

Studiare un caso

Ricostruire la governance di un *posto* attraverso uno studio di caso

Prima le domande

Prima di passare a una sorta di piccolo manuale sulla metodologia di uno studio di caso, ricordiamo una regola cruciale per la ricerca sociale più in generale: **occorre sapere cosa stiamo cercando**.

Studiare un caso può infatti servirci per capire:

- ❖ **perché** l'esito di un certo percorso di decisione è stato quello che vediamo
- ❖ e/o **come** si è arrivati alla decisione, quali elementi hanno influenzato particolarmente una certa decisione.

Nel nostro contesto, uno studio di caso può servire per indagare a fondo sulla governance di un certo luogo/tema e sul peso che quel tipo di governance ha avuto nel dare forma al processo.

Per rispondere a quel **perché** e a quel **come**, però, abbiamo bisogno di una **ipotesi iniziale** che lo studio del caso (o dei casi) verificherà (o falsificherà).

Dunque non si tratta di costruire semplicemente un **racconto** (anche se i bravi studiosi di caso propongono anche racconti ben scritti), ma di essere radicati in (e guidati da) una teoria. Proviamo quindi a ricapitolare rapidamente i **punti chiave** della teoria che utilizziamo.

Le fasi dello studio/Organizzare l'indagine

Per indagare sul nostro caso – o sui nostri casi – dobbiamo prevedere un lavoro in **4 fasi**, per ciascuna delle quali serve una raccolta di materiali di un certo tipo.

1. costruire una cronologia del processo decisionale
2. analizzare gli attori coinvolti nel processo decisionale
3. analizzare le interazioni tra gli attori e la catena che porta agli esiti
4. scrivere il rapporto finale

Vediamole una alla volta, seguendo uno schema proposto da Paolo Fareri.

Fase1 / Cronologia

FASI	OBIETTIVI	TECNICHE	FONTI
cronologia	<ul style="list-style-type: none">▶ ricostruire la storia▶ costruire l'elenco degli attori	<ul style="list-style-type: none">▶ partire dall'esito e andare all'indietro▶ sequenza degli eventi con date e riferimenti, senza interpretazioni	<ul style="list-style-type: none">▶ rassegna stampa▶ documenti formali e informali▶ intervista a osservatori o testimoni
PRODOTTO: <i>lista</i> di fatti e di attori			

Cosa non è la cronologia

... la cronologia non contiene interpretazioni del processo: solo fatti nudi e crudi, così come sono descritti dalla fonte. È importante notare che in questo non c'è alcuna intenzione di 'obiettività'. L'azione interpretativa dell'analista, nella costruzione della cronologia, sta nella selezione degli eventi.

memo

... ogni processo ha il suo osservatore-chiave (quello che conosce la storia molto bene fin dall'inizio, con scaffali pieni di documenti e articoli): il problema è trovarlo.

Fase2 / L'analisi degli attori

FASI	OBIETTIVI	TECNICHE	FONTI
analisi degli attori	<ul style="list-style-type: none">▶ descrivere il comportamento dei principali attori▶ descrivere le motivazioni del comportamento degli attori principali	<ul style="list-style-type: none">▶ interviste in profondità (vedi oltre)▶ costruzione di una 'carta di identità' di ogni attore N.B. si lavora sugli attori e non sulla 'storia'▶ suggerimenti su attori che è utile intervistare Per controllare la completezza della lista e nuove info su network e strategia dell'attore	<ul style="list-style-type: none">▶ gli intervistati Attenzione! gli attori intervistati NON sono una fonte per le monografie di altri attori▶ fonti già collezionate per integrare le informazioni▶ comparazione tra documenti e interviste per superare possibili effetti di 'dissonanza cognitiva', derivanti dal fatto che l'intervistato parla 'con il senno di poi'
PRODOTTO: <i>monografie</i> su ogni singolo attore (almeno per i più rilevanti)			

l'analisi degli attori /cosa cerchiamo e come

In particolare, per ogni attore, si tratta di

- ▶ definire il *problema* dal punto di vista di quell'attore
- ▶ definire possibili ridefinizioni del problema nel corso del processo
- ▶ individuare gli *obiettivi* (generali e specifici)
- ▶ individuare le risorse (economiche, politiche, legali e cognitive) effettivamente mobilitate e utilizzate nel processo
- ▶ definire la percezione che quell'attore ha del *comportamento di altri attori*

Due livelli di domande

1. Questioni aperte (le stesse per tutti gli attori).

Per es.

