

ARTURO DI BELLA

## MEGA EVENTI OLIMPICI E URBANESIMO DIGITALE: IL CASO DI TOKYO 2020

*Introduzione.* – Destinate ad essere ricordate soprattutto come le Olimpiadi posticipate a causa della diffusione globale del Covid-19, i Giochi di Tokyo 2020/21 hanno rappresentato anche un punto di svolta nella trasformazione digitale dei mega-eventi olimpici, tanto da essere celebrati dal Comitato Olimpico Internazionale come l'inizio di una nuova Era (COI, 2022). Organizzati dal paese simbolo del progresso tecnologico, i Giochi di Tokyo sono diventati una vetrina planetaria di meraviglie high-tech applicate allo sport e all'intrattenimento. Una vasta gamma delle tecnologie più avanzate, come big data, Intelligenza artificiale (IA), Internet of Things (IoT) e 5G, droni, robot, telecamere intelligenti, veicoli autonomi, gamificazione interattiva, realtà aumentata e virtuale, è stata utilizzata come strumento di spettacolarizzazione, co-creazione e regolazione dell'esperienza olimpica.

Tuttavia, gli intensi processi di digitalizzazione che hanno accompagnato la messa in scena del mega-evento hanno prodotto effetti ben oltre i confini spazio-temporali dello spettacolo mediatico, impattando più nel profondo sul più ampio ambiente urbano.

Mettendo in dialogo le prospettive analitiche proprie della *smart city* e del *platform urbanism*, questo contributo intende riflettere su quei processi di territorializzazione dei Giochi di Tokyo (Dansero, Mela, 2008), più direttamente associati alla compenetrazione tra urbano e digitale (Barns, 2020).

L'articolo si struttura in sei parti. Nel prossimo paragrafo si farà breve riferimento ad alcune delle linee del dibattito più recente sulla relazione tra urbanesimo digitale, sperimentazione urbana e megaeventi olimpici. Il terzo paragrafo metterà in luce il ruolo del digitale nei processi di produzione degli immaginari urbani, mentre il quarto e il quinto focalizzeranno l'attenzione sui processi trasformativi che investono l'ambiente socio-spaziale e tecno-politico della città. Infine, nelle conclusioni si avanzano alcune riflessioni riguardanti la relazione che lega

urbanesimo olimpico, sperimentazione tecnologica e immaginazione del futuro urbano.

*Urbanesimo digitale e città olimpiche.* – Nel corso degli ultimi decenni, la “svolta digitale” che ha investito gli studi urbani (Datta, 2018) ha alimentato un intenso dibattito scientifico riguardante il nesso tra urbano e tecnologico, che si è orientato su due principali filoni di analisi. Il primo è quello della smart city, i cui immaginari tecno-utopistici si associano a modelli tecnocratici e imprenditoriali di governance urbana *real-time* e digitalizzata, basati su sistemi informatici di raccolta, condivisione e analisi dei dati urbani, diretti dalle amministrazioni locali, spesso in collaborazione con imprese private del settore high-tech (Vanolo, 2013). Il secondo, invece, ruota attorno all’urbanesimo delle piattaforme, concetto che si è imposto più di recente, come emanazione diretta del fenomeno del capitalismo delle piattaforme (Srnicek, 2017), per descrivere le complesse implicazioni della diffusione del modello di business delle piattaforme digitali nell’ambiente urbano. In tale ambito, l’attenzione è stata rivolta prevalentemente sul funzionamento delle piattaforme, tra cui Airbnb, Uber e Deliveroo, come ecosistemi di estrazione di valore dall’urbano che stanno riconfigurando l’infrastruttura spaziale e l’esperienza quotidiana della città, così come le forme e gli spazi del turismo, del consumo e del lavoro (Sadowski, 2020; Celata, Romano, 2022; Rossi, 2023).

Nell’intento di andare oltre l’analisi degli effetti negativi prodotti dall’uso sregolato delle piattaforme sull’infrastruttura urbana, nuovi concetti come quelli di *urban platformisation* (Hodson e altri, 2021) e di *platform urbanisation* (Bignami, Hanakata, 2024) sono stati introdotti per includere entro tale dibattito i più ampi processi di trasformazione urbana determinati dalla sempre più pervasiva diffusione e integrazione di piattaforme digitali e tecnologie intelligenti.

In tale prospettiva, la mediazione digitale che caratterizza l’attuale condizione urbana è interpretata come il risultato di una complessa e variegata coesistenza tra sistemi intelligenti e piattaforme digitali (Barns, 2020), in grado di ridefinire una moltitudine di dimensioni costitutive della vita urbana, incluse quelle della governance e della cittadinanza (Rose e altri, 2021; Hodson e altri, 2021; Bignami, Hanakata, 2024).

L'idea dell'urbanesimo digitale come ampio e dinamico ecosistema tecno-sociale di piattaforme e di infrastrutture tecnologiche, le cui geografie digitali continuano a trasformarsi e espandersi con nuove tecnologie, nuovi attori e nuovi sviluppi (Sadowski, 2020, p. 449), rievoca il dibattito riguardante la città come laboratorio vivente e spazio di sperimentazione (Evans, Karvonen, Raven, 2016; Marvin e altri, 2018).

Soprattutto dagli anni '90, con la progressiva centralità attribuita dal COI alla questione della legacy urbana, la città olimpica è stata attivamente mobilitata come nodo strategico dei circuiti transnazionali della conoscenza connessa alla sperimentazione urbana, in cui l'innovazione tecnologica rappresenta il motore principale del cambiamento (Laueramm, 2014).

