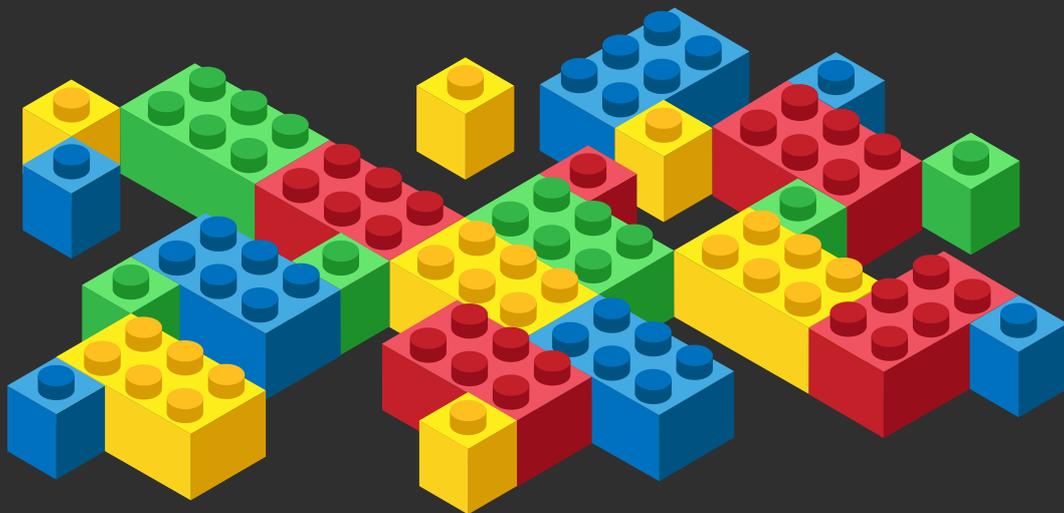


LE ESPERIENZE DI GAMIFICATION NEL CONTESTO URBANO CONTEMPORANEO

Il ruolo del gioco nelle trasformazioni socio-spaziali



Relatore
Prof. Marco Santangelo

Candidata
Marília Lôbo

Anno Accademico 2019 | 2020



**POLITECNICO
DI TORINO**

Corso di Laurea Magistrale in

Pianificazione Territoriale, Urbanistica e Paesaggistico-Ambientale

Orientamento: Planning for the Global Urban Agenda

**Le esperienze di gamification nel contesto urbano contemporaneo:
il ruolo del gioco nelle trasformazioni socio-spaziali.**

Relatore
Prof. Marco Santangelo

Candidata
Marília Lôbo

Anno Accademico 2019/2020

“Le esperienze di Gamification nel contesto urbano contemporaneo: il ruolo del gioco nelle trasformazioni socio-spaziali” è il titolo della tesi di ricerca sviluppata dalla studentessa Marília Lôbo, nel corso di Laurea Magistrale in Pianificazione Territoriale, Urbanistica e Paesaggistico-ambientale dal Politecnico di Torino, sotto l’orientamento del Prof. Marco Santangelo.

La ricerca cerca di analizzare le attuali esperienze di gamification nelle città e quali sono le relazioni tra queste, le dinamiche di trasformazione della città e le pratiche della cittadinanza.

RINGRAZIAMENTI

Ai miei genitori, che mi hanno sempre incoraggiato a perseguire i miei sogni, i miei più profondi ringraziamenti per il loro amore e il loro sostegno incondizionato, anche a distanza. Senza di loro non sarei arrivata fino a qui.

A Clara, per ispirarmi con il suo senso di responsabilità e la sua determinazione. Grazie per le parole di supporto nei momenti giusti.

A Omar, che fin dall'inizio ha sognato questo sogno con me e mi ha dato tutto il sostegno di cui avevo bisogno durante questo percorso per poter arrivare qui. Grazie per il tuo amore, il tuo affetto e la tua pazienza.

Alle mie amate Iracy, Pastora e Nina, per l'esempio di donne forti e instancabili, capaci di scrivere il proprio destino. L'orgoglio che sentono nei miei confronti mi motiva a migliorare ogni giorno.

Ai miei cari amici per l'incoraggiamento, l'allegria e l'amore di sempre. Lo sentivo da qui, anche con un oceano tra di noi.

A tutti i professori che ho incontrato lungo il cammino e che hanno condiviso con me le loro conoscenze, le loro passioni e le loro inquietudini, lapidando la mia visione del mondo. In particolare al mio relatore, il professore Marco Santangelo, che mi ha guidato nel percorso di questa tesi con tanta dedizione e disponibilità.

Infine, a tutti coloro che hanno partecipato a questa realizzazione e che mi hanno sempre supportato. Grazie mille.

ABSTRACT

All over the world, during the 21st century, new forms of urbanization have been developed that challenge the concept of urban to which we are accustomed - a type of fixed settlement, delimited and universally generalized - and which lead to new forms of interpretation of the concept itself. The understanding of the urban today passes through the awareness that it is a dynamic and diversified process, which takes concrete form both in physical environments and in socio-spatial structures, continually producing new organizational models.

In this context, socio-spatial transformation processes are considered primordial, as they constitute the processes through which urban configurations are produced, challenged, transformed and reinvented. New urban practices and discourses are being produced, and the need to build the city in a more egalitarian and democratic way is ever more present.

In this juncture, in the last decade, a new concept strongly linked to technology, and still poorly codified, has been explored in the urban environment through its application in different processes: it is the concept of gamification. The idea that the creation of games related to the urban environment are able to allow new ways of experiencing the city, to build a sense of community and connectivity between the inhabitants of the city and the urban environment is supported. The gamification approach can also constitute a collaborative and participatory method of the decision making policies within the urban planning processes.

This research, through a path that analyzes the historical relationships between the game and the urban environment, the concept of gamification and its application within the urban context, tries to understand what is the role played by gamification in the processes of socio-spatial transformation.

Keywords: Gamification, Socio-spatial Transformation, Urban Planning, Playful Public Participation, Civic Engagement.

ABSTRACT

In tutto il mondo, nel corso del XXI secolo, si sono sviluppate nuove forme di urbanizzazione che sfidano il concetto di urbano al quale siamo abituati - un tipo di insediamento fisso, delimitato e generalizzato in modo universale - e portano a nuove forme di interpretazione del concetto stesso. La comprensione dell'urbano oggi passa per la consapevolezza che si tratta di un processo dinamico e diversificato, che si concretizza sia negli ambienti fisici che negli assetti socio-spaziali, producendo continuamente nuovi modelli organizzativi.

In questo contesto i processi di trasformazione socio-spaziale sono considerati primordiali, in quanto costituiscono i processi attraverso i quali le configurazioni urbane vengono prodotte, sfidate, trasformate e reinventate. Nuove pratiche e discorsi urbani vengono prodotti, e la necessità di costruire la città in modo più egualitario e democratico è sempre più presente.

In questa congiuntura, nell'ultimo decennio, un nuovo concetto fortemente legato alla tecnologia, e ancora poco codificato, è stato esplorato nell'ambiente urbano attraverso la sua applicazione in diversi processi: è il concetto di gamification. Viene sostenuta l'idea che la creazione di giochi legati all'ambiente urbano sia in grado di permettere nuovi modi di vivere la città, di costruire un senso di comunità e di connettività tra gli abitanti della città e l'ambiente urbano. L'approccio della gamification può anche costituire un metodo collaborativo e partecipativo di elaborazione delle politiche e di presa di decisioni all'interno dei processi di pianificazione urbana.

Attraverso un percorso che analizza le relazioni storiche tra il gioco e l'ambiente urbano, il concetto di gamification e la sua applicazione all'interno del contesto urbano, questa ricerca cerca di comprendere quale è il ruolo svolto dalla gamification nei processi di trasformazione socio-spaziale.

Parole chiave: Gamification, Trasformazione Socio-Spaziale, Pianificazione Urbana, Partecipazione pubblica, Apprendimento civico.

INDICE

<hr/>	ELENCO DELLE FIGURE	10
<hr/>	INTRODUZIONE	13
<hr/>	1 LE TRASFORMAZIONI DELLE CITTÀ CONTEMPORANEE	16
	L'urbano nel secolo XXI	17
	Nuove pratiche, nuovi scenari	20
	La gamification nel contesto urbano	23
	Obiettivo della ricerca	25
	Metodologia della ricerca	26
<hr/>	2 IL GIOCO	27
	Alla ricerca di una definizione	28
	Il gioco come espressione culturale	34
<hr/>	3 IL GIOCO E LA CITTÀ	37
	Un legame storico	38
<hr/>	4 GAMIFICATION	45
	Cos'è la gamification	46
	Gamification: un termine poco convincente	48
	Gamification vs Gameful Design	49
	Gli elementi del gioco nell'ambito della gamification	50
	Ludicizzazione vs Gamification	52
	La Gamification nel contesto urbano	53
<hr/>	5 LE ESPERIENZE DI GAMIFICATION NEL CONTESTO URBANO	55
	La città come playfield: esperienze placed in	56
	La città come oggetto: giochi da tavola e giochi virtuali	70
	Il gioco simbolico e la generazione di un modello provocatorio	84
	Il gioco diventa uno strumento	88

<hr/>	6	GAMIFICATION E PIANIFICAZIONE	90
		L'applicazione della gamification nei processi di pianificazione	91
		Block by Block	93
		Jogo Oasis	102
		Affordable Housing Game	109
		Ciudad Lúdica	117
		Risultati	126
<hr/>		CONCLUSIONI	127
<hr/>		BIBLIOGRAFIA	133

ELENCO DELLE FIGURE

Figura 1 - Gioco con la palla. Mosaico di Villa del Casale, Piazza Armerina (Sicilia), IV d.C. Fonte: Museo di Archeologia per Roma. https://www.museoapr.it/i-giochi-degli-antichi-romani/	28
Figura 2 - Bambini che giocano a 'campana' in via Cennano, in pieno centro storico di Monteverdhi. Enzo Righeschi, settembre 2015. Fonte: http://valdarnopost.it/news/giochi-di-bambini-lo-scatto-di-enzo-righeschi-conquista-la-medaglia-d-oro-ad-un-concorso-internazionale	31
Figura 3 – Persona che gioca ad un videogioco, esempio di un conflitto artificiale. Fonte: https://tecnoblog.net/247203/sony-crossplay-fortnite-ps4-switch/	32
Figura 4 – Anfiteatro Flavio, il Colosseo, spazio per spettacoli di grande richiamo popolare, quali le cacce e i giochi gladiatori nel periodo romano. 72 – 80 d.c.. Fonte: https://www.museumsrome.com/images/headers/ARTICOLI_ESTESI/Colosseo-visita-con-guida-privata.jpg	38
Figura 5 – Belleville Playground a Parigi, Francia, 2010. Fonte: https://www.archdaily.com/65041/belleville-playground-base?ad_medium=gallery	38
Figura 6 – Playground di Aldo Van Eyck nella città di Amsterdam. Fonte: http://socks-studio.com/2018/02/11/human-structures-and-architectural-archetypes-aldo-van-eycks-playgrounds-1947-1978/	39
Figura 7 – Giovani siriani praticano il parkour in mezzo ai detriti di guerra ad Aleppo. Fonte: https://www.thenational.ae/lifestyle/enter-the-thrilling-and-daring-world-of-parkour-1.734003	40
Figura 8 – Giovani praticano il parkour a Milano nella stazione di Porta Garibaldi. Fonte: https://www.eleagalimberti.it/parkour-milanesi/	41
Figura 9 – Flash mob a Firenze, nella Piazza della Repubblica, contro lo sfruttamento degli animali. 26 ottobre 2019. Foto di Enrico Ramerini. Fonte: https://firenze.repubblica.it/cronaca/2019/10/26/foto/firenze_in_piazza_della_repubblica_il_flash_mob_contro_lo_sfruttamento_degli_animali-239556348/1/#1	42
Figura 10 – Appassionati di Pokemon Go giocano ad Hannover. Fonte: https://code95.com/blog/pokemon-go-causes-walking-stumble/pokemon-go-enthusiasts-play-in-hanover/	43
Figura 11 - Cities Skyline è un videogioco attraverso il quale i giocatori si impegnano nella pianificazione urbana, nel controllo della zonizzazione, nella costruzione di strade, nella fiscalità, nei servizi pubblici e nei trasporti pubblici in città. Fonte: https://www.amazon.it/Cities-Skylines-PlayStation-Edizione-Regno/dp/B073D7HJ3K	43

Figura 12: Altalene nel Viaduto do Chá, San Paolo, Brasile, frutto del progetto “A cidade é para brincar” Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama	58
Figura 13: Persone si divertono con le altalene nel Viaduto do Chá, San Paolo, Brasile. Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama	58
Figura 14: Pop-up Ping Pong nelle strade di Vancouver. Fonte: https://medium.com/we-research-and-experiment-with-how-the-sharing/why-cities-rediscover-play-8cc5be5e15d6	59
Figura 15: L'installazione Impulse nel Quartier des Spectacles, a Montreal. Fonte: https://www.archdaily.com/778680/impulse-installation-turns-montreal-into-a-musical-playground/566b261ce58ece9c1a000014-impulse-installation-turns-montreal-into-a-musical-playground-photo	61
Figura 16: A Montreal l'installazione è usata anche di inverno. Fonte: https://www.quartierdesspectacles.com/en/media/luminothérapie-impulse-return	61
Figura 17: Impulse a New York City, 2020. Fonte: https://www.dezeen.com/2020/01/17/lateral-office-new-york-city-urban-instrument/	61
Figura 18: Swing Time durante il giorno. Fonte: https://www.archdaily.com/773169/19-playgrounds-that-prove-architecture-isnt-just-for-adults/55ec67aee58ece27f9000003-19-playgrounds-that-prove-architecture-isnt-just-for-adults-photo	63
Figura 19: Swing Time e il suo effetto di notte. Fonte: http://www.howeleryoon.com/work/48/swing-time	63
Figura 20: Persona utilizza Swing Time di notte. Fonte: http://www.howeleryoon.com/work/48/swing-time	63
Figura 21. Park and Slide a Bristol.Foto di Leon Neal. Fonte: https://www.theguardian.com/uk-news/gallery/2014/may/04/bristol-turns-central-street-into-giant-water-slide-in-pictures	67
Figura 22. Donna che scivola nel Park and Slide a Bristol. Foto di Leon Neal. Fonte: https://www.theguardian.com/uk-news/gallery/2014/may/04/bristol-turns-central-street-into-giant-water-slide-in-pictures	67
Figura 23. Urbanimals, progetto sviluppato a Bristol, 2015. Fonte: https://www.domusweb.it/en/architecture/2015/11/09/urbanimals.html	67
Figura 24: Tabellone di Mobility Safari che rappresenta la mappa della città di Vienna. Fonte: http://play-uc.net/?p=384	75
Figura 25: Discussione durante una partita di Mobility Safari. Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Images-of-the-play-sessions-of-Energy-Safari-left-and-Mobility-Safari-right-The_fig2_324803593	75
Figura 26: Tokens di diversi utenti utilizzati nel gioco. Fonte: https://www.researchgate.net/figure/fig-game-characters-of-Mobility-Safari-represent-different-forms-of-urban-mobility_fig2_327011882	75
Figura 27: Partita di Mobility Safari. Fonte: http://play-uc.net/?p=384	75

Figura 28: Interventi condivisi a seguito di una missione nella città di Detroit. Fonte: Gordon, E.; Baldwin-Philippi, J. (2014). Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation. International Journal of Communication. 8. (p.759-786).	80
Figura 29: Schermo con il sistema a punti per le risposte alle domande durante il gioco e il profilo del giocatore con i badge guadagnati durante il gioco. Fonte: Gordon, E.; Baldwin-Philippi, J. (2014). Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation. International Journal of Communication. 8. (p.759-786).	81
Figura 30: Evento Comunitario in presenza, fase finale del gioco a Detroit. Fonte: https://elab.emerson.edu/projects/community-planit	83
Figura 31: Immagine del progetto di una delle visioni per Torino sviluppata da Torinostratosferica: Abbattere la Gran Madre. Fonte: http://www.bellissimo1998.com/it/clienti/torino-stratosferica-new	87
Figura 32 : Immagine pubblicitaria di Torinostratosferica. Fonte: http://www.bellissimo1998.com/it/clienti/torino-stratosferica-new	87
Figura 33: Workshop con bambini durante l'Utopian Hours 2019. Fonte: http://www.bellissimo1998.com/it/clienti/torino-stratosferica-new	87
Figura 34: Gruppo di lavoro ha il supporto di uno specialista Minecraft a Nairobi. Fonte: https://www.blockbyblock.org/projects/nairobi	100
Figura 35 : Presentazione del progetto agli stakeholder a Nairobi. . Fonte: https://www.blockbyblock.org/projects/nairobi	100
Figura 36: Confronto tra immagine reale e immagine prodotta tramite Minecraft. Fonte: http://gamesforcities.com/database/block-by-block/	100
Figura 37: Partecipanti riuniti intorno al tabellone del Jogo Oasis. Fonte: https://transforma.fbb.org.br/tecnologia-social/jogo-oasis-ferramenta-de-mobilizacao-cidada	108
Figura 38 : Giocatori lavorano insieme durante la fase 5 del gioco: "miracolo". Fonte: https://institutoelos.org/jogooasis/	108
Figura 39: Tabellone ed elementi di gioco dell'Affordable Housing Amsterdam. Fonte: https://amsterdamsmartcity.com/visit/affordable-housing-game-training	116
Figura 40: Policymakers e stakeholders giocano ad Affordable Housing Amsterdam. Fonte: https://amsterdamsmartcity.com/visit/affordable-housing-game-training	116
Figura 41: Divulgazione del progetto Peatoníños. Fonte: https://labcd.mx/peatoninos-liberar-las-calles-la-ninez-juego/	123
Figura 42: Una "via del gioco" durante il progetto Peatoníños. Fonte: https://www.pacozea.com/los-ninos-a-la-calle-la-idea-de-peatoninos	123
Figura 43 : Juguete Urbano installato in Plaza Loreto. Fonte: https://www.arquine.com/aros-palma-concurso-juguetes-urbanos/	123

INTRODUZIONE

Durante il XXI secolo si sono sviluppate varie forme di urbanizzazione capaci di mettere in discussione il concetto di urbanizzazione a cui siamo abituati e di portare a nuovi modi di interpretarlo. Oggi l'urbano non deve più essere considerato un elemento statico, ma un processo dinamico che si materializza all'interno di ambienti costruiti e di accordi socio-spaziali in ogni sfera e che è in grado di produrre continuamente nuovi modelli di organizzazione socio-spaziale. In questo modo, i processi di trasformazione socio-spaziale diventano fattori determinanti per la concezione della città e collaborano all'emergere di nuove pratiche e nuovi scenari all'interno di questo contesto.

La presente tesi nasce dall'interesse a comprendere più profondamente queste nuove pratiche e processi che stanno emergendo nel contesto urbano contemporaneo, in particolare quelli che si utilizzano della gamification.

Negli ultimi anni il fenomeno della gamification è stato esplorato da vari processi e su diverse scale all'interno del contesto urbano. L'idea centrale che guida l'applicazione della gamification in questo contesto è che i meccanismi creati da questo approccio possono essere esplorati per sostenere la collaborazione, la partecipazione e la deliberazione nella pianificazione, sollevando così l'ipotesi che i giochi e le loro meccaniche possano funzionare come supporto per processi più inclusivi di trasformazione socio-spaziale o di pianificazione urbana e che possano stimolare la riappropriazione dello spazio pubblico da parte dei cittadini. Pertanto, questo studio è dedicato all'analisi di queste esperienze al fine di individuare il ruolo dei processi di gamification e dei giochi nelle trasformazioni socio-spaziali, analizzandone le caratteristiche e gli impatti. Avendo questo scopo come oggetto della ricerca, questa tesi parte dalla comprensione delle trasformazioni nelle città contemporanee, passa attraverso un'analisi concettuale e teorica della gamification e del gioco fino ad arrivare alla loro attuazione nei processi urbani.

Il capitolo iniziale cerca di comprendere il fenomeno urbano globale del XXI secolo per caratterizzare il contesto in cui si applicano le esperienze di gamification.

Il secondo e il terzo capitolo sono dedicati al gioco. Il capitolo 2 consiste in un'analisi del concetto di gioco e delle sue applicazioni, mentre il capitolo 3 si concentra sulle relazioni stabilite tra il gioco e la città nel corso della storia e i suoi sviluppi.

Il quarto capitolo è dedicato esclusivamente alla gamification. Si esplorano i vari concetti legati a questo termine, la sua applicazione, gli elementi che lo caratterizzano e infine la connessione di questo fenomeno con il contesto urbano. Nel quinto capitolo si passa da un'analisi teorica ad un'analisi incentrata sui casi di studio al fine di ottenere una migliore comprensione delle dinamiche dei processi di gamification nel contesto urbano. Vengono classificate diverse esperienze di gamification in base alla loro tipologia e vengono analizzate per identificare le loro caratteristiche, i loro punti di forza e le relazioni che si stabiliscono nel contesto in cui sono inserite.

A sua volta, il sesto capitolo è dedicato esclusivamente nell'analisi, attraverso 4 casi studio, del ruolo che le esperienze di gamification giocano nei processi di trasformazione socio-spaziale e di pianificazione urbana.

Infine, l'ultimo capitolo discute l'attuazione di queste esperienze, la loro efficacia e i loro punti deboli, approfondendo la riflessione sull'applicazione della gamification all'interno del contesto urbano.

NOTA: A causa delle restrizioni imposte per l'emergenza COVID-19 nel periodo di svolgimento della presente tesi, in alcuni casi, non è stato possibile completare le informazioni bibliografiche qui riportate.

01.

LE TRASFORMAZIONI
DELLE CITTÀ
CONTEMPORANEE

L'URBANO NEL SECOLO XXI

Nel corso del ventunesimo secolo l'urbanistica sta affrontando diverse e profonde questioni inerenti all'evoluzione dell'uomo e delle città. In tutto il mondo si stanno sviluppando nuove forme di urbanizzazione che sfidano le concezioni già conosciute dell'urbano come un tipo di insediamento fisso, delimitato e universalmente generalizzabile, facendo sì che il concetto stesso di urbano venga interpretato in nuove maniere.

È in corso un dibattito intellettuale e politico sulla questione urbana contemporanea che cerca di decifrare le geografie dell'urbanizzazione nel XXI secolo le quali stanno soffrendo un rapido cambiamento. Attualmente le condizioni divergenti di ricchezza e povertà, crescita e declino, inclusione ed esclusione, centralità e marginalità, si producono reciprocamente a tutte le scale spaziali, dal quartiere al pianeta. In queste condizioni diventa urgente la necessità di nuovi approcci per comprendere e influenzare i processi di sviluppo spaziale non omogeneo prodotto dal sistema capitalista (Brenner & Schmid, 2015).

Il fenomeno urbano contemporaneo non deve più essere inteso come una condizione singolare frutto della replicazione seriale di una condizione sociospaziale o di un tipo di insediamento su tutto il territorio. Ci troviamo di fronte a nuovi processi di urbanizzazione che stanno portando a diverse condizioni socio-economiche, formazioni territoriali e trasformazioni in tutto il pianeta. Le morfologie, le geografie e le strutture istituzionali sono diventate così variegate che la tradizionale visione delle città come un tipo di insediamento delimitato e universalmente replicabile appare oggi come un residuo di una formazione di sviluppo spaziale già superata (ibid., 2015).

L'urbano diventa la condizione che rende possibile la comprensione dei principali aspetti della vita economica, sociale e politica globale contemporanea. Sia nel discorso accademico che nella sfera pubblica, l'urbano è diventato un elemento chiave tramite il quale interpretare, mappare e, di fatto, tentare di influenzare le tendenze sociali, economiche, politiche e ambientali contemporanee. L'ONU, l'organismo internazionale che definisce politiche e linee d'azione a cui possono – o meno – attenersi gli Stati, stabilisce la sua agenda urbana globale sulla base della visione più radicale in cui le città sono percorsi chiave in tutti gli aspetti dello sviluppo sostenibile (Parnell, 2016).

Al momento la nozione di era urbana (urban age) è la narrativa della condizione urbana globale più influente e diffusa. Tale nozione è stata introdotta per la prima volta alcuni decenni fa da demografi delle Nazioni Unite (ONU), ed è stata recentemente diffusa attraverso i discorsi pubblici ed accademici sulla crescita degli insediamenti urbani e dei suoi rischi sociali, normativi ed ambientali. La tesi dell'era urbana è ripetuta incessantemente in articoli e ricerche scientifiche, così come nella sfera pubblica del giornalismo urbano, ambientale e architettonico (Brenner & Schmid, 2015). Rispetto a questo argomento Brenner e Schmid (2015, p.156) sostengono che l'affermazione per cui "il pianeta è arrivato alla soglia del cinquanta per cento urbano" è diventata la più citata, ma anche tra le più banali formulazioni degli studi urbani contemporanei.

L'idea di era urbana presuppone che il concetto di ciò che è urbano o no possa essere definito attraverso la combinazione di variabili codificate e statisticamente misurabili che descrivono le condizioni all'interno di una zona amministrativa delimitata. In tali circostanze i diversi processi economici, politici e ambientali che stanno rielaborando la coerenza strutturata delle formazioni urbane ereditate non sono riconosciuti o analizzati. Il discorso sull'era urbana è responsabile per la drastica omogeneizzazione dei variegati modelli e percorsi di urbanizzazione che sono emersi negli ultimi decenni in tutta l'economia mondiale.

Il campo degli studi urbani si è evoluto attraverso i dibattiti teorici in corso sulla demarcazione, l'interpretazione e la mappatura appropriata delle cosiddette aree urbane; attraverso significativi campi delle scienze sociali e delle discipline progettuali, l'urbano è stato finora trattato come un'entità fissa e immutabile, come una forma universale, un tipo di insediamento o un'unità spaziale delimitata - la città - che viene replicata in tutto il mondo. Oggi l'urbano non può più essere inteso come una forma universale. In apparenza stabili, i siti urbani sono, in realtà, le materializzazioni temporanee delle trasformazioni sociospaziali in corso. L'urbano non è da considerare come una forma fissa, bensì come un processo e in quanto tale è dinamico, storicamente in evoluzione e diversificato; capace di materializzarsi all'interno degli ambienti costruiti e degli accordi sociospaziali in tutte le scale, dal micro al macro; eppure distrugge continuamente e creativamente anche questi ultimi per produrre nuovi modelli di organizzazione sociospaziale (Brenner & Schmid, 2015).

Un altro aspetto che influisce sulla formazione dei modelli urbani è la comprensione di queste aree in un contesto politico e sociale più ampio, come indicato da istituzioni internazionali (ad esempio l'ONU e la sua Nuova Agenda Urbana). Da un punto di vista storico è possibile vedere che con impegno politico, anche su scala globale, c'è la possibilità di cambiare le basi normative e il modo in cui funzionano le questioni urbane e l'impatto che hanno nella creazione dei modelli urbani; l'analisi di decenni di dibattito internazionale sulle priorità di sviluppo dimostra non solo che si sta prestando maggiore attenzione all'importanza di definire e concordare una cosiddetta agenda urbana, ma anche che la politica globale sulle questioni urbane e regionali si è realmente evoluta, mettendo l'urbano al centro, come conduttore di un percorso di cambiamento globale (Parnell, 2016).

I processi di trasformazione sociospaziale che attraversano e rielaborano costantemente luoghi, territori e scale diverse, devono essere considerati primordiali, dato che la classificazione tipologica delle unità urbane statiche è notevolmente meno produttiva, sia in termini analitici che politici, rispetto all'esplorazione dei vari processi attraverso i quali le configurazioni urbane vengono prodotte, contestate e trasformate.

Non più concepito come forma, tipo o unità delimitata, l'urbano deve ora essere inteso come un processo che, pur riscrivendo continuamente modelli di agglomerazione nel paesaggio terrestre, trasgredisce, esplosione e rielabora contemporaneamente gli aspetti ereditati di interazione sociale, degli insediamenti, degli usi del territorio e della circolazione, sia all'interno che all'esterno dei grandi centri metropolitani. Oggi è sempre più evidente che l'ambiente urbano è diventato una condizione mondiale in cui tutti gli aspetti delle relazioni sociali, economiche, politiche e ambientali si intrecciano, attraverso luoghi, territori e scale.