Quale problema il processo cercava di attaccare?

Descrivi la 'storia' del processo di decisione;

Quali erano i vincoli che rendevano difficile raggiungere un esito positivo?

Quale percezione hanno degli elementi che hanno facilitato il raggiungimento di un esito positivo?

2. Set di questioni specifiche, collegate all'attore intervistato

Fase 3 / L'analisi delle interazioni

FASI	OBIETTIVI	TECNICHE	FONTI
analisi dei pattern d'interazione (e dei fattori di successo)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ definizione del problema 'reale', secondo il punto di vista dell'analista ▶ identificazione dei ruoli giocati dai differenti attori nel corso del processo ▶ definizione di: <ul style="list-style-type: none"> ▪ composizione e struttura del network e delle arene ▪ modalità di interazione (sfida, negoziato, problem solving) ▶ identificazione delle fasi del processo <u>(v. schema di riferimento)</u> ▶ identificazione dei fattori di successo 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ricomposizione degli elementi raccolti ▶ interpretazione dell'analista ▶ eventualmente stesura finale secondo una modalità narrativa (che rimescola gli elementi della 'storia' ed esclude elementi non rilevanti) 	non ci sono nuove fonti
PRODOTTO: <i>rapporto</i> finale sul caso di studio			

le interazioni / individuare le fasi

schema per l'individuazione delle fasi

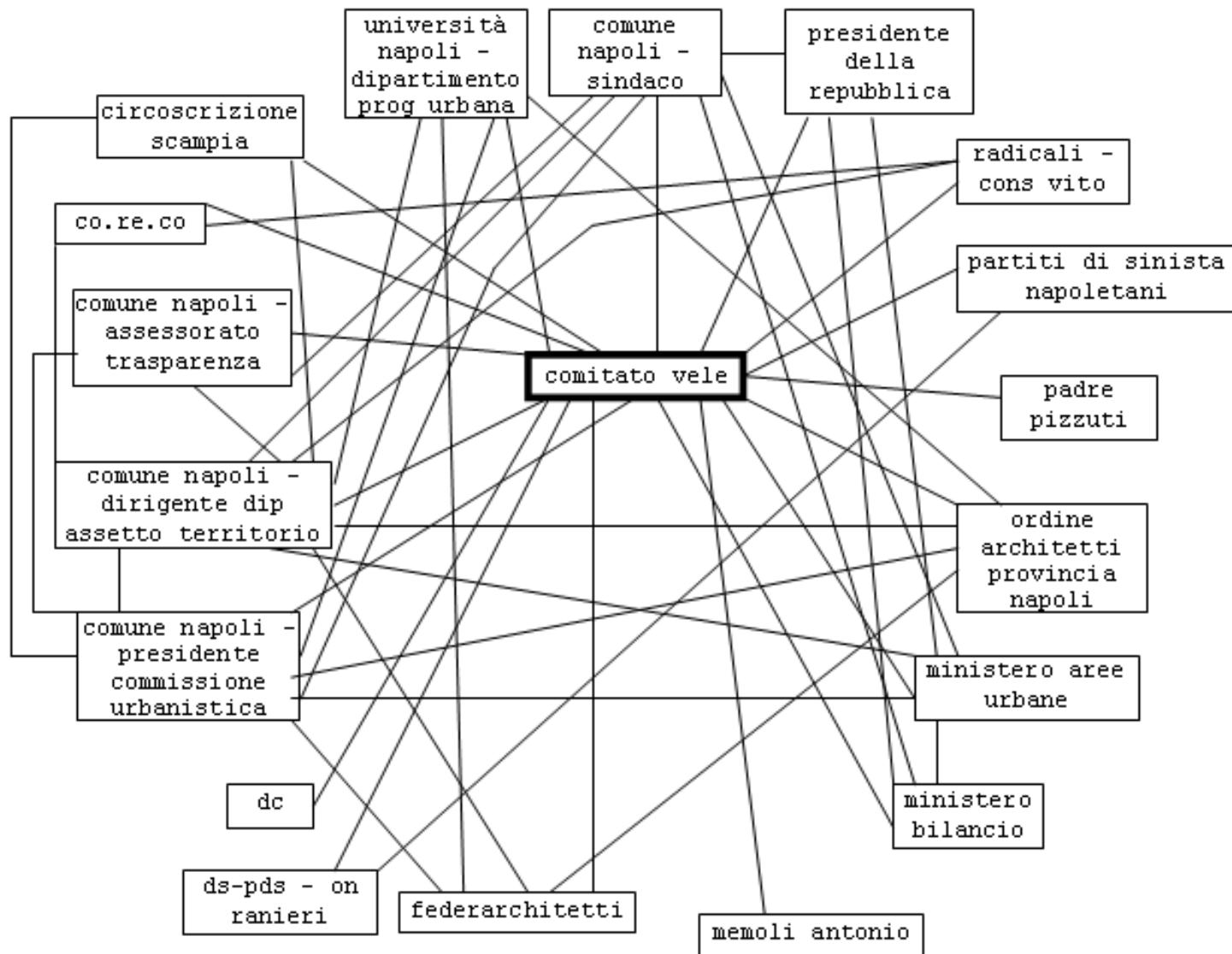
Le fasi possono essere identificate con riferimento a quattro variabili, secondo uno schema come quello seguente. Le variabili sono:

1. definizione del problema secondo il punto di vista dell'analista (ogni fase ha la sua propria definizione)
2. attori partecipanti al processo (la composizione del network spesso cambia nelle varie fasi)
3. struttura del network (NB. la struttura del network può cambiare anche se gli attori restano gli stessi perché, per es., cambiano le relazioni fra alcuni dei partecipanti)
4. modalità prevalenti di interazione (sfida, negoziato o *problem solving*).

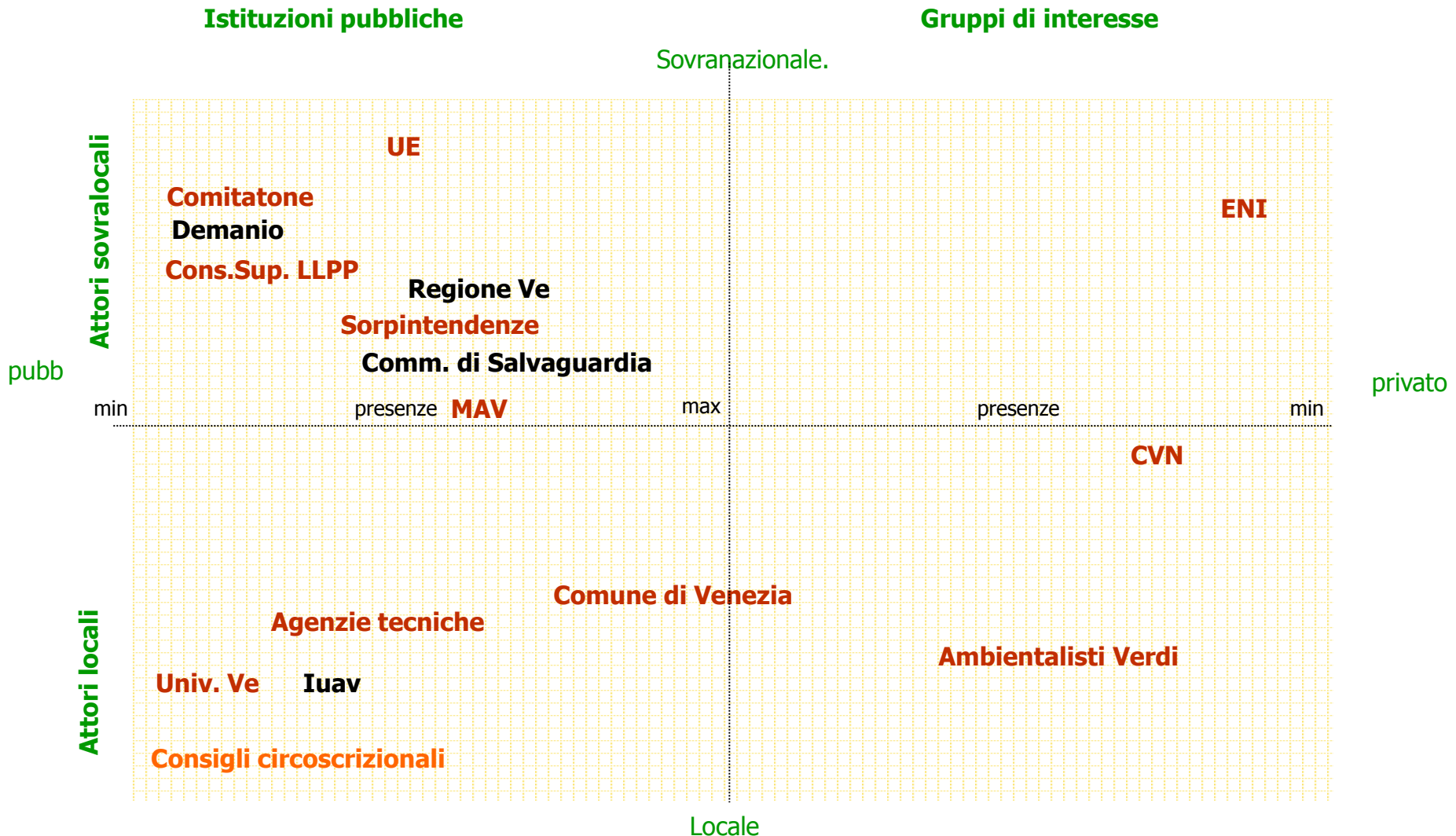
	<i>Fase 1 dal ... al....</i>	<i>Fase 2 dal ... al....</i>	<i>Fase n dal ... al....</i>
Definizione del problema			
Elenco degli attori			
Struttura del network			
Modalità di interazione prevalenti			