Sin dalla progettazione delle candidature, i governi elaborano ambiziosi programmi di trasformazione urbana avvalendosi dell'esperienza delle città olimpiche del passato e della conoscenza prodotta lungo le reti transnazionali di esperti, imprese e politici. Tale conoscenza funge da strumento di rigenerazione urbana e da leva di promozione politica, una volta convertita in prodotti tecno-politici innovativi, replicabili e vendibili all'esterno, la cui sperimentazione in loco si avvantaggia dell'eccezionalismo olimpico per superare una serie di vincoli di natura culturale, istituzionale, regolativa e legislativa (Laueramm, 2014; While, Marvin, Kovacic, 2021).

Prendendo le mosse da tale dibattito, si intende riflettere sulla relazione che si è venuta a creare tra città olimpica e urbanesimo digitale nel contesto dei Giochi di Tokyo 2020/21, focalizzando in particolare l'attenzione su tre dimensioni trasformative: la produzione immateriale e materiale dello spazio urbano; i meccanismi della governance urbana, e delle sue logiche governamentali di regolazione e controllo sociale; e infine, la questione della cittadinanza urbana e delle rivendicazioni transnazionali del diritto alla città nei movimenti anti-Olimpici.

Da un punto di vista metodologico, traendo spunto dalla svolta discorsiva che ha investito gli studi di *urban political economy* (Jessop, 2010), l'articolo si basa sulla analisi critica della letteratura grigia, cioè documenti e report istituzionali prodotti dai governi giapponesi e dal COI riguardanti la pianificazione della città olimpica, e della principale letteratura internazionale. L'analisi delle narrative che articolano, istituzionalizzano o contestano specifici immaginari economici e politici è mossa dall'intento di individuare gli spazi politici attraverso cui la politica della città

piattaforma e digitale prende forma e si rende visibile anche nelle sue dinamiche negoziali e conflittuali (Fields, Bissell, Macrorie, 2020, p. 464).

*Connecting with Tomorrow: urbanesimo globale e immaginari futuristici di sviluppo urbano.* – Scelta per ben tre volte come sede dei Giochi Olimpici estivi (1940, 1964 e 2020) e scartata in altre due occasioni (1960 a favore di Roma e nel 2016 di Rio de Janeiro), la storia moderna di Tokyo e le sue traiettorie di sviluppo sono state fortemente influenzate dalle Olimpiadi, per quanto tale relazione sia stata spesso segnata da significative difficoltà: l'edizione del 1940, infatti, è stata cancellata a causa della seconda guerra mondiale, quella del 2020 è stata rinviata all'anno successivo a causa della pandemia, la prima nella storia.

I Giochi del '64, invece, sono stati pervasi da un'aura mitologica dato il loro straordinario valore simbolico e geopolitico, connesso alla certificazione della riabilitazione globale dell'immagine del Giappone dopo le atrocità del conflitto mondiale e della sua affermazione come superpotenza economica e tecnologica (Languillon-Aussell, 2024). Le Olimpiadi hanno anche facilitato la realizzazione di un vasto processo di rinnovamento e ammodernamento tecnologico del sistema urbano, con la creazione di importanti infrastrutture pubbliche che hanno modificato il volto e il funzionamento di una città in rapida crescita, sempre più affollata e congestionata, tra cui il rinomato sistema urbano di autostrade *Shuto Expressway* e il *bullet train*, il treno superveloce *Tokaido Shinkansen* di collegamento tra Tokyo e Osaka. Le Olimpiadi estive del '64 sono state anche le prime ad essere trasmesse attraverso la televisione a colori e le nuove tecnologie satellitari. Mentre i Giochi consentivano di mostrare al mondo il nuovo Giappone pacificato, ingenti investimenti in tutti i settori produttivi tecnologicamente più avanzati fungevano da traino per un'accelerata crescita economica e per la progressiva affermazione di Tokyo come una delle più influenti città globali (Sassen, 2001).

Le aspettative per l'edizione del 2020 sono apparse da subito altrettanto elevate. Nella visione del governo conservatore e nazionalista di Abe Shinzō, le Olimpiadi di Tokyo rappresentano un'occasione eccezionale per mostrare il ritorno del Giappone e la sua riacquistata speranza verso il futuro, dopo decenni di stagnazione economica, e dopo il triplo disastro di Fukushima del marzo 2011 (terremoto, tsunami e nucleare). Quest'ultimo, in particolare, induce il comitato organizzatore a battezzare

le Olimpiadi 2020 come *Recovery Games* (COI, 2021b), in segno di sostegno alla ripresa delle aree colpite dal terremoto e in risposta alle crescenti critiche verso una ulteriore concentrazione di investimenti sulla capitale.

Specialmente dopo le Olimpiadi di Pechino 2008, che hanno simboleggiano l'ascesa della Cina e il suo sorpasso in termini di potere economico e influenza politica, la decisione di ricandidare Tokyo come sede dei Giochi riflette l'intenzione del governo nazionale di reinvestire sulla propria città capitale, ormai caduta in una *post-global city Era* (Aramata, 2023).

Dal 7 settembre 2013, quando a Buenos Aires in occasione della 125ma sessione del COI, la capitale nipponica è stata scelta come sede della 32ma edizione dei Giochi estivi, l'obiettivo di riaffermare la centralità del Giappone nello scacchiere internazionale passa dalla proiezione di una visione ottimistica del futuro della sua capitale che, attraverso la mobilitazione di immaginari tecno-utopistici di sviluppo urbano, si propone come nuovo modello globale di città cosmopolita, inclusiva, sostenibile e tecnologica (Heinrich, 2021; Chiavacci, Wieczorek 2023).

