

1. Sintesi generale dell'impresa

1. ORIGINE

L'ispirazione per JoinMeApp nasce da un talk della celebre sociologa e psicologa clinica Sherry Turkle, professoressa di Studi Sociali su Scienza e Tecnologia al Massachusetts Institute of Technology, durante una conferenza TED¹.

Vediamo insieme alcuni estratti delle sue parole:

"[...] those little devices in our pockets, are so psychologically powerful that they don't only change what we do, they change who we are. [...] We're getting used to a new way of being alone together. People want to be with each other, but also elsewhere — connected to all the different places they want to be."

Come si evince dalle parole della Dottoressa Turkle, il potere che i nostri cellulari esercitano su noi stessi ma soprattutto sulle nostre relazioni sta diventando sempre maggiore. Stiamo iniziando ad imparare a vivere **insieme ma soli**, in una dimensione completamente isolata.

"Human relationships are rich and they're messy and they're demanding. And we clean them up with technology. And when we do, one of the things that can happen is that we sacrifice conversation for mere connection."

È senza dubbio più facile interagire con il proprio cellulare piuttosto che con una persona: difficilmente Siri sarà in ritardo ad un appuntamento oppure triste per una giornata storta. Ma dobbiamo chiederci se anche questo non sia il bello di avere delle relazioni, delle conversazioni, invece che mere connessioni.

"[...] the moment that people are alone, even for a few seconds, they become anxious, they panic, they fidget, they reach for a device. [...] Being alone feels like a problem that needs to be solved. And so people try to solve it by connecting. But here, connection is more like a symptom than a cure. It expresses, but it doesn't solve, an underlying problem. But more than a symptom, constant connection is changing the way people think of themselves. It's shaping a new way of being. The best way to express it is "I share therefore I am"."

La conclusione a cui arriva la psicologa statunitense stravolge la concezione cartesiana del "Cogito ergo sum", trasformandolo in "Condivido, quindi sono". Nei tempi moderni, l'estenuante connessione è dovuta al desiderio di condividere qualsiasi aspetto della propria vita con chiunque ci circonda, finendo, paradossalmente con l'essere ancora più isolati, poiché quelle che si creano non sono relazioni ma semplici connessioni.

Il suggerimento fornito dalla psicologa è quello di creare momenti sacri a casa dedicati alla conversazione, così come sul lavoro, riabituandoci all'arte della conversazione, per tornare a quella socialità tipica dell'essere umano. La dottoressa Turkle conclude così il suo intervento:

"We spend an evening on the social network instead of going to the pub with friends. But our fantasies of substitution have cost us. Now we all need to focus on the many, many"

¹ "Connected but Alone" – Sherry Turkley- TED 2012
https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together?language=it

ways technology can lead us back to our real lives, our own bodies, our own communities, our own politics, our own planet. They need us. Let's talk about how we can use digital technology, the technology of our dreams, to make this life the life we can love."

L'utilizzo molteplici che la tecnologia consente deve essere applicato anche alla tematica sociale, aumentando la possibilità delle interazioni tra gli essere umani, per rendere la propria vita migliore.

Tenendo bene a mente queste parole, abbiamo dato vita a JoinMeApp.

2. DESCRIZIONE DELL'IDEA IMPRENDITORIALE E INNOVATIVITÀ

Sappiamo che i social media ci danno l'illusione della compagnia, ma crediamo che non aiutino a coltivare l'amicizia. È un dato di fatto che siamo connessi in ogni istante della nostra vita, ma risultiamo molto spesso isolati, soli, quasi in una dimensione di socialità parallela, come anche la dottoressa Turkle affermava.

Abbiamo raccolto la sfida e creato JoinMeApp, per rispondere a un'esigenza verticale e molto comune.

Sarà sicuramente capitato di **voler fare qualcosa nel proprio tempo libero senza sapere con chi**, per poi scoprire, magari troppo tardi, che un amico era libero e nella propria identica situazione e che c'era quindi la possibilità di vedersi.

