

CHIARA CERTOMÀ*

RIPRODUZIONE, RAPPRESENTAZIONE, POTERE. PER UNA GEOGRAFIA CRITICA DELL'INNOVAZIONE SOCIALE DIGITALE

1. DEFINIRE E DISCUTERE L'INNOVAZIONE SOCIALE DIGITALE. – Il termine “Innovazione Sociale Digitale” (DSI, *Digital Social Innovation*) è stato proposto negli ultimi dieci anni in riferimento ad un'ampia e variegata tipologia di iniziative che adottano gli strumenti digitali nell'ambito dei processi di innovazione sociale. Sebbene inizialmente la DSI sia stata interpretata semplicemente come una forma di innovazione sociale potenziata dall'uso delle tecnologie digitali (Mulgan, 2006; Caulier-Grice *et al.*, 2012), la ricerca più recente la riconosce come una categoria di azione dotata di caratteristiche specifiche (Rodrigo *et al.*, 2019; Maglaverà *et al.*, 2019; Ozman e Gossart, 2019; Stokes *et al.*, 2020). Il progetto Europeo H2020 “Digital Social Innovation for Europe” ha definito la DSI come un “type of social and collaborative innovation in which innovators, users and communities collaborate in using digital technologies to co-create knowledge and solutions for a wide range of social needs and at a scale and speed that was unimaginable before the rise of the Internet” (Bria, 2014, p. 9). In tal senso la DSI è volta ad aumentare “the capacity of civic society to formulate a problem, bring it to the fore of public arenas, and engage a variety of stakeholders to jointly frame and solve this problem” (Ozman e Gossart, 2018, p. 3). Il tratto distintivo della DSI rispetto all'innovazione sociale *tout court* risiede, dunque, nel suo (tentativo di) produrre mutamenti socialmente progressivi agendo nello spazio digitale e attraverso la modifica degli strumenti e dei processi tecnologici che costituiscono la base per l'organizzazione e il funzionamento delle nostre società.

I progetti relativi alla DSI finanziati dalla Commissione europea nel contesto dei programmi quadro FP/7 e Horizon2020 hanno, nel corso del tempo, supportato analisi e sperimentazioni molto diversificate sul tema – sebbene quasi sempre con finalità di testare l'implementazione di strumenti digitali per finalità sociali (Anania e Passani, 2014). La maggior parte dei essi si è concentrata attorno ad applicazioni pilota di nuovi servizi che contribuissero a migliorare la governance pubblica (si veda per una loro descrizione Certomà, 2020). Ai grandi progetti di ricerca e innovazione comunitari, si sono affiancati inoltre una moltitudine di iniziative proposte, organizzate e finanziate da istituzioni locali, associazioni, reti di imprenditori sociali o innovatori digitali, ad esempio gestite da *fab-labs* o *living-labs* (*ibidem*).

Dal punto di vista delle innovazioni tecniche, il progetto “Digital Social Innovation for Europe” ha identificato quattro ambiti di azione per le iniziative digitali con un orientamento sociale:

- iniziative di *open hardware* che permettono ai partecipanti di adattare, hackerare e modellare infrastrutture e strumenti tecnologici esistenti (ad esempio, il progetto “Safecast” in Giappone, nel 2011, che prevede la realizzazione basata su tecnologia Arduino di un contatore Geiger che consente ai cittadini di misurare e condividere dati sui livelli di radiazione nell'ambiente, ispirato dall'incidente nella centrale nucleare di Fukushima Daiichi);
- *open network* per la creazione di infrastrutture digitali che permettono il dialogo tra dispositivi per risolvere problemi di accesso ai servizi (ad esempio il progetto “Guifi.net”, una rete *mesh* che utilizza piccoli trasmettitori radio che, come nodi, forniscono l'accesso Internet ad aree altrimenti non cablate del territorio catalano);
- *open data platforms*, ovvero archivi che consentono accedere, utilizzare, analizzare e interpretare i big data raccolti sia da soggetti pubblici che privati (ad esempio “OpenCorporates”, un database istituito all'indomani della crisi finanziaria nel 2008 per rendere i dati aziendali più trasparenti e accessibili);
- sistemi per la conoscenza aperta che rendono disponibili nuovi tipi di conoscenza e competenze (ad esempio il sistema “Open Ministry” che fornisce alle istituzioni pubbliche gli strumenti digitali per coinvolgere i cittadini attraverso processi di *crowdsourcing* nell'operato dei parlamenti).