Il ruolo guida delle nuove tecnologie digitali e intelligenti come principale motore del cambiamento urbano ha accomunato sia il piano della candidatura olimpica Tokyo 2020 (TBC, 2013), che l'*Action & Legacy Plan* (TOC, 2016), entrambi connessi e integrati al piano *Vision 2020*, attraverso cui il governo metropolitano di Tokyo aveva definito nel 2011 la visione strategica della città del 2020, basata sui principi della sostenibilità e della resilienza climatica (Kassen-Noor, Fukushima, 2016).

L'ulteriore sviluppo tecnologico della città è stato indicato espressamente come elemento cardine sia della candidatura che del Piano d'azione e legacy: promessa racchiusa rispettivamente sotto lo slogan *Discovery Tomorrow* (TBC, 2013) e la mission *Connecting with Tomorrow* (TOC, 2016), attraverso cui Tokyo si autopromuove come "Capitale del Futuro", grazie allo sviluppo di quello che è stato descritto come il più evoluto, sofisticato, rinnovato e avanguardistico ecosistema urbano dell'innovazione tecnologica del mondo (Kassens-Noor, Fukushima, 2018).

L'innovazione tecnologica è stata posta alla base dell'intero Piano di legacy, sia per le future città olimpiche, che per il funzionamento del sistema infrastrutturale urbano, ed indicata come leva strategica per l'avvio di un percorso di crescita su vasta scala dell'economia giapponese (TOC, 2016).

Dopo la vittoria della candidatura, il governo metropolitano di Tokyo ha stanziato 421 milioni di dollari nell'apparato tecnologico, una cifra di

poco superiore al 12% del budget complessivo dei Giochi (Kassens-Noor, Fukushige, 2018).

Nel 2016, il governo Abe ha comunicato il lancio del “Quinto piano di base di scienza e tecnologia”, in cui si propone la visione giapponese del futuro, cioè “Society 5.0”: un modello di società super-intelligente, che intende risolvere un ampio ventaglio di problemi economici, ambientali e sociali attraverso l’integrazione spinta tra spazio fisico e virtuale; una visione tecno-utopistica in cui le vite e la convivenza sociale sono ottimizzate dalla fusione di tecnologie innovative come big data, IoT, 5G, IA, e robotica, in un mondo post-scarità, e in cui la tecnologia rimuove ogni ostacolo al raggiungimento dei desideri umani (Hitachi-UTokyo Lab, 2018). Il primo ministro Abe ha quindi incaricato il Consiglio Nazionale per le Scienze, le Tecnologie e l’Innovazione di creare una task force per l’innovazione tecnologica che, in linea con il modello Società 5.0, si spinga a cercare soluzioni sempre più all’avanguardia in grado di rispondere alle esigenze emergenti, e di sviluppare e mostrare tramite le Olimpiadi le più innovative e dirompenti tecnologie giapponesi. A tal fine, nel 2017 viene istituito anche l’*Innovation Promotion Office*, che si avvale della collaborazione di colossi industriali come NTT, Panasonic, Intel, Alibaba e Toyota (Chiavacci, Wieczorek, 2023).

Nella speranza di ripetere i successi del ’64, governo nazionale, autorità locali e imprese private hanno iniziato a collaborare a un programma integrato di sviluppo di tecnologie *smart* per la città olimpica che abbraccia una vasta gamma di azioni e di ambiti d’intervento: dalla sostenibilità ambientale ai trasporti, dalle telecomunicazioni al turismo, dalla sicurezza alla sorveglianza.

La pandemia Covid-19 ha però impedito la piena realizzazione di tali ambizioni, obbligando ad uno slittamento dei Giochi al 2021, in versione ridotta, a porte chiuse nella maggior parte delle competizioni, senza turisti e in un clima di paura e apprensione generalizzato.

Organizzati a cavallo di due diverse catastrofi, i Giochi di Tokyo hanno offerto l’opportunità di assistere ad una singolare convergenza tra quello che Naomi Klein (2007) ha definito il capitalismo dei disastri, e quello che Boykoff ha concettualizzato come il capitalismo celebrativo (Boykoff, 2013). Nella fase della candidatura, mentre la retorica dei Giochi della Ripresa ha alimentato una sorta di spettacolarizzazione dei disastri di Fukushima del 2011 guidata dall’ideologia olimpica (Boykoff, Gaffney,

2020), il mega-evento è stato rappresentato come strumento di supporto alla aree colpite, di sviluppo economico del Paese e di riaffermazione dello status globale di Tokyo: una sorta di «elisir terapeutico» (Boykoff, Gaffney, 2020, p. 4) dei problemi del Giappone, basato prevalentemente su soluzioni tecnologiche e tecnocratiche (Morozov, 2013). Con lo slittamento dei Giochi al 2021, si è assistito ad una ulteriore mobilitazione, discorsiva e pratica, del digitale come soluzione ideale rispetto alle sfide, finanziarie e gestionali, determinate dall'organizzazione di un megaevento olimpico durante la pandemia (Miyake, 2023), tramutando Tokyo in modello paradigmatico della complessità che caratterizza l'urbanesimo nell'Era delle continue crisi planetarie (Tzanelli, 2023, p. 6).