L'inizio di ciò che viene indicata come urbanizzazione planetaria si esprime attraverso diverse tendenze intrecciate che hanno appena iniziato ad esser messe a fuoco analiticamente all'inizio del XXI secolo, ma che richiedono urgentemente l'esame di pensatori urbani critici. Il consolidamento di una configurazione planetaria dello sviluppo urbano a partire dagli anni 80 è quindi solo l'espressione più recente di questa riorganizzazione dei paesaggi.

Le forze istituzionali, ideologiche e politiche sono alla base dei cambiamenti nelle agende dello sviluppo globale, e oggi è possibile identificare un cambiamento nella politica globale che pone la città al centro. Se nel 1996, in un contesto

politico e istituzionale, le città erano intese come luoghi strategici in un'economia globalizzata, nel 2012 il mondo è stato inteso come sistema urbano, come ci mostrano le agende Habitat II e III. Le città non sono più considerate piattaforme dove il cambiamento avviene, ma piuttosto come vettori di cambiamento (Parnell, 2016).

Tuttavia, l'urbano non può mettersi completamente al servizio dalle logiche di mercato o della dominazione statale, in quanto una delle sue caratteristiche fondamentale è essere sempre coprodotto e trasformato attraverso i suoi utenti – i cittadini -, che possono cercare di appropriarsi delle sue potenzialità, realizzate o meno, verso usi sociali collettivi, per creare nuove forme di esperienza, di connessione e di sperimentazione che portano alla produzione di una forma di vita diversa. Si fa necessario sottolineare che le lotte per l'accesso alle risorse urbane nelle grandi città e per il potere collettivo di produrli e trasformarli rimane fondamentale, e continuerà a modellare e condurre i processi di urbanizzazione in corso nel mondo.

NUOVE PRATICHE, NUOVI SCENARI

In questo contesto sono prodotte un'ampia gamma di nuove pratiche e discorsi urbani in luoghi, territori e paesaggi diversi, a volte in zone geograficamente lontane dalle grandi città, ma dove emergono nuovi conflitti o si acuiscono quelli esistenti in risposta ai modelli di strutturazione industriale, di recinzione territoriale e di riorganizzazione del paesaggio già delineati. Piuttosto che rifiutare la vita urbana, tali mobilitazioni richiedono spesso una forma di urbanizzazione più socialmente equa, gestita democraticamente e rispettosa dell'ambiente di quella presente attualmente.

Questo scenario suscita diverse questioni attorno della pianificazione urbana e dei problemi che questa disciplina affronta, mettendo alla luce il principio che nell'attuale congiuntura sociale si ritiene impensabile sviluppare strategie per affrontare molte di queste problematiche senza la partecipazione dei cittadini. Sempre più città hanno beneficiato della crescita della partecipazione e dell'attivismo da parte della società civile, in quanto favorisce la creazione di città migliori basate non solo sulla conoscenza tecnica, ma anche sull'azione e la conoscenza dell'esperienza vissuta, sulla concezione di luoghi migliori per le persone e l'ambiente e sul coinvolgimento del cittadino nel processo decisionale

e nella creazione dello spazio urbano. La partecipazione attiva di individui con background e conoscenze tecniche diverse per produrre soluzioni rilevanti per le questioni urbane fa parte del fulcro della nuova scienza urbana (Bai et al., 2018). Le città oggi sono organismi sempre più complessi e d'accordo con l'SDG¹¹ -Sustainable Development Goals -, devono essere pensate per essere inclusive, sicure, resilienti e sostenibili. Lo SDG11 stabilisce per la prima volta una posizione globale unica sulle politiche urbane determinata attraverso la dichiarazione unificata sulla funzione sociale, economica e ambientale delle città e del sistema urbano nel suo complesso (Parnell, 2016).

La rivoluzione tecnologica ha un ruolo indiscutibile nelle nuove sfide, in quanto la tecnologia funziona come strumento per raggiungere degli obiettivi di attuazione dentro del contesto urbano; tuttavia le soluzioni per ogni luogo non devono essere necessariamente le stesse, dato che ogni realtà ha le sue specificità.

Le caratteristiche particolari di ogni luogo richiedono le soluzioni appropriate e grande parte di esse, senza dubbio, si basano sull'uso delle tecnologie. L'utilizzazione, oggi completamente diffusa, delle più diverse tecnologie ci porta, nell'ambito degli studi urbani, al paradigma delle Smart Cities. Per definizione il modello di una Smart City si basa sull'uso delle tecnologie, in particolare le TIC², per migliorare la competitività e garantire un futuro più sostenibile attraverso il rapporto simbiotico di reti di persone, imprese, tecnologie, infrastrutture, consumi, energia e spazi. Le definizioni più ampie comprendono quelle socio-economiche e di governance e gli aspetti multi-stakeholder, come l'uso della partecipazione sociale per migliorare la sostenibilità, la qualità della vita e il benessere urbano (Manville et al., 2014). Il modello della Smart City, anche se ampiamente diffuso,

1. L'Agenda per lo Sviluppo Sostenibile del 2030, adottata da tutti gli Stati membri delle Nazioni Unite nel 2015, fornisce un progetto condiviso per la pace e la prosperità delle persone e del pianeta, ora e in futuro. Al centro ci sono i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG), che sono un appello urgente ad agire da parte di tutti i Paesi - sviluppati e in via di sviluppo - in una partnership globale. Essi riconoscono che porre fine alla povertà e ad altre privazioni deve andare di pari passo con strategie che migliorino la salute e l'istruzione, riducano le disuguaglianze e stimolino la crescita economica - il tutto affrontando il cambiamento climatico e lavorando per preservare i nostri oceani e le nostre foreste. <https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300> (Ultimo accesso 23 giugno 2020)

2. TIC è l'abbreviazione dell'espressione tecnologie dell'informazione e della comunicazione, che si riferisce alle tecnologie che consentono l'accesso alle informazioni attraverso le telecomunicazioni. Tra queste figurano Internet, le reti senza fili, i telefoni cellulari e altri mezzi di comunicazione. Negli ultimi decenni, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno fornito alla società una vasta gamma di nuove capacità di comunicazione. Le moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno creato un "villaggio globale", in cui le persone possono comunicare con gli altri in tutto il mondo come se vivessero alla porta accanto. Per questo motivo, le TIC sono spesso studiate nel contesto di come le moderne tecnologie della comunicazione influenzano la società. <https://techterms.com/definition/ict> (Ultimo accesso: 28 aprile 2020)

è tuttora messo in discussione, presentandosi come un modello che semplifica la complessità del mondo contemporaneo e portando con sé una ampia vaghezza concettuale (Santangelo et al., 2013).

Un altro paradigma presente nelle città contemporanee è quello della Creative City, che nasce come una delle conseguenze del tardo capitalismo.

Negli ultimi anni il gioco e gli elementi ludici sono stati assorbiti dal lavoro attraverso la fusione tra quest'ultimo e il tempo libero, fusione che avviene in concomitanza della crescita delle Creative City sotto la leadership della classe creativa. Nel principio l'idea delle Creative City aveva come focus le arti e le industrie creative, tuttavia all'inizio degli anni '90 questa idea si è rapidamente trasformata in una visione aspirazionale e potenziatrice della città.

Le Creative City si sono trasformate in un messaggio chiaro di stimolo all'apertura mentale, all'immaginazione e alla partecipazione del pubblico, aspetto che finisce per avere impatto sulla cultura organizzativa (Landry, 2011). La filosofia che guida il concetto delle Creative City è che ovunque esiste sempre più potenziale di quanto le persone possano accorgersene a prima vista. In questo modo diventa possibile creare le condizioni per far sì che le persone pensino, pianifichino e agiscano con immaginazione per stimolare opportunità o risolvere problemi urbani apparentemente irrisolvibili, questi possono variare dall'occuparsi dei senzatetto alla creazione di ricchezza o al miglioramento dell'ambiente visivo (ibid., 2011).

Alla base del concetto delle Città Creative c'è la promozione di un'economia basata sui valori, capace di riorganizzare il processo politico e garantire la rappresentanza di diversi punti di vista, facendo sì che i principi di inclusione culturale e democratica possano diventare deliberatamente attributi pubblici della città creativa.

Entrambi i paradigmi beneficiano di un successo diffuso per merito dell'apporto di promesse di soluzioni ideali alle questioni urbane complesse, attraverso un discorso inclusivo che ha la capacità di tenere insieme concetti diversi e di avere un senso comune per individui di background e competenze diverse, ma che al tempo stesso risultano essere ampiamente vaghi e sembrano coprire ogni campo relativo alle questioni urbane. Il successo del paradigma consiste nel vendere un'immagine della città del futuro come una sintesi delle migliori idee e desideri di tutte le figure professionali che pensano la città, però è anche lì che risiede la sua fragilità, dato che questa immagine si basa su idee e ipotesi e non su fatti (Santangelo et al., 2013).

Il paradigma della Creative City ha come risorsa chiave la creatività che genera innovazione e si collega direttamente alle competenze dei cittadini e ad un mercato del lavoro che guida l'economia urbana, riuscendo a costruire un marchio di valorizzazione di alcune città. Il paradigma della Smart City propaga l'idea di una città sostenibile, competitiva, inclusiva, creativa, iperconnessa, tecnologicamente avanzata, efficiente ed e-governed applicando la tecnologia come soluzione a tutti i problemi complessi dell'ambito urbano. I due modelli di città offerti da questi paradigmi sono complementari (Landry, 2011; Santangelo et al., 2013).

Sia il concetto di Smart City che quello di Creative City sono introdotti in questa tesi perché sono teorie tangenti all'argomento centrale di studio: i processi di gamification nel contesto urbano. Poiché la gamification nasce come concetto strettamente legato alla tecnologia e al campo creativo, sia nella concezione dei processi che nella loro applicazione, essa trova nella ampia promozione di questi paradigmi un ambiente opportuno per diffondersi. Tuttavia, si ritiene importante sottolineare che questi paradigmi non saranno oggetto di studio di questo lavoro, visto che richiedono riflessione complesse e approfondite che si allontanano dall'oggetto centrale dello studio qui svolto.

LA GAMIFICATION NEL CONTESTO URBANO

Nell'ultimo decennio, un nuovo concetto strettamente legato alla tecnologia è stato esplorato nell'ambito urbano: il concetto di gamification. Ancora poco codificato questo concetto porta con sé una etichetta che può essere assunta da diversi processi su differenti scale dell'ambito urbano, offrendo diverse chiavi di interpretazione.

Sono emerse alcune correnti di ricerca, composte per la maggior parte da un team multidisciplinare di ricercatori, pianificatori, designer e scienziati sociali che lavorano con una vasta gamma di progetti che vanno dalla ricerca teorica alle applicazioni pragmatiche. Le teorie che sostengono la diffusione di questi tipi di processi sono strettamente legate al concetto di coinvolgimento, essendo questa la parola chiave più presente nella letteratura analizzata.

La gamification si basa sull'uso di specifiche meccaniche di motivazione basate su elementi ludici. L'idea centrale che guida l'applicazione della gamification nel

contesto urbano è che le meccaniche del gioco possono essere esplorate per sostenere la collaborazione, la partecipazione e la deliberazione nella pianificazione, suscitando così l'ipotesi che i giochi e le loro meccaniche possano funzionare come supporto per processi di trasformazione socio-spaziali o di pianificazione urbana più inclusivi. Gli approcci di gioco vengono utilizzati per coinvolgere i cittadini nei processi decisionali, in quanto i giochi mostrano un grande potenziale per promuovere l'empowerment degli stakeholder, una migliore rappresentazione democratica e un cambiamento culturale verso modi più collaborativi e sostenibili di progettare la città, consentendo al tempo stesso una comprensione dei complessi scenari di intervento urbano e delle loro implicazioni (Vanolo, 2018; Angelidou e Psaltoglou, 2019).

Tra gli aspetti ritenuti di ampia rilevanza per l'utilizzazione della gamification nei processi in ambito urbano possiamo identificare:

- l'idea che la creazione di giochi direttamente legati all'ambiente urbano consente nuove possibilità di costruire un senso di comunità e connettività attraverso la creazione di interazioni divertenti - le cosiddette interazioni ludiche - tra gli abitanti delle città e l'ambiente urbano (Velev, 2016);
- l'idea che i giochi possono essere un metodo collaborativo di decision making tra gli stakeholder coinvolti nei processi di pianificazione;
- l'idea che l'approccio della gamification è capace di coinvolgere le persone nella riprogettazione e riutilizzazione degli spazi pubblici.

Questi aspetti funzioneranno come linea guida per lo sviluppo del presente studio, in modo che alla fine del percorso sarà possibile comprendere il ruolo delle esperienze di gamification nei processi di trasformazione socio-spaziale, rinforzando o contestando le ipotesi sollevate.

OBIETTIVO DELLA RICERCA

Il presente lavoro ha come obiettivo principale analizzare il ruolo che svolgono i processi di gamification nelle trasformazioni socio-spaziale del contesto urbano contemporaneo.

Al fine di perseguire questo obiettivo la tesi è stata svolta seguendo un percorso che parte da una ricerca concettuale e storica fino ad arrivare all'analisi dell'esperienze di gamification dentro il contesto urbano.

Questo primo capitolo fa luce sulle trasformazioni delle città contemporanee e sulla comprensione del fenomeno urbano nel secolo XXI, caratterizzando il contesto in cui si sviluppano le esperienze di gamification.

Il secondo capitolo si basa sulla comprensione di cosa é il gioco attraverso una analisi concettuale, in modo da farci capire le diverse assunzioni del termine e il valore dell'atto del giocare dentro la società.

Dopo aver compreso l'azione del giocare e le sue diverse assunzioni, il terzo capitolo percorre le relazioni tra i giochi e la città, in modo da capire meglio questo rapporto, le sue manifestazioni e caratteristiche.

Le analisi concettuali vengono completate nel quarto capitolo in cui viene esplorato il concetto di gamification, le sue assunzioni e gli elementi che caratterizzano le pratiche di questo approccio.

Nel quinto capitolo di questa tesi vengono analizzate esperienze di gamification nei contesti urbani in maniera tale da identificare il modo in cui questo approccio viene applicato, le caratteristiche di queste esperienze, punti di forza e di debolezza, e le relazione di queste con i processi di governance urbana. In questa fase le esperienze analizzate sono: A cidade é para brincar, Pop-up Ping Pong, Impulse, Swing Time, Playable Cities, Mobility Safari, Community PlanIt e Torinostratosferica.

Infine, nel sesto capitolo, viene analizzato il ruolo che le esperienze di gamification svolgono nei processi di pianificazione e la loro efficacia nell'attuazione di questi, tramite lo studio di quattro esperienze di gamification: Block by Block, Jogo Oasis, Affordable Housing Game e Ciudad Lúdica.

Le conclusioni riflettono sulla performance dei processi di gamification nel contesto urbano contemporaneo e sul ruolo giocato nelle dinamiche di trasformazione socio-spaziale.

METODOLOGIA DELLA RICERCA

Lo sviluppo di questa ricerca è composto di due fasi distinte: una prima fase di ricerca bibliografica ed una seconda fase di selezione e analisi dei casi di studio. Per quanto riguarda la ricerca teorica è importante osservare che, essendo la gamification un fenomeno nuovo e ancora poco codificato, è stato necessario ricorrere ad un approccio multidisciplinare. I riferimenti consultati non si limitavano solo al campo dell'urbanistica, ma erano anche legati ai campi della storia, della sociologia, dell'antropologia, della psicologia, del marketing, del game design e della tecnologia.

La seconda fase di questa ricerca ha cercato di replicare la metodologia utilizzata da Angelidou e Psaltoglou (2019) nell'analisi dei casi studio. Sulla base delle raccomandazioni di Eisenhardt (1989) i casi studio sono stati selezionati con l'obiettivo di fornire un ricco materiale di analisi in grado di favorire la discussione proposta e di portare a conclusioni rilevanti. La disponibilità di dati non solo da fonti primarie ma anche da fonti secondarie (pubblicazioni, articoli scientifici, rapporti tecnici, ecc.) è stato un fattore determinante nella scelta di questi casi da analizzare.

Sono state fonti di ricerca: libri, articoli scientifici, articoli editoriali, report dell'esperienze, siti internet dei progetti, video dei progetti e partecipazione a workshop.

02.

IL GIOCO



Figura 1 - Gioco con la palla. Mosaico di Villa del Casale, Piazza Armerina (Sicilia), IV d.C.
Fonte: Museo di Archeologia per Roma. <https://www.museoapr.it/i-giochi-degli-antichi-romani/>

ALLA RICERCA DI UNA DEFINIZIONE

Il presente lavoro ha come punto di partenza la ricerca della definizione di gioco, dato che si ritiene imprescindibile conoscere le diverse interpretazioni e assunzioni di questo termine. Conoscere i possibili significati della parola gioco ci aiuterà a identificare come e quando questo processo succede dentro il contesto urbano e le relazioni che si scatenano da questo o per questo.

In questo capitolo l'azione del gioco sarà guardata sotto alcuni punti di vista diversi: quello filosofico, che cerca di capire il perché si gioca; quello antropologico, che cerca di analizzare come si gioca, prendendo in considerazione il significato e il contesto del gioco; quello sociologico, responsabile dello studio sugli effetti dei giochi sulle persone; quello tecnologico che studia gli elementi che compongono i giochi e il loro utilizzo come vettori di innovazione tecnologica.

La parola gioco deriva dal latino *iocus*, in origine "gioco di parole", "scherzo", mentre il gioco di azione è invece reso con *ludus*. Nell' antichità il gioco era prevalentemente strumento per lo sviluppo del corpo; tuttavia, la stretta connessione tra mente e corpo permetteva di percepire il gioco anche come

allenamento mentale, strumento per fortificare lo spirito e, in un secondo momento, mezzo per acquisire più sviluppate capacità logiche e mnemoniche, come nel caso dei giochi matematici, degli enigmi e dei paradossi (Ioli,2016). Attualmente, secondo le definizioni presenti nel dizionario³, la parola gioco può determinare:

- attività fatta da una o più persone per divertimento, svago, passatempo o per esercizio della mente e del corpo;
- competizione fra più persone basata su regole prestabilite, il cui esito dipende dall'abilità dei partecipanti, o dal caso, o da entrambi;
- oggetto o insieme degli oggetti necessari a svolgere un gioco;
- complesso delle regole di un gioco;
- azione;
- teoria dei giochi, disciplina che applica l'analisi delle strategie adottate in certi giochi alla soluzione di problemi, specialmente di carattere economico, che implicano il raggiungimento di un determinato obiettivo;
- competizione sportiva tra persone o squadre, basata su regole codificate.

Negli anni '20 del XX secolo, il filosofo Ludwig Wittgenstein⁴ è stato probabilmente il primo a provare a dare una definizione di gioco, nel contesto delle sue ricerche di linguistica in cui cercava di definire la metafora del gioco linguistico. Wittgenstein sostiene che è impossibile trovare un tratto comune che tutti i giochi possiedono necessariamente: non tutti sono divertenti, non tutti sono fatti all'aperto, o in compagnia, o senza scopo di lucro ecc. In altre parole, Wittgenstein difende l'idea che sia impossibile definire che cosa sia un gioco. Piuttosto è possibile raggruppare ciò che chiamiamo "giochi" in famiglie i cui componenti possiedono tratti in comune.

3. Le definizioni qui presentate sono state stratte dal dizionario online del quotidiano La Repubblica. La scelta di questo come fonte di ricerca è stata fatta mirando ad identificare i significati più comuni e più diffusi del termine. <https://dizionari.repubblica.it/Italiano/G/gioco.html> (Ultimo accesso 10 aprile 2020)

4. Ludwig Wittgenstein è stato un filosofo britannico di origine austriaca, considerato da molti come il più grande filosofo del XX secolo. Le due grandi opere di Wittgenstein, *Logisch-philosophische Abhandlung* (1921; *Tractatus Logico-Philosophicus*, 1922) e *Philosophische Untersuchungen* (pubblicato postumo nel 1953; *Philosophical Investigations*), hanno ispirato una vasta letteratura secondaria e hanno influenzato molto i successivi sviluppi della filosofia, soprattutto all'interno della tradizione analitica.

Nelle sue analisi del processo di formazione della razionalità il filosofo dimostra che le definizioni di gioco che tengono in considerazione solo le caratteristiche come intrattenimento, regole e competizione sono incomplete e inadeguate. Secondo lui i giochi non possono essere raggruppati in una sola definizione, tuttavia hanno un insieme di caratteristiche simili che sono presenti nelle definizioni possibili.

Un aspetto interessante in relazione alla definizione di gioco che emerge dagli studi della metafora del gioco linguistico rimanda alla nozione di regola. Wittgenstein afferma che benché l'immagine del linguaggio sia dinamica e plastica, la normatività del significato è un aspetto centrale: ogni gioco ha le sue regole e la grammatica che ne risulta permette di discriminare, dato il contesto, il sensato dall'insensato con base nelle regole.

Lo storico Johan Huizinga ⁵ (1938) invece sostiene che il gioco è una categoria primaria della vita, e essenziale come il raziocinio - Homo Sapiens - e la fabbricazione di artefatti - Homo Faber. Per lui l'elemento ludico fa parte della base della nascita e dello sviluppo della civilizzazione. Nel suo libro Homo Ludens viene esplicitata la sua posizione.

Huizinga definisce il gioco come una attività esercitata entro limiti di tempo e spazio determinati, secondo regole consentite liberamente ma assolutamente obbligatorie, fine a sé stesso e accompagnato da un sentimento di tensione e gioia e da una coscienza dell'essere diverso della vita quotidiana.

Il sociologo francese Roger Caillois (1958) invece considera un gioco come un'attività che ha le seguenti caratteristiche:

1. Libero: poiché, se il giocatore fosse obbligato a farlo, il gioco perderebbe immediatamente la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
2. Delimitato: circoscritto a limiti spazio-temporali precisi e predeterminati;

5. Johan Huizinga è stato uno storico e linguista olandese conosciuto per i suoi lavori nelle aree di storia culturale, teoria della storia e critica della cultura. I lavori di Huizinga hanno offerto contribuzione per diversi temi come: la definizione del concetto di storia e il lavoro dello storico; la storia della cultura nei Paesi Bassi e nella Francia nel Basso Medioevo; il ruolo dell'elemento ludico nella cultura; e la critica della cultura della civiltà moderna. Ha insegnato presso l'Università di Amsterdam, l'Università di Groningen e l'Università di Leida, rimanendo in quest'ultima per più di 20 anni, fino all'occupazione della regione da parte dei nazisti nel 1942. Fu lì che Huizinga pubblicò le sue ricerche più notevoli, come L'autunno del Medioevo, Nell'ombra del domani e Homo Ludens. Huizinga è riconosciuto come uno dei principali riferimenti della storia culturale moderna, mantenendo alcune delle sue opere nella circolazione del mercato editoriale contemporaneo.



Figura 2 - Bambini che giocano a 'campana' in via Cennano, in pieno centro storico di Montevarchi. Enzo Righeschi, settembre 2015.
Fonte: <http://valdarnopost.it/news/giochi-di-bambini-lo-scatto-di-enzo-righeschi-conquista-la-medaglia-d-oro-ad-un-concorso-internazionale>

3. Incerto: in quanto il suo sviluppo non può essere determinato né il risultato ottenuto in precedenza, e visto che si lascia all'iniziativa del giocatore una certa libertà nella necessità di inventare;
4. Improduttivo: perché non genera né beni, né ricchezza; e, a meno che non ci sia un cambio di proprietà all'interno del circolo di giocatori, porta ad una situazione identica a quella dell'inizio della partita;
5. Regolamentato: soggetto a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e introducono temporaneamente nuove leggi, le uniche che contano;
6. Fittizio: accompagnato da una specifica consapevolezza di un'altra realtà, o da una chiara irrealtà in relazione alla vita normale.

Caillois classifica i giochi in base al modo in cui si manifestano e li divide in due poli antagonisti ma complementari, cioè la paidia e il ludus. La paidia comprende tutte le manifestazioni spontanee, improvvisate, agitate ed eccessive di energia, che rimangono essenzialmente disordinate e non regolamentate. Peraltro il ludus appare come un complemento a quello da paidia, disciplinandola, formandola e



Figura 3 – Persona che gioca ad un videogioco, esempio di un conflitto artificiale.
Fonte: <https://tecnoblog.net/247203/sony-crossplay-fortnite-ps4-switch/>

e arricchendola.

Il ludus abbraccia tutte le manifestazioni ludiche, essenzialmente ordinate e regolate, in cui il superamento degli ostacoli e la risoluzione dei problemi, si traduce in piacere e divertimento. Mentre nella paidia l'impeto è nella libertà e nella spontaneità, nel ludus l'impeto è contenuto nel piacere che si prova quando si superano le difficoltà create appositamente, con il risultato di una soddisfazione personale di averlo raggiunto.

Dentro la sfera tecnologica i game designer⁶ Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) definiscono il gioco come un sistema in cui i giocatori si coinvolgono in un conflitto artificiale, definito da regole, che determinano un risultato quantificabile. Questa definizione può sembrare molto chiara quando parliamo di tecnologia, video games e affini, tuttavia è valida anche per i giochi che si svolgono fuori da questa sfera. A questa assunzione Greg Costinkyan (2002), anche lui game designer, aggiunge l'idea per cui il gioco si svolge quando i giocatori prendono

6. La Digital Bros Game Academy, accademia di formazione professionale che ha come obiettivo quello di formare nuove figure destinate all'industria del videogioco, definisce in suo sito la figura del game designer. Questi professionisti sono responsabili del concept, delle meccaniche e dell'intera architettura di un videogioco, inclusi i livelli e i personaggi. Proprio come quello di un architetto, il suo è un lavoro di squadra in cui riveste il ruolo di project manager, al fine di trasmettere al team di sviluppo la sua visione del videogioco per renderne possibile la realizzazione. <https://www.dbgameacademy.it/game-design/> (Ultimo accesso: 26 febbraio 2020)

decisioni per gestire le risorse per mezzo di elementi di gioco nel perseguimento di un obiettivo.

Joseph Sasson, ricercatore e insegnante di Sociologia della Comunicazione nell'Università degli Studi di Milano, afferma che il gioco ha sempre avuto una funzione sociale presso tutti i popoli e tutte le culture (Maestri et al, 2018). Lui sottolinea (ibid., 2018, p.17) che negli ultimi tre o quattro decenni, con la accelerazione del progresso tecnologico l'industria dei videogame si è sviluppata fino a diventare gigantesca, superando per dimensioni di fatturato sia il cinema, sia la musica.

Sasson guarda ai giochi dentro la realtà organizzativa, una volta che attualmente un numero crescente di organizzazioni sta introducendo applicazioni che utilizzano gli elementi di giochi e sta ottenendo ottimi risultati. Il ricercatore difende l'idea che questo fenomeno ha la capacità di rivoluzionare per molti aspetti il modo in cui si lavora, si apprende, si comunica e si fa business (ibid., 2018). Per Sasson il gioco non deve essere divertimento fine a se stesso, ma coinvolgimento e interazione, ponendo gli individui al centro dell'attenzione e mettendoli in condizioni di tirare fuori da se stessi elementi positivi e costruttivi. Lui sostiene (ibid., 2018, p.18) l'idea che il gioco è configurabile come ambiente di relazione e di comunicazione, che esalta il ruolo delle persone attraverso la sua spinta motivazionale: il divertimento.

Come evidenziato prima, si ritiene di grande importanza a questa ricerca capire e puntualizzare le diverse definizioni e assunzioni del termine gioco, affinché più avanti sia possibile identificare non solo la sua presenza nel contesto urbano, ma anche i modi attraverso il quale si presenta.

Alla luce delle definizioni presentate e delle considerazioni fatte dagli studiosi sopra citati, è possibile individuare che alcuni aspetti sono sempre presenti e direttamente legati alla definizione del gioco, quali: l'atto di giocare definito come azione, la libertà di scelta (l'individuo sceglie o meno di giocare), il divertimento, il necessario rispetto delle regole e il limite di tempo e di spazio per la realizzazione del gioco.