Nonostante l'importanza degli aspetti tecnici, tuttavia un tratto caratterizzante delle iniziative di DSI (come anche di quelle di innovazione sociale) è l'essere “sociali” sia nei mezzi che nei fini (Murray *et al.*,



2010) ed essere, quindi, guidate dalla volontà di fornire una soluzione a problemi collettivi o contribuire verso ideali comuni (Léveques, 2001). Ad esempio la start-up olandese “Fairphone” adotta procedure etiche per l’assemblaggio di telefoni cellulari, identificando da dove e come vengono realizzati i componenti e verificando che i processi di produzione, utilizzo e riciclaggio associati a un dispositivo non abbiano un impatto socio-ambientale eccessivo. Un altro esempio è la “Open Knowledge Foundation”, una ONG che lavora per rendere i dati raccolti o prodotti dalle istituzioni locali accessibili alle organizzazioni della società civile per stimolare comportamenti responsabili e verificabili. Il valore aggiunto di queste iniziative risiede nell’aumento del valore sociale (almeno quando esse sono chiaramente intese “to solving societal needs, in opposition to the centralised proprietary solutions owned by a few companies”, Cangiano e Romano, 2017, p.3546). Questo tratto differenzia l’innovazione tecnologica finalizzata ad introdurre nuovi prodotti sul mercato, sia pure per finalità sociali (come un nuovo software di gestione dei consumi energetici negli edifici pubblici venduto da una compagnia privata ad un’amministrazione pubblica), dalla DSI in cui la produzione di profitto privato è un effetto secondario di un’innovazione volta primariamente a creare benefici collettivi (Addari e Lane, 2014).

2. INNOVAZIONE SOCIALE DIGITALE E CITTÀ. – La recente popolarità di approcci decentrati e locali per affrontare le principali sfide sociali e ambientali (van der Have e Rubalcaba, 2016), comprese alcune minacce globali come il cambiamento climatico (Hall e Pfeiffer, 2013), spiega perché le città sono considerate come il contesto appropriato per le iniziative di DSI (Barcelona Activa, 2018). La loro natura eminentemente urbana può essere facilmente rilevata esplorando il vasto panorama dei progetti in corso nelle città europee (si veda per una descrizione di casi Certomà, 2020).

Fino ad ora la ricerca sulle dimensioni spaziali della DSI, principalmente realizzata nell’ambito del management dell’innovazione e degli studi regionali, si è concentrata sulle condizioni che consentono a tali iniziative di emergere e di generare processi produttivi con un impatto economico significativo sui territori interessati (Dawson e Daniel, 2010; Cajaiba-Santana, 2014). In tali analisi, il contesto urbano è considerato l’ecosistema in cui l’innovazione digitale può fiorire attraverso un’armonica orchestrazione di idee, istituzioni e politiche pubbliche (Whittle *et al.*, 2012; Bučar e Rissola, 2018).