*Tecnologie intelligenti e piattaforme digitali: rigenerazione spaziale, governance locale e controllo disciplinare.* – Mentre l'etichetta *smart* ha accompagnato tutti i più significati interventi urbani, come quelli riguardanti efficienza energetica, trasporto pubblico, impianti sportivi, sicurezza e sistemi di controllo e gestione dei servizi urbani, il progetto urbano ha concentrato gli investimenti entro due principali aree: la *Heritage Zone*, che si è avvantaggiata soprattutto dei progetti di riqualificazione delle infrastrutture sportive create in occasione dei Giochi del '64, tra cui lo Stadio Nazionale; e la *Bay Zone*, corrispondente alla nuova frontiera di espansione urbanistica della città, in cui è stata prevista la costruzione del Villaggio Olimpico, in una visione futuristica dell'area come avanguardistico distretto internazionale residenziale, commerciale e di intrattenimento (Chiavacci, Wiczorek, 2023; Languillon-Aussel, 2024).

La pervasività della logica *smart* nella pianificazione dei Giochi e della città olimpica si materializza in primo luogo nella creazione di un *Technology Operation Center*, che funge da centro di comando e controllo che implementa e monitora i livelli dei servizi di supporto tecnologico che accompagnano tutte le fasi della pianificazione e gestione dei Giochi Olimpici e Paraolimpici. Il centro è gestito dal *Bureau of Technology Services*, che ha le responsabilità di comunicare e coordinare tutte le organizzazioni coinvolte nella infrastruttura tecnologica e informazionale della città, di gestire i sistemi d'informazione richiesti dai Giochi e garantire la cybersecurity (Kassens-Noor, Fukushima, 2018).

Attraverso l'apertura del centro, l'intento di affermare Tokyo come leader mondiale delle *smart city* si connette all'implementazione e al

potenziamento di sistemi tecnologici e di meccanismi tecnocratici di governance *real-time* e *data-driven*, mentre l'obiettivo di creare una città a zero emissioni, interamente alimentata da risorse rinnovabili e in particolare dall'idrogeno, passa da una più decisa compenetrazione tra nuove tecnologie, sistemi energetici e mobilità urbana.

Nell'ambito del trasporto pubblico i principali interventi hanno riguardato la costruzione di un nuovo tratto autostradale, Kango Nikosen, l'ampliamento dell'aeroporto internazionale Haneda, l'apertura di una nuova stazione della *Circular Line*, Yamanote, e l'introduzione di ulteriori innovazioni nei sistemi intelligenti di gestione e comunicazione del traffico, gestiti da un unico centro high-tech di comando e controllo, insieme ad rilevanti investimenti su veicoli a guida autonoma, elettrici, green e intelligenti (Languillon-Aussel, 2024).

La sperimentazione urbana ha abbracciato anche le più significative opere olimpiche tra cui la ricostruzione dello Stadio Nazionale, a ridosso del parco che circonda il Santuario Meiji-jingu e vicino ai grattacieli di Shinjuku, e la costruzione del Villaggio Olimpico, sull'isola artificiale di Harumi Futo nella baia di Tokyo, con quest'ultimo in particolare ideato come modello sostenibile e intelligente di sviluppo urbano, totalmente alimentato ad idrogeno e con un sistema di gestione dell'energia basato sull'IA.

Secondo Boykoff e Gaffney, le vicende che hanno accompagnato la costruzione di entrambi gli impianti sportivi sono paradigmatiche dello stato d'eccezione e delle logiche speculative che hanno guidato l'organizzazione dei Giochi di Tokyo. La costruzione del primo ha messo in scena l'eccezionalismo olimpico allorquando per far spazio al nuovo stadio si è deciso di introdurre varie modifiche nei regolamenti urbanistici, che hanno aperto la strada nelle aree circostanti a pratiche speculative portate avanti da società immobiliari, all'eliminazione di parte del patrimonio di edilizia pubblica e allo sfollamento di centinaia di persone, soprattutto anziani e vulnerabili, come il gruppo dei senzateo che occupava il parco Meiji e gli inquilini del complesso pubblico Kasumigaoka, situato a sud del parco (Boykoff, Gaffney, 2020).

Anche il nuovo Villaggio Olimpico ha creato l'occasione per forme di accumulazione capitalistica ancorate a strategie di speculazione immobiliare da parte di imprese private che hanno potuto avvantaggiarsi di fondi pubblici e dello stato emergenziale creato dai Giochi. Le critiche hanno riguardato in particolare il prezzo notevolmente inferiore rispetto quello di

mercato a cui l'intera area, originariamente utilizzata per parcheggi e depositi industriali, nel 2016 è stata ceduta ad un consorzio di imprese di costruzioni, con il compito di convertire post-Giochi il villaggio in un pionieristico ed esclusivo complesso residenziale *smart* e *green*, in grado di fungere da vetrina per tutte le più aggiornate e dirompenti tecnologie giapponesi per la sostenibilità (Kassens-Noor, Fukushige, 2018).

Nel frattempo, la doppia emergenza Olimpica e sanitaria ha dapprima legittimato la promulgazione di una nuova legge antiterrorismo che ha impattato duramente sulle libertà civili (Boykoff, Gaffney, 2020), e successivamente, dopo la decisione del rinvio, ha imposto la creazione di un complesso *bubble system*, come infrastruttura architettonica e tecnologica in grado di isolare la manifestazione dal resto della città e limitare i rischi di contagio tra atleti, addetti e popolazione locale. Tale sistema si è avvalso del diffuso ricorso a tecnologie di monitoraggio biometrico, come il riconoscimento facciale (Hutchins, Andrejevic, 2021) e di monitoraggio comportamentale, come nel caso dei sistemi intelligenti di rilevazione dell'affollamento (Boykoff, Gaffney, 2020). Aziende leader come Nec e Panasonic hanno collaborato con il comitato organizzatore e agenzie private per sviluppare nuove tecnologie di sorveglianza e supportare operazioni di estrazione di dati comportamentali, anche avvalendosi di robot di ultima generazione.