Si identifica una nuova fase ogni volta che si scopre un cambiamento, anche rispetto a una sola variabile. Per rappresentare la struttura del network può essere utile una rappresentazione grafica.

le interazioni / rappresentazioni 1



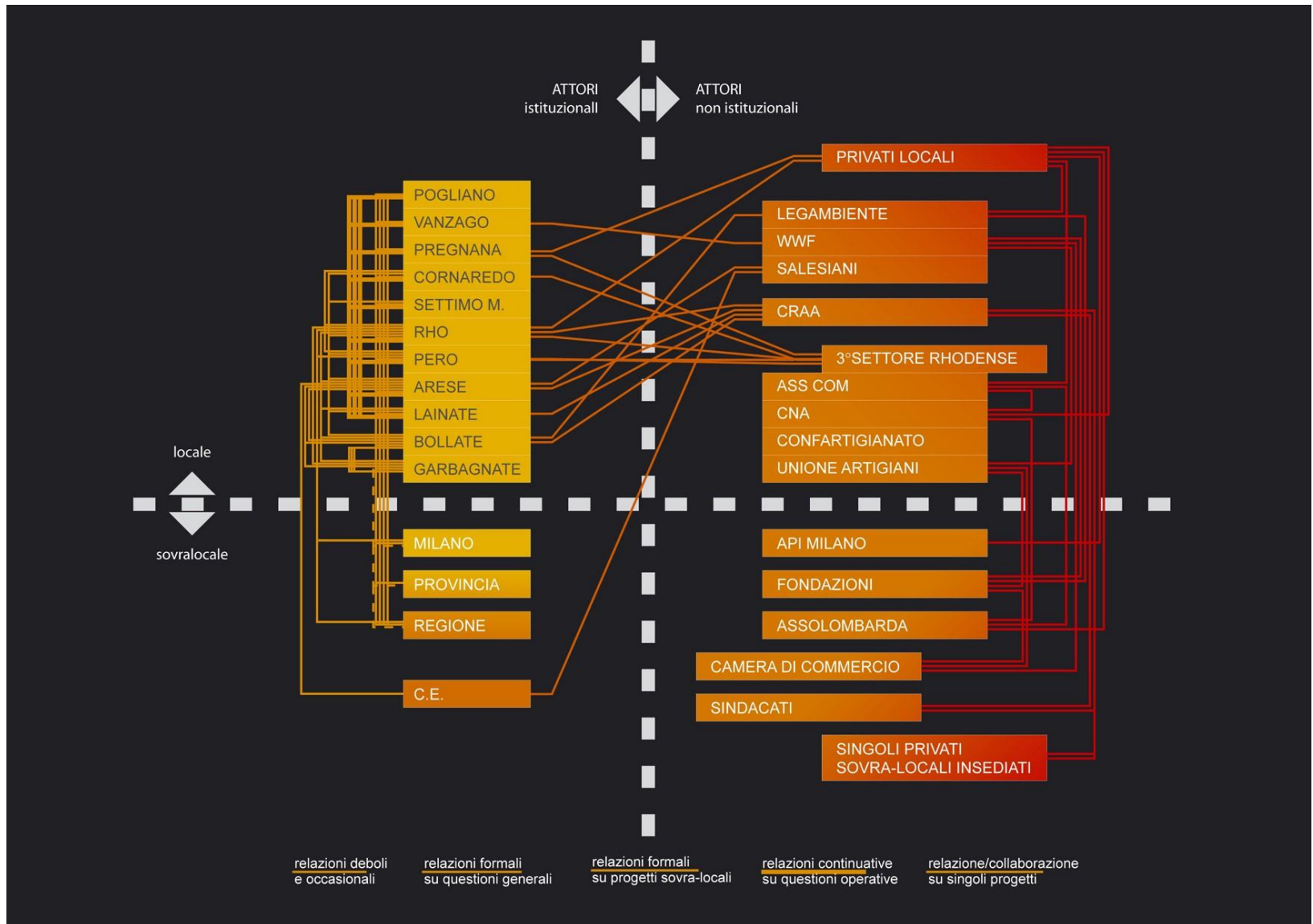
Le interazioni / rappresentazioni 2



il policy network territoriale a Venezia. I 18 attori centrali

Il grafico è tratto da una ricerca di B. Dente, che ha rappresentato così gli attori più ricorrenti in 30 “casi” di un decennio. Come si vede, risulta + affollato il lato sn del grafico, e soprattutto il quadrante in alto (attori pubblici sovralocali). E appare vuoto il lato della società organizzata. Il grafico, cioè, ci mostra immediatamente che nel network c'è squilibrio tra istituzioni pubbliche e società civile.

le interazioni / rappresentazioni 3



un esempio dal database della ricerca sulla
innovatività delle politiche negli anni '90

SCHEMA DEL CASO

TITOLO DEL CASO

abbattimento "vele" di scampia

3\10

CODICE CASO 1=Milano, 2=Firenze,
3=Napoli, 4=Torino. Selezionare
dall'elenco un codice per ogni caso
della propria unità

periferico

LOCALIZZAZIONE

concluso

PROCESSO

integrato

TIPO

territorio

AMBITO DI POLICY: 1. attività produttive, 2. territorio, 3. servizi alle persone

riqualificazione

TEMA: selezionare dall'elenco o inserire nuovi valori; es. sviluppo, welfare, infrastrutture

DURATA in mesi solo per
processi conclusi

67

inizio. es 01-gen-03

10-giu-89

fine es 01-gen-03

03-dic-94

ATTORI numero di quelli rilevanti

18

SUCCESSO dal punto di vista del promotore

si

MODALITA' D'INTERAZIONE
selezionare quelle prevalenti

- conflitto
- contrattazione
- collaborazione

STRATEGIE selezionare
solo le principali

strategie 1

mobilitazione risorse/a

strategie 2

allargamento della pos

strategie 3

mobilitazione risorse/a

COSTI

distribuiti

BENEFICI

concentrati

POSTA

