliti (ibridi, elettrici, carrelli).

Conclusioni: il futuro sarà interamente digitale?



Source: [www.civitas.eu](#)

La e-participation sostituirà gli incontri face to face? Certo che no. In primo luogo, non dobbiamo dimenticare che non tutti hanno i mezzi o le capacità per andare online (il così detto [divario digitale](#)). In secondo luogo, per citare Vanessa Quirk da ArchDaily: "Ciò che è vitale, tuttavia, è che il progresso tecnologico, non sostituisca, le nostre relazioni fisiche. Invece di usare le piattaforme online come forum di scontro o forum puramente concettuali, queste devono diventare strumenti di trasparenza e di mediazione per coinvolgere e consentire il confronto tra tutte le parti in campo." ([articolo completo](#))

Notizie dai progetti connessi: Centro di Competenza della Regione del Mar Baltico sul lancio del Piano della Mobilità Urbana Sostenibile



Il **Centro di Competenza BSR sui SUMP** riunisce conoscenze e buoni esempi di SUMP della regione del Mar Baltico. L'obiettivo del Centro di Competenza è di aiutare le città a sviluppare i SUMP, fornendo informazioni e supporto, facilitando lo scambio di conoscenze e di esperienze, oltre ad offrire opportunità di formazione. [Consulta la piattaforma online Centro di Competenze.](#)

Prossimi eventi



- **ECOMM 2014**
7-9 maggio 2014 – Florence, Italia
www.ecomm2014.eu
consulta una panoramica veloce dell'evento [qui](#), o [registrati direttamente](#).
- **DYN@MO Summer University - Implementing city and citizen friendly electric vehicles**
14-16 maggio 2014 – Palma, Spagna
www.civitas.eu

Per ulteriori eventi, visita il [Calendario EPOMM](#).



Co-funded by the Intelligent Energy Europe Programme of the European Union



[ECOMM 2014](#)



[allinix](#)



[feedback](#)



[subscribe](#)



[unsubscribe](#)



[fullscreen](#)



[news archive](#)