Leggi speciali, robot poliziotti, telecamere intelligenti, riconoscimento facciale e altre tecnologie di tracciamento e sorveglianza sociale introdotte nello spazio pubblico dallo stato emergenziale, hanno consentito una decisa espansione di quello che Shoshana Zuboff ha definito il capitalismo della sorveglianza (2019). Inoltre, rimanendo operativi anche dopo i Giochi, questi dispositivi di controllo sociale sono destinati ad integrarsi nel funzionamento ordinario della città, e a modificare in modo permanente il modo di intendere e trattare la questione della sicurezza nella società giapponese (Polak-Rottmann, 2020; Boykoff, Gaffney, 2020; Hutchins, Andrejevic, 2021).

Il soluzionismo tecnologico che ha pervaso i Giochi di Tokyo ha messo in scena anche altre geografie della governamentalità digitale, alimentate non soltanto di tecnologie di sorveglianza e monitoraggio, ma anche della disciplina soft delle buone pratiche, e della promozione di modelli di cittadino ideale, attivamente coinvolto nella co-produzione dell'esperienza olimpica.

Sia il Piano d'azione (TOC, 2016) che il Piano della sostenibilità (TOC, 2018) hanno attribuito grande attenzione alle strategie di partecipazione e coinvolgimento della cittadinanza, in cui un ruolo chiave è stato svolto dalle nuove tecnologie, al fine di rafforzare la natura inclusiva e partecipativa della celebrazione olimpica. Un ampio ventaglio di iniziative di coinvolgimento attivo e digitale è stato attuato con l'intento di diffondere i valori dell'olimpismo e stimolare le più giovani generazioni giapponesi a partecipare alla co-produzione dell'esperienza olimpica (Kolotouchkina, 2018).

*Contestazioni, alleanze transnazionali e tecnologie.* – Malgrado la retorica celebrativa dell'efficienza organizzativa e del successo mediatico delle Olimpiadi 2020/21 veicolata dal COI e dal governo giapponese, i Giochi di Tokyo sono stati investiti da una serie di scandali e di critiche, a partire dalla denuncia dell'inopportunità politica di presentare una candidatura olimpica a ridosso del più grave disastro sismico e nucleare della storia giapponese, con il rischio di distogliere risorse da dedicare alla ricostruzione delle aree e al sostegno alle comunità maggiormente colpite.

Secondo Ichii (2023), i Giochi di Tokyo 2020 hanno rappresentato una manifestazione di quello che Mark Fisher ha definito “realismo capitalista” (2009), cioè l'idea che il capitalismo rappresenti la sola opzione disponibile per la società contemporanea. Nella fase pre-Covid, l'evento capitalistico utilizza il disastro come strumento di legittimazione, avvalendosi anche di espedienti discorsivi soft, come speranza, ripresa, sostenibilità, come dispositivi di pacificazione di questioni altamente conflittuali, come quella del nucleare (Boykoff, Gaffney, 2020). Ma è soprattutto nella fase post-Covid che è emersa in tutta la sua evidenza l'inevitabilità capitalistica, nel momento in cui neanche una pandemia globale è riuscita ad impedire la messa in scena del mega-evento olimpico (Ichii, 2023).

Più concretamente, in ambito accademico il progetto olimpico è stato criticato per l'imposizione di uno stato d'emergenza da parte del COI e del governo giapponese, che si è tradotto in costi esorbitanti, *white elephants*, *green washing*, corruzione, speculazione immobiliare, privatizzazione dello spazio pubblico, espulsione di comunità locali, repressione del dissenso, pervasivo controllo sociale, e più in generale una contrazione delle libertà civili e dei diritti di cittadinanza, come quelli connessi alla disponibilità di

edilizia pubblica (Suzuki, Ogawa, Inaba, 2018; Boykoff, Gaffney, 2020; Chiavacci, Wieczorek, 2023; Ganseforth, 2023).

L'insieme di tali voci critiche si è condensato in slogan, immaginari e discorsi contro-egemonici dei Giochi di Tokyo, diffusi dal basso da attivisti e movimenti sociali, tramite blog, social media, piattaforme digitali e siti web, che vengono utilizzati per condividere informazioni e iniziative, e per denunciare l'insostenibilità economica, ambientale e sociale delle Olimpiadi.

Focalizzando l'attenzione su due gruppi che guidano il movimento antiolimpico in Giappone, cioè Hangorin No Kai (*No Olympics 2020*) e OkotowaLink (*No Thank You to the Olympic Disasters Link*), Ganseforth (2023) ha discusso come le Olimpiadi abbiano offerto l'impulso per l'emersione di mobilitazioni che hanno unito in una lotta per il diritto alla città quelle fasce della popolazione maggiormente colpite dall'implementazione del piano olimpico, dai lavoratori impiegati nelle costruzioni olimpiche ai gruppi di cittadini che sono stati sfollati dai processi di privatizzazione degli spazi pubblici urbani.