Non succederà più! **JoinMeApp aiuterà a rendere il proprio tempo libero più vivo, con più amici e a rivivere la propria città!**

Piove e salta la partita di calcetto. Marco pensa allora di andare a mangiare fuori e lo pubblica su JoinMeApp. Gli amici Giulia e Umberto sono liberi e cliccano su "Join!". JoinMeApp propone ai 3 amici, amanti della musica, la serata Pizza & Karaoke in un ristorante della zona. Risultato: un'ottima serata tra amici, al posto della solita serie TV guardata da soli sul divano.

JoinMeApp è il **Real Life Social Network** - disponibile per *smartphone / tablet* e, in futuro, anche sul *web* - che parte dal digitale per riattivare e rivalorizzare le relazioni nella vita reale, promuovendo le opportunità offerte dal territorio. Con JoinMeApp scopri quali amici sono disponibili e cosa propongono. Oppure puoi proporre qualcosa tu e spargere la voce tra i tuoi amici, per vedere chi si unisce: "Qualcuno libero per pranzo?", "Aperitivo in Centro?". JoinMeApp è l'app per tornare a *condiviVere* stando insieme.

Al contrario di molti social network classici, JoinMeApp non resta confinato allo spazio virtuale, ma **valorizza la socialità nella vita reale** interpretando il significato originale di "social network" come connessione fra persone – si noti che la traduzione in italiano di social network è semplicemente rete sociale, senza riferimenti a servizi online.

JoinMeApp vuole contrastare inoltre una problematica sempre più diffusa nel mondo di oggi, ovvero l'**abuso dei social network**, fenomeno studiato da numerosi sociologi che abbiamo coinvolto e che porta sintomi (assuefazione, paure) simili a quelle di altre dipendenze. Crediamo che il mondo virtuale, il "luogo" dove si trova l'utenza target di JoinMeApp, possa essere sfruttato per annullare l'asimmetria informativa e stimolare la socialità nella vita reale.

La nostra mission è essere il **Real Life Social Network che mette al centro le relazioni tra persone nella vita reale** partendo dall'utilizzo di dispositivi mobili connessi ad Internet (es. smartphone), ormai parte integrante della vita di chiunque.

I problemi derivanti dall'abuso dei social network e dell'uso dei cellulari sono stati già segnalati da tempo, come, per esempio, già nel 2012 da Sherry Turkley, sociologa, psicologa e tecnologa statunitense. Una sua frase è stata per noi fonte di ispirazione: "Siamo circondati da tecnologie che ci permettono di essere connessi con molte persone, ma spesso restiamo soli".

Le relazioni di tipo digitale sono sicuramente più facili da stabilire, ma non possono sostituirsi o essere confuse con quelle reali, che prevedono l'incontro, il colloquio, una relazione diretta, una condivisione di un contesto, di uno spazio fisico nel mondo reale e non in quello virtuale.

JoinMeApp raccoglie il messaggio di Sherry Turley, non demonizza lo strumento (smartphone o altro), ma lo utilizza coscientemente per favorire e costruire momenti di relazione nella vita reale tra individui (non confinandoli nel digitale).

Con JoinMeapp sfruttiamo la potenzialità offerte dalla tecnologia per rilanciare i valori dell'amicizia, della condivisione, della riscoperta del vivere insieme nella vita reale attraverso un processo rapido e semplice.

Attraverso JoinMeApp proviamo a dare maggiore enfasi e visibilità all'offerta e alle proposte del territorio in cui si trovano i nostri utenti, che attraverso JoinMeApp potranno scoprire e proporre attività di aggregazione e socialità, di tipo culturale (per es. visite museali, concerti, rappresentazioni teatrali) e socialmente utili (per es. donazione di sangue, collette alimentari, pulizie delle spiagge o di un parco ...).

JoinMeApp favorisce e valorizza il turismo sociale promuovendo eventi e attività con un contenuto educativo, esperienziale, relazionale, solidale e sociale.