È stato possibile percepire che il gioco e l'atto di giocare sono analizzati sotto tante lenti diverse, ognuna di queste corrispondente ad un'area di studio o con un obiettivo particolare. Il presente studio non si limiterà ad utilizzare solo una di queste lenti specifiche, ma cercherà di capire attraverso le esperienze nel contesto urbano come queste vengono presentate e quanto siano rilevanti o meno a queste pratiche.

IL GIOCO COME ESPRESSIONE CULTURALE

Nel saggio di apertura dell'edizione italiana di *Homo Ludens*, Umberto Eco definisce la Cultura come il "complesso di fenomeni social di cui fan parte a pare titolo l'arte come lo sport, il diritto come i riti funerari." Per Huizinga la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco e come un gioco, credenza che gli fa domandare in quale misura la cultura stessa abbia carattere di gioco, e a difendere l'idea d'integrare il concetto di gioco a quello di cultura (Huizinga, 1938).

Le ricerche e speculazioni scientifiche che hanno come oggetto di analisi il gioco accettano il fatto che questo assuma un posto di importanza e che compia una funzione necessaria o almeno utile in un qualsiasi aspetto. Nelle sue forme più semplici e nella vita animale, il gioco è qualcosa di più che un fenomeno puramente fisiologico e una reazione psichica fisiologicamente determinata. Per gli esseri umani esso oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso (ibid., 1938).

Huizinga (1938) sostiene l'idea che il gioco è situato nel terreno dell'Estetica⁷, dato che, secondo lui, esso tende ad essere bello. La sua affermazione si basa sul fatto che i termini con i quali sono definiti gli elementi di gioco provengono nella maggior parte dalla sfera dell'estetica. Rispetto questo l'autore scrive (1938, p.n.d.):

“ Sono i termini con i quali cerchiamo d'esprimere anche effetti di bellezza: tensione, equilibrio, oscillamento, scambio di turno, contrasto, variazione, intreccio e soluzione. Il gioco vincola e libera. Atira l'interesse. Affascina, cioè incanta. É ricco delle due qualità più nobili che l'uomo possa riconoscere nelle cose ed esprimere egli stesso: ritmo e armonia.”

Nella coscienza della società il gioco è l'opposizione alla serietà, tuttavia per i teorici che l'analizzano come fenomeno culturale questo contrasto è tanto irriducibile quanto la propria nozione di cosa è un gioco. Huizinga afferma (1938, p.n.d.):

7. In questo caso intesa come la disciplina filosofica che studia la natura, la bellezza e i fondamenti dell'arte. Dal greco *aisthesis*: percezione, sensazione, sensibilità

“Osservandola meglio, l’opposizione gioco-serietà non pare nè conclusiva, nè stabile. (...) il gioco può essere benissimo serio”

Una delle caratteristiche preponderanti del gioco è l’essere innanzitutto un atto libero, visto che il gioco comandato smette di essere gioco e assume un altro significato. L’essere umano adulto e responsabile incomincia a vedere il gioco come qualcosa che può tralasciare, dato che non è necessario alla sua sopravvivenza e nei giorni attuali può essere anche considerato una perdita di tempo. A questo proposito Huizinga scrive (1938, p.n.d.):

“Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt’al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco.(...) Comunque sai, per l’uomo adulto e responsabile il gioco è una funzione che egli potrebbe anche tralasciare. Il gioco è superfluo. Il bisogno di esso è urgente solo in quanto il desiderio lo rende tale. Il gioco può in qualunque momento essere differito o non aver luogo. Non è imposto da una necessità fisica e tanto meno da un dovere morale. Non è un compito. Si fa nell’ozio, nel momento del loisir dopo il lavoro, solo in un secondo momento, facendosi il gioco funzione culturale, i concetti dovere, compito, impegno vi si congiungono.”

Dal punto di vista filosofico il gioco viene considerato come un complemento alla vita, un adorno indispensabile. Tale attività viene considerata indispensabile alla collettività in quanto funzione culturale, una volta che contiene un senso e un significato, possiede un valore espressivo ed è capace di creare legami sociali. Pertanto riesce a soddisfare ideali di espressione e di vita collettiva. Questi aspetti del gioco e del giocare sono abbastanza rilevanti nell’ambito di questo studio. Il gioco non ha luogo nella vita quotidiana a causa di un bisogno di certi limiti di tempo e di spazio per essere considerato come tale. Queste limitazioni disegnano l’identità di quello che noi chiamiamo gioco, entro certi margini di tempo e di spazi, con uno svolgimento proprio e fine a se stesso. Più rilevante della sua limitazione nel tempo è la sua limitazione nello spazio, in quanto ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia esso materiale o non, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo.

Un'altra caratteristica del gioco è la necessità latente di un ordine. La minima deviazione da esso può rovinare il gioco, togliere il suo carattere e svalorizzarlo. Ogni gioco ha le sue regole. Esse determinano ciò che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso. Le regole sono assolutamente obbligatorie e indiscutibili. Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla.

Considerare il gioco come una espressione culturale è riconoscere che questo ha sempre avuto una funzione sociale tra tutti i popoli e tutte le culture.

Il gioco può funzionare come un veicolo che permette lo scambio immediato di culture, informazioni e strategie tra generazioni e anche tra culture diverse, essendo un modo attraverso il quale persone o gruppi hanno la possibilità di diffondere conoscenze che hanno un significato simbolico nella loro sfera di vita. Questa funzione non è determinata dall'età dell'individuo, poiché l'atto del gioco è automaticamente legato ai bambini, continuando fino all'età adulta e contribuendo a momenti di rilassamento, di confronto e di arricchimento culturale.

Nell'ambito di questa tesi è abbastanza rilevante riconoscere nel gioco la capacità di creare un ambiente capace di rendere possibile il confronto di idee e lo scambio di conoscenze, sia tra gli individui che condividono gli stessi valori culturali, sia tra quelli che hanno valori culturali diversi, o sia tra gli scambi intergenerazionali.

03.

IL GIOCO E
LA CITTÀ



Figura 4 – Anfiteatro Flavio, il Colosseo, spazio per spettacoli di grande richiamo popolare, quali le cacce e i giochi gladiatori nel periodo romano. 72 – 80 d.c.. Fonte: https://www.museumsrome.com/images/headers/ARTICOLI_ESTESI/Colosseo-visita-con-guida-privata.jpg



Figura 5 – Belleville Playground a Parigi, Francia, 2010. Fonte: https://www.archdaily.com/65041/belleville-playground-base?ad_medium=gallery

UN LEGAME STORICO

Con la finalità di comprendere meglio le relazioni dell'atto di giocare e dei giochi all'interno del contesto spaziale delle città si fa utile fare una retrospettiva e tracciare alcune connessioni storiche tra il gioco e la città stessa. In vari modi l'atto di giocare ed i giochi sono stati parte integrante della teoria e delle pratiche urbane fin dall'antichità e utilizzati direttamente o indirettamente come modi per coinvolgere le persone nella costruzione della città.

Dal "pane e giochi" romano - panem et circenses - all'attuale economia dell'esperienza, tema fondamentale per comprendere il cambiamento della domanda e dell'offerta in uno scenario in profonda trasformazione che ci porta a ripensare



Figura 6 – Playground di Aldo Van Eyck nella città di Amsterdam. Fonte: <http://socks-studio.com/2018/02/11/human-structures-and-architectural-archetypes-aldo-van-eycks-playgrounds-1947-1978/>

i processi di produzione, di organizzazione, di distribuzione e comunicazione secondo logiche nuove, all'insegna della relazione, del coinvolgimento e dello scambio, parti delle città sono state a lungo concepite anche come centri di pratiche direzionate all'intrattenimento e divertimento (De Lange, 2015). Ciò avviene tramite la creazione di determinate aree e edifici che sono stati destinati, progettati e realizzati per ospitare, continuativamente o saltuariamente, una funzione ludica. Attraverso questa prospettiva la città è riconosciuta come il luogo di veri e propri comportamenti e attività ludiche, lo spazio per godere i giochi o altre forme di intrattenimento.

Con l'ascesa della metropoli moderna, i comportamenti e gli atteggiamenti delle persone nello spazio pubblico sono giunti a essere intesi in termini ludici attraverso l'uso di metafore teatrali. Alcuni teorici sostenevano che gli urbanisti si sono impegnati in continui giochi di ruolo e di informazione per affrontare la vita di estranei che si incontrano in ruoli altamente segmentati (ibid., 2015).

Successivamente, la cosiddetta "architettura ludica" collega l'atto di giocare e i giochi alla forma fisica della città (Oudenampsen, 2013). Dopo la seconda guerra mondiale l'architetto olandese Aldo van Eyck ha creato numerosi progetti con spazi di gioco all'aperto per l'aree in rovina disseminate nei Paesi Bassi, creando i cosiddetti playground de van Eyck. Tali progetti erano un modo per contrastare le politiche di pianificazione funzionalista top-down e aprire gli spazi per la creatività delle persone e per l'appropriazione dello spazio della città.

Figura 7 – Giovani siriani praticano il parkour in mezzo ai detriti di guerra ad Aleppo. Fonte: <https://www.thenational.ae/lifestyle/enter-the-thrilling-and-daring-world-of-parkour-1.734003>



Fino ad ora è stato tenuto in considerazione solo la linea storica che collega il gioco all'educazione, alla cultura e alla civiltà; tuttavia esistono ancora pratiche correlate ma distinte, che assumono un certo carattere sovversivo. Un esempio di essi sono i Situazionisti che criticarono la società dei consumi di massa e hanno cercato di rivendicare il diritto alla città attraverso il controgiooco sovversivo e le tattiche spaziali quotidiane, come la deriva⁸ e il *detournement*.

Attualmente, gli approcci della stessa tradizione si sono concentrati sulle pratiche urbane dette subculturali o contro-culturali, come lo skateboarding o parkours (De Lange, 2015). Il parkour nasce come un modo di ribellione cittadina alle determinazioni effettuate da parte del potere, dato che la sua attività consiste nel tracciare percorsi acrobatici alternativi a quelli prestabiliti, definendo così un modo nuovo di attraversare lo spazio e di conseguenza di attualizzarlo. Questo nuovo modo di attraversare la città del parkour si caratterizza da due componenti: la velocità e un modo insolito di relazionarsi con l'ostacolo (Thibault, 2016).

È importante notare come il parkour possieda un'importante componente ludica e come possa essere interpretato come un tentativo di attribuire un nuovo

8. La deriva si distingue dal semplice passeggio essenzialmente per il tipo di approccio al territorio. Chi "deriva" rinuncia al modo convenzionale di spostarsi, adotta una strategia di passeggio indeterminato che lo porta a muoversi in maniera casuale all'interno di un territorio, lasciandosi andare alle sollecitazioni del terreno. Questo comportamento permette di cogliere nuovi feedback, che durante un percorso predeterminato e abitudinario non verrebbero percepiti, in quanto al di là del riconoscimento di unità ambientali, delle loro componenti principali e della loro localizzazione spaziale, si possono cogliere aspetti della vita reale, un'informazione adimensionale che amplia la visione del territorio oltre le tre dimensioni.

significato allo spazio cittadino, dato che questa pratica si manifesta come la volontà di trasformare l'intera città in un immenso parco giochi, in cui tutti gli elementi dell'impianto urbanistico-architettonico possono assumere un nuovo significato; questi elementi diventano componenti dell'intrattenimento urbano e hanno la sua funzionalità pratica trasformata in funzionalità ludica (Thibault, 2016; Leone, 2009).

Pertanto la pratica del parkour assume tre approcci ludici nel confronto delle città: il praticante gioca nella città, dal momento in cui lo svolgimento della pratica è iscritta nel territorio cittadino; il praticante gioca con la città, in quanto fa uso degli elementi dell'arredo urbano come supporto per la sua attività; e, infine, il praticante si prende gioco della città, opponendosi al suo potere e alle sue logiche, cercando di ingannarle (Thibault, 2016).

Un'altra pratica ludica cittadina abbastanza diffusa è il flash mob. Di solito questa pratica accade nelle piazze, nelle stazioni o nelle metropolitane e si basa sul radunarsi improvviso di una folla che effettua una performance insolita spesso con un forte carattere ludico. Queste performance occupano gli spazi delle



Figura 8 – Giovani praticano il parkour a Milano nella stazione di Porta Garibaldi. Foto di Elena Galimberti, giugno 2017. Fonte: <https://www.elenagalimberti.it/parkour-milanese/>



Figura 9—Flash mob a Firenze, nella Piazza della Repubblica, contro lo sfruttamento degli animali. 26 ottobre 2019. Foto di Enrico Ramerini. Fonte: https://firenze.repubblica.it/cronaca/2019/10/26/foto/firenze_in_piazza_della_repubblica_il_flash_mob_contro_lo_sfruttamento_degli_animali-239556348/1/#1

manifestazioni tradizionali e spesso si sostituiscono a loro anche nelle finalità. I flash mob possono assumere i caratteri di protesta politica, promozione di momenti di socialità, fini commerciali o puramente ricreativi (Thibault, 2016).

Nel flash mob gli spazi cittadini si trasformano in palcoscenico di spettacoli improvvisati che hanno sempre tratti ludici legati al mascheramento o allo spettacolo. Questa pratica consiste in una azione metaludica, che gioca con il gioco, ovvero sia, gioca con lo statuto di ludicità di un'azione. I flash mob sono modi di enunciazione che attribuiscono agli spazi cittadini dei valori ludici, trasformandoli in luoghi del gioco (ibid, 2016.).

Infine, anche se non strettamente ludiche, le nozioni chiave del mondo dell'informatica e della tecnologia come le reti, le simulazioni, i feedback loop e la realtà virtuale, hanno influenza nella teoria e nelle pratiche di disegno urbano attuale, in quanto queste sono assunte come nuovi modi di immaginare, rappresentare e progettare le città attraverso gli strumenti digitali. La cibernetica e la teoria dei sistemi sono stati modi molto influenti di intendere la città come sistemi emergenti basati su regole, che possono essere "giocati" attraverso ricombinazioni creative e generative.

Si evidenzia anche che nell'ambito del game design la città è stata spesso una fonte di ispirazione centrale. Un intero genere di giochi la incornicia come un tavolo da gioco per uscire dai confini dello schermo ed essere giocato in spazi ibridi fisico-digitali; questo può variare dalle rappresentazioni di particolari città,



Figura 10 – Appassionati di Pokemon Go giocano a Hannover. Fonte: <https://code95.com/blog/pokemon-go-causes-walking-stumble/pokemon-go-enthusiasts-play-in-hanover/>

Figura 11- Cities Skyline è un videogioco attraverso il quale i giocatori si impegnano nella pianificazione urbana, nel controllo della zonizzazione, nella costruzione di strade, nella fiscalità, nei servizi pubblici e nei trasporti pubblici in città. Fonte: <https://www.amazon.it/Cities-Skylines-PlayStation-Edizione-Regno/dp/B073D7HJ3K>



alla simulazione della complessità del city-making, a giocare con il futuro di una città intelligente.

Così è nata un'area di competenza relativamente recente che collega le aree urbane con gli sviluppi nel mondo del game design. I game designer, gli artisti e gli architetti sviluppano giochi che si concentrano su problemi urbani specifici e creano esperienze di gioco che possono collegare le persone alla vita in città e agli altri abitanti della città.

Diviene importante fare attenzione al fatto che in alcuni elementi storici illustrati sopra il gioco è equiparato al mero divertimento e implicitamente preso come infantile, stupefacente o oppio per le masse. Un altro punto da sottolineare è che nei primi tempi moderni il mondo del gioco e la vita di tutti i giorni si separavano, ma più recentemente, sono stati un'altra volta intesi come inestricabilmente intrecciati. Si attribuisce questo nuovo movimento all'avvento delle tecnologie digitali in ambito urbano e al presunto legame con la creatività.

Nel capitolo precedente sono state indicate le caratteristiche utilizzate da Caillois (1958) per determinare le attività considerate come un gioco, ma la rivoluzione tecnologica, e i cambiamenti sociali derivati da essa, che ha avuto luogo nel corso del XX secolo e all'inizio del XXI secolo ci portano a riflettere e a mettere in discussione queste caratteristiche. Tre sono le caratteristiche che rimangono indiscutibili: il gioco continua ad essere libero, incerto e regolamentato. Tuttavia rimangono oggetto di discussione caratteristiche come la delimitazione, l'improduttività, l'essere fittizio ed i loro limiti.

Ponendo la riflessione nel contesto urbano ci chiediamo se i limiti spazio-temporali che caratterizzano il gioco siano ancora validi, dato che oggi lo spazio fisico può essere sovrapposto allo spazio virtuale. A sua volta, l'improduttività dei giochi è messa in discussione dal semplice fatto che nel mondo virtuale un gioco genera dati, e attualmente i dati generati dagli individui sono informazioni preziose sia per i governi che per le aziende private. E per ultimo, ma non per questo meno importante, l'aspetto fittizio del gioco è messo in discussione dato che il gioco viene sempre più pensato come parte costitutiva delle città attraverso la fusione di queste con gli spazi pubblici, e soprattutto l'utilizzo di questi per la discussione di temi molto rilevanti per le trasformazioni socio-spaziali.

I concetti storici della "playful city" sono esistiti su più livelli e in varie forme diverse, attraverso lo spazio, sociale e mentale della vita urbana. Si considera importante sottolineare che questa ricerca non ha come obiettivo l'approfondimento in una retrospettiva storica delle relazioni tra gioco e città, tuttavia si è ritenuto rilevante puntualizzare che questa relazione ha radici storiche che non devono essere dimenticate e neanche sottovalutate.

04.

GAMIFICATION

COS'È LA GAMIFICATION

Lo studio in questione cerca di comprendere come i processi di gamification, oggi ampiamente diffusi, possano agire nei processi di trasformazione urbana. Pertanto, è necessario prima di tutto capire che cos'è questo processo chiamato gamification, gli elementi che utilizza, come viene applicato e le possibili interpretazioni di questo approccio.

Il termine Gamification non è del tutto trasparente, in parte controverso e inteso con una ampia varietà di sfumature. La gamification e le pratiche che vanno sotto questa nomenclatura sono state definite da numerosi autori di tante aree di attuazione diverse. Questa caratteristica fa sì che tale definizioni abbiano sia punti di convergenza, sia punti di divergenza. Questo studio cercherà di chiarire questo concetto e definire i suoi limiti dentro del contesto urbano, tenendo sempre presente il fatto che il termine non è ancora codificato, caratteristica che possibilita una vasta gamma di interpretazioni.

Il termine gamification è stato utilizzato per la prima volta nel 2008 da Brett Terill (Huotari & Hamari, 2012) che lo ha definito come l'uso e l'applicazione dei meccanismi di gioco in altri campi della web, favorendo un maggiore coinvolgimento degli utenti. Un'altra definizione data per il termine gamification è: "un termine generico per l'uso di elementi di videogiochi (piuttosto che di giochi completi) per migliorare l'esperienza dell'utente e il loro coinvolgimento in servizi e applicazioni che non riguardano il gioco" (Deterding et al., 2011b,).

Al fine di comprendere il concetto di gamification, si fa necessario inizialmente capire la dinamica dei games. Un game è un sistema in cui i partecipanti sono coinvolti in un ambiente artificiale, con obiettivi definiti attraverso delle regole che culminano in un risultato quantificabile.

Nell'ambito della presente analisi è importante sottolineare che tutti i games detengono una componente esperienziale, la quale è responsabile per descrivere il coinvolgimento umano dentro il gioco ed esige il coinvolgimento attivo di almeno un giocatore. In base a questo è possibile affermare che una condizione esperienziale comune a tutti i tipi di giochi è la necessità del coinvolgimento volontario della parte dei giocatori (Huizinga, 1938; Huotari & Hamari, 2012).

Come abbiamo visto prima in questo studio uno degli aspetti che definisce l'esperienza di gioco è il fatto che la partecipazione è volontaria e viene

effettuata per una particolare motivazione del giocatore. Tante volte questa motivazione è una risposta a stimoli esterni, che possano essere creati intenzionalmente per provocare una risposta o una reazione specifica dell'individuo coinvolto nel gioco.

Il successo dei giochi è attribuito al piacere edonico da essi generato, direttamente legato all'immersione nell'esperienza fornita da ogni gioco. È importante notare che le esperienze derivanti da un gioco e il concetto stesso di ciò che è un gioco è profondamente individuale ed è strettamente legato alla percezione del mondo da parte di ciascun individuo e alla chiave di interpretazione da questo usata.

Il concetto di gamification più diffuso oggi è quello definito da Deterding et al. (2011a). Secondo la loro definizione gamification è l'utilizzo di elementi dai giochi in contesti esterni ai giochi (Deterding, 2011a).

Attualmente, gli studiosi e esperti che si ne occupano del tema sono d'accordo su tre aspetti essenziali alla gamification:

- è una prassi e questo è implicito nel proprio termine, dato che la terminazione -ation indica un'azione, un processo, o qualcosa connesso con un'azione o un processo;
- consiste nell'utilizzare aspetti propri dei giochi;
- gli aspetti dei giochi devono essere applicati a contesti non di gioco.

In tutti gli studi relativi alla gamification, ai suoi processi e alle sue applicazioni, indipendentemente dell'ambito di attuazione, il fattore più rilevante e l'obiettivo principale è sempre quello di ingaggiare e motivare le persone coinvolte.

La gamification possiede un carattere prescrittivo: sostiene una trasformazione deliberata dei servizi e dell'attività, al fine di renderli più simili ad un gioco e di conseguenza più attrattivi e coinvolgenti per i membri della società che vive il fenomeno culturale della ludicizzazione. Con base nella letteratura analizzata è possibile affermare che il focus principale delle esperienze che utilizzano la gamification non sia quello di divertire gli individui, ma di coinvolgerli. Questo fenomeno ha il potenziale di rivoluzionare per molti aspetti il modo in cui si lavora, si apprende, si comunica e si fa business.

Burke (2014), specialista in architettura d'impresa e gamification, sostiene che

la gamification produce il suo engagement sul terreno digitale e che tutte le piattaforme su cui essa lavora hanno questa natura. Questa affermazione diventa contestabile una volta che se prende in considerazione non solo i giochi virtuali, ma anche quelli che sono al di fuori di questo quadro. È possibile pensare all'applicazione degli elementi dei giochi da tavola al di fuori del contesto più comunemente usato⁹. Non sarebbe anche questa un'applicazione della gamification?

GAMIFICATION: UN TERMINE POCO CONVINCENTE

La gamification è cresciuta all'interno di un ambiente ricco di tendenze e tradizioni nell'interaction design e nel gioco, il che significa che ci sono già un certo numero di concetti potenzialmente concorrenti, paralleli o sovrapposti, ma la gamification delimita un gruppo distinto, prima non specificato, di fenomeni (Deterding et al., 2011).

Uno dei termini con cui è comune imbattersi durante lo studio della gamification è il termine serious games, che si riferisce ai giochi progettati per fare qualcosa di più di un semplice intrattenimento che ha come caratteristiche chiave le loro qualità educative e coinvolgenti, offrendo un'esperienza di apprendimento (Poplin, 2011; Deterding et al., 2011).

Siccome il gioco è per definizione un'attività fatta per divertimento, nel momento in cui diventa un'esperienza di apprendimento lascia la sua tradizionale sfera d'azione e inizia ad agire al di fuori dell'ambiente di gioco, configurando così un'esperienza di gamification. È da questa prospettiva che questo studio sarà sviluppato. Tuttavia, è importante sottolineare che nel mondo accademico è in corso un ampio dibattito sull'applicazione di questi concetti e su come essi possano o meno sovrapporsi.

Gamification è un termine molto contestato, soprattutto all'interno dell'industria del gioco e della comunità di ricerca sul gioco. Questo malcontento per le attuali implementazioni del termine, le sue eccessive semplificazioni e le varie interpretazioni ha portato alcuni studiosi a concepire termini diversi per la pratica, il che contribuisce alla difficoltà di codificare cosa sia la gamification (Deterding et al., 2011a). Il termine gamification non convince a tutti; alcuni autori hanno

9. Nel capitolo 5 di questa tesi sarà possibile trovare qualche esempio.

mosso delle critiche alla parola e alle prassi che presuppone e tanti hanno pregiudizi nell'etichettare delle esperienze come gamification, preferendo applicare altre etichette. La game designer Jane McGonigal, ad esempio, propone l'utilizzazione del termine *gameful design* che sarebbe la creazione di un'esperienza di gioco per gli utenti (Maestri et al, 2018, p.19).

L'idea del *gameful design* è stata usata molte volte per cercare di elevare la pratica, così alla gamification è stata data una connotazione negativa, mentre il *gameful design* era più positivo. La gamification è stata spesso associata a lavori di design di scarsa qualità, ad esempio, quelli che miravano solo a motivazioni estrinseche a breve termine o quelli che utilizzavano solo gli stessi elementi di gioco - come punti, badge e classifiche - più e più volte (Tondello, 2017).

A causa di questi fattori le esperienze che verranno analizzate in futuro potranno presentare diverse etichette, frutto di una tassonomia di queste pratiche. Nella maggior parte dei casi non è possibile, dal punto di vista dell'utente, identificare le differenze tra una esperienza frutto di un processo di gamification da una esperienza nata da un processo di *gameful design* e questo aspetto finisce per essere rilevante solo per i responsabili della progettazione di questi giochi. È difficile identificare a quale etichetta appartenga ciascuna di queste esperienze guardando solo all'esperienza stessa, quindi per saperlo sarebbe necessario chiedere ai designers coinvolti nella sua progettazione.

GAMIFICATION VS GAMEFUL DESIGN

Prendendo come base la definizione di Deterding et al. (2011a) è possibile dire che la gamification viene usata quando si concentra sull'uso di elementi di gioco come strategia per risolvere un problema, che potrebbe essere, ad esempio, aumentare la motivazione o le prestazioni degli utenti. D'altra parte è possibile affermare che il *gameful design* viene utilizzato quando si concentra sulla creazione di un'esperienza di gioco – *gameful experience* - per gli utenti.

Una buona strategia per creare un'esperienza di gioco, ovviamente, è quella di utilizzare gli elementi di gioco; quindi, se nel *gameful design* l'impiego di tali elementi hanno come intento progettuale quello di creare esperienze di gioco, nella gamification l'utilizzo di questi elementi porta con alta probabilità ad un'esperienza di gioco, ma non necessariamente (Tondello, 2017).

Tuttavia, c'è un problema: il semplice utilizzo di elementi di gioco non garantisce un'esperienza di gioco. Gli elementi presi separatamente non sono ciò che crea l'esperienza, ma la loro equilibrata e attenta combinazione in un sistema che fornisce ai giocatori obiettivi adeguati, mezzi e regole che permettono di giocare. Perciò, quando la gamification prende i singoli elementi di gioco e li applica per promuovere la motivazione, potrebbe riuscire ad offrire motivazione anche se non necessariamente creando un'esperienza di gioco (ibid., 2017).

Un'importante differenza è che la gamification può avere successo anche se l'obiettivo viene raggiunto senza necessariamente creare un'esperienza di gioco, mentre il gameful design ha successo solo quando si crea un'esperienza di gioco. Per l'utente non fa alcuna differenza quale approccio progettuale sia stato utilizzato per creare l'esperienza, tuttavia per il designer questo è importante. Una volta che l'aumento nel numero di pratiche che utilizzano questi approcci progettuali esige metodi più completi, hanno un obiettivo chiaro e una procedura verificata per raggiungere questo obiettivo. L'importanza del capire la differenza tra i metodi di gamification e gameful design consiste nel differire il loro obiettivo iniziale le loro intenzioni: o concentrarsi di più sull'uso di elementi di gioco per risolvere un problema o immaginare un'esperienza di gioco e cercare i mezzi per crearlo.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO NELL'AMBITO DELLA GAMIFICATION

Werbach e Hunter sostengono che il valore degli elementi di gioco è tale che essi possono essere usati per fare varie altre cose, possono essere impiegati per costruire qualcosa che, in effetti, non è un gioco (Maestri et al, 2018).