Il merito principale riconosciuto alla mobilitazione locale di opposizione ai Giochi è quello di aver saputo utilizzare le Olimpiadi come occasione per avviare e intensificare i legami con movimenti globali, in particolare, con quello che l'accademico e attivista Boykoff chiama *NOlympians* (2020): un network transnazionale di movimenti anti-Olimpici, che sotto slogan *NOlympics Anywhere* include gruppi provenienti da passate e future città olimpiche.

Gli attivisti nipponici hanno attivamente contribuito al rafforzamento della rete globale, partecipando a diverse iniziative comuni di protesta, attraverso cui condividere istanze anti-capitalistiche in grado di mettere in dialogo le critiche anti-olimpiche con altre questioni globali, come le interconnessioni esistenti tra crisi ecologiche, sanitarie, sociali ed economiche.

Nel 2019, a Tokyo è stato organizzato un ambizioso summit, cui hanno partecipato attivisti provenienti da tutto il mondo, che si è avvalso di una serie di attività, tra cui seminari, *tech teach-ins*, conferenze stampa, talk e workshop, in persona e online, gite didattiche a Tokyo e Fukushima, e marce di protesta. Un momento chiave è stato la presentazione pubblica del sito [www.olympicswatch.org](http://www.olympicswatch.org), un nuovo spazio digitale attraverso cui condividere ricerche, approfondimenti tematici e iniziative di protesta: un archivio transnazionale di contenuti e idee che sfidano le rappresentazioni e le narrazioni ufficiali delle Olimpiadi, supportando rivendicazioni

transnazionali del diritto alla città nei movimenti anti-Olimpici, che intendono aprirsi all'immaginazione di visioni alternative del futuro urbano, in cui le persone e le comunità hanno più valore del profitto (Boykoff 2020, p. 203).

*Conclusioni.* – L'urbanesimo olimpico di Tokyo ha messo in moto una complessa politica della sperimentazione urbana, potenzialmente in grado di influenzare anche le idee e gli immaginari del futuro urbano a scala planetaria.

In primo luogo, l'articolo ha inteso evidenziare il ruolo del mega-evento come strumento di accelerazione e intensificazione della innovazione urbana, descrivendo come l'emergenza olimpica e la pandemia globale abbiano contribuito a creare le condizioni ambientali ideali per estrarre valore dalla città olimpica come spazio controllato e isolato di sperimentazione tecno-politica.

Sebbene, ovviamente, non tutti gli esperimenti urbani connessi all'organizzazione del megaevento possono essere valutati negativamente, tecniche e tecnologie di controllo e di sicurezza, introdotte per rispondere alle esigenze contingenti ed eccezionali dell'evento e della crisi sanitaria, una volta integrate nel discorso della legacy urbana, rischiano di modificare in modo permanente condotte e politiche urbane. Durante la fase pre-pandemica, la diffusione di immaginari futuristici di urbanesimo tecno-utopico ha accompagnato e legittimato diverse iniziative di rinnovamento che si sono materializzate in disimmetrie socio-spaziali. Nel contempo, la diffusa implementazione di sistemi tecnocratici e digitalizzati di governance urbana, basati su una tecnopolitica *real-time* e *data-driven* e sulla integrazione nello spazio pubblico di tecnologie di sorveglianza e controllo sociale, che hanno sottoposto i diritti di cittadinanza a nuove forme di mediazione tecnologica.

Inoltre, mentre la retorica promossa dal COI e dal governo ha enfatizzato il ruolo delle tecnologie e delle piattaforme digitali come strumenti democratici di partecipazione, inclusività, accessibilità e connessione globale, da una postura critica il coinvolgimento digitale è interpretabile anche come dispositivo di una razionalità governamentale funzionale tanto alla messa a valore del collettività, attraverso l'appropriazione del lavoro di cittadini e fan socialmente cooperativi quanto, parafrasando Miyake, «al rafforzamento del consenso e dell'obbedienza

della cittadinanza verso il Giappone come nazione» (Miyake, 2023, p. 30), soprattutto in un contesto di crescenti critiche.

È però soprattutto nel contesto della crisi sanitaria, che è emersa con maggiore evidenza l'immagine del mega-evento come bolla spazio-temporale di sperimentazione urbana, attraverso cui il digitale è mobilitato come soluzione ideale rispetto alle sfide finanziarie e gestionali connesse all'organizzazione dei Giochi Olimpici durante una pandemia globale.

In secondo luogo, si è discusso come tecnologie e piattaforme digitali abbiano supportato anche il lavoro di critica e denuncia sociale di una rete transnazionale di attivisti, che hanno sfidato le narrazioni ufficiali, promuovendo immaginari e discorsi contro-egemonici, che hanno riaffermato la centralità del diritto alla città nelle lotte per la cittadinanza sociale in Giappone e nelle città olimpiche. Mentre gran parte della letteratura della *smart city* e della città piattaforma tende a convergere verso visioni tecno-allarmistiche di un futuro distopico delle città, queste pratiche di attivismo digitale hanno invece contribuito a creare nuovi spazi di utopia, speranza e re-immaginazione.

Per concludere, l'analisi proposta ha inteso stimolare riflessioni riguardanti il rapporto tra urbanesimo olimpico, città digitale e immaginari futuribili dell'urbano.

Nell'intento di conciliare le esigenze a breve connesse all'organizzazione dell'evento con gli obiettivi di lungo periodo della legacy urbana e della pianificazione della città del futuro, la politica della sperimentazione urbana di Tokyo 2020 si è caratterizzata per una concettualizzazione riduzionistica della città, del cittadino e della società, che ha finito per percorrere la via della omogeneizzazione tecno-funzionalistica.

