

# TeenCar T0



## AUTRICI

Eloheh Mason, Chiara Sonzogni

Social Computing Group del Dipartimento di Informatica - Resp. scientifico Prof. Guido Boella

[eloheh.mason@unito.it](mailto:eloheh.mason@unito.it)

## SCUOLA

L'articolo è stato revisionato dagli studenti e dalle studentesse di quarta superiore del Liceo Classico Vittorio Alfieri di Asti.

Ottobre 2016, h 16.30 c.a

Immaginatevi un giardinetto cittadino. Un piccolo parco di quartiere, qualche albero, muretti e i giochi dedicati all'infanzia, i bambini che giocano sotto l'occhio vigile dei genitori. Qualche vecchietto fa una passeggiata, camminando piano, oppure si ferma a chiacchierare con altri pensionati. Uno di loro si avvicina alla panchina più in ombra, ma non può sedersi. La panchina è occupata. È occupata da quattro giovani, appollaiati sullo schienale, le scarpe da tennis schiaffate sulla seduta della panchina. Avranno dai 14 ai 17 anni, conversano ad alta voce, alcuni fumano, altri guardano il cellulare. Davanti a loro ci sono i loro amici e amiche: si muovono, scherzano, litigano per finta o per davvero, ballano, si baciano, ascoltano la musica ad alto volume, cantano, sotto lo sguardo scocciato degli adulti presenti e lo sguardo curioso dei bambini e delle bambine. Ogni tanto uno di loro inforca lo skate e fa qualche salto sui muretti, sfrecciando lungo la rampa di cemento che delimita l'ingresso al giardinetto. Un'oretta prima li avremmo trovati sul tram che dalla scuola, leggermente fuori mano rispetto a dove vivono, li riconduce nel loro quartiere, lo stesso tram che la mattina presto li porta a scuola, talmente presto che in inverno arrivano quando è ancora buio. Anche sul tram gli adulti li sopportano a fatica, a volte dimostrando apertamente timore, come una sorta di "moral panic" che accompagna il gruppetto ovunque vada: timore delle risate, della musica alta, del caos delle chiacchiere e dei movimenti scalpitanti, inevitabili dopo le tante ore seduti a scuola. Il tempo di un kebab veloce, un'occhiata ai compiti e il gruppetto si è ritrovato ai giardinetti: il loro "special place", come ogni pomeriggio in cui il tempo lo permette (ma anche quando non lo permette e fa freddo, che la voglia di stare insieme fuori casa è tanta). "Ragazzi, ma non avete un posto dove andare?!" chiede l'anziano infastidito. Una ragazza sale sull'altalena e comincia a volteggiare mentre la sua amica le scatta una foto. Un paio di filtri ed è pronta da mettere su Instagram. #free. Un genitore la rimbrota: "Questi giochi sono per i piccoli, andate da un'altra parte".

Già. Ma dove potrebbero andare? Probabilmente andranno "Hang around" (a gironzolare) alla ricerca di "luoghi appartati" world appart dove rilassarsi ("Chilling") con gli amici e le amiche. Oppure andranno a fare window shopping guardando le vetrine senza comprare perché non hanno mai tanti soldi a disposizione, devono sperare di riceverne dagli adulti, solo qualcuno di loro fa qualche lavoretto. Alcuni andranno in qualche centro giovanile messo a disposizione del Comune ma in cui non tutti si sentono a loro agio, pochi li conoscono, e spesso sono un po' trascurati...e poi ci sono comunque gli educatori e i