gioco a somma zero

dibattito pubblico

SCHEDA DELL'ATTORE

Questa maschera serve per immettere dati sia nella tabella ATTORI sia nella LISTATTORI, per questo alcuni record vanno ripetuti. La parte azzurra si riferisce alla tabella LISTATTORI e va compilata per prima e solo nel caso in cui si stia inserendo un attore non ancora in elenco, per cui sia necessario aggiornare la lista. Quella gialla si riferisce ad ATTORI, va compilata per ciascun attore rilevante in ciascun caso, se è qualcuno già in elenco si dovrà ripetere nome e codice. Il codice è unico per ciascun attore, gli altri dati cambiano a seconda della vicenda, la scheda va quindi compilata per ciascun caso, ma ogni attore va inserito solo una volta nella maschera azzurra. (es. la Regione comparirà di certo in diversi casi con ruoli ed esiti differenti, ma una sola volta nella lista attori e sarà quindi identificata da un unico codice)

per visualizzare tutti i controlli ingrandire sempre la maschera a tutto schermo e far scorrere la barra laterale

LISTA ATTORI: aggiungere all'elenco il nome di ogni nuovo attore, poi inserire il codice numerico progressivo, (idattore), e salvare prima di passare alla maschera gialla

1 NOME ATTORE 2 ID ATTORE

Unità di Ricerca categoria

Record: di 1

3 NOME DELL'ATTORE 3\10

4 CODICE ATTORE da tabella listattori

CODICE CASO 1=Milano, 2=Firenze, 3=Napoli, 4=Torino. Selezionare dall'elenco un codice per ogni caso della propria unità

RUOLO RISORSE

TIPO RISORSE:

OBIETTIVI RILEVANZA

LIVELLO ESITO percezione da parte dell'attore

Record: di 486

3.10 La riqualificazione delle “Vele” di Scampia

I ipotesi diverse per la riqualificazione delle cosiddette *Vele* di Scampia, i megacomplex residenziali della “167” di Secondigliano nella periferia Nord di Napoli, sono emerse nel dibattito cittadino e allargato, a varie ondate, fino dagli anni '80 e sono tuttora, per certi aspetti, in agenda.