La produzione di visioni semplificate del futuro urbano non si è limitata a creare uno scarto epistemico tra la complessità della città reale e gli immaginari tecnologici del futuribile, che rischiano di impoverire tanto la complessità della città esistente, quanto la capacità di immaginazione di altri possibili futuri urbani, ma ha svolto un ruolo concretamente performativo, influenzando piani e programmi di sviluppo della città del presente, e riconfigurando lo stesso modo di concepire e trattare questioni cruciali della vita urbana, come quelle della governance locale e della cittadinanza sociale.

## BIBLIOGRAFIA

- ARAMATA M., "Introduction", in ID. (a cura di), *Political Economy of Tokyo Olympics*, Abingdon (UK), Routledge, 2023, pp. 1-8.
- BARNS S., *Platform Urbanism: Negotiating Platform Ecosystems in Connected Cities*, Melbourne, Palgrave Macmillan, 2020.
- BIGNAMI F., HANAKATA N.C., "Platform urbanisation, infrastructures and tech-politics: the turn towards social citizenship", *Journal of European Studies*, 2024, 54, 1, pp. 42-58.
- BOYKOFF J., *Celebration Capitalism and The Olympic Games*, Londra, Routledge, 2013.
- ID., *NOLimpiani: Inside the fights against the capitalist mega-events in Los Angeles, Tokyo and beyond*, Halifax e Winnipeg, Fernwood Publishing, 2020.
- BOYKOFF J., GAFFNEY C., "The Tokyo 2020 Games and the End of Olympic History", *Capitalism, Nature, Socialism*, 2020, 31, 2, pp. 1-19.
- CELATA F., ROMANO A., "Overtourism and online short-term rental platforms in Italian Cities", in MINOIA P., JOKELA S. (a cura di), *Platform-Mediated Tourism*, Londra, Routledge, 2022.
- CHIAVACCI D., WIECZOREK I., "Tokyo Olympics 2020: Between dream and contention", *Contemporary Japan*, 2023, 35,1, pp. 3-15.
- COI (Comitato Olimpico Internazionale), *Tokyo 2020 to organise innovative and engaging Games*, 13 dicembre 2017 (<https://olympics.com/ioc/news/tokyo-2020-to-organise-innovative-and-engaging-games>).
- ID., *Tokyo 2020 Audience and Insights Report*, 2021a (<https://stillmed.olympics.com/media/Documents/International-Olympic-Committee/IOC-Marketing-And-Broadcasting/Tokyo-2020-External-Communications.pdf>).
- ID., *Tokyo 2020 "Recovery Olympics" give hope to regions affected by the Japan Earthquake*, 2021b (<https://olympics.com/ioc/news/tokyo-2020-recovery-olympics-give-hope-to-regions-affected-by-the-great-east-japan-earthquake>).
- ID., *Innovation, engagement and digital transformation: Why Tokyo 2020 marked a new Era for the Olympic Games*, 2022, (<https://olympics.com/ioc/news/innovation-engagement-and-digital-transformation>).

- DANSERO E., MELA A., “Per una teoria del ruolo dei grandi eventi nei processi di territorializzazione,” in BELLINI N., CALAFATI A. (a cura di), *Internazionalizzazione e sviluppo regionale*, Milano, FrancoAngeli, 2008, pp. 461-487.
- DATTA A., “The digital turn in postcolonial urbanism: Smart citizenship in the making of India’s 100 smart cities”, *Transactions of the Institute of British Geographers*, 2018, 43, 3, pp. 405-419.
- EVANS J., KARVONEN A., RAVEN R., *The Experimental City*, Londra, Routledge, 2016.
- FIELDS D., BISSELL D., MACRORE R., “Platform methods: studying platform urbanism outside the black box”, *Urban Geography*, 2020, 41, pp. 462-468.
- FISHER M., *Capitalist Realism: is there no alternative?*, Winchester, John Hunt Publishing, 2009.
- GANSEFORTH S., “Protesting legacies: Anti-Olympic movements in Japan before and after Tokyo 2020/21”, *Contemporary Japan*, 2023, 35, 1, pp. 94-116.
- HEINRICH P., “Urban translation and the 2020 Tokyo Games”, in LEE T. K. (a cura di), *The Routledge Handbook of Translation and the City*, 2021, Londra, Routledge, pp. 131-145.
- HITACHI-UTOKYO LAB., *Society 5.0. A People-centric super-smart-society*, Tokyo, Springer Open, 2018.
- HODSON M. E ALTRI, “Introduction”, in HODSON M. E ALTRI (a cura di), *Urban Platforms and the Future City*, Londra, Routledge, 2021, pp. 1-21.
- HUTCHINS B., ANDREJEVIC M., “Olympian Surveillance: Sports Stadium and the Normalization of Biometric Monitoring”, *International Journal of Communication*, 2021, 15, pp. 363-382.
- ICHI Y., “The capitalist realism of the 2020 Tokyo Olympic Games”, *Contemporary Japan*, 2023, 35, 1, pp. 58-72.
- JESSOP B., “Cultural Political Economy and Critical Policy Studies” *Critical Policy Studies*, 2010, 3, 3-4, pp. 336-356.
- KASSENS-NOOR E., FUKUSHIGE T., “Olympic Technologies. Tokyo 2020 and beyond: the Urban Technology Metropolis”, *Journal of Urban Technologies*, 2018, 25, 3, pp. 83-104.
- KLEIN N., *The Shock Doctrine: The Rise of Disaster Capitalism*, New York, Picador, 2007.