Sebbene la definizione di gamification proposta da Deterding et al. (2011a) sottolinei il ruolo centrale degli elementi di gioco come base del progetto di gamification, non c'è accordo nella letteratura su un insieme definito di elementi di gioco da utilizzare in questi progetti (Hassan, 2017). Ciò che risulta essere importante per il presente studio è riconoscere che nessuna attività di gamification, per quanto serie siano le sue finalità, può fare a meno degli elementi di gioco. Essi sono essenziali per l'esistenza di questo approccio.

Questi elementi sono suddivisi in tre macro classi: dinamiche, meccaniche e componenti (ibid., 2018). Alle dinamiche corrispondo gli aspetti più astratti che

come tali non entrano direttamente in un sistema gamificato, ma servono ad impostarlo. Possono essere classificati come questi i vincoli e le limitazioni; il suscitare delle emozioni come curiosità, competitività, ecc; gli sviluppi narrativi attraverso una storyline; infine le relazioni create come frutto delle interazioni sociali.

Le meccaniche vengono definite come i processi che spingono avanti l'azione e determinano il coinvolgimento del giocatore. Rientrano in questa classe le sfide, i fattori di causalità, la competizione e la cooperazione tra gli utenti, i feedback che l'utente è capace di dare a fronte di un determinato stimolo, l'acquisizione di risorse, le ricompense acquisite, le transazioni e infine le vittorie.

I componenti a loro volta si riferiscono alle forme più specifiche che possono prendere le dinamiche e le meccaniche di gioco. I componenti di gioco si legano sempre ad alcune meccaniche e queste a loro volta si legano ad alcune dinamiche. Fanno parte di questa macro classe le conquiste, i risultati, gli avatar, le collezioni, i possibili combattimenti, l'eventuale sblocco di contenuti, i diversi livelli del gioco, i punti, il team e i beni virtuali.

Gli elementi di gioco non possono rimanere fine a se stessi ma devono ricollegarsi alle finalità che hanno senso e rilevanza per gli utenti. Affinchè l'esperienza venga compiuta gli utenti devono passare da una dimensione di motivazioni estrinseche a una di motivazioni intrinseche, ovvero motivazione vissute in modo spontaneo e volontario. Un fattore da non sottovalutare è il fatto che molte delle emozioni positive legati ai giochi si provano, in effetti, nel passaggio dalla tensione suscitata da un compito impegnativo o "rischioso" al rilascio dell'energia quando la prova viene superata.

Deterding (2011c) sostiene che la progettazione di una esperienza di gamification di successo deve fare attenzione ad alcuni aspetti considerati decisivi. Questi aspetti sono definiti per lui come: meaning, mastery e autonomy - significato, padronanza, autonomia. Imprimere meaning ad una esperienza è, come dice la parola, dare ad essa un significato, ossia, per funzionare bene le esperienze gamificate devono collegarsi a qualcosa che ha un significato per l'utente o fare parte di una storia che le renda significative. Per quanto riguarda il mastery, Deterding voleva sottolineare l'importanza dell'esperienza di essere competente, capace di realizzare qualcosa. Questo aspetto è al cuore di ciò che rende un gioco divertente e coinvolgente. Infine l'autonomy, ovvero la possibilità di sentirsi

liberi, con qualcosa con cui giocare in uno spazio autonomo. Questo è un altro fattore cruciale per un'esperienza di successo.

A questo punto è possibile costruire un percorso delle fasi necessarie alla concezione di una esperienza di gamification. Inizialmente si fa necessario definire gli obiettivi dell'intervento e determinare quali risultati concreti ci si propone di ottenere; in seguito si deve delineare i comportamenti attesi del target, ossia i tipi di comportamento che il progetto vuole stimolare, e i modi di misurarli; successivamente è opportuno descrivere i giocatori, definendo a chi è rivolto l'intervento e quali sono le loro motivazioni; poi vengono ideati i cicli di attività, specificando le sequenze in stadi progressivi dell'esperienza; un elemento che non può mai essere dimenticato è il divertimento, una volta che questo è cruciale per indurre le persone ad aderire al progetto volontariamente; infine si mettono in campo gli strumenti appropriati per lo svolgimento dell'esperienza, facendo uso delle meccaniche e dei componenti di gioco più adatti alla specifica iniziativa. Utilizzare questo approccio rende molto più probabile il raggiungimento dei risultati attesi da parte di un progetto di gamification.

LUDICIZZAZIONE VS GAMIFICATION

Attualmente esiste una tendenza socio-culturale alla ludicizzazione (Deterding et al., 2011a). Mai prima d'ora nella nostra cultura è stata data così tanta importanza al gioco come accade attualmente. Oggi al gioco è consentito di raggiungere aree della vita umana che fino ad allora erano chiuse a questa dinamica. Come abbiamo visto in precedenza in questa tesi, sia Huizinga (1938) che Caillois (1958) difendono la teoria secondo cui il gioco dovrebbe essere separato dalla vita reale. Per Huizinga (1938) le culture hanno sempre determinato una separazione tra il ludico e il serio, attraverso la creazione di limiti spaziali, temporali e sociali. Questa separazione è percepibile nelle concezioni delle città, dove gli spazi di gioco sono separati dagli spazi della vita quotidiana (Thibault, 2016). Caillois (1958), a sua volta, nel definire cosa sia un gioco, afferma che uno dei punti fondamentali di esso sia il fatto di separarsi dalla realtà.

Osservando attentamente è possibile capire che la ludicità è sempre stata presente. Basta guardare indietro agli eventi ricreativi che raramente sono stati presentati come tali, ma che sono stati inseriti nel circuito culturale in modo

mascherato, come lo sport, inteso come positivo per la salute e il carattere; il gioco degli scacchi, inteso come esercizio intellettuale; o il teatro, in cui l'aspetto artistico è esaltato e l'aspetto ludico è lasciato in secondo piano (Thibault, 2016). Tuttavia, la società contemporanea è sempre più influenzata dalla ludicità, una tendenza che ha acquisito importanza e visibilità, ed è sempre più presente nelle strategie di comunicazione di varie iniziative, prodotti e progetti. Viviamo immersi in una cultura ludica che continua a trovare il modo di esprimersi, e il gioco gode di un prestigio mai raggiunto prima. Dal riconoscimento accademico a quello istituzionale, il gioco sta riuscendo a raggiungere aspetti della vita umana che non sono mai stati consentiti prima (Thibault, 2016; González, 2017).

Ci sono diversi eventi che hanno portato alla trasformazione delle classiche strutture narrative lineari, tra i quali è possibile individuare il consolidamento dell'industria del videogioco tra il 1990 e il 2000, grazie al rapido sviluppo delle piattaforme e alla loro diffusione tra bambini, giovani e adulti. La nascita e lo sviluppo del gioco digitale hanno sussidiato la nuova tendenza socio-culturale della ludicizzazione (González, 2017; Thibault, 2016).

Ludicizzazione e gamification non sono sinonimi e non devono essere confuse. La ludicizzazione è un concetto ampio, che analizza la cultura circostante e le sue manifestazioni quotidiane attraverso la lente della ludicità e del gioco, ed è quindi classificata come fenomeno socio-culturale. La gamification, a sua volta, può essere percepita come uno strumento che enfatizza l'uso di elementi e meccaniche di gioco al di fuori del contesto di gioco, concentrandosi sugli elementi meccanici e sulla capacità interattiva dei sistemi ludici. La gamification dipende dall'adattamento delle meccaniche di gioco alle attività quotidiane per influenzare il comportamento dell'individuo e condurre il suo coinvolgimento (Dippel e Fizek, 2017; Thibault, 2016).

LA GAMIFICATION NEL CONTESTO URBANO

La gamification può essere intesa come la progressiva diffusione della cultura del gioco nella vita quotidiana, anche se non significa necessariamente giocare, ma corrisponde all'incorporazione del pensiero e/o della meccanica del gioco nelle attività quotidiane, con l'obiettivo di renderle più attraenti e produttive (Vanolo, 2019).

Di fronte a questo processo, l'approccio della gamification è stato implementato nell'ambito della vita civile e della pianificazione urbana, poiché questo modo di guardare alla realtà in modo più ludico è stato inteso come uno strumento in grado di aumentare il coinvolgimento tra i cittadini e di creare nuove interazioni cittadino-ambiente urbano e cittadino-Stato (Olszewski et al., 2016; Vanolo, 2019). In questo modo sono emerse alcune esperienze cittadine e alcune città hanno iniziato ad includere durante i loro processi di pianificazione esperienze ludiche - le cosiddette esperienze di gioco - attraverso giochi da tavolo, giochi di strada, applicazioni e piattaforme virtuali, per citare solo alcuni esempi (Ampatzidou et al., 2017).

Tali strumenti hanno creato aspettative riguardo al superamento delle barriere legate alla partecipazione pubblica, come la mancanza di impegno a lungo termine, l'inclusione e l'empowerment dei gruppi attivi, oltre a consentire un processo di partecipazione pubblica più piacevole. Il potenziale dei giochi nel creare ambienti di apprendimento, negoziazione, deliberazione e collaborazione tra i giocatori è arrivato ad attirare sempre più attenzione, cosa che ha generato un crescente interesse nei processi di gamification (Ampatzidou et al., 2017). Chi sostiene l'applicazione dei processi di gamification all'interno del contesto urbano indica come punti di forza di questi la capacità di cambiare i comportamenti e di favorire la partecipazione, la cooperazione, il processo decisionale e l'impegno (Velev, 2016; Vanolo, 2019).

La letteratura di marketing, a sua volta, pone l'utente/giocatore come co-produttore del servizio, il che fa sì che il valore creato sia sperimentato e determinato dal beneficiario in modo fenomenologico (Huotari&Hamari, 2012). Questa teoria è legata all'applicazione dei giochi nel contesto urbano, poiché il cittadino/giocatore si sente più stimolato a partecipare quando si percepisce un co-creatore, un riflesso della partecipazione attiva.

Prendendo in considerazione tutti i concetti e i presupposti di gamification precedentemente collocati, questa tesi analizzerà lo svolgimento di questi processi nelle trasformazioni socio-spaziali dal punto di vista di un'attività che applica consapevolmente ed esplicitamente il gioco e i suoi elementi ludici al di fuori della sua tradizionale sfera d'azione.

05.

LE ESPERIENZE DI
GAMIFICATION NEL
CONTESTO URBANO

Come già indicato nel capitolo precedente, questa tesi intende per gamification tutte le attività che sottraggono la dinamica del gioco alla sua sfera d'azione tradizionale, considerando quindi come azioni di gamification quelle che assumono una retorica con impronte ludiche dove per tradizione non sono presenti.

Alla luce di tutto ciò che è stato discusso nel capitolo precedente e della comprensione della gamification assunta da questa ricerca, questo capitolo ha come scopo quello di esplorare una vasta gamma di esperienze di gamification nel contesto urbano, al fine di illustrare che, sebbene queste siano abbastanza diverse tra loro e applichino il gioco in tanti modi differenti, hanno un filo conduttore che le unisce.

Al fine di analizzare il quadro generale delle esperienze di gamification che si svolgono all'interno dello spazio urbano, si è cercato innanzitutto di classificarle in base a come queste esperienze trasformano/traducono il gioco, ovvero sia, come l'atto di giocare è presente in queste esperienze. Così le esperienze sono state suddivise in 3 macro gruppi: esperienze placed-in, board games e giochi virtuali ed infine i giochi simbolici¹⁰.

LA CITTÀ COME PLAYFIELD: ESPERIENZE PLACED IN

Le esperienze placed in sono state così denominate perché per esistere devono essere concretamente inserite nello spazio, cioè hanno bisogno della dimensione fisica della città perché possano accadere. Questo tipo di esperienza enfatizza l'importanza dello spazio pubblico come punto di incontro e di interazione nelle città, consentendo una trasformazione socio-spaziale attraverso strategie ludiche e partecipative.

Nella grande maggioranza dei casi si tratta di strutture di gioco temporanee che sfruttano strutture urbane preesistenti. Un punto comune a tutte queste esperienze è che hanno un carattere effimero, un aspetto che deve essere considerato quando analizziamo il loro successo. Se fossero permanenti, il loro utilizzo rimarrebbe invariato? Questa è una riflessione importante da fare.

10. La nomenclatura usata per categorizzare le esperienze è stata definita dall'autrice, visto che non è presente nella letteratura.

L'effimerità è presente anche per quanto riguarda i risultati a breve termine ottenuti da questo tipo di esperienza. La questione dell'appropriazione dello spazio pubblico, ad esempio, che è uno degli obiettivi principali di questo tipo di iniziativa, ha la sua durata condizionata dalla durata dell'iniziativa, cioè con la fine dell'esperienza tale spazio probabilmente ritorna come prima.

La promozione di queste iniziative in generale avviene attraverso collettivi di artisti, architetti, pianificatori, designer e innovatori sociali. Un'ampia gamma di iniziative sono presenti nella maggior parte delle grandi città e vengono utilizzate come strumenti di placemaking¹¹ nell'ambito di un movimento che cerca di recuperare gli spazi pubblici e restituirli alla gente. (Hansen, 2017).

Gran parte di queste iniziative trova nei festival culturali e artistici promossi dalle città l'ambiente giusto per la loro promozione, diffusione ed esecuzione.

Per quanto riguarda l'uso della tecnologia, è stato possibile capire attraverso l'analisi di varie esperienze che queste possono essere analogiche, miste o tecnologiche. Le iniziative analogiche non sfruttano gli elementi tecnologici come l'esempio del progetto *A cidade é para brincar*, un progetto sviluppato dal collettivo Basurama nella città di San Paolo, in Brasile.

Il progetto consisteva nel creare delle altalene fatte di pneumatici che erano state abbandonate e che attraverso lunghe corde sono state poste nella campata del Viaduto do Chá, accompagnate da bandiere colorate che, oltre ad ampliare la sensazione di movimento, si distinguevano sotto la struttura grigia del viadotto, colorando il centro della città. Lì, bambini, adulti e anziani si sono alternati per godersi le altalene in mezzo alla città. L'installazione può essere interpretata come un manifesto che insegna come la città offre la possibilità di essere esplorata in modo alternativo e ludico, dando ai suoi cittadini nuove esperienze e valorizzando lo spazio pubblico (Delaqua, 2013).

Questa analisi mette in evidenza l'interpretazione della città come playfield,

11. Il placemaking si può definire sia come una pratica che come una filosofia. È un approccio alla progettazione, pianificazione e gestione degli spazi pubblici, diffusa a livello internazionale che tratta di uno strumento estremamente pratico per processi "bottom-up", guidati dalla comunità locale, orientati a migliorare un quartiere, una città o una regione. L'idea di placemaking propone un approccio alle questioni urbane da una prospettiva diversa rispetto al solito, aprendo a nuove possibilità, e ha come obiettivo la diffusione di un modello di sviluppo urbano e la promozione di principi urbanistici più a misura d'uomo e incentrati sulle persone, che favorisca, quindi, la riappropriazione degli spazi pubblici da parte dei cittadini. Un processo di Placemaking di successo crea valore attraverso le risorse di comunità, le loro ispirazioni e il loro potenziale, sviluppando gli spazi pubblici che promuovono il benessere delle persone (Fortuzzi, 2014). In: https://www.academia.edu/7203850/Placemaking_un_processo_di_cambiamento (Ultimo accesso: 3 luglio 2020)



Figura 12: Altolene nel Viaduto do Chá, San Paolo, Brasile, frutto del progetto “A cidade é para brincar”
Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama>

Figura 13: Persone si divertono con le altalene nel Viaduto do Chá, San Paolo, Brasile. Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama>



e richiama ai legami discussi nel capitolo 3 di questa ricerca, quando la città è riconosciuta come il luogo di veri e propri comportamenti e attività ludiche, lo spazio per godere i giochi.

Il progetto Pop-up Ping-pong: the tables have turned ideato ed eseguito dal collettivo canadese Frida & Frank, nella città di Vancouver, è invece classificato nella categoria mista, in quanto sfrutta la tecnologia in pre e post-esecuzione.

Il concetto del progetto si basa sull'invito a coinvolgere le persone nella riprogettazione degli spazi pubblici, traducendo la visione che lo spazio pubblico può essere un luogo di gioco per le persone. Le ideatrici del progetto difendono l'idea che offrendo alle persone la possibilità di montare un tavolo da ping-pong pre-prodotto con vari pezzi di legno, è possibile farli provare un senso di appartenenza e di proprietà, oltre a contribuire a formare legami sociali con lo spazio. La scelta del ping-pong è dovuta al fatto che questo gioco offre la possibilità unica di creare una conversazione tra due persone attraverso l'azione



Figura 14: Pop-up Ping Pong nelle strade di Vancouver. Fonte: <https://medium.com/we-research-and-experiment-with-how-the-sharing/why-cities-rediscover-play-8cc5be5e15d6>

del gioco. Si fa importante percepire che facilitando questi eventi pop-up, Frida & Frank contribuiscono a costruire delle comunità locali attraverso il gioco. (Arkin, 2017; Gelmers, 2017; Hansen, 2017).

Pop-up Ping-pong ha un duplice obiettivo: creare spazi pubblici divertenti e vivaci, e promuovere l'interazione e l'impegno dei residenti in modo che possano sviluppare progetti insieme. Usato come catalizzatore per discutere su cosa significhi essere un placemaker e reimmaginare la vita pubblica attraverso il gioco, il progetto coinvolge tutti i tipi di residenti (Gelmers, 2017).

Per mettere in pratica il progetto, il Collettivo ha optato per la creazione di una campagna di crowdfunding sui social network, perché secondo le creatrici del progetto questa dinamica sottolinea che la costruzione dello spazio è fatta dalle persone – “we are all placemakers”. Raggiunto l'obiettivo del crowdfunding il Collettivo ha prodotto nei laboratori, denominati makerlab e uno dei simboli delle città creative, i tavoli da ping pong. Dopo aver messo in pratica l'iniziativa, il collettivo ha fatto uso dei social network per raccogliere inputs e feedbacks non solo sull'iniziativa stessa, ma anche su quanto discusso durante le partite di ping-pong.

Infine, progetti come Impulse e Swing Time sono considerati tecnologici, poiché la tecnologia è parte integrante delle esperienze di gioco.

Il progetto Impulse è nato nel 2015, nella città di Montreal, Canada, in occasione del Luminotherapie Festival, frutto della collaborazione tra lo studio di design Lateral Office di Toronto e lo studio di architettura CS Design di Montreal. La zona del Quartier des Spectacles, il principale quartiere artistico di Montreal,

ospita decine di teatri, luoghi di spettacolo e musei, oltre a numerosi festival annuali, eppure, nonostante l'attività culturale, ci sono ancora molti lotti vacanti e sottoutilizzati nella zona. L'area in questione presentava problemi nell'attrarre persone in mancanza di eventi, quindi il progetto mirava ad incentivare l'appropriazione di questi spazi (Lateral Office, 2015; McKnight, 2015).

Con il Quartier des Spectacle come luogo di inserzione iniziale, il progetto ha evidenziato con vigore il ruolo del suono e della luce come importanti strumenti di progetto. L'installazione è composta da altalene a leva dotate di luci a LED e altoparlanti che producono una sequenza di luci e suoni che possono essere attivati e suonati dal pubblico durante l'uso, dando luogo a una composizione sempre mutevole, un evento temporale (McKnight, 2015; Oh, 2016;).

L'obiettivo principale dell'installazione Impulse era quello di essere inclusiva e di invitare un vasto pubblico, permettendo così l'attivazione dello spazio pubblico durante tutto l'anno - inverno ed estate - attraverso l'idea di un coinvolgente gioco urbano. Con l'iniziativa, la Place des Festival del Quartier des Spectacle è stata trasformata in un parco giochi urbano con trenta altalene a leva interattive che si trasformano quando sono in movimento; Impulse è così uno strumento urbano in continuo cambiamento. Le 30 altalene a leva hanno invitato i visitatori a mettersi in gioco e ad attivare lo spazio pubblico, permettendo ad ogni utente di diventare "il suonatore di un nuovo strumento", lavorando insieme per produrre una composizione effimera e in continua evoluzione (Lateral Office, 2015).

Il progetto Impulse ha cercato di incentivare il coinvolgimento immediato delle persone con lo spazio pubblico per il puro piacere di stare insieme, per giocare e ridere collettivamente, scollegati dalle attività di consumo. Il progetto è stato un successo di pubblico, essendo in uso quasi costantemente durante tutte le ore del giorno, ed è apparso in migliaia di feed di Instagram in cui le persone ridevano e giocavano nonostante le basse temperature dell'inverno canadese (ibid.,2015).

Destinato a viaggiare, il progetto Impulse è stato ideato per essere riconfigurato per spazi pubblici diversificati, creando diverse esperienze urbane (GCDN, 2017).

Il successo è stato così grande che il progetto ha viaggiato in altre città come: Londra, Bruxelles, Lugano, Chicago, Scottsdale, New York; e ha trasformato degli interventi urbani in spazi di piacere collettivo.



Figura 15: L'installazione Impulse nel Quartier des Spectacles, a Montreal. Fonte: <https://www.archdaily.com/778680/impulse-installation-turns-montreal-into-a-musical-playground/566b261ce58e9c1a000014-impulse-installation-turns-montreal-into-a-musical-playground-photo>

Figura 16: A Montreal l'installazione è usata anche di inverno. Fonte: <https://www.quartierdespectacles.com/en/media/luminothérapie-impulse-return>

Figura 17: Impulse a New York City, 2020. Fonte: <https://www.dezeen.com/2020/01/17/lateral-office-new-york-city-urban-instrument/>

Nel gennaio 2020, durante il passaggio dell'installazione a New York City nel mezzo della Broadway tra la 37a e la 38a strada, Barbara Blair, presidente della Garment District Alliance, ha dichiarato al New York Times (Randle, 2020):

"I've heard screaming in midtown Manhattan before and it's never been a good thing, but Impulse has people laughing and screaming and really enjoying themselves."

Una tale affermazione evidenzia come la percezione spaziale dei cittadini sia influenzata da un'esperienza come questa e dimostra che, anche se in un periodo di tempo limitato, si verifica una trasformazione sociospaziale.

Il giornalista Aaron Randle (2020), descrivendo il comportamento delle persone nei confronti del progetto nel suo articolo sul New York Times, riporta la definizione

del gioco come attività svolta da una o più persone per divertimento, svago, hobby o per l'esercizio della mente e del corpo ed evidenzia l'aspetto di paidia definito da Caillois (1958), dove l'impeto dell'atto di giocare sta nella libertà e nella spontaneità.

“ Sitting on the seesaw is part exercise in trust (often in a complete stranger), part escapism.

Tightening the straps on Gucci purses, tucking in sneaker laces and securing wallets (and wigs), riders push off. Slowly and cautiously at first. Then, after a few lifts into the air: elation.

Arms and legs splay out as riders rise into the air, the lights of Times Square twinkling in the distance. Giggles transform to screeches, then howls. A street perhaps more known for “Excuse me” and “I’m walking here” was instead filled with “Whoa” and “Woo-hoo! An array of ages, races and backgrounds, all stealing a moment to leave the troubles of the ground behind (Randle, 2020).”

Il giornalista ci fa capire come l'iniziativa sia capace di mettere insieme una diversità di cittadini.

A sua volta, il progetto Swing Time, definito in parte parco giochi, in parte installazione artistica, è stato sviluppato dallo studio di architettura Höweler+Yoon per la città di Boston. Il progetto è stato commissionato dal Centro Congressi della città, che ha richiesto la realizzazione dell'installazione centrale di un nuovo parco temporaneo da installare in un'area industriale della città. Chiamato Lawn on D, il parco fa parte di un progetto di riorganizzazione spaziale volto ad attirare sul territorio le aziende tecnologiche.

Swing Time è un gioco interattivo composto da 20 altalene a forma di anelli illuminati appesi ad un'impalcatura d'acciaio che creano un'installazione interattiva in un'area verde. L'illuminazione a LED all'interno dell'altalena è personalizzata in base al livello di attività dell'altalena stessa. Quando le altalene non sono in uso emettono una morbida luce bianca che illumina l'area e quando sono in movimento la luce varia dal bianco al viola, creando un effetto di luminosità più colorato. Le altalene sono progettate in tre diverse dimensioni in modo che tutta



Figura 18: Swing Time durante il giorno. Fonte: <https://www.archdaily.com/773169/19-playgrounds-that-prove-architecture-isnt-just-for-adults/55ec67aee58ece27f9000003-19-playgrounds-that-prove-architecture-isnt-just-for-adults-photo>

Figura 19: Swing Time e il suo effetto di notte. Fonte: <http://www.howeleryoon.com/work/48/swing-time>

Figura 20: Persona utilizza Swing Time di notte. Fonte: <http://www.howeleryoon.com/work/48/swing-time>

la comunità possa partecipare, esercitarsi e giocare con Swing Time come singoli o in gruppo. Per attirare i visitatori del parco a interagire fisicamente con Swing Time, i creatori hanno cercato di mescolare i concetti di ambiente reattivo¹² con quelli di spazio ludico (Macleod, 2014b; Mairs, 2014).

Per quanto concerne il progetto, l'architetto Eric Höweler afferma che lui e il suo team credono e difendono l'idea che il gioco non debba limitarsi ai bambini né ai parchi giochi. Per questo motivo scelgono di creare un paesaggio ludico nella città che sia in grado di coinvolgere persone di tutte le età nel gioco attivo. Secondo lui, le persone smettono di giocare a una certa età ed è necessario scoprire come far giocare tutti, anche gli adulti. Questa idea è stata tradotta dal progetto attraverso gli elementi di Swing Time, che invitano gli utenti a interagire

12. Si intende come un ambiente in grado di reagire, di cambiare a seconda delle azioni degli utenti - nel caso di Swing Time questo avviene cambiando i colori della luce man mano che viene utilizzata. Questa reazione offre agli utenti stimoli per interagire sempre più con l'ambiente.

con le altalene e tra loro, attivando il parco urbano e creando uno spazio comunitario tra l'Innovation District e i quartieri della zona sud di Boston. Il principio di base della capacità di risposta, che è l'essenza di Swing Time, tende ad incoraggiare le persone ad interagire con l'installazione e tra di loro. Questa esperienza immersiva e di grande impatto visivo fa sì che l'opera d'arte pubblica stimoli l'interazione tra gli ospiti e lo spazio e rifletta la natura ludica dell'intervento (Gifford, 2014; Höweler and Yoon, 2014; Mairs, 2014).

Höweler ritiene che la creazione di installazioni come Swing Time, che permettono esperienze così leggere e divertenti, possa rivelarsi una soluzione efficace per dare vita agli spazi pubblici. Sulla base della sua convinzione abbiamo la risposta all'intervento, che è stata abbastanza positiva da parte della popolazione (Gifford, 2014; Höweler and Yoon, 2014).

All'interno delle esperienze placed in un ampio progetto di una certa rilevanza sulla scena internazionale è il progetto Playable City, la cui missione è quella di mettere le persone e il gioco nel cuore delle città del futuro in tutto il mondo. Grazie alle azioni svolte nei cinque continenti, si considera il progetto come un'esperienza importante da analizzare in questa tesi. Poiché il progetto è omonimo di un concetto rilevante in questo studio, il concetto di Playable Cities, si è ritenuto opportuno esplorare brevemente il concetto e successivamente l'esperienza per evitare che il concetto e l'esperienza vengano confusi tra loro.

Playable Cities: il concetto

Il concetto di playable city si basa sulla creazione di esperienze divertenti e sulla concezione di costruire il futuro delle città ponendo al centro gli abitanti, riutilizzando le infrastrutture delle città e riappropriandosi della tecnologia in modo da proporre nuovi collegamenti tra le persone e tra esse e la città. Si crede che incoraggiare le attività pubbliche che promuovono attivamente il divertimento possa creare un futuro urbano più felice e più coeso. Gli ideatori e i difensori di questo modo di vivere le città pensano che rendere gli spazi pubblici più divertenti e giocabili - playable - generi un maggiore coinvolgimento dei cittadini, creando la possibilità di suscitare discussioni sui cambiamenti necessari nelle città.