105



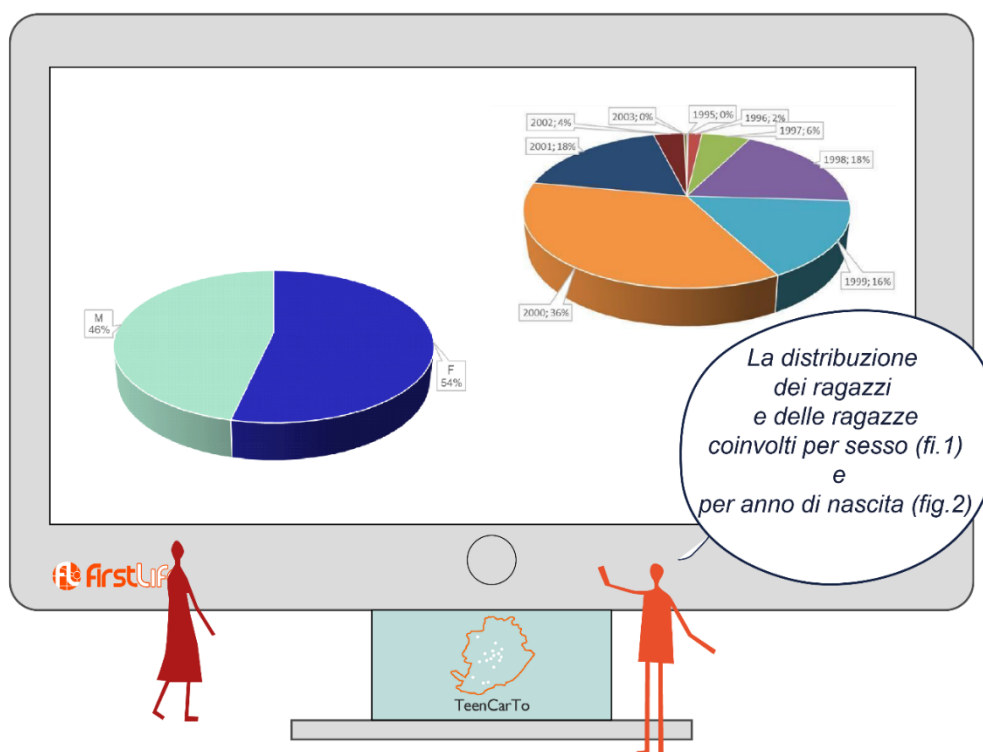
---

Nella nostra società di paese occidentalizzato la caratteristica principale della popolazione adolescente è di essere individui indipendenti e autonomi (titolari di diritti e di doveri di cui si fanno carico personalmente) e allo stesso tempo ancora dipendenti dai genitori e dal mondo adulto. La dipendenza dal mondo adulto si vede nel fatto che la popolazione adolescente non può votare i propri rappresentanti in Parlamento o in Comune: siamo di fronte a un vuoto di rappresentanza, perchè gli/le adolescenti non hanno rappresentanti che possano portare le loro idee, i loro bisogni e le loro istanze nelle decisioni pubbliche, per esempio quelle decisioni che riguardano l'organizzazione della città e dei suoi spazi. Il geografo Hugh Matthews (1997) definisce quelli degli adolescenti come "landscapes of powerlessness" (paesaggi dell'impotenza) che cambiano senza che loro abbiano il potere di intervenire, che sono soggetti a regole di potere imposte da altri gruppi sociali (gli adulti) che decidono i comportamenti adeguati e le proibizioni. Questa regolazione di uso dello spazio contribuisce a costruire "l'identità degli adolescenti accettabili per la società" (Doreen Massey 1998).

Indagare e analizzare le spazialità di questo gruppo sociale, chiamate le "teenagers geographies" permette di dare voce a questo gruppo sociale.

Questo è quello che si propone il Comune di Torino, Servizi Educativi, gruppo di lavoro del Piano Adolescenti. Il Piano Adolescenti è un progetto rivolto ai giovani tra i 14 e i 18 anni voluto dall'Assessora alle Politiche Educative. L'obiettivo è riflettere sul modo in cui gli e le adolescenti vivono la città e coinvolgere questa fascia d'età per costruire insieme una città che risponda ai loro bisogni e desideri: una città più inclusiva. Perchè se è vero che ci sono effettivamente degli spazi pensati per questa fascia di popolazione come centri giovanili, centri sportivi, piazze adibite alle culture giovanili (ad es: Skate park) e soprattutto scuole, è anche vero che questi spazi sono imposti dall'alto PER loro e non decisi CON loro.