- KOLOTOUCHKINA O., “Engaging citizens in sports mega-events: the participatory strategic approach of Tokyo 2020 Olympics”, *Communication & Society*, 2018, 31, 4, pp. 45-58.
- LANGUILLON-AUSSEL R., “Tokyo as an Olympic city across modern history: planning culture as an intangible heritage from a century of hosting the Olympic and Paralympic Games”, *Planning Perspectives*, 2024, pp. 1-23.
- LAUERMANN J., “Competition through interurban policy making: bidding to host megaevents as entrepreneurial networking”, *Environment and Planning A*, 2014, 46, pp. 2638-2653.
- MARVIN S. E ALTRI (a cura di), *Urban Living Labs: Experimenting with City Futures*, New York, Routledge, 2018.
- MIYAKE E., “En/forcing the Tokyo 2020 Olympics: The racialization of Digital Engagement and Digital Solutionism”, in KUNTSMAN A., MARTIN S., MIYAHE E. (a cura di), *Digital Disengagement. Covid-19, digital justice and the politics of refusal*, Bristol, Bristol University Press, 2023, pp. 17-36.
- MOROZOV E., *To save Everything, click here: The Folly of Technological Solutionism*, New York, Public Affairs, 2013.
- POLAK-ROTTMANN S., “The Security for the Tokyo Olympics”, in HOLTHUS B. E ALTRI (a cura di), *Japan Through the Lens of the Tokyo Olympics*, Londra, Routledge, 2020, pp. 130-135.
- ROSE G. E ALTRI, “Platform urbanism, smartphone applications and valuing data in a smart city”, *Transaction Institute of British Geographers*, 2021, 46, 1, pp. 59-72.
- ROSSI U., “Il valore dell’urbano. La metropoli come piattaforma”, in PIRONE M. (a cura di), *Ultimo miglio. Lavori di piattaforma e conflitti urbani*, Milano, Feltrinelli, 2023, pp. 35-53.
- SADOWSKI J., “Cyberspace and cityscapes: on the emergence of platform urbanism”, *Urban Geography*, 2020, 41, 3, pp. 448-452.
- SASSEN S., *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton, Princeton University Press, 2001.
- SRNICEK N., *Platform Capitalism*, Cambridge, Polity Press, 2017.
- SUZUKI N., OGAWA T., INABA N., “The right to adequate housing: evictions of homeless and the elderly caused by the 2020 Summer Olympics in Tokyo”, *Leisure Studies*, 2018, 3, 7, pp. 89-96.
- TALBOT, A., CARTER, T. F., “Human rights abuses at the Rio 2016 Olympics: activism and the media”, *Leisure Studies*, 2017, 37, 1, pp. 77-88.

- TBC (Tokyo 2020 Olympic Games Bid Committee), *Tokyo 2020: Discover Tomorrow*, 2013  
([https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/70447/tokyo-2020-discover-tomorrow-tokyo-2020-olympic-games-bid-committee?\\_lg=en-GB](https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/70447/tokyo-2020-discover-tomorrow-tokyo-2020-olympic-games-bid-committee?_lg=en-GB)).
- TOC (The Tokyo Organizing Committee of the Olympic and Paralympic Games), *Tokyo 2020 Action & Legacy Plan 2016. Participating in the Tokyo 2020 Games, Connecting with Tomorrow*, 2016  
([https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/166614/tokyo-2020-action-and-legacy-plan-2016-participating-in-the-tokyo-2020-games-connecting-with-tomorrow?\\_lg=en-GB](https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/166614/tokyo-2020-action-and-legacy-plan-2016-participating-in-the-tokyo-2020-games-connecting-with-tomorrow?_lg=en-GB)).
- ID., *Overview of the Tokyo 2020 Games Sustainability Plan*, 2018.  
(<https://gtimg.tokyo2020.org/image/upload/production/uiwrmekevpl4zcow9eza.pdf>).
- TZANELLI R., *Space, Mobility, and Crisis in Mega-Event Organization. Tokyo Olympics 2020's Atmospheric Irradiations*, Londra, Routledge, 2023.
- VANOLO A., "Smartmentality: The Smart city as disciplinary strategy", *Urban Studies*, 2013, 51, 5, pp. 883-898.
- WHILE A.H., MARVIN S., KOVACIC M., "Urban robotic experimentation: San Francisco, Tokyo and Dubai," *Urban Studies*, 2021, 58, 4, pp. 769-786.
- ZUBOFF S., *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York, Public Affairs, 2019.

*Olympic mega-events and digital urbanism: the case Tokyo 2020.* – This article analyses the relation between Olympic mega-events and digital urbanism, by underlying the role of megaevent as accelerator of urban experimentation and the implications of the pervasive spread of smart technologies and digital platforms on the transformative processes of the spatial, social and political urban landscape. By drawing on the case study of Tokyo 2020 Olympics, the attention is focused on three main and intertwined transformative dimensions, which characterize the spatial techno-politics of the digital city: the production of urban space, in its immaterial and material dimensions; the mechanisms of urban governance, and of its governmental logics of control and regulation; and the question of urban citizenship and the transnational fight for the right to the city in anti-Olympics movements.

*Keywords.* – Digital urbanism, Urban governance, Techno-politics

*Università degli Studi di Catania, Dipartimento di Economia e Impresa  
arturo.dibella@unict.it*