

Progettare le connessioni

Le tecnologie digitali si sono legate alle nostre vite e sempre più ai nostri corpi. Come possiamo trarre i maggiori benefici da queste tecnologie senza tramutarci in cyborg?

Federico Casalegno

Dal principio, il Mobile Experience Lab del MIT si è concentrato sull'utilizzo della tecnologia digitale per gestire le interazioni e le connessioni umane sul piano comunitario. Il traguardo del laboratorio è veramente quello di sviluppare la tecnologia attorno alle persone, non viceversa, da dispositivi personali intelligenti a città intelligenti. Esaminiamo alcuni esempi.

La città di Brescia stava affrontando un drammatico incremento nel numero di incidenti provocati da guidatori ubriachi. La città non voleva venire recepita unicamente per il rinforzo delle leggi, ma anche per il coinvolgimento con una cerchia sociale che potesse aiutare i giovani guidatori a ottenere risultati migliori. Ride.Link, un sistema sviluppato per la città dal Mobile Experience Lab, combina tecnologie indossabili, telefoni cellulari e una infrastruttura Web per stabilire una rete affidabile peer-to-peer con cui la gioventù bresciana può affrontare il problema sociale della guida in stato di ebrezza, il tutto con il supporto delle istituzioni locali.

L'ufficio brasiliano dell'UNICEF addestra i giovani a raccogliere storie e dati dalle loro comunità utilizzando applicazioni smartphone basate sulla tecnologia Open Locast del Mobile Experience Lab. Con questa applicazione, i giovani possono mappare i propri quartieri, identificare la eventuale presenza di punti di servizio governativi e non, affrontare problemi di accessibilità per i giovani e localizzare spazi sociali pubblici all'interno dei quali la comunità si riunisce.

A Parigi, il Mobile Experience Lab ha lavorato con la Régie Autonome des Transports Parisiens per sviluppare fermate autobus concepite non solo per aiutare le persone a utilizzare i trasporti pubblici, ma anche per fungere da chiosco di informazioni. L'Electronic Guimard, così si chiama il servizio, mantiene le nozioni di base di un artefatto interattivo urbano e rinforza le interazioni sociali.

Che aspetto potrebbe avere, nel mondo, una residenza dotata di tecnologie digitali che incoraggia l'interazione sociale fra l'abitazione e i suoi abitanti, le altre abitazioni e i vicini, la comunità più estesa? La Connected Sustainable Home, un progetto del Mobile Experience Lab nel Trentino, è una casa intelligente "non-tecnocentrica". Le tecnologie di efficienza dell'abitazione operano come una sorta di personal trainer per incoraggiare l'efficienza e quindi la sostenibilità. Il rapporto tecnologico fra l'abitazione e i suoi abitanti può venire esteso a un mondo più ampio. Le connessioni umane sono fondamentali sia per le città intelligenti, sia per i loro "abitanti intelligenti", unendosi alla tecnologia per assicurare norme urbane coordinate, efficienti e sostenibili all'interno di quartieri, istituzioni e, di fatto, tutte le componenti sociali di un'area urbana.

Alcuni tecnologi non sembrano curarsi degli effetti aggreganti e disgreganti che i loro progetti e le loro invenzioni hanno sulle persone.

Stando seduti per conto proprio dietro lo schermo di un computer, apparentemente connessi con il mondo intero, ma privi di contatti fisici con altre persone nel mondo reale, ci si scopre isolati. Invece di sedere in compagnia di qualcuno e chiacchierare di fronte a una tazza di caffè, inviamo e-mail, o ricorriamo a Skype. Il problema è reale, e con il crescere delle capacità dei nostri dispositivi è veramente il caso di intervenire al fine di invertire questa tendenza.

Possiamo cominciare a correggere il nostro corso riconoscendo il problema e impegnandoci a fare sì che il nostro progresso tecnologico sia guidato da quello di cui le persone hanno veramente bisogno come esseri umani e non semplicemente da quello che il prossimo progresso tecnologico ci permette di fare. ■

Federico Casalegno è direttore del Mobile Experience Lab e direttore associato del Design Laboratory del Massachusetts Institute of Technology.