Il caso tenta di ricostruire il duplice processo di riconfigurazione del problema che si sviluppa **fra giugno 1989 e dicembre 1994**. La prima data corrisponde a una delibera del consiglio comunale, con cui l'area delle Vele è inserita in un *piano di recupero*; la seconda a un'altra delibera, che stabilisce invece la *inabitabilità* delle Vele, accettando almeno in parte l'ipotesi dell'abbattimento, sostenuta da sempre dal movimento di lotta degli abitanti.

Il processo sembra interessante **per le nostre ipotesi di ricerca** almeno da tre punti di vista:

- perché mostra come si “risolve” definitivamente il problema, così come si era costruito negli anni del dopoterremoto,
- perché genera il nuovo “problema” del riuso a fini non residenziali delle Vele non abbattute e/o delle aree liberate con l'abbattimento,
- perché mostra come, nello scenario successivo al 1993, reti e modalità di interazione tipiche degli anni del dopoterremoto cominciano a disintegrarsi, lasciando spazio a stili diversi di trattamento del tema della riqualificazione, che permetteranno successivamente l'emergere di nuovi network e anche di nuovi contenuti.

...

MEMO

Uno sfondo per gli studi di caso



1. Il problema

DEFINIZIONE
 esperienza di una discrepanza fra una situazione standard (o desiderata) e la situazione effettiva (o attesa), per come questa viene percepita
 l'esistenza di un problema dipende dagli standard e dalla percezione della situazione di vari attori

CONSEGUENZE

il problema non è un dato
 - gli attori lo definiscono in modi diversi
 - l'accordo sul problema è parte del processo

il problema non è stabile
 può essere ridefinito più volte nel corso del processo

occorre un approccio interpretativo
 spetta all'analista definire il problema centrale, con ciò delimitando anche il campo studiato

2. Gli attori

DEFINIZIONE
 tutti i soggetti, individuali e collettivi, pubblici o privati, che partecipano a un processo di decisione utilizzando, in ciò, una "politica personale"
 (i soggetti che si muovono per raggiungere specifici obiettivi attraverso specifici mezzi)

CARATTERISTICHE

obiettivi	globali	
	specifici	di contenuto di processo
risorse	economiche	
	politiche	
	legali	
scambiabili o non	cognitive	conoscenza scientifica conoscenza interattiva
	ruoli	promoter
direttore		
oppositore		
mediatore		
guardiano		
da individuare nell'analisi	filtro	

un soggetto con obiettivi NON omogenei, NON è un attore (in quel processo, o tempo)

DEFINIZIONE

l'arena
 è il setting delle interazioni_o (anche) il posto dove (alcune) interazioni hanno luogo

TIPDI ARENE

tecnica
 interazione fra professionisti, discorso su aspetti tecnici

politica
 partecipano soprattutto partiti politici

sociale
 interazione fra gruppi sociali (supporter e oppositori)

Istituzionale
 interazione fra burocrazie di vari comparti della p. a.

l'interazione avviene in particolari setting e/o "luoghi"

DEFINIZIONE

3. il network
 è costituito dagli attori che interagiscono all'interno del processo di decisione (di una politica pubblica) e dalle loro relazioni