Per Viola e Cassone (2016) il concetto di playable city deve essere inteso come

un processo per cui le amministrazioni si aprono ai residenti e visitatori per riconfigurare e riscrivere servizi, ruoli, racconti e percezioni collettivi. In questo processo la tecnologia viene utilizzata per garantire ai cittadini scelte consapevoli e la sensazione di raggiungimento dei propri obiettivi; i cittadini, a loro volta, sono motivati e tenuti insieme dall'idea che la tecnologia possa essere umanizzata, portatrice di benefici concreti, accompagnata da una sana componente di coinvolgimento e divertimento. Playable city è anche la terminologia che è stata utilizzata per identificare le città che in una certa misura utilizzano un approccio cosiddetto ludico per mettere in pratica determinate azioni.

Tre idee chiave guidano il concetto di playable city (Baggini, 2014): la prima è che le città presentano problemi che hanno un impatto sulla vita delle persone e che possono essere risolti solo attraverso l'azione collettiva; la seconda è che il benessere delle comunità non può essere lasciato unicamente alle autorità locali, i cittadini hanno bisogno di prendere il controllo dell'ambiente in cui vivono; la terza è un senso di ottimismo e la convinzione che si possa fare di più che risolvere i problemi uno alla volta.

È chiaro che la costruzione dell'idea di playable cities passa attraverso la definizione di gamification, cioè non è altro che l'uso di elementi di gioco al di fuori del contesto dei giochi, con gli obiettivi molto chiari di fornire un nuovo modo per gli individui di relazionarsi tra di loro e con le città, attraverso un divertimento idealizzato, fornendo un maggiore coinvolgimento tra loro e gli spazi che abitano.

Playable City: il progetto

Attualmente il concetto di playable city si sta diffondendo nelle più diverse realtà urbane. Un esempio molto presente nella letteratura, e diffuso in cinque continenti, è il progetto omonimo Playable City, promosso da Watershed¹³ di Bristol con il patrocinio del British Council¹⁴.

13. Watershed è un'associazione di beneficenza e un'impresa sociale localizzata a Bristol, Regno Unito. Watershed ha come missione di sviluppare il coinvolgimento culturale, l'immaginazione e il talento, credendo che la strada verso un futuro migliore sia aperta, dirompente e co-prodotta. In tutti i lavori l'impresa cerca di produrre collaborazioni aperte e di creare opportunità che colleghino competenze, immaginazione e confini per promuovere nuove idee ed esperienze piacevoli. Fonte: <https://www.watershed.co.uk/about-us> (Ultimo accesso: 21 maggio 2020).

14. British Council è l'organizzazione internazionale del Regno Unito per le relazioni culturali e le opportunità educative. Fonte: <https://www.britishcouncil.org/about-us> (Ultimo accesso: 21 maggio 2020).

Il progetto ha messo in pratica questo concetto in 9 città di diversi continenti e realtà socio-culturali: Bristol, Recife, Lagos, Tokyo, São Paulo, Oxford, Seoul, Austin e Melbourne. Queste iniziative hanno cercato di esplorare il futuro delle città con un team di produttori, pianificatori urbani, designer e artisti locali, al fine di generare nuove idee con un'identità locale, direttamente connessa all'ambiente specifico di ogni città.

I creatori del progetto che è stato sviluppato nelle città sopra menzionate sostengono che Playable City riguarda i cittadini, in quanto cerca di invitare tutti a far parte della comunità in modo aperto, fiducioso e democratico. Secondo loro, l'obiettivo principale di questo nuovo concetto è quello di mettere in contatto le persone, condividere esperienze e idee, discutere le opinioni ed essere parte della costruzione della città.

È essenziale per il perfetto funzionamento delle Playable Cities che le barriere tecnologiche siano quasi impercettibili in modo che tutti possano partecipare, in quanto questo sarebbe un modo per trasformare le città in spazi più democratici in cui i cittadini possano parlare dei cambiamenti che desiderano.

Un aspetto da sottolineare nel contesto di questo progetto, che è stato messo in pratica in diverse realtà, è il fatto che il concetto di ciò che è un gioco cambia quando cambia lo spazio. Questo è dovuto alle differenze socio-culturali che si aggiungono alle percezioni costruite da ogni individuo.

I progetti sviluppati all'interno del macro progetto Playable City si svolgono in un periodo di tempo e sono fisicamente legati allo spazio, caratteristica che come abbiamo visto precedentemente è intrinseca delle esperienze placed in. Sono iniziative effimere, di durata prestabilita, in cui anche lo spazio fisico è protagonista e la scelta di questo spazio deve essere sempre legata a temi rilevanti per la città e per gli abitanti. Tra le varie possibilità potremmo trovare sia la realizzazione di discussioni su temi importanti, sia la valorizzazione di uno spazio affettivo. Percorremmo brevemente due progetti: Park and Slide e Urbanimals

Il progetto Park and Slide dell'artista Luke Jerram è stato responsabile dell'installazione di uno scivolo gigante (95m) su Park Street, una delle principali vie dello shopping di Bristol, in maggio di 2014. L'installazione è durata solo un giorno, ma è stata considerata come un evento che sarà ricordato per anni. Jerram classifica lo scivolo come una risposta ludica al paesaggio urbano (Jerram, 2014).



Figura 21. Park and Slide a Bristol. Foto di Leon Neal. Fonte: <https://www.theguardian.com/uk-news/gallery/2014/may/04/bristol-turns-central-street-into-giant-water-slide-in-pictures>

Figura 22. Donna che scivola nel Park and Slide a Bristol. Foto di Leon Neal. Fonte: <https://www.theguardian.com/uk-news/gallery/2014/may/04/bristol-turns-central-street-into-giant-water-slide-in-pictures>

Figura 23. Urbanimals, progetto sviluppato a Bristol, 2015. Fonte: <https://www.domusweb.it/en/architecture/2015/11/09/urbanimals.html>

L'obiettivo dell'installazione era quello di trasformare la strada e stimolare la popolazione a guardare la città da altre prospettive, riscoprendone le potenzialità e la sua capacità di trasformazione. L'artista ha cercato di promuovere il recupero della strada come spazio di gioco, seguendo l'esempio di quanto accadeva all'inizio del XX secolo quando i bambini giocavano per strada, caratteristica che si è persa nel tempo (BBC, 2014).

Per essere attivata l'installazione richiedeva la partecipazione del pubblico, quindi la persona sullo scivolo diventava l'esecutore dell'azione, mentre il resto dei partecipanti erano spettatori, creando un insieme di memorie e storie collettive. Il Park and Slide è stato utilizzato da bambini e adulti, e la fascia di età dei partecipanti variava dai 5 ai 73 anni. Il progetto è stato considerato un successo perché per soli 360 biglietti che ne hanno permesso l'utilizzo ha ricevuto più di 96.000 richieste (Jerram, 2014).

Il progetto Urbanimals consiste in installazioni visive interattive che vengono visualizzate sulle superfici - pareti, pavimento... - di varie aree della città (LAX, 2015). Creato da LAX (Laboratory for Architectural Experiments), un team di progettazione sperimentale polacco fondato da Anna Grajper e Sebastian Dobiesz, il progetto cerca di far emergere gli spazi della città che non ricevono un posto di rilievo, da loro classificati come i non luoghi della città, ovvero gli spazi attraverso i quali gli individui si limitano a passare (Birks, 2015).

L'immagine degli animali non è realistica in quanto si trasformano in figure di origami attraverso proiezioni di luce che si muovono nello spazio. Il progetto ha cercato di coinvolgere i passanti in modo ludico e mirava a stimolare una diversa visione dei cittadini verso gli spazi di transizione della città, portandoli a scoprire il valore nascosto dell'ambiente costruito, attraverso l'interazione con queste proiezioni che rispondono al movimento umano e permettono ai cittadini di interagire con l'ambiente costruito in modo nuovo, portandoli a fare percorsi al di fuori del luogo comune (LAX, 2015; Birks, 2015).

Per Grajper e Dobiesz (Birks, 2015) è facile pensare in creare interventi che si concentrano sulle parti attraenti di una città, ma il loro desiderio attraverso Urbanimals è stato quello di valorizzare gli spazi di transizione e trovare il modo di migliorarli, sottolineando che una città vibrante deve tenere conto anche della cura del suo tessuto connettivo. Urbanimals funziona come un invito a cambiare i consueti modelli di comportamento nello spazio urbano attraverso le interazioni

tra individui e proiezioni. Graiper (ibid., 2015) sostiene l'idea che le persone non percepiscano immediatamente i cambiamenti stimolati dall'intervento, ma che probabilmente dopo un po' di tempo ci sarà il ricordo di aver vissuto la città da angoli e prospettive diverse dal solito.

Gli impatti su aspetti quali l'interazione tra le persone e l'appropriazione degli spazi urbani sono chiari all'interno dei progetti proposti nell'ambito del progetto Playable City. Tuttavia, l'impatto dei cambiamenti annunciati sulle città e le discussioni promesse sono ancora poco percepibili.

I critici di questo modello mettono in discussione i progetti sviluppati finora. Essi pongono ai creatori domande sulla necessità di sviluppare tali giochi e su come essi contribuiscano ai cambiamenti nella pratica, dal momento che i risultati sembrano essere piuttosto volatili. Tali domande finora rimangono spesso senza risposta.

Nel contesto di Playable City non è ancora chiaro dove inizi il dialogo con i cittadini, affinché sia possibile fornire un cambiamento efficace nell'ambiente urbano. È importante sottolineare che "playable" è un concetto pericoloso, poiché la linea di separazione tra l'essere divertente e l'essere infantili può essere molto sottile. I rischi nell'uso dei giochi sono che le persone vedano le iniziative come qualcosa di infantile. È sempre necessario cercare un equilibrio quando si approccia a qualcosa in maniera giocosa, in modo che l'iniziativa non perda credibilità e la gente non la veda come un mero intrattenimento (Patterson, 2017; O'Sullivan, 2016).

Indubbiamente l'esperienza degli spazi pubblici dev'essere incoraggiata affinché questi siano riappropriati dai cittadini, diventino spazi vivibili e possano anche esercitare il loro ruolo politico e sociale. Tuttavia, questo incentivo attraverso le iniziative del progetto Playable City dovrebbe essere attentamente analizzato e dovrebbe essere fatta una riflessione sul rapporto tra costo ed efficacia dell'intervento al fine di evitare uno spreco di tempo e risorse, poiché lo sviluppo di alcune tecnologie può richiedere molto tempo e un elevato investimento finanziario e può non presentare risultati che lo giustifichino. In questo momento è indispensabile trovare l'equilibrio tra l'efficienza degli strumenti proposti e i risultati ottenuti.

La Gamification e il progetto Playable City

In precedenza in questo studio sono stati valutati gli elementi relativi agli aspetti esperienziali dei processi di gamification: implementazione di risorse motivazionali, risultati psicologici e ulteriori risultati comportamentali. Questi tre aspetti sono di estrema rilevanza per la produzione dei progetti sviluppati nell'ambito del progetto Playable City, in quanto per il successo di un intervento è necessario motivare il singolo individuo ad essere e/o a far parte del progetto. Questa motivazione spesso passa attraverso aspetti psicologici che possono passare inosservati a prima vista, ma che saranno sempre legati alle percezioni e ai desideri di ogni individuo e al contesto in cui sono inseriti, pertanto è importante comprendere le specificità locali. È anche importante sottolineare che la partecipazione di un individuo a qualsiasi iniziativa legata alle Playable Cities avviene su base volontaria, come avviene nei giochi in un contesto di gioco.

L'applicazione del concetto di gamification ha un'interpretazione molto vasta all'interno del contesto urbano. Anche se il concetto di gamification è ancora molto legato agli aspetti tecnologici e agli spazi virtuali, le iniziative proposte nell'ambito del progetto Playable City sono completamente placed in e lo spazio fisico delle città è parte inerente del processo. Pertanto queste iniziative mostrano come l'approccio di gamification non sia composto esclusivamente dall'applicazione della tecnologia, nonostante giochi un ruolo fondamentale all'interno delle esperienze di Playable City.

LA CITTÀ COME OGGETTO: GIOCHI DA TAVOLA E GIOCHI VIRTUALI.

Mentre nella prima classe di esperimenti discussi in questo capitolo la città è stata essenzialmente il campo per lo sviluppo delle esperienze di gioco, le cosiddette esperienze placed in, in questa seconda classe il gioco e l'approccio della gamification sono utilizzati per mettere in discussione questioni urbane che vanno dalla manutenzione delle infrastrutture alle questioni sociali e ambientali. La città passa da playfield, spazio in cui si svolge il gioco, all'oggetto principale del gioco.

La maggior parte delle esperienze comprese in questa classe vengono etichettate come serious games¹⁵, cioè ci si aspetta che siano giochi divertenti, in grado di

15. Come abbiamo visto nel capitolo 4, ci sono diversi conflitti riguardo all'uso di questa etichetta, dato che la sua applicazione è spesso il risultato di un pregiudizio nei confronti di altre possibili etichette, per cui la questione non sarà ulteriormente discussa in questo capitolo.

motivare le persone a impegnarsi in questioni civiche rilevanti e di sostenere l'apprendimento in diversi livelli, ovvero l'esperienza di gioco utilizzata per scopi seri (Platzer et al., 2018; Deterding et al., 2011a).

Nel contesto di questa classe di esperienze in cui la città è l'oggetto del gioco è possibile fare una suddivisione, dato che tali giochi possono essere analogici o digitali. La scelta per lo sviluppo di un gioco analogico o digitale si basa principalmente sul pubblico target di giocatori che si vuole raggiungere, poiché è questo stesso pubblico target che determina quale sia la tipologia più appropriata per il trasferimento delle conoscenze e l'adesione alla partecipazione dei cittadini. In generale i nativi digitali - bambini e adolescenti - sono più inclini a usare i giochi elettronici, mentre i partecipanti più anziani risultano essere più restii nell'usarli (Platzer et al., 2018).

I giochi analogici, che siano giochi da tavola o di carte, offrono la possibilità di essere giocati praticamente ovunque, quasi senza alcuna restrizione, poiché non richiedono elettricità e/o accesso alla rete, e possono essere giocati anche all'aperto. La possibilità dell'uso all'aperto può rivelarsi abbastanza rilevante quando si parla di giochi che affrontano temi urbani e che mirano a raggiungere un pubblico diversificato. I giochi digitali, a loro volta, richiedono configurazioni più complesse e sincronizzazioni tra i dispositivi (schermi, telefoni cellulari, interfacce, gps...), tuttavia in virtù dei sensori presenti in questi dispositivi sono in grado di offrire infinite possibilità, permettendo l'utilizzo e la raccolta di informazioni in tempo reale, essendo in grado di fornire dati per analisi successive. L'applicazione della tecnologia permette di ampliare la gamma del gioco, andando oltre i tradizionali 4 o 6 partecipanti di un gioco da tavola (Platzer et al., 2018), come sarà illustrato di seguito per l'esempio del Community PlanIt.

Per quanto riguarda la possibilità di interazioni sociali più profonde, secondo i ricercatori de Play!UC¹⁶ (ibid., 2018), i giochi analogici sono più adatti, in quanto richiedono la presenza di tutti i giocatori in loco contemporaneamente. Tuttavia,

16. Il progetto di ricerca "Playing with Urban Complexity - Using co-located serious games to reduce the urban carbon footprint among young adults" mira a favorire la comprensione di problemi urbani complessi combinando processi partecipativi e giochi seri in un contesto co-located. In particolare, il progetto cerca di esplorare come la meccanica del gioco possa essere utilizzata per coinvolgere il gruppo di attori dei giovani adulti a prendere decisioni informate che abbiano un impatto sulla loro impronta di carbonio urbana. Indagando sia sui giochi esistenti che su nuovi approcci basati sui giochi, i partner del progetto si sforzano di creare un toolbox di meccanismi di gioco sperimentati che possano servire come risorsa per scenari di sviluppo urbano partecipativi e basati sui giochi. Fonte: <http://play-uc.net/> (Ultimo accesso: 5 giugno 2020)

in base ai progetti che sono stati analizzati, possiamo considerare questa affermazione non del tutto vera, come vedremo più avanti. È importante tenere conto del fatto che i giochi analogici richiedono più tempo per giocare, adattandosi bene alle situazioni in cui l'obiettivo è quello di riunire un numero fisso di partecipanti con una maggiore interazione sociale (ibid., 2018).

Ci sono anche forme miste di gioco, che si presentano come un modo efficace, combinando i vantaggi dell'analogico con il digitale. Un esempio che viene applicato è l'espansione dei giochi analogici attraverso l'uso di dispositivi tecnologici, come gli smartphone, che aggiungono informazioni virtuali al mondo reale.

Attraverso gli esempi che vedremo qui di seguito cercheremo di analizzare come vengono attuate le modalità analogiche e digitali e il ruolo che svolgono nel contesto urbano.

In questo passaggio è importante spiegare che il maggior approfondimento delle esperienze di Mobility Safari e di Community PlanIt a discapito delle altre è motivato da due aspetti significativi quali: la disponibilità di materiale di ricerca che ha trattato queste esperienze e le esperienze stesse, che, presentando una maggiore complessità a livello analitico, devono essere più dettagliate per una migliore comprensione delle loro dinamiche.

Mobility Safari: un gioco da tavola per la città di Vienna.

Mobility Safari è un gioco da tavola sviluppato per la città di Vienna, in Austria, nell'ambito del progetto europeo Playing with Urban Complexity. Il gioco affronta vari temi legati alla mobilità sostenibile e alle politiche di mobilità urbana attraverso la sperimentazione di diversi progetti di mobilità in tutta la città.

Attualmente la città di Vienna cresce in media di 30.000 abitanti all'anno, il che corrisponde ad un aumento proporzionale nel numero degli spostamenti. Mobility Safari ha come fulcro l'ambizione di Vienna di muoversi verso un sistema di mobilità sostenibile incoraggiando un comportamento più "verde" da parte dei suoi cittadini. (Games for Cities, 2017; Gugerell et al., 2018).

Le principali ambizioni della città nell'ambito della mobilità sono definite dal piano strategico "Smart City Strategy - City of Vienna 2016" e comprendono il rafforzamento delle modalità di trasporto senza emissioni di CO₂ e a basso impatto energetico. Il settore della mobilità e dei trasporti è responsabile per

una porzione significativa del consumo energetico globale e delle emissioni di CO₂, ed è una delle principali cause dell'inquinamento acustico e atmosferico urbano, con un impatto diretto sulla qualità della vita urbana. Pertanto, le nuove politiche e la sperimentazione di pratiche di mobilità originali in grado di trasformare le attuali pratiche sociali sono presentate come elementi estremamente importanti in questa ricerca della sostenibilità urbana. La scelta modale costituisce una delle componenti più importanti all'interno di un processo di ricerca di una mobilità urbana più sostenibile, essendo il risultato di una combinazione di fattibilità economica, valori, atteggiamenti e percezioni (Gugerell et al., 2017).

Per questo motivo, la transizione verso un sistema di mobilità urbana più sostenibile implica cambiamenti nei contesti sociali, fisici e istituzionali, dipendendo dal coinvolgimento attivo e dall'impegno di molti attori e stakeholder diversi, le cui pratiche quotidiane e le scelte di mobilità contribuiscono allo sviluppo delle politiche di attuazione. È in questo contesto che si inserisce il gioco Mobility Safari, frutto di un processo di co-creazione interattivo e multidisciplinare attraverso il quale progettisti professionisti e amministrativi, insieme a cittadini e iniziative urbane interessate hanno realizzato il prototipo del gioco.

Mobility Safari è stato sviluppato seguendo le seguenti politiche e strategie come linee guida (ibid., 2017):

1. stimolare la consapevolezza tra i vari gruppi di attori
2. informare questi gruppi di attori quali risorse sono necessarie per la mobilità "verde" e per i progetti di "condivisione"
3. sostenere la creazione di reti e la costruzione della fiducia per la creazione di iniziative di condivisione e di collettivi di cittadini
4. informare i cittadini sulle iniziative esistenti
5. sostenere e integrare i gruppi sottorappresentati

L'approccio della co-creazione si è presentato come un elemento indispensabile per la produzione del prototipo affinché fosse possibile tradurre l'integrazione locale attraverso una narrazione di gioco significativa e riconoscibile. Durante il processo di co-creazione sono stati sviluppati anche componenti importanti per l'esperienza di gioco, come (ibid., 2017):

- la traduzione di linee guida, strategie e termini complessi in elementi e meccanismi di gioco comuni e orientati all'atto del giocare, in modo da essere accessibili a coloro che non sono abituati ai termini tecnici (per esempio: adattamento linguistico delle descrizioni dei progetti, ordine delle domande del quiz adeguato ai livelli di difficoltà...);
- l'accostamento e la prioritizzazione di componenti/meccanismi di gioco sociale (ad esempio: processi di team building) e flussi di lavoro sostenibili (ad esempio, diverse fasi di realizzazione dei progetti, come ad esempio: serve un partner, servono soldi, serve il permesso);
- la creazione di tokens di diverse tipologie di utenti del trasporto al fine di integrare il tema dell'accessibilità (ad esempio, la sedia a rotelle come un token).

Mobility Safari è un gioco da tavolo co-localizzato per quattro o sei giocatori, in cui i giocatori cercano di implementare il maggior numero possibile di progetti innovativi di mobilità urbana. Questi progetti sono suddivisi in 4 categorie: "innovativi & educativi", "equi & sicuri", "attivi & sani" e "flessibili & connessi". La narrazione del gioco si inserisce nella narrazione della mobilità locale e dell'ambizione della città per un sistema di mobilità urbana sostenibile. Il tabellone è una mappa della città di Vienna e contiene barriere come il Danubio, la rete della metropolitana e alcune importanti aree di sviluppo urbano, dando un forte riferimento spaziale. Il contenuto dei progetti presente nelle carte deriva dal Mobility Concept 2025 di Vienna (Gugerell et al., 2018; Play!UC, 2018).

Attraverso il tabellone personalizzato con la mappa di Vienna, il gioco permette ai giocatori di scegliere il proprio percorso da seguire per cinque giri in base al lancio dei dadi. Ogni giro corrisponde al periodo di un anno, il che permette ai giocatori di avere 5 anni per realizzare il maggior numero possibile di progetti innovativi di mobilità urbana e produce così la sfida, parte essenziale della meccanica di gioco (Platzer et al., 2018; Maestri et al., 2018). Alla fine di ognuno dei cinque turni, viene messa in gioco una carta di attività: le carte di attività sono eventi unici che introducono impatti esterni sulla mobilità, come la crisi petrolifera, le elezioni, l'aumento della popolazione o le inondazioni. Ogni spazio di gioco rappresenta una diversa categoria di progetto (determinata da un colore specifico) e per ogni



Figura 24: Tabellone di Mobility Safari che rappresenta la mappa della città di Vienna. Fonte: <http://play-uc.net/?p=384>

Figura 25: Discussione durante partita di Mobility Safari. Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Images-of-the-play-sessions-of-Energy-Safari-left-and-Mobility-Safari-right-The_fig2_324803593

Figura 26: Tokens di diversi utenti utilizzati nel gioco. Fonte: https://www.researchgate.net/figure/fig-game-characters-of-Mobility-Safari-represent-different-forms-of-urban-mobility_fig2_327011882

Figura 27: Partita di Mobility Safari. Fonte: <http://play-uc.net/?p=384>

progetto è necessario costruire una rete di partner di cooperazione e ottenere i finanziamenti e i permessi per la sua realizzazione (Gugerell et al., 2018). Per ogni progetto realizzato con successo, i giocatori guadagnano monete, punti comunitari e un risparmio di CO2. Alla fine del gioco ci sono fino a tre vincitori, uno per ogni categoria di punti (Platzer et al., 2018).

Mobility Safari è stato testato nella primavera del 2017 con volontari a Vienna, le sessioni sono state oggetto di una ricerca che ha utilizzato un metodo misto che combinava un questionario standardizzato, l'osservazione partecipativa durante il gioco e un debriefing alla fine di ogni sessione di gioco con lo scopo di capire quanto fosse efficace il gioco in questione nell'aumentare l'interesse nei progetti di sviluppo urbano. L'osservazione partecipativa è stata responsabile della

raccolta di dati qualitativi sui processi di gioco, sull'interazione dei giocatori e sui processi decisionali nel gioco. La mappatura dell'interazione tra i giocatori è stata un aspetto fondamentale per identificare le azioni di apprendimento associate all'apprendimento sociale. Il debriefing, a sua volta, è stato organizzato come un gruppo di discussione moderato, dove i giocatori hanno riflettuto insieme sul gioco, sulle strategie e sulle decisioni prese, e hanno messo in relazione il gioco con la loro esperienza nel mondo reale. In questo caso l'attività di debriefing si è rivelata cruciale per collegare consapevolmente l'esperienza di gioco alle circostanze del mondo reale, alle pratiche e alle azioni locali, contestualizzandone i significati. Questo momento trasforma l'esperienza di gioco in un'esperienza di apprendimento più profonda, discutendo e riflettendo, ad esempio, su questioni istituzionali che non sono ovvie per i giocatori durante il gioco, ma che sono significative per i contesti del mondo reale (Gugerell et al.,2017). Mobility Safari è stato concepito con il proposito di servire come un metodo efficace per facilitare le attività produttive e collaborative nei processi di pianificazione urbana partecipativa, focalizzandosi sul tema della mobilità. Il gioco mirava a raggiungere tre diversi livelli di apprendimento: l'apprendimento specifico basato sui fatti, che rappresenta un aumento delle conoscenze tecniche delle iniziative e dei progetti di mobilità urbana; l'apprendimento sociale che tiene conto degli effetti di apprendimento delle interazioni con gli altri attori; e infine l'apprendimento per nuove pratiche sociali, come la volontà di partecipare attivamente ai progetti di mobilità, che rappresenta una maggiore consapevolezza e un maggiore interesse per le possibilità di partecipazione e di coinvolgimento attivo nelle iniziative urbane e nello sviluppo di nuove pratiche sociali.

In generale, i giocatori hanno valutato il gioco urbano Mobility Safari come "fun-to-play": "è stato molto divertente da giocare" (77%), "il gioco è ben costruito" (62%) e "il gioco è interessante e ricco di diversità" (44%). Le statistiche hanno anche indicato una grande disponibilità a giocare di nuovo la partita (73%). Tuttavia, i giocatori che sono già attivi in progetti comunitari e partecipativi sono stati un po' più positivi sul gioco rispetto al gruppo di giocatori che non lo sono (Gugerell et al. 2017). La percezione dei giocatori che l'esperienza sia molto più un'esperienza di gioco che un'esperienza di apprendimento conferma che Mobility Safari è in grado di tradurre l'esperienza ludica confermando che il serious game funziona come un gioco senza che i giocatori si rendano conto di quanto stiano imparando.

Nel secondo capitolo di questa tesi abbiamo visto che la determinazione delle regole è condizione imprescindibile per la definizione di un gioco (Huizinga, 1938; Caillois, 1958), ma nel caso di Mobility Safari l'insieme incompleto delle regole crea un valore aggiunto all'esperienza. Situazioni ambigue e non governate hanno incoraggiato i giocatori ad immergersi nell'esperienza delle tensioni istituzionali attraverso i conflitti artificiali creati dal gioco, tali situazioni hanno motivato questi individui ad impegnarsi attivamente e ad esplorare varie opzioni su come affrontare e/o risolvere i problemi. Le lacune nell'insieme delle regole del gioco supportano il coinvolgimento attivo e l'apprendimento dalla scoperta del giocatore, quindi si può dire che insiemi incompleti e ambigui di regole possono essere un'opzione appropriata per innescare il coinvolgimento attivo e diverse modalità di apprendimento da parte dei giocatori, come l'esplorazione di nuove regole, la messa in discussione delle istituzioni, la negoziazione e le decisioni sui formati istituzionali (Gugerell et al.,2018). Tali situazioni sono capaci di produrre spunti interessanti e contributi rilevanti al processo partecipativo.

Nell'esperienza di Mobility Safari la città si trasforma in un oggetto di gioco e si mettono in discussione i modelli di transizione sostenibile, si evocano discussioni di gruppo, sensibilità e senso spaziale e formazioni di coalizioni, benefici che sono associati all'apprendimento sociale (ibid., 2018). In questo modo, Mobility Safari raggiunge il suo obiettivo in quanto strumento di supporto nell'implementazione della strategia della smart city di Vienna, stimolando la consapevolezza, informando gli attori sulla mobilità verde e condividendo progetti e iniziative, oltre a consentire la creazione importanti reti di contatti.