Tuttavia, sebbene più raramente applicato a questo oggetto di studio, l’approccio della geografia critica fornisce alcuni strumenti concettuali utili a esplorare il rapporto profondo, controverso e problematico tra la DSI e i molteplici spazi e spazialità urbane. La geografia critica ha ampiamente considerato come sia il concetto che l’esperienza dello spazio urbano abbiano subito profondi cambiamenti nell’era digitale (Castells, 1996; Amin, 2002; Ash *et al.*, 2018). La rivoluzione digitale, infatti, ha prodotto drammatiche trasformazioni nelle pratiche di vita quotidiana ed ha anche espanso e moltiplicato le relazioni degli individui con lo spazio mediato da strumenti e processi digitali – che è, sempre più, la nostra esperienza quotidiana dello spazio (Ash, 2009; Sutko *et al.*, 2010), permettendo che queste si dipanino su più livelli (Gairola e Roth, 2019). Queste spazialità digitali derivano da “the instantiation of digital networks as Internet exchanges, data centres, fibre optic cables and their landing sites, as well as [to] the contentious economic, social, political, and historical contexts of their geographies” (Ash *et al.*, 2018, p.33), così come dalle “spatialities of algorithms themselves, i.e. the geographies of their coding, circulation, and appropriation” (*ibid.*, p.34). I geografi del digitale le hanno variamente definite come *coderspace*, *hybrid space* (De Souza e Silva, 2006), *digiplace* (Zook e Graham, 2007), *net locality* (Gordon *et al.*, 2011), *augmented reality* (Graham e Zook, 2013), *mediated spatiality* (Leszczynski, 2015) – per citarne solo alcuni.

Nei contesti urbani, la svolta digitale ha determinato un’espansione dello spazio urbano, fondendo le dimensioni materiali con quelle virtuali, dotate di diverse logiche organizzative (de Wall, 2015), in un’unica realtà – una sorta di “ipercittà” (Massey e Snyder, 2015; Landi, 2019). Lo spazio virtuale è diventato, allora, un’estensione della città *intorno, dentro e oltre* il suo spazio fisico. In questa città aumentata

“virtual” and “physical” spaces are no longer two separate dimensions, but just parts of a continuum, of a whole. The physical and the digital environment have come to define each other and concepts such as public space and “third place”, identity and knowledge, citizenship and public participation are all inevitably affected by the shaping of the reconfigured, augmented urban space (De Cindio e Aurigi, 2008, p.1).

L’adozione di routine digitali nell’organizzazione e nella gestione della città ha ristrutturato le interazioni tra i diversi attori della governance urbana (de Wall, 2015), creando nuove differenze tra coloro che sono in grado di controllare e modificare i codici dei processi digitali che regolano la nostra vita sociale (e privata), coloro che prendono parte passivamente a tali processi come utenti e coloro che non hanno alcun accesso alla

dimensione digitale. I nuovi divari che ne risultano (Van Dijk e Hacker, 2003) non si limitano solamente ad un accesso differenziato a infrastrutture e dispositivi tecnologici, ma riguardano anche le barriere culturali e sociali (come l'alfabetizzazione digitale, il livello di istruzione, la lingua parlata o le pratiche sociali adottate) (Norris, 2003; Selwyn, 2004; Warschauer, 2004).

Oltre a ciò, il diffondersi di un'ampia varietà di iniziative di DSI rende necessario considerare quali immaginari, visioni enarrative urbane le diverse pratiche e gli strumenti tecnologici associati supportino; e verso quali obiettivi socio-politici esse dirigano i processi di governance urbana. Ad esempio, è importante analizzare in quali condizioni e con quali modalità le iniziative di DSI risultano essere delle forme di azione politica in grado di produrre emancipazione sociale (Calzada e Cobo, 2015) e quando invece producono forme di esclusione e di *dis-empowerment*.

3. LINEE DI RICERCA SULL'INNOVAZIONE SOCIALE DIGITALE NELLO SPAZIO URBANO. – Gli studi di geografia critica sul digitale e i *critical Internet studies* (Kroker e Kroker, 2013; Hunsinger 2019) permettono di considerare le basi socio-politiche dei processi di governance nell'era digitale, e come questi si iscrivano nel contesto della geopolitica globale del digitale. Sulla base di essi è possibile immaginare che una geografia critica del DSI si muova su tre linee di indagine distinte ma correlate:

1. Rappresentazioni, ovvero come le narrazioni, le visioni e i discorsi sulla DSI si intrecciano e si fondono con l'immaginario urbano. Le rappresentazioni collettive sono fondamentali perché le pratiche di DSI possano emergere e consolidarsi in determinati contesti urbani perché “rather than [practically] invent a new type of city, the extraordinary array of smart technologies available allow existing spaces to be reconfigured, experienced and imagined in new ways” (Han e Hawken, 2018, p. 2). Alle diverse rappresentazioni del digitale che si materializzano nei processi di DSI si accompagnano diverse rappresentazioni dell'urbano che – proprio attraverso le tecnologie digitali adottate vengono veicolate, materializzate o supportate. Le iniziative di DSI si alimentano di narrazioni *ad hoc* (come, ad esempio, quella dell'“intelligenza collettiva” o della “tecnologia abilitante”; Turner, 2006), di immaginari tecnologici (come il “punk-Internet activism” (Harris, 2018) o il “Next Generation Internet” della Commissione europea), e di visioni che prefigurano come futuribili (ad esempio la *smart city*; o la *people-friendly city*; Connegracht, 2020). La forza di queste rappresentazioni si radica in due presupposti che hanno reso possibile la svolta digitale: l'aspirazione verso la partecipazione diretta dei cittadini ai processi di governo e di governance; e l'ideale di una società collaborativa di cittadini esperti che dialogano attraverso piattaforme decentralizzate e interconnesse.
2. Riproduzione, ovvero come le pratiche di DSI riproducono loro stesse e la città che le ospita. Mentre una prolifica linea di ricerca in geografia critica ha tentato di investigare la natura, la forma e il funzionamento dello spazio digitale, esaminando la *politics of algorithms* (Thrift e French 2002; Dodge e Kitchin, 2005; Graham *et al.*, 2013) o criticando il paradigma della *smart city* (Greenfield, 2017), i processi di (ri)produzione della città aumentata e il ruolo dei processi DSI in essi sono stati solo parzialmente considerati. Tuttavia, analizzando le iniziative DSI, che emergono all'intersezione tra la rapida evoluzione delle innovazioni digitali e la necessità di affrontare questioni sociali sempre più complesse, è possibile capire come le trasformazioni dell'insieme più o meno codificato di procedure che sottendono al funzionamento di una città possano esserne influenzate. Allo stesso tempo, nei processi DSI le tecnologie digitali funzionano come “tecnologie sociali”, che inducono comportamenti collettivi specifici attraverso la combinazione di potere (le pratiche, i meccanismi e le tecnologie che costituiscono l'autorità) e conoscenza (le forme di pensiero e competenza utilizzate per inquadrare e informare il processo di governo) (Crampton e Elden, 2007). Questo suggerisce la necessità di considerare come la produzione sociale dello spazio venga mediata attraverso la costruzione sociale delle tecnologie (Glimell, 2001) e attraverso i processi di riproduzione dei luoghi in cui vengono realizzate le iniziative di DSI.
3. Potere, ovvero quali sono le implicazioni socio-politiche delle pratiche di DSI. Le iniziative DSI esistenti sono molto diverse tra di loro, ancorate a visioni del mondo a volte opposte e le tecnologie che esse adottano sono cariche di valori e significati politico-sociali. Mentre una loro interpretazione positivista ne evidenzia in maniera semplicistica il valore funzionale a facilitare l'automazione di compiti che migliorano la qualità e l'efficienza dei processi gestionali (Misuraca *et al.*, 2017), un approccio critico, al contrario, è in grado di individuarne le molteplici implicazioni culturali, sociali e politiche. Questo permette di distinguere tra diverse forme di DSI che operano nei processi di riproduzione, riforma o contestazione del capitalismo digitale (Bendiek *et al.*, 2019), e dei suoi effetti nei contesti urbani. Con tale obiettivo, molti attivisti digitali propongono oggi una lettura critica dei processi di innovazione digitale (Lanier, 2006; de

Rosnay 2006), sperimentando in prima persona la creazione di strumenti digitali in linea con i valori di responsabilità, giustizia sociale e democratizzazione dell'innovazione (si veda ad esempio il lavoro di "Small Tech Foundation"). Un tale approccio è considerata da molti come consono alla natura stessa della DSI.