CARATTERI

pattern di interazione cultura prevalente nel network	sfida (<u>confrontation</u>)
	contrattazione
struttura del network forma del rapporto fra gli attori	<u>problem solving</u>
	a stella (un attore centrale)
	ad asse (gerarchia di attori)
tutti interagiscono con tutti	

l'interazione avviene intorno a una questione

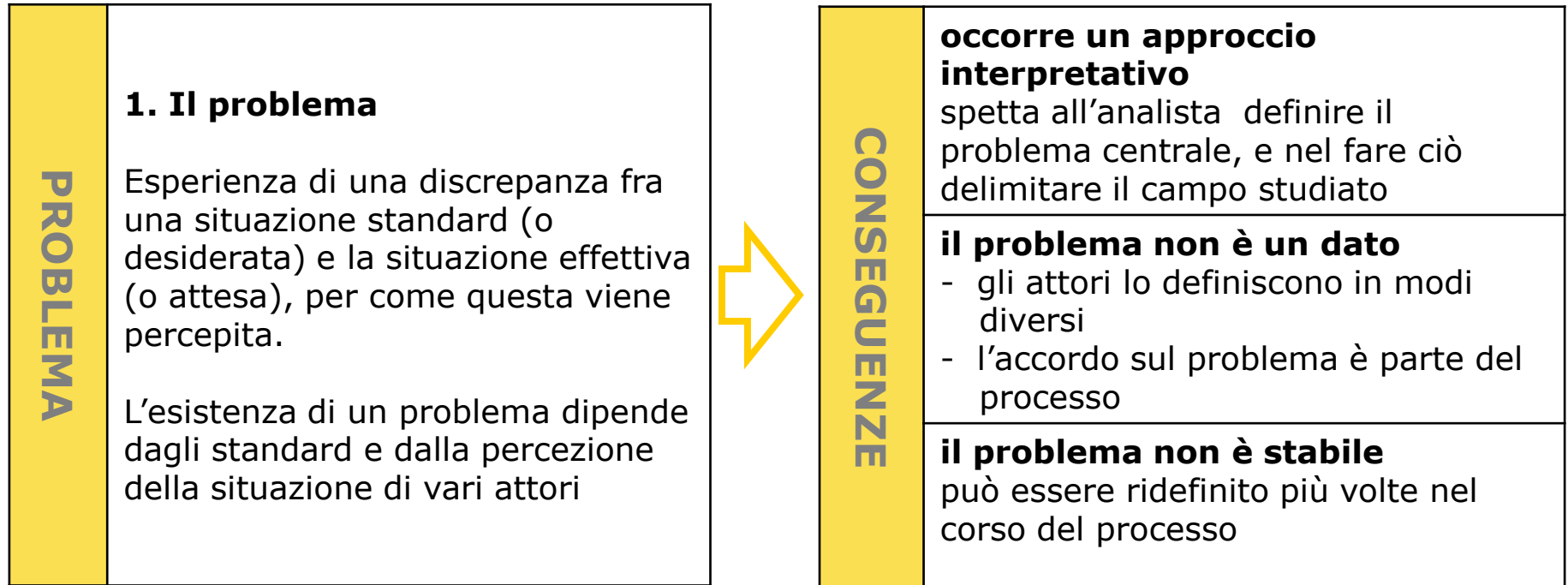
DEFINIZIONE

la posta in gioco
 è la questione su cui si deve decidere nel processo
 - gli attori possono avere percezioni diverse della postain gioco
 - la posta in gioco determina il carattere del pattern di interazione, non è stabile nel tempo ed è connessa alle risorse e alla loro scambiabilità

TIPDI GIOCO

gioco a somma 0 ▼
 vincitori/ perdenti
 si possono condizioni per imporre soluzioni (e costi) a qualche attore

gioco a somma + ▼
 vincitori/ vincitori
 la cooperazione è, appare o viene presentata come conveniente





SCHEMI DI INQUADRAMENTO TEORICO E METODOLOGICO*

ATTORI

2. Gli attori

Tutti i soggetti, individuali e collettivi, pubblici o privati, che partecipano a un processo di decisione utilizzando, in ciò, una "politica personale"

(i soggetti che si muovono per raggiungere specifici obiettivi attraverso specifici mezzi)

un soggetto con obiettivi NON omogenei, NON è un attore (in quel processo, o tempo)



CONSEGUENZE

obiettivi ≠ da desideri o ideali	globali	
	specifici	di contenuto di processo
risorse scambiabili o non	economiche	
	politiche	
	legali	
	cognitive	conoscenza scientifica conoscenza interattiva
ruoli da individuare nell'analisi	promoter	
	direttore	
	oppositore	
	mediatore	
	guardiano	
	filtro	





SCHEMI DI INQUADRAMENTO TEORICO E METODOLOGICO*

arena (vedi)



l'interazione avviene in particolari setting e/o "luoghi"