Community PlanIt: un gioco online per il coinvolgimento cittadino

Attraverso un modello di gioco interattivo online Community PlanIt, che è stato sviluppato dal Engagement Lab, stimola il coinvolgimento locale e permette ai partecipanti di pianificare il futuro delle loro comunità. Utilizzando un approccio non tradizionale alla partecipazione della comunità, il gioco si è dimostrato capace di portare più persone nella discussione dei progetti per le città o i quartieri, fornendo un migliore feedback alle istituzioni e incoraggiando i partecipanti coinvolti a lavorare insieme per trovare soluzioni ai problemi individuati (Phelps, 2011; Gordon e Baldwin-Philippi, 2014).

Essere un cittadino attivo nella comunità può essere difficile, dato che ci sono così tante barriere per un individuo per esprimere se stesso, per connettersi con altri individui con cui si hanno idee simili o per imparare a conoscere un progetto di pianificazione urbana. In generale, le informazioni sono difficili da ottenere, è difficile partecipare alle riunioni e, di conseguenza, le reti locali sono difficili da costruire. I governi allocano tante risorse ed energia per coinvolgere i cittadini, ma insistono su modelli che non permettono connessioni e non forniscono il necessario feedback, come gli incontri partecipativi per la pianificazione urbana. Questi incontri, nella maggior parte dei casi, sono il risultato di determinazioni del governo, dove il pubblico è invitato a fornire feedback e idee su scenari di pianificazione in varie fasi che vanno dalla visione del futuro della città alle questioni di investimento e di bilancio. In generale, questi incontri sono poco frequenti e i metodi e la cattura delle idee sono poco chiari o molto ingessati. È stato questo problema a motivare la progettazione di un gioco come intervento potenzialmente significativo.

Community PlanIt è stato creato con l'obiettivo di aumentare il coinvolgimento dei cittadini laddove i tradizionali incontri faccia a faccia o i tavoli di discussione falliscono. La maggior parte delle volte questi incontri sono ostacolati o non raggiungono gli obiettivi desiderati per motivi quali: una scarsa rappresentazione della diversità della popolazione, l'assenza di una fase di apprendimento in cui i partecipanti acquisiscono conoscenze su questioni che non padroneggiano e la scarsa fiducia che i cittadini hanno nei confronti delle istituzioni. Altri fattori che finiscono per contribuire all'inefficienza di questi incontri sono l'eccesso di interventi a favore di una questione specifica, manifestazioni di inciviltà e malintesi (Engagement Lab, 2012). Di fronte a questo quadro, Community PlanIt è stato sviluppato per fornire alle città e alle istituzioni la possibilità di guidare i giocatori/cittadini per un percorso che attraverso la narrazione del processo di pianificazione possa creare opportunità di apprendimento, di conversazione civile e di contributo significativo, facilitando la costruzione di un rapporto di fiducia tra cittadini e organizzazioni.

Community PlanIt cerca di trasformare il processo di pianificazione in una esperienza ludica. Il gioco online è stato progettato per rendere il coinvolgimento del pubblico nei processi di pianificazione urbana più inclusivo, divertente e gratificante, promuovendo la deliberazione e la partecipazione civica nei processi

di pianificazione e con l'obiettivo primario di promuovere l'impegno di un gruppo di stakeholder il più ampio e diversificato possibile (ibid., 2012).

Concepito per rendere la pianificazione locale un contesto per l'apprendimento civico, Community PlanIt cerca di evidenziare le possibilità di questa forma di apprendimento che avviene quando i partecipanti confidano che ci sia potere nella loro opinione e che qualcuno stia facendo attenzione (Gordon e Baldwin-Philippi, 2014). Il gioco ha due obiettivi: coinvolgere il maggior numero possibile di partecipanti per fornire informazioni significative ai responsabili delle decisioni e offrire ai partecipanti l'opportunità di conoscere il processo di pianificazione attraverso la creazione e la condivisione (ibid., 2014).

Community PlanIt funziona come strumento di reclutamento per i processi di pianificazione locale, spesso superando le aspettative per quanto riguarda la sua diffusione. L'applicazione del gioco può variare in scala e di conseguenza varierà la sua diffusione.

Definito come un gioco multiplayer, Community PlanIt ha la sua dinamica di gioco basata su una serie di missioni limitate nel tempo - da tre a cinque settimane - in cui i giocatori competono l'uno contro l'altro per guadagnare punti, influenzare la loro comunità ed essere in grado di sviluppare progetti locali. Una missione è una serie di sfide della durata di una settimana che chiede ai giocatori di rispondere a domande, di contribuire con dei media (video, foto...), o di risolvere i problemi secondo le proprie visioni e/o come personaggi. All'interno di queste sfide, i giocatori sono invitati a partecipare a pratiche deliberative: dare la loro opinione e interagire con le opinioni e le posizioni degli altri. Il gioco incentiva tali azioni assegnando punti e badges per azioni quali: commentare, mettere mi piace (nella concezione del gioco è stato scelto di non usare il "non mi piace") e condividere. I giocatori non sono obbligati a praticare queste azioni, ma eseguendole guadagnano più punti. I punti funzionano per classificare le prestazioni dei giocatori nel gioco e anche come moneta che può essere spesa in "valori di pianificazione", che sono macro concetti che fanno da cornice alla discussione pubblica, come la mobilità nel quartiere. Più punti si accumulano, più forte può essere la voce nella definizione dei valori della comunità, e la competizione viene promossa attraverso classifiche, badge e e-mail settimanali ai giocatori (ibid., 2014).

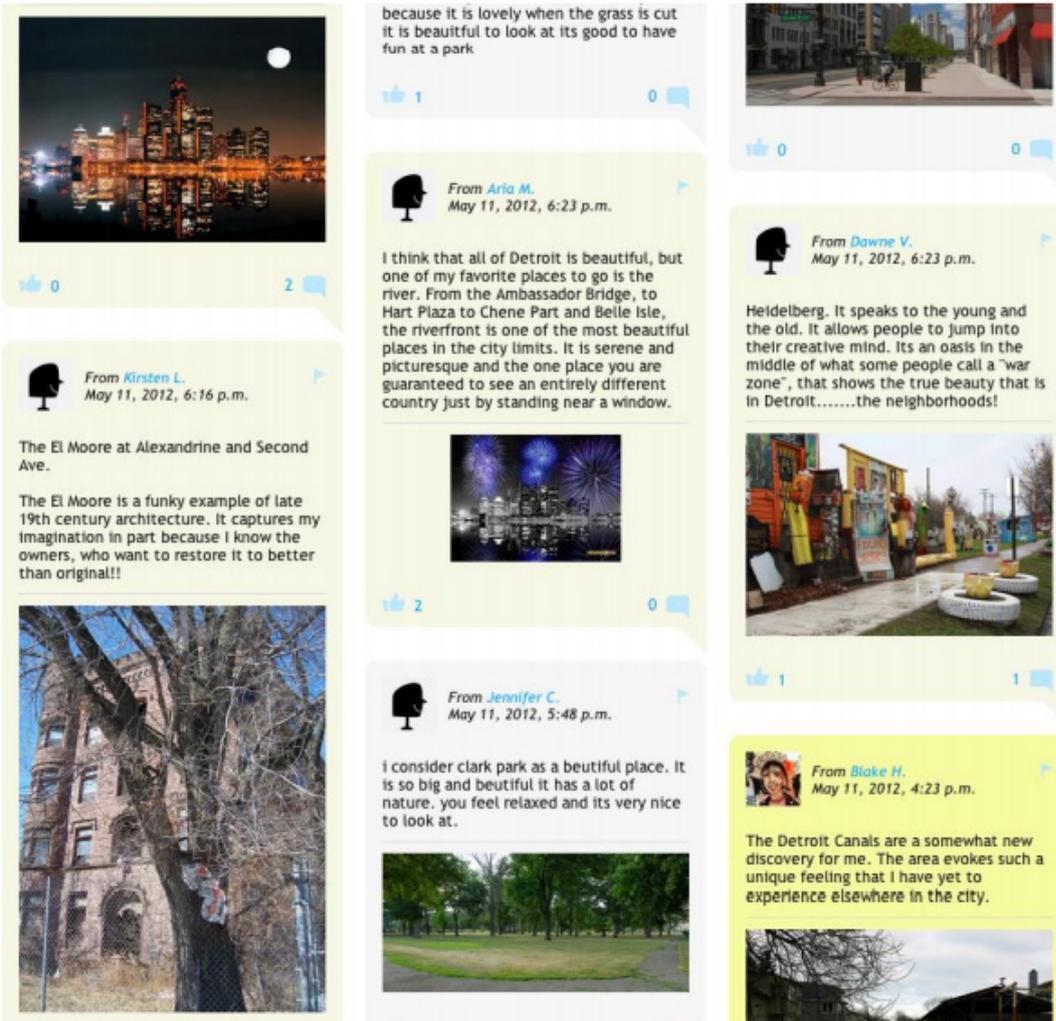


Figura 28: Interventi condivisi a seguito di una missione nella città di Detroit. Fonte: Gordon, E.; Baldwin-Philippi, J. (2014). Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation. *International Journal of Communication*. 8. (p.759-786).

Durante il gioco, i partecipanti imparano sulle questioni chiave legate al processo di pianificazione, si collegano tra loro e suggeriscono soluzioni ai problemi che incontrano nel contesto urbano in cui vivono.

Alla fine del gioco, la distribuzione dei punti per la pianificazione di valore, o macro concetti, è destinata a rappresentare il sentimento generale della comunità (Engagement Lab, 2012).

Siccome i giocatori devono completare le sfide prima di vedere altre risposte, devono impegnarsi ad articolare una prospettiva o un'opinione per poter partecipare. Mentre tutte le risposte saranno visibili al termine della missione della settimana, per partecipare al gioco è necessario partecipare almeno sul lato deliberativo del parere. Fondamentalmente, la meccanica del gioco è stata progettata non solo per favorire la deliberazione, ma anche per mettere in contatto i cittadini tra loro. I giocatori devono essere "affiliati" a qualunque gruppo con cui possano essere coinvolti. Tali gruppi sono legati ad un interesse o ad un legame con le organizzazioni locali, le cause e altre affinità della vita reale come scuole, quartieri, chiese e organizzazioni no profit; evidenziando gli interessi condivisi e le connessioni tra gli attori, le affiliazioni mostrano la varietà dei gruppi d'interesse e delle coalizioni nella comunità e richiamano l'attenzione sulla diversità delle

Missions

1 2 3 Ends in 4 days 4 5



Share Your Detroit

Hulla et malesuada dui. Aenean in sollicitudin neque. Etiam nibh purus, gravida ut commodo nec, ullamcorper eget odio. Quisque at erat ut est fermentum mattis. Maecenas elementum, sem nec ultricies faucibus, libero felis consequat massa, sagittis laculis felis libero et est. Etiam imperdiet, purus et semper ornare, odio lectus placerat magna, at suscipit leo quam eu orci. Praesent acelerisque, turpis sit amet consectetur. Maecenas elementum, sem nec ultricies faucibus, libero felis consequat massa, sagittis laculis felis libero et est. Etiam imperdiet, purus et semper.



MISSION CONTROL



Alexander H.



Become an Expert



Get Together!



What's Happening



Find Players



Check the Standings

Challenges

By answering challenge questions you are helping to plan your community, and you are earning points that move you toward accomplishing the mission.

When you look out your window...	★
Beautiful Detroit	★
Abandoned Detroit	★
Positive Influences	★
What to do...	★
How do you move?	★
Hard-to-get growth	★
How many Diego Rivera murals are there in Detroit?	★
Interpreting MCAS growth	★
What is Detroit considered to be the capital of?	★
Investing in growth	✓
After-school programs & growth	✓
Is all growth "created equally"? (Part 2)	✓
What type of mines lie under Detroit?	✓

Profile edit

Alexander H.



Notifications

Your Game

Long Term Planning

Affiliations

- Parks Department
- West Side Neighborhood

Tagline

I'm here to do my part in making Detroit the best it can be for all generations.

Badges Earned



Local



Hometown Hero



Visionary



Mover & Shaker



Crowdsourcer



Local Sage

Total Game Points

5,775

Stake
Parent

5,775



Alexander H.



Become an Expert



Get Together!



What's Happening



Find Players



Check the Standings

BADGE GALLERY

Figura 29: Schermo con il sistema a punti per le risposte alle domande durante il gioco e il profilo del giocatore con i badge guadagnati durante il gioco.

Fonte: Gordon, E.; Baldwin-Philippi, J. (2014). Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation. International Journal of Communication. 8. (p.759-786).

prospettive tra il pubblico. Le affiliazioni diventano quindi un punto di riferimento durante tutto il gioco che stimola una dinamica significativa tra la competizione per i singoli punti e la ricompensa per la collaborazione con altri che condividono un'affiliazione, cioè che hanno un interesse comune. I giocatori partecipano a una serie di discussioni con altri giocatori, guadagnando punti per il loro livello di partecipazione. Questi punti possono poi essere spesi per difendere le idee che trovano più importanti (Engagement Lab, 2012; Gordon e Baldwin-Philippi, 2014).

Una volta completate le fasi online, ogni gioco culmina in un evento comunitario in presenza in cui i giocatori si incontrano, discutono i risultati del processo e le fasi successive con i curatori del gioco e gli altri attori coinvolti nel processo (Engagement Lab, 2012). Durante l'incontro faccia a faccia i partecipanti continuano le discussioni iniziate online e si dividono in piccoli gruppi in base ai loro obiettivi. Questa esperienza permette loro di costruire una comprensione condivisa delle sfide della città e offre loro la possibilità di ascoltare idee diverse e di offrire suggerimenti agli altri stakeholder coinvolti (City of Boston, 2017). Questo dibattito viene chiamato debriefing, che, come abbiamo visto prima nell'esempio di Mobility Safari, è un artificio usato quando il gioco vuole provocare una discussione, una riflessione. Il debriefing è un meccanismo comprovato che rende la riflessione un'esperienza di gioco. Anche se non sostituisce il bisogno di riflessione all'interno del gioco, l'incontro finale funge da importante funzione retorica per integrare la riflessione nell'esperienza complessiva del gioco (Gordon e Baldwin-Philippi, 2014). Dal punto di vista dei giocatori, molti hanno ritenuto che l'ascolto di idee diverse portasse ad una maggiore empatia e rispetto reciproco. Molti di coloro che hanno partecipato erano scettici sul fatto che il loro contributo avrebbe avuto un impatto a lungo termine (City of Boston, 2017).

Secondo i dati dell'Engagement Lab¹⁷, il Community PlanIt è stato giocato da oltre 10.000 persone in una dozzina di città, tra cui Lowell, Boston e Detroit. Il modo in cui il gioco è stato strutturato permette di applicarlo in una vasta gamma di contesti che vanno oltre la pianificazione urbana stessa: dalla definizione delle priorità di salute pubblica nei quartieri alla gestione delle acque residue su scala regionale.

17. The Engagement Lab all'Emerson Collegen è un laboratorio di ricerca applicata e di design che si concentra su come i media e la tecnologia stanno rimodellando la vita civile.



Figura 30: Evento Comunitario in presenza, fase finale del gioco a Detroit. Fonte: <https://elab.emerson.edu/projects/community-planit>

I dati generati dal gioco vengono analizzati dai pianificatori, condivisi con tutti gli stakeholder, resi ampiamente disponibili ai giocatori e incorporati nei progetti presentati ai residenti. Un fattore rilevante nell'analisi di questa esperienza è che la composizione demografica dei partecipanti al gioco è diversa da quella delle pratiche di impegno tradizionali. Quando il gioco è stato applicato a Boston, il 31% dei giocatori si è identificato come studente, mentre a Detroit, il 74% dei giocatori aveva 35 anni o meno, ovvero sia, si è percepita una crescita del pubblico più giovane (Gordon e Baldwin-Philippi, 2014).

La Città di Boston afferma che il mix di persone che hanno partecipato al Community PlanIt rifletteva la comunità locale meglio dei tipici forum pubblici e loda il progetto affermando che se ci fosse la possibilità di utilizzare di nuovo il gioco sarebbe una parte maggiore del processo decisionale (City of Boston, 2017). Nel caso di Detroit, il rapporto Detroit Future City, pubblicato nel 2013, ha presentato i risultati di un sondaggio comunale condotto dal Detroit Works Long Term Planning Project che ha valutato il gioco come la strategia di coinvolgimento più efficace, ricevendo un punteggio di 4,6, ben al di sopra di qualsiasi altra tattica, con le riunioni del consiglio comunale che hanno ricevuto solo 3,76 (Gordon e Baldwin-Philippi, 2014).

Occorre sottolineare che, come abbiamo visto in precedenza in questo capitolo, i giochi virtuali permettono un'ampia raccolta di dati per analisi successive, e questa caratteristica si presenta come uno dei punti di forza di Community PlanIt. Il gioco si presenta come un potente strumento di raccolta dati che permette agli utenti di analizzare in modo significativo il contributo della comunità, coinvolgendo efficacemente il pubblico nel processo di pianificazione.

Tenendo conto di un'analisi della meccanica del gioco, delle azioni all'interno del gioco, e di quanto emerge dalla discussione tra i giocatori, è possibile concludere che il Community PlanIt è in grado di creare e rafforzare la fiducia tra gli individui e i gruppi della comunità locale, rafforzando così la fiducia nel processo di coinvolgimento, e stimolando pratiche di coinvolgimento interattivo che possono essere definite come apprendimento civico e costituiscono la base della trasformazione sociale (ibid., 2014).

Oltre a permettere e incoraggiare la riflessione a livello interpersonale, il gioco crea spazi in cui i gruppi possono riflettere sul loro impatto collettivo, le responsabilità e le relazioni, e gli attori coinvolti nel processo possono comprendere le loro relazioni con le molteplici tipologie di pubblico. Il gioco fornisce un'interfaccia civica che sfrutta la meccanica del gioco per stimolare la deliberazione e il dibattito, ed enfatizza i processi simultanei online e offline. Pertanto, Community PlanIt agisce come promotore di atteggiamenti riflessivi e fa da mediatore nei rapporti di fiducia necessari per un funzionale e continuo impegno civico.

Community PlanIt dimostra che un gioco ben progettato può non solo incoraggiare le persone a riflettere su specifiche politiche o decisioni di pianificazione, ma anche a riflettere sul ruolo che essi e gli altri membri di una comunità svolgono all'interno del processo civico complessivo, portando i giocatori a comprendere il processo civico come più ampio delle singole riunioni della comunità o degli atti singoli di partecipazione.

Tuttavia, nonostante il miglioramento nella qualità delle azioni relative a aspetti di apprendimento e responsabilità civica, azione partecipativa e coinvolgimento sociale, è importante in questo lavoro sottolineare che il gioco è stato sempre parte di un processo di pianificazione più ampio che aveva una struttura di decisori che cercavano la consultazione pubblica su questioni politiche. Il gioco è stato adottato come un modo per completare e non ha sostituito i tradizionali incontri e gli sforzi di sensibilizzazione.

IL GIOCO SIMBOLICO E LA GENERAZIONE DI UN MODELLO PROVOCATORIO

Nel primo capitolo di questa tesi abbiamo cercato di definire e identificare le caratteristiche del gioco, in modo che fosse possibile identificarle all'interno del contesto urbano. Tra le tante definizioni e caratteristiche presentate è stato possibile individuare che nei giochi le attività svolte cercano di raggiungere un determinato obiettivo attraverso l'adozione di strategie che risolvono conflitti artificiali. In generale queste attività sono praticate da una persona o da un

gruppo di persone per divertimento o come esercizio per la mente.

Si è visto anche che l'essenza del gioco sta nella capacità di spontaneità, che fa emergere nel gioco il senso di libertà e permette all'individuo di entrare nel mondo dell'immaginazione e, attraverso di esso, stimolare la creatività e scoprire nuove forme di agire. Nell'infanzia la creatività è usata come un modo per affrontare i problemi, ristrutturare e rielaborare le situazioni e tale capacità di giocare con produzioni della nostra immaginazione che sono diverse dalla realtà reale si chiama gioco simbolico. Il gioco simbolico, ricostruendo in modo diverso e a volte anche assurdo i termini di un problema, permette una rielaborazione di esso (Rubano, 2017).

E' necessario quindi notare che giocare con la fantasia e la creatività significa stimolare ed esplorare uno dei più importanti metodi di problem solving a nostra disposizione. La creatività va di pari passo con il pensiero critico e la soluzione dei problemi, in quanto contribuisce alla loro ridefinizione e ci porta a vedere soluzioni nuove e diverse (ibid., 2017).

Portando questa discussione nell'ambito delle esperienze urbane, argomento chiave di questo capitolo, è possibile individuare questa strategia del gioco simbolico in esperienze come quelle promosse dal progetto Torinostratosferica. Torinostratosferica è un progetto di city imaging che consiste in un laboratorio collettivo che cerca di sperimentare il potere creativo dell'immaginario urbano e l'impatto delle idee visionarie sulla città. L'attività del progetto ruota intorno alla domanda "come vorremmo che fosse la nostra città in futuro?" e si basa sul rapporto con le persone e le realtà più attive e virtuose del territorio su diversi livelli: creatori ed editori indipendenti, designer, ricercatori, professionisti, studi, associazioni e festivals, enti pubblici e privati, imprenditori e innovatori – in modo di far emergere e rafforzare queste reti informali (Torinostratosferica, 2014).

L'esperimento mira a stimolare la riflessione sulla città ideale - nel caso specifico di Torino - costruendo visioni originali, coraggiose e contemporanee per i luoghi, gli abitanti, le attività, i servizi e la percezione generale della città, alcune di queste realizzabili, altre puramente utopiche. Torinostratosferica mira e incoraggia l'immaginazione della migliore versione della città, senza tener conto dei vincoli, dei pregiudizi e dei calcoli di fattibilità, affermando l'importanza del proiettarsi in avanti e di puntare in alto, contribuendo a una narrazione positiva e condivisa della città. Luca Ballarini, ideatore del progetto, sostiene la tesi che per produrre idee e visioni urbane è necessario abbandonare ogni pregiudizio (Torinostratosferica, 2014; Hilburg, 2019; Pierotti, 2019).

Il progetto è definito come di spirito generoso e lungimirante, a volte provocatorio. La provocazione causata dalla proposta di soluzioni utopiche porta alla luce discussioni importanti che potrebbero passare inosservate o senza la dovuta importanza se non si utilizzasse questo metodo. Spesso la soluzione di un problema sembra impossibile perché lo guardiamo sempre dalla stessa prospettiva o vogliamo risolverlo con gli stessi metodi di sempre. La soluzione può essere su un percorso mai sperimentato, ma per trovarla è necessario essere disposti a percorrere questa nuova strada ed è questa la logica che guida le azioni del progetto Torinostratosferica. In una certa misura si utilizza un approccio euristico, portando le soluzioni proposte in un ambito al di là di quanto ci si aspetta dal buon senso, dalle teorie e dalle convenzioni già consolidate, seppure in grado di far emergere un nuovo ordine (Torinostratosferica, 2014; Dematteis, 1999).

L'obiettivo del progetto Torinostratosferica è, attraverso il suo gioco di provocazioni, portarci a mettere in discussione e dibattere le soluzioni date alle questioni pertinenti all'interno del contesto urbano. Creatività, immaginazione e fantasia non sono una perdita di tempo, ma strategie d'azione all'interno di un campo spesso legato alle tradizioni come quello dell'urbanistica.

L'ideatore del progetto, Luca Ballarini, difende che l'immaginazione e la narrazione della realtà sono elementi essenziali per la costruzione di una possibile nuova idea di centro urbano. A questo proposito lui afferma (Chicco, 2019):

“Tutti possiamo contribuire a immaginare le città entrando nel dibattito pubblico e chiunque può raccontare la sua realtà per influenzare (...) Le città sono delle armi mentali: nascono dalla mente delle persone”.

Sempre nell'ambito del progetto è nato il primo festival internazionale del city making in Italia, l'Utopian Hours, giunto nel 2019 alla sua terza edizione. Il festival è responsabile nel dare voce ai protagonisti dei cambiamenti che si stanno verificando non solo a Torino, ma nel mondo. Cittadini, attivisti, architetti, pianificatori, innovatori condividono le loro esperienze, suscitano discussioni e stimolano nuove visioni e riflessioni sul futuro delle città. L'evento esalta il potere dell'immaginario urbano sulla percezione collettiva (Torinostratosferica, 2014; Hilburg, 2019; Pierotti, 2019).

Nell'assumere Utopian Hours e Torinostratosferica come delle esperienze di gamification dentro il contesto urbano non si mette in discussione la serietà dell'evento Utopian Hours, tanto meno del progetto Torinostratosferica, ma si analizza il metodo di approccio utilizzato per discutere le questioni legate al



Figura 31: Immagine del progetto di una delle visioni per Torino sviluppata da Torinostratosferica: Abbattere la Gran Madre.

Figura 32 : Immagine pubblicitaria di Torinostratosferica.

Figura 33: Workshop con bambini durante l'Utopian Hours 2019

Fonte:<http://www.bellissimo1998.com/it/clienti/torino-stratosferica-new>

contesto urbano. L'analisi in questione fa emergere l'ipotesi che esista un'impronta ludica nello sviluppo del progetto, in quanto vengono utilizzati artifici che giocano con l'immaginazione delle persone, corroborando un atteggiamento di problem solving. È possibile anche identificare un legame con il gioco simbolico, una volta che la creatività viene usata come un modo per affrontare ristrutturare e rielaborare i problemi e le situazioni, giocando con produzioni della immaginazione e portando a possibilità molte volte utopiche. Sarebbe un'applicazione indiretta del gioco, ma che conduce a discussioni importanti, che possono culminare in azioni di trasformazione socio-spaziale.

In questa esperienza il gioco consisterebbe nel preparare e guidare il percorso di scoperta ed esplorazione per parte dei cittadini coinvolti, rendendo possibile l'assunzione di rischi e la manipolazione o esplorazione di percorsi estremi, frutto delle immagine creative create, senza che sia necessario affrontare le reali conseguenze di fallimenti o danni causati. Pertanto, assumendo questa retorica ludica laddove tradizionalmente non è presente, questo tipo di esperienza è stata classificata nell'ambito di questa ricerca come un'esperienza di gamification nel contesto urbano.

IL GIOCO DIVENTA UNO STRUMENTO

Il presente capitolo si è dedicato all'indagine di diversi tipi di esperienze che si avvalgono del gioco e delle sue dinamiche in tanti modi diversi per capire come contribuiscono alle trasformazioni socio-spaziali delle città. Dall'analisi delle tre classi di esperienza di gamification nel contesto urbano qui discusse emergono diversi elementi rilevanti per questa ricerca.

Le esperienze di gamification placed in sottolineano l'importanza dello spazio pubblico come spazio di incontro e di interazione nella città e con la città, facendo emergere l'aspetto che lo spazio urbano può essere esplorato in modalità alternative, dando vita a nuove esperienze e valorizzando lo spazio pubblico.

Le esperienze placed in si sono rivelate un valido strumento di placemaking, attraverso la creazione di spazi pubblici vivaci e l'invito alla partecipazione e al coinvolgimento dei cittadini nella riproiezione degli spazi. Questo tipo di esperienza si propone anche di affrontare il sottoutilizzo degli spazi incoraggiando le persone, che sono una componente essenziale nella trasformazione delle città, ad appropriarsene attraverso i giochi urbani.

Inoltre, le esperienze placed in funzionano come promotrici di interazione tra le persone, stimolando il coinvolgimento dei cittadini nelle problematiche locali, o il loro semplice coinvolgimento con lo spazio. Queste esperienze mettono le persone in contatto, le fanno condividere momenti e idee, discutere opinioni e le rendono partecipi della costruzione delle città.

I giochi di tavola e i giochi virtuali, a loro volta, si avvalgono dell'approccio della gamification per mettere in discussione temi urbani rilevanti, trasformando la città del campo di gioco, nell'oggetto essenziale del gioco. L'analisi delle esperienze di Mobility Safari e Community PlanIt ci ha dimostrato che i giochi possono avere un'influenza significativa sui processi di discussione delle questioni urbane e di pianificazione urbanistica.

