

ATELIER 2: CARTOGRAFIA E PROGETTAZIONE

Sylvie Lardon

INRA & AgroParisTech-ENGREF, UMR Métafort, Clermont-Ferrand

sylvie.lardon@gmail.com

Titolo:

Partecipazione nei progetti di sviluppo: il territorio come guida nello sviluppo locale, metodo di comunicazione collettiva e strumento di governance

L'ampio ventaglio di sistemi di gestione partecipativa del territorio, emerso nell'ultimo decennio, è conseguente alla richiesta di nuovi metodi e approcci alla traduzione operativa della partecipazione. In questa prospettiva, abbiamo sviluppato uno strumento guida per promuovere l'interazione tra gli attori, la convergenza tra le loro posizioni, e il riconoscimento della legittimità degli input. Tale strumento, chiamato "gioco del territorio", è il luogo in cui gli attori esprimono e discutono le proprie posizioni al fine di costruire una visione condivisa del territorio e in cui si facilita il processo decisionale collaborativo e l'azione congiunta (Debarbieux & Vanier, 2002). In questa sede, intendo dimostrare che lo strumento guida per il progetto locale (Angeon & Lardon, 2007) può essere impiegato come strumento applicativo di governance, dal momento che crea dinamiche di comunità tra attori e mette in atto la visione condivisa delle emergenze e del territorio (Angeon & Lardon, 2008):

1. Ciò che rende originale il "gioco del territorio" è il modo in cui si tenta di costruire una prognosi attraverso una serie di procedure diagnostiche basate sul modello di processualità spaziale (Lardon *et al.*, 2007). L'obiettivo è quello di creare interscambi tra differenti metodi informativi e coinvolgendo la pluralità degli attori, generare una visione condivisa di un dato territorio. L'approccio diagnostico territoriale, che proviene dalla geografia organizzativa, è basato sulla griglia di analisi di Brunet (1986). Sotteso ad analizzare gli elementi fondamentali dello spazio consiste nel formalizzare domande pertinenti lo spazio e modellare e mappare le forme di organizzazione territoriale mediante "coremi", (visualizzati graficamente), quali nodi per comparare e integrare la conoscenza (Lardon & Piveteau, 2005). L'approccio diagnostico combina dati ottenuti dai materiali statistici e cartografici ("dati oggettivi") con inchieste partecipative ("dati soggettivi") condotte mediante il ricorso a rappresentazioni spaziali intermedie (cioè col supporto materiale all'interazione tra attori), e quelle che esprimono le loro interpretazioni (Lardon *et al.*, 2001). Lo scopo dell'approccio è di incoraggiare gli attori a seguire un ragionamento su base spaziale mediante una modalità condivisa che determina l'implementazione di progetti comuni. Esso prevede tre fasi (collettiva o individuale, aperta o riservata) e un dibattito. Il sistema, che si basa su modelli grafici, è un pacchetto di carte prodotte da e con gli attori locali. Esso è basato su una definizione *ex ante* sulle strutture principali del territorio e su una comprensione delle maggiori dinamiche in gioco. La prima fase del gioco è basata sui principi fondamentali della geografia. Gli abitanti vengono riuniti in un seminario-laboratorio in cui realizzano un modello di ricostruzione della diagnostica che essi hanno fatto precedentemente del loro territorio e delle sfide da affrontare. La seconda fase di gioco consiste nella costruzione di scenari di sviluppo basati sulle istanze e sfide identificate. È il giocatore che decide i confini di ciò che è possibile, elencando ed articolando le priorità al fine di stabilire i principali interventi che guideranno gli impatti desiderati sul territorio. Infine, la 3° fase del gioco è tesa a favorire il dibattito tra gli attori sulle azioni da realizzare per un primo scenario (che rifletta le sfide individuate) e per definire una strategia di sviluppo territoriale. Se si gioca in questo modo, il "gioco del territorio" è un sistema di apprendimento collaborativo che funziona su differenti dimensioni: spaziale (appropriazione di identità, attori riuniti su ragionamenti

spaziali), cognitiva (espressione di una progettazione, riproducendo regole locali e norme, definendo e concordando valori condivisi) e relazionale (sul modo in cui gli abitanti interagiscono).

2. Il “gioco del territorio” non è un gioco di ruolo (d’Aquino *et al.*, 2002), dal momento che ai giocatori non è richiesto di orientare le proprie affermazioni e rappresentazioni del territorio ma, al contrario, di agire solo nel proprio ruolo. Il “gioco del territorio” è un mezzo di espressione che abilita i partecipanti a definire i propri punti di vista e li coinvolge in base a come la loro capacità di azione spaziale lo consente. Si tratta di una situazione realistica in cui gli attori agiscono secondo i propri obiettivi e nei loro ambiti di competenza. I legami con la quotidianità sono significativi e possono essere osservati attraverso schemi di gioco degli attori. Questo non significa che queste relazioni non abbiano alcuna forma di autorità gerarchicamente ordinata o non prendano in conto posizioni di élite. La governance infatti prevede attori con differente livello di potere, tutti coinvolti nel processo decisionale. Il punto chiave è che il principio della governance si basa su forme di democrazia partecipativa che suppongono che gli attori siano considerati ontologicamente uguali. Le questioni di chiarezza e giustizia sociale sono legate a quelle di rappresentatività. Il vantaggio del “gioco del territorio” consiste nel promuovere una mutuale comprensione per consentire di giungere ad una rappresentazione condivisa. Il “gioco del territorio” prevede un campione di soggetti, della sfera pubblica e privata (servizi dello Stato, del governo locale, agenti per lo sviluppo e membri della società civile), che sono considerati abitanti coinvolti nella posta in gioco. In breve, “il gioco del territorio” coinvolge attori considerati ontologicamente uguali, anche se non ricoprono le stesse posizioni, lo stesso status, funzione ecc. Ciò rende credibile la preparazione del sistema di attori per mettere in azione regole, norme e azioni per fondare territori di consenso. Il gioco è progettato per facilitare l’espressione – o anche la soluzione – di problemi complessi coinvolti nell’elaborazione e implementazione di progetti territoriali classici da trasformare in progetti costruiti dalla comunità.

In sintesi, ci sono tre proprietà che rendono “il gioco del territorio” utilizzabile come strumento di supporto dei progetti territoriali: (i) Ciascun attore viene riconosciuto per la capacità di azione in relazione al suo spazio di azione ed è in grado di posizionarsi all’interno di un progetto collettivo. (ii) La discussione e il dibattito sul territorio integra la dimensione spaziale, in cui gli attori sono situati e richiede di notificare nella risposta i limiti spazio-temporali della concreta implementazione delle azioni che essi propongono. (iii) Lavorare verso prospettive future come mezzo per individuare una migliore direzione nel presente apre un ventaglio di scelte e genera possibilità di manovra sia individuali che comunitarie. Più che un metodo di progetto, il “gioco del territorio” è un supporto all’azione quale strumento interattivo valido per iniziative di sviluppo territoriale sostenibile.