DEFINIZIONE	3. il network	CARATTERI	pattern di interazione cultura prevalente nel network	sfida (<i>confrontation</i>)
	è costituito dagli attori che interagiscono all'interno del processo di decisione (di una politica pubblica) e dalle loro relazioni		struttura del network forma del rapporto fra gli attori	contrattazione
				problem solving
				a stella (un attore centrale)
				ad asse (gerarchia di attori)
				tutti interagiscono con tutti

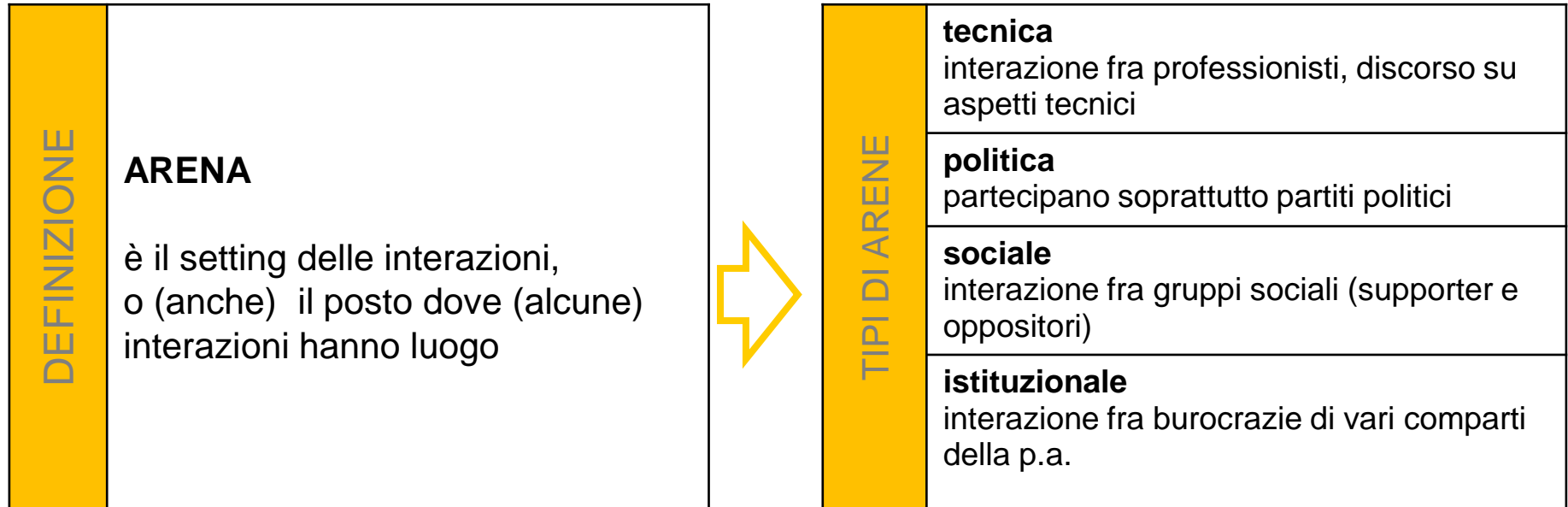
l'interazione avviene intorno a una questione



posta in gioco (vedi)



SCHEMI DI INQUADRAMENTO TEORICO E METODOLOGICO*





DEFINIZIONE	POSTA IN GIOCO è la questione su cui si deve decidere nel processo <ul style="list-style-type: none">• gli attori possono avere percezioni diverse della posta in gioco• la posta in gioco determina il carattere del pattern di interazione, non è stabile nel tempo ed è connessa alle risorse e alla loro scambiabilità	TIPI DI GIOCO	gioco a somma \emptyset ▼ vincitori/ perdenti si possono condizioni per imporre soluzioni (e costi) a qualche attore
	gioco a somma + ▼ vincitori/ vincitori la cooperazione è, appare o viene presentata come conveniente		

Peter Hall, *Great Planning Disaster*, Weidenfeld & Nicholson, London 1980 (1)

<https://goo.gl/iGK6ut>

B. Dente, L. Bobbio, P. Fareri, M. Morisi, *Metropoli per progetti. Attori e processi di trasformazione urbana a Firenze, Torino, Milano*, il Mulino, Bologna 1990

M. Bolocan Goldstein, G. Borelli, S. Moroni, G. Pasqui, *Urbanistica e analisi delle politiche. Riflessioni attorno a quattro casi studio*, Franco Angeli, Milano 1996