Tali dinamiche sono in grado di stimolare la consapevolezza tra i vari gruppi di attori coinvolti e di informare e sensibilizzare i cittadini sulle tematiche care ai progetti urbani, rendendo possibile un processo di apprendimento civico e sociale.

Un altro fatto estremamente importante quando si tratta di giochi da tavola e virtuali è la grande capacità di coinvolgere i cittadini, portando più persone alle discussioni e, rispetto altri metodi, riuscendo a portare un campione relativamente

più equo della comunità. È comunque importante sottolineare la capacità di questi giochi di raccogliere dati che possono essere utili durante tutto il processo di pianificazione.

Come nelle esperienze placed in, i giochi da tavolo e i giochi virtuali, sono in grado di creare un ambiente favorevole all'interazione tra i cittadini, e possono culminare nella creazione di gruppi d'azione composti da cittadini che forse non avrebbero nemmeno la possibilità di incontrarsi prima.

Per ultimo, ma non meno importante, abbiamo l'esperienza della gamification attraverso il gioco simbolico rappresentato dall'esperienza di Torinostratosferica. In questo caso l'esperienza ci ha dimostrato quanto la forza creativa dell'immaginazione urbana possa stimolare la riflessione sulla città "ideale". Incoraggiare l'immaginazione come modo di riflettere e pensare la città si è dimostrato uno strumento importante di problem solving, facendo luce su questioni che a volte sono impensate o dimenticate perché considerate impossibili da risolvere.

Si può quindi notare che le varie esperienze di gamification nel contesto urbano vengono utilizzate per creare nuove interfacce e interventi che hanno lo scopo di utilizzare la ludicità come strumento nell'ambiente urbano, sia come semplice fonte di piacere che come mezzo per facilitare e promuovere le interazioni urbane e sociali.

È indiscutibile il tentativo di utilizzare il potere del gioco nell'ambiente urbano per promuovere comunità più inclusive e un senso di proprietà della città. L'utilizzo di questo approccio di gamification nel contesto urbano, quindi, potrebbe essere una strategia efficace per aiutare i cittadini che si sentono sempre più impotenti e disconnessi dalle proprie città di fronte ai cambiamenti indotti dalla rivoluzione tecnologica e dall'evoluzione urbana.

06.

GAMIFICATION E
PIANIFICAZIONE

L'APPLICAZIONE DELLA GAMIFICATION NEI PROCESSI DI PIANIFICAZIONE

Il rapporto tra processi di pianificazione urbana e giochi è emerso negli anni 60 con la creazione di giochi come Metropolis, che ha contribuito a stabilire il ruolo dei giochi come laboratorio per le città, offrendo ambienti multiplayer, interattivi, basati su regole, che li hanno qualificati come adatti a simulare con successo i processi urbani (Play the City, 2010).

Se in passato i giochi venivano percepiti come ambienti dissociati dalla realtà e utilizzati per simulare le città in un ambiente sicuro, oggi hanno un impatto diretto sulla realtà urbana. I giochi urbani contemporanei sono progettati per risolvere le sfide reali, e secondo le teorie del gioco contemporaneo è sempre più auspicabile un rapporto più integrato tra giochi e vita reale. In questo contesto, i giochi applicati ai processi di pianificazione urbana acquistano un nuovo significato, diventando uno strumento di risoluzione dei problemi, influenzando il comportamento dei cittadini e facilitando la progettazione interattiva e il processo decisionale collaborativo per processi urbani complessi.

Attualmente alcuni movimenti hanno sostenuto l'idea che il gioco è stato visto con altri occhi, come alcune istituzioni educative riconosciute che hanno aperto spazio nel loro curriculum per il gioco urbano come l'Università di Cambridge, il MIT e l'ETH di Zurigo; ma anche governi e grandi aziende hanno riconosciuto il gioco come uno strumento efficace nei processi di risoluzione dei problemi e nel coinvolgimento degli individui (Play the City, 2010).

Nel campo della pianificazione urbana l'applicazione del gioco si è diffusa perché offre a chi applica e a chi gioca la possibilità di integrare le complessità urbane di natura tecnica, fisica, sociale e politica, e permette ai decisori politici e agli stakeholder di giocare con questa complessità. Questa caratteristica è abbastanza significativa per elaborazioni politiche complesse e multifattoriali, perché richiede l'integrazione dell'apprendimento cognitivo e socio-politico e stimola il cambiamento (Tan, 2014).

Il gioco crea un ambiente unico nel suo genere in cui i parametri della governance e quelli dello spazio fisico urbano sono tutti presi in considerazione, influenzando il processo decisionale politico e altre decisioni, così come le composizioni spaziali. È importante sottolineare come il gioco di potere tra gli stakeholder venga neutralizzato. Molte delle esperienze di gioco sono sperimentali e non esiste ancora una linea guida che specifichi in quale fase del processo di pianificazione/creazione della città

il gioco può servire come metodo per il processo decisionale collaborativo e per la co-creazione di ambienti urbani dalla concezione dell'idea alla realizzazione del piano. L'integrazione del gioco nella pratica di pianificazione richiede e richiederà che venga accettato come un metodo serio di fabbricazione e negoziazione da parte degli agenti che lo utilizzano, così come i cambiamenti nelle procedure convenzionali nel fare la città (ibid., 2014).

I giochi per le città presentano un grande potenziale per promuovere l'empowerment degli stakeholder (istituzioni pubbliche e private e società civile), la rappresentanza democratica e il cambiamento culturale verso modi di vita più collaborativi e sostenibili. Allo stesso tempo, essi permettono una comprensione più profonda di complessi scenari di intervento urbano e delle loro implicazioni (Angelidou e Psaltoglou, 2019).

La gamification - e i giochi - quando vengono utilizzati come tecnologia di governo nel contesto della pianificazione urbana e della sfera della vita civile sono in grado di incoraggiare la collaborazione, la partecipazione e la deliberazione. La trasformazione dei processi decisionali in giochi permette l'inclusione di persone che non hanno le conoscenze tecniche specifiche per affrontare questioni politiche o urbane, favorendo la partecipazione, la collaborazione e il processo decisionale (Vanolo, 2019).

L'impegno civile e l'empowerment della società civile sono temi ricorrenti nell'ambito dei giochi all'interno del contesto della pianificazione urbana. L'impegno civico è la partecipazione attiva dei cittadini alla vita delle loro comunità e si ritiene che migliori la pianificazione di essa, riduca i costi di governance e aumenti la fiducia e la legittimità percepita dai governi (Hassan, 2017). Fornendo alle persone uno spazio più sicuro in cui collocarsi, attraverso l'ambiente di gioco, questo meccanismo finisce per dare potere alla popolazione e dare voce a coloro che prima non potevano esprimersi.

Oggi le comunità e gli individui hanno la possibilità di operare più direttamente in città. Con l'emergere di nuovi strumenti collaborativi dal basso verso l'alto, la produzione della città da parte dei poteri tradizionali, ovvero i processi dall'alto verso il basso, continua ad esistere. Più che sostituire la forma tradizionale di produzione della città è possibile osservare la coesistenza di metodi di produzione tradizionali con metodi emergenti.

La città dovrebbe essere intesa come un sistema gestito da molteplici attori urbani. Il sistema urbano, molto complesso, è alla costante ricerca del suo stato di equilibrio e non può essere rappresentato da un piano congelato. Le città sono modellate dall'interconnessione di sottosistemi spaziali, sociali, economici, politici, ambientali e culturali sotto l'influenza di processi formali e informali.

Questa comprensione delle città, libera dalla divisione tra la base e i protagonisti della città, richiederà l'innovazione nei metodi di creazione di città aperte e collaborative, dove gli attori urbani si scambiano costantemente informazioni, imparano e negoziano e, sulla base di queste interazioni, prendono decisioni e attuano piani per la città. Così, i giochi possono diventare la tecnologia sociale e governativa in grado di consentire la comunicazione tra queste sfere.

Attraverso l'analisi dei casi di studio sarà possibile vedere come in ogni pratica il gioco presenti diverse sfumature e come viene applicato in diversi contesti e con diversi obiettivi o gruppi target. Saranno analizzati 4 diversi casi di studio: Block by Block, Oasis Game, Affordable Housing Game e Ciudad Ludica.

BLOCK BY BLOCK

Block by Block è un progetto collaborativo focalizzato sulla progettazione e costruzione di spazi pubblici urbani il cui nome allude al suo strumento principale, il gioco per computer Minecraft, uno dei più popolari al mondo con oltre 100 milioni di giocatori in tutto il pianeta (Westerberg e Von Heland, 2015). Attualmente Minecraft è considerato più di un gioco, elevandosi a fenomeno culturale ampiamente riconosciuto. Il gioco per computer funziona anche come piattaforma di design, la cui usabilità è abbastanza accessibile, e ciò lo trasforma in una potente forma di comunicazione (Block by Block, 2015). In questo modo, all'interno del progetto Block by Block, Minecraft viene utilizzato come metodo di progettazione e di linguaggio per conferire potere ai cittadini delle comunità locali, soprattutto nei paesi in via di sviluppo (Angelidou e Psaltoglou, 2019; Games for Cities, 2016).

Il progetto è nato nel 2012 con l'idea di integrare il gioco per computer Minecraft nella pianificazione dello spazio pubblico come strategia per coinvolgere maggiormente i membri della comunità. Pertanto, UN-Habitat ha stabilito una

partnership con la società di giochi Mojang¹⁸, il produttore del gioco per computer Minecraft (Westerberg e Von Heland, 2015). La scelta di Minecraft è dovuta alla sua facile usabilità e può essere appreso da persone di tutte le età, background e livelli di istruzione, rendendolo un potente strumento per la partecipazione della comunità nella progettazione di spazi pubblici urbani (Block by Block, 2015; Games for Cities, 2016). L'utilizzo di Minecraft come strumento per coinvolgere le persone nel processo di progettazione urbana permette ai giocatori di interagire con il mondo di gioco inserendo vari tipi di blocchi colorati - simili a un 'Lego digitale' - in un ambiente tridimensionale con l'obiettivo di costruire strutture creative come edifici e città attraverso un processo di modellazione 3D. Minecraft può essere giocato online su server multiplayer o da un singolo giocatore, consentendo diverse modalità di gioco (Angelidou e Psaltoglou, 2019; Westerberg e Von Heland, 2015).

La meccanica di gioco permette ai giocatori di creare facilmente edifici simili a quelli prodotti da complessi software di modellazione 3D, con l'ulteriore vantaggio che i gruppi possono collaborare tra loro attraverso la configurazione multiplayer. Di conseguenza, il processo di costruzione è più simile ai progetti di costruzione della vita reale poiché consente a più lavoratori di eseguire contemporaneamente diverse funzioni, mentre i tradizionali strumenti di modellazione digitale 3D lo fanno con un solo designer (Westerberg e Von Heland, 2015).

Nel riconoscere che molte città non dispongono di spazi pubblici di qualità per offrire ai loro abitanti una migliore qualità di vita, diventando attraenti per vivere e lavorare, il progetto cerca di agire nel miglioramento degli spazi pubblici in tutto il mondo, coinvolgendo le comunità locali nel processo di progettazione. Applicato per la prima volta a Nairobi, Kenya, il progetto è stato diffuso in altri 37 paesi (Angelidou e Psaltoglou, 2019; Block by Block, 2015). La crescita del progetto è stata guidata principalmente dalla collaborazione tra UN-Habitat, Mojang e Microsoft¹⁹ e dall'impegno ad utilizzare lo strumento per la realizzazione

18. Mojang è la società creatrice di Minecraft, che concede in licenza l'uso del gioco per i workshop del progetto Block by Block e fornisce un continuo supporto finanziario dalla vendita di prodotti Minecraft licenziati. Fino all'inizio del 2020, Mojang ha mobilitato più di 5 milioni di dollari dalla comunità Minecraft per attivare i workshop del progetto Block by Block in tutto il mondo.

19. Nel contesto del progetto Block by Block, Microsoft è la madre aziendale di Mojang e agisce sul progetto fornendo ulteriore supporto finanziario e tecnico, oltre alla supervisione organizzativa.

del Programma per le Città Sostenibili e del Programma per lo Spazio Pubblico Globale, che ne è una parte integrante di questo (Games for Cities, 2016).

In questo contesto di costruzione di spazi pubblici, l'uso del gioco Minecraft si è presentato come un modo sorprendentemente efficace ed economico per visualizzare un ambiente tridimensionale, in un formato progettato per una rapida interazione e condivisione di idee. Minecraft aiuta i residenti della comunità a modellare l'ambiente circostante, a visualizzare le possibilità e ad esprimere idee, guidando il consenso e accelerando il progresso (Block by Block, 2015).

Quando il progetto è stato applicato per la prima volta nella comunità di Kibera, Nairobi, per la riprogettazione di un campo sportivo, l'uso di Minecraft è stato considerato un'idea folle, ma effettivamente è stato qualcosa che ha funzionato. A questo proposito Pontus Westerberg, responsabile del programma, afferma (Rosenberg, 2019):

“When we first started, it felt like a crazy idea (...)But the most surprising thing is that it actually works. We see positive engagement in these workshops. It's a tool that gives ordinary people a way to think like an architect.”

Le esperienze dei primi progetti pilota nelle città di Nairobi e Mumbai si sono evolute fino all'attuale metodologia utilizzata dai progetti sviluppati nell'ambito di Block by Block, che è stata creata per coinvolgere persone che normalmente non hanno voce in capitolo nei progetti pubblici, dalle donne e bambini agli anziani, ai residenti disabili e ai rifugiati (Block by Block, 2015). Block by Block ha come obiettivo il miglioramento degli spazi pubblici in tutto il mondo, concentrandosi su programmi dimostrativi e sullo sviluppo di progetti di spazi pubblici a livello comunale (Games for Cities, 2016).

Block by Block offre ai residenti delle comunità locali la formazione, gli strumenti e la piattaforma per partecipare e contribuire con le loro idee, in un processo collaborativo che aiuta tutti i partecipanti ad ampliare la loro visione (Block by Block, 2015). Attraverso una serie di corsi di formazione e workshop i residenti sono incoraggiati a riprogettare i loro spazi pubblici utilizzando Minecraft, a sviluppare le loro idee e a presentarle alle autorità cittadine e agli stakeholder coinvolti nel processo, compresi i professionisti della pianificazione urbana,

i responsabili politici, i funzionari del governo e i funzionari di UN-Habitat. Il risultato del progetto culmina nella costruzione di spazi pubblici in queste comunità. Le proposte create in Minecraft sono utilizzate per alimentare il lavoro di progettazione professionale e i processi di bilancio (Angelidou e Psaltoglou, 2019; Games for Cities, 2016).

Dato che il progetto funziona nei Paesi in via di sviluppo, favorendo le comunità che incontrano innumerevoli difficoltà, non è insolito trovare situazioni in cui le persone non hanno mai avuto contatti con i computer. Tenendo conto di questo aspetto e cercando di agire anche per affrontare questo gap di accesso causato dalla rivoluzione tecnologica, il progetto Block by Block offre dei workshop che prevedono una formazione orientata sia all'apprendimento di Minecraft che all'uso del computer, non è raro che una persona acquisisca le competenze necessarie in un giorno o meno. Block by Block è stato per molti il primo contatto con la tecnologia, tramite un processo spesso molto stimolante (Block by Block, 2015). L'applicazione di Minecraft nei processi decisionali partecipativi si è rivelata un ottimo modo per visualizzare le idee urbanistiche senza necessariamente avere una formazione nel campo dell'urbanistica o dell'architettura. Questo rende il gioco un grande strumento per coinvolgere le persone nei processi di progettazione urbana, in particolare i giovani, le donne e le comunità marginalizzate. Attraverso workshop di progettazione partecipata, le comunità locali sono incoraggiate a costruire e visualizzare le loro idee in Minecraft; in gruppi da 2 a 4 persone, i partecipanti ridisegnano gli spazi pubblici in un periodo fino a 4 giorni e poi presentano le loro proposte nei modelli Minecraft agli stakeholder coinvolti nel processo (Games for Cities, 2016).

Durante il primo workshop Block by Block che utilizzava Minecraft come strumento di coinvolgimento della comunità è stato chiaro ai facilitatori che la comunicazione dei progetti proposti utilizzando modelli 3D al posto dei disegni architettonici ha migliorato sostanzialmente il livello di comprensione e di coinvolgimento dei partecipanti. Minecraft aiuta le persone a comprendere al meglio il progetto, poiché un progetto urbanistico e/o architettonico di solito offre solamente una vista a volo d'uccello, grazie alla possibilità di visitare l'edificio. Esse possono entrare, guardare attraverso le finestre, arrampicarsi su un albero, correre intorno ad un campo da calcio (Rosenberg, 2019). Navigando in un mondo tridimensionale i partecipanti hanno potuto esprimersi in modi nuovi e le questioni che in

precedenza potevano risultare delicate, capaci di generare diversi disaccordi nel corso del processo, sono state risolte più facilmente.

Per un elevato numero di partecipanti i workshop Block by Block hanno rappresentato la prima occasione per esprimere pubblicamente opinioni su questioni locali. Sia i partecipanti che i facilitatori hanno riconosciuto che il modello Minecraft ha avuto un impatto positivo sul dialogo del workshop (Westerberg e Von Heland, 2015).

La metodologia Block by Block è stata sviluppata sulla base delle esperienze pratiche del progetto e oggi l'organizzazione omonima²⁰ la mette a disposizione affinché i progetti che non sono finanziati da essa ma che hanno interesse ad applicarla possano farlo. La metodologia del progetto consiste in (Block by Block, 2015):

1. **Creazione del modello:** selezione dello spazio da ridisegnare e creazione di un modello Minecraft dello spazio esistente utilizzando immagini, progetti, Google Maps e altri input.
2. **Mobilizzazione:** identificazione di 30-60 persone che vivono e lavorano nelle vicinanze del sito da ridisegnare e che dimostrano interesse per il miglioramento dell'ambiente urbano della comunità. In questa fase è necessario garantire un'ampia rappresentanza della comunità, includendo le donne, i giovani, gli anziani e le persone con disabilità.
3. **Organizzazione:** i facilitatori coordinano lo sviluppo di workshop comunitari che possono durare da 2 a 4 giorni, coinvolgendo da 30 a 60 partecipanti e mettendo a disposizione 1 computer per ogni gruppo di 2-4 partecipanti. È necessario identificare uno specialista Minecraft per guidare la formazione e fornire supporto.

20. Block by Block Foundation è un'entità registrata senza scopo di lucro, ufficialmente costituita nel 2015 per estendere l'impatto del programma dopo l'acquisizione di Mojang da parte di Microsoft. Block by Block sostiene attivamente la Nuova Agenda Urbana e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'ONU, ed è una delle organizzazioni no-profit il cui lavoro sostiene direttamente l'Obiettivo 11, Città e Comunità Sostenibili.

4. **Presentazione:** in questa fase i partecipanti vengono introdotti ad una sintesi dei concetti base dello spazio pubblico e delle considerazioni generali di progettazione dello spazio selezionato, consentendo l'avvio di un dialogo condiviso su temi rilevanti.
5. **Osservazione in loco:** è la fase in cui i partecipanti devono fare un riconoscimento dello spazio, camminando in gruppo attraverso il luogo. Questa attività dovrebbe essere documentata con immagini. È necessario condividere riflessioni e osservazioni.
6. **Formazione:** i partecipanti ricevono orientamenti e formazione sulle basi dell'utilizzo di Minecraft.
7. **Formazione della squadra:** il grande gruppo è diviso in gruppi di 2-4 persone per sviluppare le idee attraverso le partite di Minecraft.
8. **Presentazione:** vengono organizzati i gruppi di lavoro in modo che possano presentare i modelli sviluppati in Minecraft e difendere le loro idee agli stakeholder e ai professionisti coinvolti nel progetto, compresi i pianificatori, gli architetti e i responsabili delle politiche locali.
9. **La scelta di ciò che è prioritario:** in questa fase i partecipanti al workshop, gli stakeholder e i professionisti coinvolti discutono su come migliorare lo spazio pubblico e dare priorità in modo collaborativo ai miglioramenti proposti.
10. **Pianificazione:** i modelli creati durante i workshop vengono utilizzati come base per lo sviluppo delle fasi successive, come il lavoro di progettazione professionale, le stime dei costi e gli stanziamenti di bilancio.
11. **Costruzione:** in questa fase è necessario continuare a coinvolgere attivamente la comunità durante il progetto finale, la costruzione e, successivamente, la manutenzione del sito. È importante che gli sviluppatori del progetto siano coinvolti con la comunità in modo che siano in grado di risolvere i conflitti, se si presentano, o di affrontare questioni inaspettate relative allo spazio pubblico.
12. **Difendere la causa:** questa fase è utile per espandere l'impatto causato dal progetto difendendo i continui investimenti nella trasformazione dello spazio pubblico e le politiche più lungimiranti a livello locale e non solo.

A proposito della metodologia sviluppata dal progetto Block by Block e della capacità di coinvolgere gruppi generalmente emarginati in questi processi, Pontus Westerberg, consulente speciale della Fondazione Block by Block e responsabile del programma presso UN-Habitat afferma (Block by Block, 2015):

“For me the most amazing thing about Block by Block is the methodology, using one of the world’s most popular video games, Minecraft, for community participation in urban design processes. It’s not a gimmick—it really works. Using a simple, 3D tool like Minecraft is a great way of helping hard-to-reach groups such as youth and disadvantaged people in poor urban settings make their voice heard.”

Le esperienze degli utenti di Minecraft dimostrano in questo modo che il gioco aumenta l’interesse dei partecipanti per la progettazione e la pianificazione urbana, permette loro di esprimersi in modo visuale, fornisce nuovi modi per influenzare l’agenda politica e aiuta i giovani a sviluppare competenze e a fare networking con altre persone della comunità (Westerberg e Von Heland, 2015). Il design sviluppato con Minecraft permette alle persone di esplorare i meriti delle varie soluzioni possibili del progetto e di visualizzare le loro idee, fornendo un modo per esplorare e mettere in discussione nuove prospettive. Il processo deliberativo incoraggia inoltre le persone a sviluppare una più ampia comprensione dell’ambiente urbano, facilita il miglioramento delle relazioni sociali in una comunità attivamente coinvolta e stimola la fiducia nella propria voce. Molti partecipanti affermano che il processo facilita la comunicazione dei loro interessi e delle loro idee (Westerberg e Von Heland, 2015; Games for Cities, 2016).

In una consultazione pubblica del progetto Block by Block più persone presentano e discutono le loro idee rispetto che ad una tradizionale consultazione alla comunità. Nelle consultazioni tradizionali ci sono dinamiche di potere in cui i gruppi tradizionalmente dominanti nella società si collocano maggiormente. Minecraft dà voce alle donne, ai giovani, ai senza-tetto, alle minoranze che, in generale, per questioni sociali sono gruppi che hanno un’intensa preoccupazione con lo spazio pubblico. Attraverso il gioco, anche se l’individuo è timido o non parla la lingua dominante, può proporre il suo punto di vista (Rosenberg, 2019).



REAL WORLD 



MINECRAFT 



Figura 34: Gruppo di lavoro ha il supporto di uno specialista Minecraft a Nairobi. Fonte: <https://www.blockbyblock.org/projects/nairobi>

Figura 35: Presentazione del progetto agli stakeholder a Nairobi. . Fonte: <https://www.blockbyblock.org/projects/nairobi>

Figura 36: Confronto tra immagine reale e immagine prodotta nel Minecraft. Fonte: <http://gamesforcities.com/database/block-by-block/>

Il risultato del progetto è la co-progettazione di spazi pubblici che soddisfano le esigenze di tutti i tipi di residenti, un profondo senso di appartenenza che aumenta le possibilità di successo a lungo termine e, in ultima istanza, di comunità più forti. Il processo è stato progettato per dare impulso e mobilitare l'impegno della comunità e il cambiamento delle politiche a livello locale, nazionale e globale. La metodologia innovativa può essere applicata per migliorare i parchi, i mercati, le piazze, i playground, i giardini, i waterfront, le strade e altri spazi comuni (Block by Block, 2015).

Questi progetti con Minecraft sono ora utilizzati come parte del processo di implementazione di progetti reali per migliorare gli spazi pubblici, portati a maturità tecnica da pianificatori e architetti, e finanziati da Block by Block. Come in ogni tipo di consultazione pubblica, una sessione Minecraft è solo il primo di molti passi difficili. Il primo progetto UN-Habitat a Nairobi non è riuscita ad ottenere il successo atteso in quanto diversi gruppi rivendicavano diritti sulla terra (Games for Cities, 2016; Rosenberg, 2019). Il progetto nella favela di Villa El Salvador a Lima, iniziato nel 2014, è ancora solo parzialmente completato perché con il cambio di governo locale nel 2015 il progetto doveva ripartire da zero e il nuovo governo doveva essere convinto dell'efficacia del progetto. Tuttavia, le autorità pubbliche non hanno ancora fatto tutto il necessario per completare il parco. Affinché i progetti vadano avanti è necessario che ci sia un governo locale che si impegni all'idea e che rimanga al potere. La parte più difficile dell'intero processo si è rivelata essere proprio quella di ottenere questo impegno da parte delle autorità locali (Rosenberg, 2019).

La vera sfida del progetto è quella di renderlo più di un evento unico, poiché i progetti speciali finanziati da fondazioni esterne spesso non sono sostenibili. Secondo Westerberg (ibid., 2019), molti luoghi hanno formalmente iniziato a includere la partecipazione pubblica nelle politiche urbane nazionali e nei manuali delle città. Egli afferma che in paesi come la Scozia, il Sudafrica, l'Indonesia, il Bahrein e gli Stati Uniti la UN-Habitat ha formato i governi locali e le organizzazioni civiche per poter svolgere le proprie consultazioni guidate da Minecraft. Soprattutto in America Latina questi progetti riescono a trasmettere il valore aggiunto ottenibile da un lavoro comunitario.

In questo modo è possibile notare che la partecipazione della comunità alla pianificazione urbana è in grado di migliorare i risultati riunendo persone con

informazioni, conoscenze, competenze e idee diverse, promuovendo l'apprendimento reciproco, creando un senso di appartenenza e di impegno e aumentando il sostegno alla realizzazione del progetto. Il coinvolgimento dei cittadini può anche contribuire a produrre politiche con una maggiore accettazione pubblica e a migliorare la fiducia nel governo, promuovendo al contempo la crescita personale dei partecipanti (Westerberg e Von Heland, 2015).

Si evidenzia anche che uno dei punti di forza del progetto è la possibilità di creare connessioni umane all'interno delle comunità, perché attraverso progetti che costano poco e che hanno una leadership locale queste persone si rendono rapidamente conto di poter beneficiare del proprio impegno e imparano che con i propri strumenti possono affrontare problemi diversi. L'intervento nello spazio pubblico diventa un modo per costruire una comunità.

JOGO OASIS

Il Jogo Oasis consiste in una metodologia di supporto alla mobilitazione dei cittadini per il raggiungimento di obiettivi collettivi, che all'interno del gioco sono definiti come sogni (Istituto Elos, 2016). Il gioco diventa un'opportunità per promuovere la convivenza della comunità e realizzare i sogni collettivi giocando. Sviluppato come tecnologia sociale dall'Istituto Elos, Oasis propone la co-creazione e la realizzazione di un progetto sfidante che possa contribuire a soddisfare i desideri e i bisogni di una comunità (Bretas, 2015) Nel 2013 il Jogo Oasis ha vinto il premio come migliore Strumento di Mobilitazione dei Cittadini in un concorso promosso dalla Fondazione Banco do Brasil (Banco do Brasil Foundation, 2013; Istituto Elos, 2016).

La scelta del nome Oasis si basa sui libri di storia e traccia un parallelo con la realtà attuale in molti luoghi del mondo. Un'oasi offre speranza, rifugio e stabilità al viaggiatore stanco nel deserto, e oggi è possibile trovare diversi "deserti" sparsi per le città: regioni e comunità dove la vitalità è stata socialmente e/o ambientalmente distrutta. Il Jogo Oasis ha l'obiettivo di dimostrare che una comunità può lavorare insieme in modo cooperativo, creativo e veloce per costruire in pochi giorni un'Oasi moderna: uno spazio fisico che promuove la vita, la gioia e la ristrutturazione (Istituto Elos, 2016).