In ragione della rapida diffusione delle iniziative DSI e della loro versatilità e pervasività, una considerazione critica della loro natura, del loro carattere e delle implicazioni cui danno origine è necessaria. A tal fine, le elaborazioni dei geografi critici sull'impatto della rivoluzione digitale nello spazio urbano e la società possono suggerire alcune linee guida per un'esplorazione dei processi di riproduzione, rappresentazione e potere connessi alla DSI. In particolare, la decostruzione delle rappresentazioni e delle pratiche di DSI può fornirci nuove interpretazioni sul suo significato politico, sugli obiettivi sociali e sul ruolo che l'ampia categoria di pratiche ad essa ascrivibili giocano nei processi di riproduzione urbana. Le molteplici e diverse forme di DSI rivelano che, oltre ad essere un terreno di conquista del capitalismo digitale, le città sono anche incubatori per l'impegno critico dei cittadini, che può rilevare e disinnescare le conseguenze indesiderate della rivoluzione digitale in generale, e delle forme neoliberiste e tecnocratiche di DSI in particolare. Perché lo spazio digitale e le città aumentate sono i nuovi campo di battaglia in cui si decide il futuro di una società più equa, democratica e inclusiva.

RICONOSCIMENTI. – Il presente contributo costituisce una rielaborazione del lavoro di C. Certomà, "Digital social innovation and urban space. A critical geography agenda", *Urban Planning*, 2020, 5/4: 8-19, pubblicato in modalità *open access* con piena titolarità dei contenuti da parte dell'autrice e accessibile su: <https://www.cogitatiopress.com/urbanplanning/article/view/3278>).

BIBLIOGRAFIA

- Amin A. (2002). Spatialities of globalisation. *Environment and Planning A*, 34: 385-399.
- Ash J. (2009). Emerging spatialities of the screen: Video games and the reconfiguration of spatial awareness. *Environment and Planning A*, 41: 2105-2124.
- Id., Kitchin R., Leszczynski A. (2018). Digital turn, digital geographies? *Progress in Human Geography*, 42(1): 25-43.
- Barcelona Activa (2018). Mapping DSI. Cities and urban development. Testo disponibile al sito: <https://digitalsocial.eu/images/upload/33-Cities%20and%20urban%20development.pdf>.
- Bendiek A., Godehardt N., Shulze D. (2019). The age of digital geopolitics. *International Politics and Society*. Testo disponibile al sito: <https://www.ips-journal.eu/infocus/chinas-new-power/article/show/the-age-of-digital-geopolitics-3593>.
- Bučar M., Rissola G. (2018). *Place-Based Innovation Ecosystems: Ljubljana Start-Up Ecosystem and the Technology Park Ljubljana*. European Commission. Testo disponibile al sito: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3e0ebc68-358b-11e9-8d04-01aa75ed71a1/language-en>.
- Cajaiba-Santana G. (2014). Social innovation: Moving the field forward. *Technological Forecasting and Social Change*, 82: 42-51.
- Calzada I., Cobo C. (2015). Unplugging: Deconstructing the smart city. *Journal of Urban Technology*, 22(1): 23-43.
- Cangiano S., Romano Z., a cura di (2017). *Digital Social Innovation Toolkit*. DSI4EU, Nesta. Testo disponibile al sito: <https://digitalsocial.eu/uploads/digital-social-toolkit.pdf>.
- Castells M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell.
- Caulier-Grice J., Davies A., Patrick R., Norman W. (2012). *Social Innovation Practices and Trends*. TEPSI, European Commission. Testo disponibile al sito: <http://www.tepsie.eu>.
- Certomà C. (2020). Digital social innovation and urban space. A critical geography agenda, *Urban Planning*, 5(4): 8-19.
- Connegrecht K.F. (2019). Saving the Internet for the many not the few. <https://citiesofpeople.com/en/2019/01/16/saving-the-internet>.
- Crampton J.W., Elden S., a cura di (2007). *Space, Knowledge and Power: Foucault and Geography*. Aldershot: Ashgate.
- Dacin P.A., Dacin M.T., Matear M. (2010). Social entrepreneurship: Why we don't need a new theory and how we move forward from here. *Academy of Management Perspectives*, 24(3): 37-57.
- Dawson P.M., Daniel L. (2010). Understanding social innovation: A provisional framework. *International Journal of Technology Management*, 51(1): 9-12.
- De Cindio F., Aurigi A. (2008). *The Augmented Urban Space*. London: Routledge.
- de Rosnay M.D. (2006). Alternative policies for alternative Internets, *Journal of Peer Production*, 9: 1-10.
- De Souza e Silva, A. (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture*, 9: 261-278.
- de Wall M. (2015). *The City as Interface: How New Media Are Changing the City*. Amsterdam: NAI.
- Dodge M., Kitchin R. (2008). Atlas of Cyberspace. Testo disponibile al sito: <http://www.kitchin.org/atlas>.
- Gairola R.K., Roth M. (2019). Cyber zones: Digital spatialities and material realities across Asia, *Asiascape: Digital Asia*, 6(1-2): 4-16.
- Glimell H. (2001). *The Social Production of Technology: On the Everyday Life with Things*. Gotenborg: BAS Publisher.
- Gordon E., De Souza e Silva, A. (2011). *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Graham M. et al. (2013). Augmented reality in the urban environment. *Transactions of the IBG*, 38: 464-479.
- Greenfield A. (2017). *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*. London: Verso.
- Hall P., Pfeiffer U. (2013). *Urban Future 21*. New York: E&FN Spon.
- Han H., Hawken S. (2018). Introduction: Innovation and identity in next-generation smart cities. *City, Culture and Society*, 12: 1-4.