2. Domanda sociale

1. RAPPORTO TRA QUALITÀ DELLA VITA, SOCIAL NETWORK TRADIZIONALI E RELAZIONI NELLA VITA REALE

Una ricerca condotta su più di 5mila adulti dalla prestigiosa **Università di Harvard**² evidenzia come le **relazioni portate avanti su Facebook peggiorino la qualità della vita delle persone, mentre quelle reali contribuiscano ad incrementare il loro benessere.**

I ricercatori hanno analizzato le attività compiute su Facebook nell'arco di due anni e le risposte a un questionario sulle loro relazioni sociali. Lo studio è stato condotto su diversi indicatori, tra cui la soddisfazione, il benessere mentale, il benessere fisico, e la massa corporea.

La ricerca non ha permesso di comprendere quale siano le azioni sui social network (mettere mi piace, postare, aprire un link) che influenzino negativamente la qualità della vita delle persone. La sensazione dei due ricercatori (Harvard Holly Shakya e Nicholas A. Christakis) è che il malessere provenga soprattutto dal confronto che si fa con la vita degli altri attraverso quanto viene diffuso sul social. Solitamente si tende a crearsi un'immagine sempre positiva e sorridente, si postano gli aspetti più belli propria esistenza come una festa con amici o un tramonto al mare.

Il rapporto sostiene che l'esposizione alle immagini degli altri (in cui tutti appaiono sorridenti, belli, di buon umore...) porta a un confronto negativo, e l'enorme quantità di interazione con i social media può sminuire esperienze di vita reale più significative.

I ricercatori affermano che la materia è estremamente complessa e ulteriori studi sono necessari per approfondire la materia. **Su una cosa, non hanno dubbi: le interazioni sui social network non sostituiscono quelle nella vita reale.**

2. L'ABUSO DEI SOCIAL NETWORK

JoinMeApp risponde a una domanda sociale particolarmente attuale e ad un **fenomeno rilevato da numerosi studi recenti**, tra i quali quello dell'Istituto di psicologia e psicoterapia comportamentale e cognitiva³: tale fenomeno è **la dipendenza da social network**. Negli ultimi anni la possibilità di accedere ad Internet costantemente su vari dispositivi (computer, smartphone e tablet) si è semplificata e diffusa, creando indubbi vantaggi, ma favorendo anche il rischio dell'abuso, che si può mostrare in forme più o meno lievi di disagio.

La dipendenza da *social network* si basa sui meccanismi che regolano le classiche dipendenze già conosciute (es. quelle da sostanze come alcol, droghe ecc.), come quelli del piacere e della soddisfazione. Inoltre, si va incontro ai fenomeni già noti di assuefazione e astinenza.

L'abuso dei social network non coinvolge solo i giovani, come si può credere, ma anche gli adulti.

² "A New, More Rigorous Study Confirms: The More You Use Facebook, the Worse You Feel" Harvard Business Review 017 - <https://hbr.org/2017/04/a-new-more-rigorous-study-confirms-the-more-you-use-facebook-the-worse-you-feel>

³ "Dipendenza dai social network" Istituto di psicologia e psicoterapia comportamentale e cognitiva <http://www.ipsico.it/news/dipendenza-dai-social-network/>

Benché i casi di disturbi gravi siano fortunatamente rari, solitamente si manifestano in persone già affette da depressione o in forte stato di stress, giungendo al paradosso nel quale **i social network spesso favoriscono l'isolamento sociale**.

Il ricercatore di informatica umanistica Antonio Casilli - professore di Télécom ParisTech, scuola di alta formazione parigina – afferma⁴ che la natura delle relazioni sui social network sono diverse da quelle che si hanno nella vita quotidiana: sono spesso deboli, per esempio gli “amici” di Facebook spesso sono solo conoscenti (non dei veri amici) che si aggiungono per opportunità, per interesse o semplicemente perché si condivide con loro qualche attività. **I social network hanno solitamente scarsa influenza nella vita delle persone.**

3. LA NOMOFOBIA

È stato coniato un termine apposito, *nomofobia* (dall'inglese “no-mobile”), o sindrome da disconnessione, che si verifica nei soggetti dipendenti quando non possono collegarsi ad Internet per svariati motivi (non c'è linea, c'è sovraccarico, hanno lasciato a casa lo smartphone, hanno la batteria scarica ecc.) ed è caratterizzata da sintomi di ansia e panico⁵.