L'indagine è stata realizzata da ricercatori e ricercatrici del Dipartimento Culture Politiche e Società che studiano la disciplina in grado di indagare i fenomeni territoriali, in particolare dei contesti urbani: la geografia. La youth & childhood geography studia specificamente le spazialità dei cittadini e delle cittadine più giovani. Tra ottobre 2015 e febbraio 2016, oltre 600 ragazzi e ragazze tra i 13 e i 18 anni, sono stati coinvolti in un capillare lavoro di costruzione di una mappa dei propri luoghi all'interno della città. Per realizzare questa indagine si è scelto di usare lo strumento della mappatura partecipata, detta anche mappatura di comunità (Community mapping). Una cartografia partecipata è una mappa realizzata da molte persone non necessariamente cartografi professionisti, in grado di far emergere luoghi e spazi che difficilmente comparirebbero nelle mappe "ufficiali" e di conseguenza il punto di vista particolare di comunità o gruppi (nel nostro caso gli adolescenti e le adolescenti di Torino). Con l'avvento delle tecnologie digitali e in particolare dei social media le mappature partecipate sono uno strumento diffuso che utilizziamo quotidianamente spesso senza averne piena coscienza. Il crowdmapping digitale è la costante immissione di dati georiferiti che eseguiamo tramite i social media e gli smartphone ogni volta che accendiamo o usiamo i nostri dispositivi. Dati che creano geografie complesse di informazioni, abitudini, comportamenti e consumi che spesso vengono usati per profilare l'utente ed esercitare pubblicità o analisi mirate.

---

Per questo progetto il Dipartimento di Informatica ha predisposto uno strumento di crowdmapping digitale: FirstLife, un social network civico. Si tratta di un social media perchè, proprio come Instagram, Facebook, Whatsapp, è un servizio informatico online basato sulla creazione di reti sociali (i Social Network) e sull'interazione tra utenti che condividono testi, immagini, video, audio contribuendo a generare community con interessi e idee condivise in grado di influenzare anche la realtà offline. È una tecnologia digitale "Civica" perchè, a differenza dei social network mainstream, è incentrata sulla condivisione e produzione di contenuti di pubblica utilità, cioè che riguardano la sfera pubblica dei cittadini e delle cittadine nei contesti e nelle decisioni urbane superando la sfera personalistica (e a volte narcisistica) dei social network più conosciuti. Firstlife è una mappa interattiva dove l'utente può georiferire elementi diversi, senza che venga attivata nessun tipo di profilazione utenti o di vendita di dati: racconti, luoghi, eventi, e dove condividere foto, link, opinioni, esperienze.

Grazie a questo strumento è emersa la città vissuta dagli studenti: i luoghi frequentati e non, quelli ritenuti pericolosi e quelli in trasformazione, i luoghi del divertimento, dell'amicizia, dello sport, dell'istruzione. Ma soprattutto sono stati mappati i luoghi del futuro, quelli immaginati, grazie all'elemento "io immagino" che è comparso sulla mappa con suggerimenti, progetti, sogni degli studenti e delle studentesse che sognano una città più a loro misura, più "inclusiva".

Il Comune di Torino ha analizzato le geografie emerse e alcuni dei progetti pensati dai ragazzi hanno visto la realizzazione nei mesi e negli anni successivi. La community di FirstLife si è ampliata, e molte scuole scelgono questo social network per insegnare ai e alle giovani ad essere cittadini e cittadine attive nella propria città e cittadini e cittadine digitali. Come? Condividendo informazioni utili; prestando attenzione all'espressione, alla scrittura; esercitandosi a scambiare contenuti in modo progettuale e donativo; riflettendo sull'interazione e sui comportamenti on line. Il tutto per costruire un web più inclusivo e rispettoso e creare una continuità tra comunità urbane e comunità digitali.







## BIBLIOGRAFIA

Massey D., "The spatial construction of youth cultures.", in Skelton e Valentine, Cool places: Geographies of youth cultures, 1998, pp. 121-129

Matthews H., Limb M., Percy-Smith B., "Changing worlds: the microgeographies of young teenagers", Tijdschrift voor economische en sociale geografie, 89, 2, 1998, pp. 193-202

Vanderstede W. "'Chilling' and 'hopping' in the 'teenage space network': explorations in teenagers' geographies in the city of Mechelen." Children's Geographies, 9, 2, 2011, pp. 167-184.