- Harris J. (2018). The punk rock Internet. *The Guardian*, 1° febbraio. Testo disponibile al sito: <https://www.theguardian.com/technology/2018/feb/01/punk-rock-internet-diy-rebels-working-replace-tech-giants-snoopers-charter>.
- Hunsinger J. (2019). Critical Internet studies. In: Hunsinger J., Allen M.M., Klastrup L., a cura di, *Second International Handbook of Internet Research*. New York: Springer.
- Kroker A., Kroker M. (2013). *Critical Digital Studies: A Reader*. Toronto: UTP.
- Lanier J. (2006). Digital Maoism: The hazards of the new online collectivism. *Edge magazine*. Testo disponibile al sito: https://www.edge.org/conversation/jaron_lanier-digital-maoism-the-hazards-of-the-new-online-collectivism.
- Leszczynski A. (2015). Spatial media/ation. *Progress in Human Geography*, 39: 729-751.
- Léveques B. (2001). *Les entreprises d'économie sociale, plus porteuses d'innovations sociales que les autres?* Congrès de l'ACFAS, 16 maggio.
- Maglavera T., Niavis H., Moutsinas G., Passani A., De Rosa S. (2019). *Digital Transformation for a Better Society*. ChiC, European Commission. Testo disponibile al sito: https://capssi.eu/wp-content/uploads/ChiC_D5.2_Digital_Transformation_for_a_better_society-whitepaper.pdf.
- Massey J., Snyder B. (2015). The hypercity that occupy built. In: Geiger J., a cura di, *Entr'acte. Avant-Gardes in Performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Misuraca G., Pasi G., Urzi Brancati C. (2017). ICT-enabled social innovation: Evidence & prospective, *JRC*. Testo disponibile al sito: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC108517/kjna28814enn.pdf>.
- Mulgan G. (2006). The Process of social innovation. *Innovations*, 1: 145-162.
- Murray R., Caulier-Grice J., Mulgan G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*. Nesta. Testo disponibile al sito: <https://www.nesta.org.uk/report/the-open-book-of-social-innovation>.
- Norris P. (2003). Preaching to the converted? Pluralism, participation and party websites. *Party Politics*, 9(1): 21-45.
- Ozman M., Gossart C. (2018). *Digital Social Innovation: Exploring an Emerging Field*, ISIRC 2018 Conference. 5-7 settembre, Heidelberg.
- Rodrigo L., Palacios M., Ortiz-Marcos I. (2019). Digital social innovation analysis of the conceptualization process and definition proposal. *Dirección e Organización*, 67: 59-66.
- Selwyn N. (2004). Reconsidering political and popular understandings of the digital divide. *New Media & Society*, 6(3): 341-362.
- Stokes M., Baeck P., Baker T. (2020). *What's Next for Digital Social Innovation?* DSI4EU, Nesta. Testo disponibile al sito: <https://www.nesta.org.uk/report/what-next-for-digital-social-innovation-realising-the-potential-of-people-and-technology-to-tackle-social-challenges>.
- Sutko, D.M., De Souza e Silva, A. (2010). Location-aware mobile media and urban sociability. *New Media & Society*, 13: 807-823.
- Thrift N., French S. (2002). The automatic production of space. *Transactions of the IBG*, 27: 309-335.
- Turner F. (2006). *From Counterculture to Cyberculture*. Chicago: University of Chicago.
- Van der Have R.P., Rubalcaba L. (2016). Social innovation research: An emerging area of innovation studies? *Research Policy*, 45(9): 1923-1935.
- Warschauer M. (2004). *Rethinking the Digital Divide*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Whittle J. et al. (2012). *Beyond Research in the Wild: Citizen-Led Research as a Model for Innovation in the Digital Economy*. Digital Futures 2012 Conference. Testo disponibile al sito: https://www.academia.edu/3297686/Beyond_research_in_the_wild_Citizen-led_research_as_a_model_for_innovation_in_the_Digital_Economy.
- Zook M.A., Graham M. (2007). Mapping DigiPlace: Geocoded Internet data and the representation of place. *Environment and Planning B*, 34: 466-482.