Come per l'abuso dei social, la nomofobia ha diverse intensità di disturbo, da quelle più lievi a quelle più importanti. Ciò che colpisce, come dimostra il grafico riportato di seguito è che, in generale, la nomofobia è un fenomeno che riguarda più della metà della persone considerate (66%) e che il fenomeno è in forte crescita negli ultimi anni (+13%). Il fenomeno riguarda prevalentemente i giovani e le donne, ma colpisce tutte le fasce della popolazione.

⁴ « Internet accentue plus qu'il ne provoque les évolutions sociales" Alternatives Economiques (N. 301, aprile 2011), <http://www.casilli.fr/2011/04/23/internet-accentue-plus-quil-ne-provoque-les-evolutions-sociales-dans-alternatives-economiques-n-301-avril-2011/>

⁵ “Dipendenza dai Social Network” di Cristina Puglia, 2014, http://www.cristinapuglia.it/blog/30-dipendenza_dai_social_network.htm



4. ALTRE FORME DI ALIENAZIONE

Alcune nuove applicazioni tendono a rendere il confine tra **realtà e virtualità sempre più labile**, si pensi per esempio alla **realtà aumentata** – ovvero la tecnologia che permette di arricchire la realtà con contenuti virtuali. La realtà aumentata può essere applicata in svariati ambiti, anche per fini didattici, ma alcune applicazioni possono risultare pericolose in quanto causano distrazioni, provocano incidenti e possono essere usate anche per fini criminali. Si pensi per esempio a **Pokémon Go**, gioco in cui **l'utente deve catturare le creature immaginarie che vengono rappresentate, grazie alla realtà aumentata, all'interno delle nostre città e sulle nostre strade**. La controindicazione è che **giocatori si distraggono e diventano vittime di incidenti**. Si registrano inoltre casi di chi ha costruito falsi personaggi per attirare i giocatori in **trappole** dove poi vengono rapinati o subiscono altri **atti criminali**. Il **Dipartimento di Polizia di New York** ha lanciato un **allarme**: **“Ricordate che mentre giocate, siete ancora nel mondo reale**. Quindi cercate di mantenere desta la vostra attenzione per l'ambiente circostante”⁶.

5. STAKEHOLDERS

Utenti

Gli utenti potranno beneficiare di uno strumento semplice e innovativo che li incentiva a trascorrere il tempo con i propri amici e conoscenti. Il problema dell'abuso dei social network e degli smartphone è estremamente

⁶ “Tutti pazzi per Pokémon Go, ma negli Usa scatta allarme sicurezza” – La Stampa 2016, <http://www.lastampa.it/2016/07/14/esteri/tutti-pazzi-per-pokemon-go-ma-negli-usa-scatta-lallarme-sicurezza-NHyABNjSmXLGpJpJGDV5GJ/pagina.html>

⁷ “In Italia chiudono 390 imprese al giorno” – Wired 2016
<https://www.wired.it/economia/start-up/2016/05/10/imprese-chiuse/>

complesso e una applicazione come JoinMeApp non può essere la soluzione. JoinMeApp vuole essere uno strumento che favorisce un meccanismo ed un modo differenti per relazionarsi nel mondo reale.

JoinMeApp costruisce una dinamica differente nelle relazioni rispetto agli altri social network, proponendosi come il Real Life Social Network che mette al centro le relazioni tra persone nella vita reale ed anche a contatto col territorio.

Mondo Sociale e Sponsor Etici

Coerentemente con la nostra mission, promuoveremo la cooperazione con realtà attive nel mondo del sociale, per es. proponendo attività utili per la comunità o eticamente rilevanti, come “Dona il sangue con AVIS in Piazza De Ferrari” o “Partecipa alla colletta alimentare”.

Per realizzare tale piano ci impegneremo a sviluppare partnership con soggetti che garantiscano la qualità e la sostenibilità delle iniziative da proporre.



Scuole e ASL

Abbiamo riscontrato l'interesse di soggetti istituzionali in ambito medico. Con l'ASL 1 di Imperia intendiamo sperimentare JoinMeApp in alcuni istituti superiori italo-francesi dell'area Alpi – Mediterraneo.

Esercenti e Sponsor

Gli esercenti potranno avere uno spazio su JoinMeApp per promuovere i luoghi, gli spazi, gli eventi dove gli utenti potranno incontrarsi e sviluppare una relazione reale e non digitale, favorendo così la creazione di proposte originali e accattivanti per gli utenti. Questi potranno scoprire e conoscere meglio e offerte del territorio vivendole in modo sano e consapevole.

JoinMeApp può così offrire agli utenti un servizio e non una semplice pubblicità.

Coerentemente con la nostra mission favoriremo gli esercenti e gli sponsor che condividano i valori etici e sociali e quindi ad esempio le aziende iscritte ai registri CSR (Corporate Social Responsibility o RSI, Responsabilità Sociale di Impresa).

Territorio

JoinMeApp favorisce un turismo sociale e responsabile, non limitandosi a promuovere la cultura (per es. i Rolly Days di Genova) e il territorio (per es. Parco di Portofino o altre località), ma in generale tutte quelle attività che offriranno un contenuto educativo, esperienziale, relazionale, solidale e sociale sul territorio. Tutte le iniziative saranno effettuate in collaborazione con partner e soggetti qualificati che ne garantiscano qualità e sostenibilità.

6. OUTPUT

Gli output misurabili sono:

- Il numero di utenti della applicazione;
- Il numero di attività create dagli utenti e di coloro che accettano la partecipazione;
- Il numero di esercenti;
- Il numero di sponsor;
- Il numero di soggetti che operano nel sociale;
- Il numero di eventi proposte dai soggetti di cui al punto precedente;
- Il numero di istituzioni coinvolte in ottica di marketing territoriale;
- Il numero di attività utili per la comunità svolte e relativi partecipanti;
- Indicatori provenienti da eventuali indagini e sperimentazioni medico - scientifiche

7. RISULTATI

I risultati attesi di JoinMeApp sono:

- La riscoperta del valore di socialità vissuta nella vita reale;
- La partecipazione ad attività utili per la comunità e la socialità e di tipo etico (per es. Dona il Sangue o partecipa alla colletta alimentare).
- La riscoperta e la valorizzazione del proprio territorio, sia a livello turistico (considerando il cittadino il primo turista e fruitore della propria area) e culturale.

8. IMPATTO SOCIALE

L'impatto sociale determinato da JoinMeApp, seppure evidente, non è facilmente misurabile se non costruendo delle metriche rispetto ad alcuni degli output che invece sono misurabili e rispetto ai quali si possono anche valutare dei differenziali di anno in anno oppure assoluti.

In primis sono state identificate tre componenti da utilizzare come indicatori dell'impatto sociale portato da JoinMeApp:

- **Impatto sugli utenti:** miglioramento qualità della vita, tornando ad una socialità più viva
- **Impatto sul territorio:** attivazione di un volano economico positivo per gli esercenti locali.
- **Impatto relativo ad attività utili per la comunità.** valutiamo positivo il fatto di poter sensibilizzare gli utenti per conoscere meglio le attività di volontariato delle comunità e delle aree in cui vivono. Gli utenti potranno scoprire associazioni e realtà con cui poter interagire anche al di fuori delle attività proposte da JoinMeApp. Un secondo impatto è relativo alle attività utili per le comunità a cui partecipano gli utenti di JoinMeApp. Sarebbe difficile, e probabilmente privo di significato, cercare di trovare una schema rigido per misurare in maniera quantitativa l'impatto sociale (l'impatto di una attività come "Dona il Sangue" può essere completamente diverso dall'impatto della "Colletta Alimentare"). Cercheremo di dare evidenza dei risultati oggettivi (numeri di collaborazioni con realtà sociali, il numero di eventi utili per la comunità promossi e relativi partecipanti) e valutare l'impatto sociale in maniera descrittiva.