RIASSUNTO: Il concetto di Innovazione Sociale Digitale si riferisce a forme di innovazione sociale che avvengono nello spazio digitale con la finalità di produrre benefici collettivi. Nella maggior parte dei casi i processi di Innovazione Sociale Digitale si radicano nelle città ma solo un'attenzione marginale è stata finora dedicata alla loro relazione con le diverse dimensioni sociali, culturali e politiche dello spazio urbano. Il presente intervento suggerisce, dunque, l'opportunità di adottare una prospettiva geografica critica per colmare queste lacune. A tal fine, viene qui proposta un'agenda di ricerca per la geografia critica dell'Innovazione Sociale Digitale che si articola su tre assi di indagine: la confluenza tra le rappresentazioni associate alle pratiche di Innovazione Sociale Digitale e l'immaginario urbano; i processi di riproduzione sociale che le iniziative di Innovazione Sociale Digitale promuovono e che interagiscono con i processi di governance urbana; e le relazioni di potere che esse mobilitano.

SUMMARY: *Reproduction, Representation and Power. For a critical geography of digital social innovation*. Digital Social Innovation is a new concept referring to social innovation initiatives that leverage digital technologies potentiality to co-create solutions to a wide range of social needs. These initiatives generally take place in urban contexts; however, in the existing literature, scarce attention is devoted to the spatial dimensions and the social, cultural or political space-related effects of Digital Social Innovation practices. The contributions suggests that a critical perspective can address these gaps and elaborates a research agenda for a critical geography of Digital Social Innovation. This articulates along three research lines, the (re)production of DSI processes and socio-cultural urban space; the representations of Digital Social Innovation practices; and the power relationships these mobilise.

Parole chiave: innovazione sociale digitale, città aumentata, rivoluzione digitale, geografia critica

Keywords: digital social innovation, augmented city, digital revolution, critical geography

*Dipartimento di Scienze Economico-Sociali e Matematico-Statistiche, Università di Torino; chiara.certoma@unito.it