La scelta di creare questa tecnologia sociale basata sul gioco è dovuta al fatto

che l'Instituto Elos ritiene che l'universo di gioco offra un ambiente in cui le persone si sentono sicure di manifestare la propria creatività. Per l'Instituto Elos, l'ambiente di gioco offre il terreno giusto per l'apprendimento basato sulle sfide, diventando un invito per i partecipanti ad agire. La sfida è responsabile dell'apertura al mondo dell'ignoto e offre l'opportunità di stimolare la creatività, le capacità inventive e la collaborazione (ibid., 2016).

Il gioco ha come target principale i giovani e le comunità ed è nato come un modo per guidare la rapida mobilitazione delle comunità attraverso la trasformazione di uno spazio fisico di uso comune. Il gioco, ideato dall'Instituto Elos nel 2003, si ispira ai fondamenti del gioco cooperativo: se l'importante è competere, l'essenziale è cooperare (Bretas, 2015; Instituto Elos, 2016). Il gioco cooperativo attiva il potere della collettività, funzionando come una strategia rilevante per unire il potere creativo e d'azione della comunità. Così il potere del gioco viene utilizzato per suscitare il potere della comunità di realizzare.

Il gioco viene utilizzato come strumento perché ha la capacità di coinvolgere ed entusiasmare le persone. Edgard Gouveia, uno degli ideatori della metodologia e co-fondatore dell'Instituto Elos, difende l'idea che il successo dei giochi avviene perché la gente trova sempre l'energia per giocare, per divertirsi, e questo processo ha questa componente molto presente (Viva Melhor, 2017; Inkiri Piracanga, 2019).

Nel Jogo Oasis, la pedagogia dei giochi viene utilizzata per formare nuovi cittadini - bambini e giovani - per avere uno sguardo di coscienza planetaria, attraverso la collaborazione tra individui. Le azioni eseguite durante i giochi intervengono a livello locale per raggiungere scopi globali - "Act local, think global".

L'obiettivo principale del Jogo Oasis è quello di stimolare lo sviluppo comunitario attraverso il protagonismo dei cittadini e di abilitare le comunità alla cooperazione e all'imprenditorialità, ampliando la loro capacità di proporre risposte creative alla risoluzione dei problemi, e creare così le basi per il successo delle politiche pubbliche partecipative. Tra gli obiettivi del gioco ci sono anche il ristabilimento e/o il rafforzamento delle relazioni e delle connessioni affettive che uniscono la comunità per coltivare il senso di opportunità e di responsabilità nella cura delle persone e dell'ambiente (Fondazione Banco do Brasil, 2013; Instituto Elos, 2016). Composto da giocatori e comunità, il gioco considera un'ampia definizione di comunità che coinvolge vari attori come: residenti, ONG, governo locale, leader

e aziende. Il Gioco Oasis è stato progettato per essere utilizzato liberamente e praticato in modo totalmente cooperativo, in modo che tutti i partecipanti insieme possano raggiungere qualcosa in comune. Pertanto, propone delle regole che permettono la vittoria a tutti coloro che partecipano, senza eccezioni (Istituto Elos, 2016).

Basato sulla trasformazione delle comunità in modo ludico e collettivo, il Jogo Oasis cerca di creare uno scenario di abbondanza, riconoscendo i talenti e le risorse disponibili per trasformare i sogni collettivi in realtà. Il motto di un'Oasi è la possibilità di cambiare il mondo in un modo "veloce, divertente e senza mettere le mani in tasca". La scelta di non utilizzare il denaro è un artificio applicato per aumentare l'impegno e anche per far sì che tutti i contributi siano ugualmente valorizzati. Guidati dalle tappe, dalle attribuzioni, dai ruoli e dagli altri strumenti del gioco, un gruppo di giocatori coinvolge una comunità nella trasformazione fisica e sociale della sua realtà (Bretas, 2015; Istituto Elos, 2016).

Il Jogo Oasis dura dai quattro ai dieci giorni e invita una comunità a progettare e costruire in collaborazione un progetto impegnativo scelto dagli stessi residenti della comunità per soddisfare le loro esigenze. I progetti possono variare da una piazza, un parco a un centro culturale e coinvolgere rappresentanti di diversi settori della società (Istituto Elos, 2016).

Il gioco è composto da: un tabellone con le sette fasi del gioco; un pedone che indica in quale fase del gioco si trovano i giocatori; gilet di diversi colori che indicano i personaggi che saranno assunti dai giocatori nel corso del processo (i personaggi cambiano a seconda delle fasi, e ogni personaggio svolge una funzione diversa); carte che guidano le azioni che devono essere condotte in ogni fase e danno "indizi" (suggerimenti) per facilitare il processo; cartelloni in modo che i giocatori possano registrare i dati raccolti da ogni attività; e un manuale che guida le fasi da seguire. Anche se abbiamo visto nel capitolo 4 che i componenti di gioco sono essenziali per la dinamica di gioco, secondo le linee guida dell'Istituto Elos nel caso dell'Oasis i componenti non sono necessari per l'applicazione del gioco e l'assenza o l'alterazione di questi non influisce sulla dinamica di gioco. In alcuni casi i facilitatori adattano il materiale proposto con cartelloni, modi alternativi per identificare i personaggi senza usare le carte o i gilet di personaggi, tra altre cose (Alves, 2018).

Il progetto inizia con la creazione di un gruppo di mobilitatori che vengono coinvolti

dall'inizio alla fine del progetto e partecipano alle attività e alle dinamiche che danno significato al processo. Questo gruppo assume personaggi che interpretano ruoli specifici durante l'intero processo. Con la costituzione del gruppo di mobilitazione, sempre più persone sono coinvolte e invitate a giocare: residenti e membri della comunità, istituzioni che possono essere partner, reti di contatti del gruppo, etc. (Bretas, 2015; Alves, 2018). Durante la preparazione, il gruppo di mobilizzatori entra nella comunità per motivare le persone a incontrarsi, progettare e realizzare il sogno della loro comunità. La fase di mobilitazione avviene con circa un mese di anticipo, mentre il gioco stesso dura dai 4 ai 10 giorni. Dopo la fase di mobilitazione inizia il Jogo Oasis, che si articola in 7 fasi. Esse sono (Bretas, 2015; Instituto Elos, 2016):

1. **Guardare**

Si basa su uno sguardo di apprezzamento della comunità e del suo spazio fisico. Ha lo scopo di riconoscere l'abbondanza di possibilità, risorse, talenti e bellezze già esistenti. In questa fase i giocatori entrano nella comunità per guardare la bellezza che già esiste, individuando i punti di forza della comunità invece di cercare i problemi. Le attività di osservazione e di registrazione fanno parte di questa fase.

2. **Affetto**

Si basa sulla costruzione dei vincoli affettivi tra i giocatori e all'interno della comunità. L'obiettivo è quello di incentivare la creazione di relazioni tra le persone basate su valori comuni, per generare fiducia e nutrire e rafforzare lo spirito collettivo. In questa fase i giocatori entrano nella comunità per cercare le persone che stanno dietro la bellezza identificata nella prima fase, al fine di costruire relazioni e conoscere i loro talenti e le loro storie. L'ascolto è lo strumento principale.

3. **Sogno**

In questa fase l'obiettivo è quello di creare uno spazio in cui le persone possano esprimere le loro aspirazioni collettive più ambiziose e profonde, andando oltre la consueta attenzione ai problemi. Le conversazioni con pubblici diversi, la realizzazione di un grande incontro della comunità e l'individuazione degli schemi che puntano al sogno comune (obiettivo) sono attività che appartengono a questa fase. Si applica un approccio essenzialmente diverso dal semplice chiedere ai giocatori quali problemi vorrebbero che fossero risolti.

4. Cura

È in questa fase che avviene la proiezione collettiva, con particolare attenzione a garantire che le aspirazioni collettive della comunità siano soddisfatte in tutta la loro diversità. Le soluzioni presentate devono essere buone per gli individui, per il quartiere e per il pianeta. Il gruppo mobilitante, insieme alla comunità, deve pensare ed eseguire strategie diverse per mobilitare le risorse necessarie a materializzare l'aspirazione collettiva. Successivamente, attraverso un processo di co-creazione, viene prodotto un modello rappresentativo della soluzione definita e pianificata per l'intervento, che dovrebbe essere realizzabile in un breve periodo di tempo.

5. Miracolo

Questa fase consiste nell'unione di tutti i partecipanti a favore del progetto collettivo. Comprende le azioni di divulgazione, mobilitazione e preparazione per favorire l'azione collettiva, oltre al grande giorno del cambiamento che farà concretizzare il sogno della comunità. Coinvolge il maggior numero possibile di persone della comunità, utilizzando i loro talenti, ma anche le loro risorse; l'idea è che tutti, bambini, adulti e anziani, lavorino e si divertano insieme. Una parte caotica, divertente e orientata al risultato, dove i giocatori sono spesso sorpresi che il risultato finale sia al di là delle aspettative su ciò che sarebbe stato possibile.

6. Celebrazione

Questa tappa consiste in un incontro al termine della giornata per condividere la gioia dei giocatori di lavorare insieme, riconoscendo e celebrando il contributo di tutti alla realizzazione collettiva con una grande festa. Si condivide ciò che è stato notevole, impegnativo e motivo di gioia per ciascuno. È un momento di riunione festosa e accogliente, dove si riconoscono i contributi di tutti al processo.

7. Rivoluzione

Si tiene un incontro con tutte le persone coinvolte nel gioco per sfruttare l'energia in progetti al fine di sostenere i risultati, organizzarsi di più e creare nuovi progetti con l'intera comunità. Questa tappa è l'impulso per un nuovo ciclo di realizzazioni, stimolando l'autonomia e il protagonismo della comunità. Dopo aver scoperto il grande potenziale di azione e il piacere di realizzare i sogni collettivi, nasce naturalmente nella comunità il desiderio di continuare a fare passi in avanti verso nuovi obiettivi. È importante mantenere il contatto con la comunità dopo la fine del gioco, incoraggiandola a cercare la realizzazione di altri sogni collettivi.

Il Jogo Oasis ha un effetto sociale, derivante dalla stimolazione dell'empowerment degli individui e dal rafforzamento del senso di comunità, e un risultato spaziale, attraverso la materializzazione durante il processo dell'obiettivo comune dei giocatori, e viene realizzato in un breve periodo di tempo. Il risultato sociale del Jogo Oasis si traduce nell'attivazione, nella partecipazione e nella cooperazione tra la comunità in modo che possa fare qualcosa per se stessa e per lo spazio che occupa. L'impatto sociale è percepibile attraverso diversi fattori come il rafforzamento della fiducia nelle capacità dei residenti stessi; un maggiore senso di responsabilità delle persone nei confronti dell'ambiente in cui vivono; la formazione di una comunità più coesa tra i residenti che portano avanti altri progetti non ancora realizzati; il rafforzamento del senso di iniziativa e un maggiore rispetto delle differenze; il miglioramento del rapporto tra residenti e autorità. Da un punto di vista fisico, in generale, i risultati si esprimono in miglioramenti degli spazi pubblici, ma possono anche essere presentati in edifici che siano rilevanti per la comunità (Istituto Elos, 2016).

È possibile osservare che il Jogo Oasis risponde ad un bisogno urgente delle comunità di conoscersi meglio e di avere la possibilità di risolvere i problemi per conto proprio, affrontando meno burocrazia. Allo stesso tempo, il governo locale e le istituzioni che desiderano rispondere a questa necessità, ma non hanno la minima idea di come coinvolgere efficacemente le comunità, trovano una possibile soluzione nel gioco (ibid., 2016; Istituto Elos, 2013). I professionisti che lavorano con le comunità locali hanno spesso problemi a trovare il giusto approccio per coinvolgere i membri della comunità. La sfida e l'obiettivo è quello di cambiare la mentalità dei residenti e di ispirare i professionisti a lavorare di più dalla prospettiva della comunità (E-motive Program, 2010).

Nel corso di oltre 15 anni di applicazione del Jogo Oasis si è potuto constatare che le persone sono disposte ad agire per il bene comune, trasformando lo spazio in cui vivono, ma hanno difficoltà a riunirsi, a trovare dei compagni. Il Jogo Oasis gioca un ruolo importante nel promuovere questi incontri, collaborando alla decostruzione dei pregiudizi e sostenendo la formazione di relazioni allineate con ciò che si ha in comune e non con le differenze. Questa difficoltà è presente anche nei rapporti tra governi e comunità, per cui è necessario costruire ponti che facilitino il dialogo e consentano a tutti di contribuire da dove si trovano: nel governo, nella comunità o nell'azienda. L'Istituto Elos applica la metodologia



Figura 37: Partecipanti riuniti intorno al tabellone del Jogo Oasis. Fonte: <https://transforma.fbb.org.br/tecnologia-social/jogo-oasis-ferramenta-de-mobilizacao-cidada>

Figura 38 : Giocatori lavorano insieme durante la fase 5 del gioco: "miracolo". Fonte: <https://institutoelos.org/jogooasis/>

del Jogo Oasis in collaborazione con i comuni, i governi federali e le agenzie internazionali e come risultato ottiene una maggiore mobilitazione e partecipazione della popolazione, ma anche un maggiore allineamento del personale tecnico con la visione globale del progetto (Istituto Elos, 2013). Secondo i dati del E-Motive Program (2010), entro il 2010 il Jogo Oasis era già stato applicato in 40 paesi in tutto il mondo, e aveva coinvolto più di 20000²¹ membri delle comunità.

La diminuzione della distanza tra la società e il governo permette la cooperazione nella costruzione del bene comune con le risorse disponibili. Il Jogo Oasis, attraverso la sua metodologia, risponde alla ricerca di un formato facile da replicare e capace di generare un'esperienza di successo, stimolando lo sviluppo di nuovi obiettivi che si avvarranno dell'apprendimento e della rete di contatti già stabiliti. Il gioco appare come una soluzione alla mancanza di dialogo tra governo e comunità nei processi partecipativi e presenta risultati concreti a breve termine, rivelando il suo potenziale come strumento di politica pubblica attraverso la promozione della cooperazione tra diversi attori (Fundação Banco do Brasil, 2013).

Il Jogo Oasis stimola e abilita la cooperazione in gruppi e comunità, facendo sì che i partecipanti accrescano quotidianamente la loro percezione sui cambiamenti del luogo in cui vivono, che possono avvenire senza compromettere la loro libertà e autonomia. Focalizzandosi sulla valorizzazione degli aspetti positivi, il gioco amplia la capacità di ogni individuo nel proporre soluzioni creative legate alla comunità in questione, amplia il livello di informazione sulle strategie di sostenibilità ambientale e di costruzione, e restituisce o costruisce il senso di comunità (Istituto Elos, 2016).

AFFORDABLE HOUSING GAME

L'Affordable Housing Game è un gioco di policy making che si concentra sullo sviluppo di un'agenda implementabile legata alla questione delle abitazioni a prezzi accessibili e cerca di aiutare i professionisti dell'edilizia abitativa nelle città europee a sviluppare agende riguardanti le abitazioni a prezzi accessibili,

21. Questo numero riguarda solo le persone che si sono registrate per partecipare al gioco.

lavorando su problemi consolidati e testando scenari politici futuri (Gaglione, 2018; Chamber of Commons, 2019). In questa tesi analizzeremo l'esperienza di applicazione del gioco nella città di Amsterdam.

La concezione del gioco è il risultato della collaborazione con un partner di sviluppo del gioco, di solito un'autorità o un'istituzione pubblica, che fa sì che il gioco sia adattato e/o orientato a affrontare una specifica barriera abitativa definita dal partner (Gaglione, 2018). L'Affordable Housing Game, nato nel 2016 da una partnership tra Play the City²² e l'Urban Land Institute²³, è adattabile²⁴ ed è stato concepito per facilitare il dialogo tra gli stakeholder dell'edilizia abitativa - autorità abitative, investitori o organizzazioni no-profit (Gaglione, 2018; Chamber of commons, 2019).

L'Affordable Housing Game offre un metodo per superare le sfide delle abitazioni a prezzi accessibili, poiché attraverso il gioco è possibile alleggerire le tensioni e incentivare la creazione di nuove idee (Gaglione, 2018). Questo metodo permette ai giocatori, che sono anche esperti e tecnici, di lasciare il loro ambiente abituale per pensare liberamente a idee e scenari che possono aiutare a superare le barriere alla creazione e alla fornitura di abitazioni sufficienti e di buona qualità a prezzi accessibili nella loro città (Amsterdam Smart City, 2018).

Allontanando i professionisti del settore abitativo dal loro ambiente di lavoro naturale, il gioco li lascia liberi di pensare a idee e scenari che possono contribuire a superare le barriere che ostacolano l'offerta di abitazioni di qualità e a prezzi accessibili nella loro città. Gli elementi di gioco introducono input di idee e innovazioni da tutto il mondo e incoraggiano i giocatori a pensare "out the box".

22. Play the City guida l'applicazione dei giochi in sfide urbane complesse e multiplayer nella città. È una pratica globale che supporta le istituzioni pubbliche e private nei processi di sviluppo territoriale attraverso i city game. Essendo un team multidisciplinare di tecnologi, progettisti e scienziati sociali con una visione internazionale, adottano un approccio all'intersezione tra pratica e ricerca, caratteristica che permette loro di realizzare una grande varietà di progetti, dalla ricerca teorica alle applicazioni pragmatiche. Il metodo deriva dal lavoro di dottorato di Ekim Tan alla Delft University of Technology. Fonte: <https://www.playthecity.eu/about-us>. Ultimo accesso: 27 giugno 2020

23. ULI è la più antica e più grande rete interdisciplinare di esperti immobiliari e di uso del suolo del mondo. L'Urban Land Institute fornisce la leadership nell'uso responsabile del territorio e nella creazione e nel sostegno di comunità prospere in tutto il mondo. Fonte: <https://uli.org/about/>. Ultimo accesso: 29 giugno 2020.

24. Con l'espressione "adattabile" si intende che il gioco stesso può essere applicato in diverse città e solo i suoi elementi di gioco, che contengono informazioni relative esclusivamente alla città in cui si gioca, devono essere modificati.

Durante il gioco, i giocatori sono stimolati a pensare e ad agire in modo collaborativo, creando strategie di investimento, sviluppo e gestione a lungo termine per abitazioni a prezzi accessibili (Gaglione, 2018).

In *Affordable Housing Game* non ci sono scenari o soluzioni prestabilite. Il gioco consente ai giocatori, con le loro conoscenze e la loro esperienza di vita reale, di creare scenari basati su politiche testate, per poi valutare le loro decisioni con e contro gli altri giocatori (ibid., 2018). Il gioco incoraggia le persone a fornire una vasta gamma di soluzioni a un problema chiaramente definito mediante la creazione di scenari per discutere e condividere le idee, ed è quindi importante applicarlo (giocare) durante la fase di sviluppo di un processo di design thinking per la definizione di politiche abitative accessibili (Chamber of Commons, 2019). La dinamica di gioco è veloce e competitiva, tuttavia non ci sono vincitori e perdenti, poiché l'obiettivo è l'apprendimento e la costruzione collettiva delle idee. Siccome è veloce e competitivo, il gioco sfida i giocatori a pensare alle proprie soluzioni per risolvere i problemi che sono al centro del gioco. L'eterogeneità delle squadre, formate da persone con cui i partecipanti non lavorano quotidianamente, favorisce un dialogo veloce, produttivo, mirato e più strategico tra le discipline (Gaglione, 2018).

Affordable Housing Game Amsterdam

Amsterdam è stata la seconda città ad implementare l'*Affordable Housing Game*, che in questa versione è stato sviluppato da Play the City in collaborazione con il governo della città e l'Urban Land Institute (Play the City, 2020).

Amsterdam è sempre stata una città ambiziosa per quanto riguarda il suo sviluppo urbano, e con l'80% dei terreni di proprietà della città ha stabilito una forte tradizione di pianificazione di alta qualità (Gaglione, 2018; Gregory, 2018). Dall'inizio del secolo scorso, la città ha mobilitato gli sforzi per lo sviluppo delle abitazioni sociali in larga scala. Tuttavia, negli ultimi anni, la forte crescita economica ha trasformato la città in una calamita per residenti e imprese, portando il numero di persone che vivono e lavorano in città a un livello mai raggiunto prima. Questa crescita economica ha portato con sé un settore immobiliare in piena espansione, con prezzi sempre più alti e crescente segregazione. La tradizione di inclusione della città è stata minacciata (Gregory, 2018).

Amsterdam detiene la più alta percentuale di persone che vivono in abitazioni sociali in Europa, circa il 54%. Allo stesso tempo, la percentuale di abitazioni occupate dai proprietari è in crescita, raggiungendo circa il 34%. La città sta affrontando sempre più spesso la mancanza di abitazioni a prezzi accessibili in affitto, abitazioni di proprietà o abitazioni cooperative (Play the City, 2020). Queste tendenze sono nuove per i responsabili politici, che cercano di rispondere ad esse attraverso nuovi e importanti interventi che si rivolgono sia al parco immobiliare esistente che a nuovi sviluppi residenziali. Alcuni cambiamenti possono e devono essere fatti a livello locale, ma molte delle norme che riguardano il mercato immobiliare olandese sono stabilite dal governo centrale (Gregory, 2018).

La Woonagenda 2025 - una nuova ambiziosa agenda politica creata nel giugno 2017 dalla città di Amsterdam - ha esaminato le future esigenze abitative della città fino al 2025. L'agenda politica ha evidenziato che ci sarà una domanda di case in affitto nel segmento sociale e nel segmento medio, nonché di case in vendita sul mercato che non saranno soddisfatte con l'offerta attuale. Per soddisfare queste esigenze, Woonagenda 2025 ha stabilito che tutti i nuovi complessi residenziali dovrebbero essere composti per il 40% da affitto sociale, 40% da affitto e vendite nel segmento medio e 20% da affitto e vendite sul mercato (Play the City, 2020). Tuttavia il mercato immobiliare è un sistema piuttosto complesso e le normative sono solo una parte della soluzione. Al fine di creare comunità prospere e garantire un uso responsabile del territorio, molti stakeholder devono collaborare; nel caso di Amsterdam il sostegno a questi obiettivi è una parte centrale della missione degli attori dello sviluppo urbano. Le pressioni del mercato possono costringere gli attori ad essere molto specifici nei loro obiettivi e negli strumenti che utilizzano per raggiungerli. Pertanto è necessaria una discussione aperta per trovare un modo per bilanciare la necessità di mantenere l'integrazione sociale in un ambiente che sia in grado di soddisfare le richieste dei costruttori di abitazioni e degli investitori (Gregory, 2018).

Suscitare questo tipo di discussione è stato l'obiettivo dell'Affordable Housing Game che ha fornito un ambiente in cui gli attori pubblici e privati hanno potuto discutere la elaborazione di queste politiche in modo più aperto e con meno restrizioni imposte dal "mondo reale". Attraverso il gioco, il governo municipale ha voluto esplorare i seguenti temi (Gaglione, 2018; Play the City, 2020):

- Qual è il ruolo di Woonagenda 2025 nella creazione di una Amsterdam più inclusiva?
- Quali strumenti sono necessari per rafforzare le nuove aspettative nazionali di costruire il 40% di abitazioni sociali, il 40% di abitazioni di fascia media e il 20% di abitazioni di mercato, tenendo conto sia delle nuove abitazioni che di quelle esistenti?

Ogni sessione di gioco dura mezza giornata e coinvolge i professionisti che stanno lavorando sul problema specifico delle abitazioni nella vita reale. Tra i giocatori figurano i policy-maker nazionali, regionali e locali, i rappresentanti delle istituzioni pubbliche, le associazioni per l'edilizia abitativa, i rappresentanti di istituzioni private come le banche e gli investitori dei fondi pensione e le organizzazioni non profit che si occupano di fornitura di abitazioni sociali (Gaglione, 2018).

Durante il gioco, i giocatori utilizzano una serie di elementi di gioco il cui obiettivo è quello di fornire ulteriori conoscenze, strutturare il gioco e aiutarli a visualizzare le loro idee su una molteplicità di scale.

Il tabellone di gioco per Amsterdam è una mappa dell'uso del suolo, composta dalle 22 aree della città. Durante la progettazione del gioco, Play the City ha evidenziato la costruzione prevista per ognuna delle 22 aree del tabellone, ovvero ha tradotto nel tabellone i progetti per la creazione di nuove abitazioni o per le modifiche fisiche alle abitazioni esistenti (ibid., 2018). Il tabellone di gioco dettaglia la localizzazione di ogni progetto previsto, così come la quantità di abitazioni che verrebbero create o perse attraverso la costruzione; così lo scenario principale diventa abbastanza realistico, dal momento che ha dati reali della localizzazione come il costo del terreno, la densità o la quantità di abitazioni sociali nell'area circostante (Gaglione, 2018; Chamber of Commons, 2019). Altri elementi come la rete di trasporto pubblico, gli spazi verdi, la distribuzione dell'acqua e le aree commerciali sono anch'essi rappresentati sul tabellone.

Gli altri elementi del gioco contengono anche informazioni reali sulle politiche e i programmi della città (Chamber of Commons, 2019.) Le Area Passport Card, ad esempio, sono carte che forniscono informazioni sullo stato attuale e sulle percentuali di abitazioni sociali, di segmento medio e di mercato previste

per il 2025 per ogni area. Le schede descrivono anche lo stock di abitazioni esistenti e previste nella zona, le infrastrutture necessarie, i tipi di abitazioni attuali e i posti di lavoro disponibili (Gaglione, 2018). Le Strategy Card, a loro volta, si basano su esempi di politiche abitative a prezzi accessibili in tutto il mondo. Con esempi di iniziative locali e nazionali, esse mirano a fornire agli attori una serie di politiche e altre idee che vengono utilizzate con successo in altri contesti per raggiungere obiettivi di qualità e quantità per le abitazioni sociali. Ogni scheda contiene una breve sintesi della strategia, con gli stakeholder coinvolti, il suo impatto finanziario e i risultati territoriali. Le carte strategiche sono organizzate in cinque categorie: sostegno agli investimenti, qualità e diversità spaziale, regolamentazione degli affitti, partecipazione e accesso a terreni e proprietà (ibid., 2018).

Un altro elemento del gioco presente sono le tipologie abitative tridimensionali che si basano sulla varietà di progetti di abitazione sociale costruiti in località urbane in tutto il mondo e comprendono edifici con una grande varietà di altezze, densità e configurazioni spaziali, nel gioco funzionano come token. Gli elementi tridimensionali sono accompagnati da schede che contengono informazioni sul numero di unità, sul numero di piani e sugli aspetti di accessibilità economica dell'edificio. La maggior parte degli edifici sono mostrati su un terreno di un ettaro, con l'eccezione di alcuni edifici più grandi che occupano due ettari. Queste parcelle corrispondono alla maglia creata sul tabellone di gioco, in modo che i giocatori possano capire la scala dell'edificio in relazione ai luoghi scelti (Gaglione, 2018).

La dinamica di gioco consiste in cinque round (ibid., 2018):

- **Round 0:** il gioco inizia individualmente con ogni giocatore che lavora su una proposta, compresa l'identificazione di un'area, un gruppo target, e un'azione specifica per creare alloggi innovativi, fattibili e a prezzi accessibili. In questa fase iniziale si crea una concorrenza immediata, poiché alcuni settori attirano più attenzione degli stakeholder di altri.
- **Round 1:** tutti i giocatori votano per le loro due aree preferite, e le cinque aree più votate rimangono in gioco. La competizione si trasforma in collaborazione, e gli attori che hanno avviato i cinque progetti scelti devono formare partnership con i giocatori che sono attori di altri settori.

- **Round 2:** in questa fase l'attenzione si concentra sulla qualità spaziale e ambientale delle abitazioni. Le squadre incorporano le Strategy Card e scelgono i token delle tipologie abitative che meglio rappresentano il modello abitativo desiderato dalla squadra. Le squadre dovrebbero anche considerare l'equilibrio tra gli alloggi sociali, il segmento medio e il mercato immobiliare, i servizi e il sistema di trasporti locali e le attività commerciali.
- **Round 3:** in questa fase le squadre presentano le loro idee e si scambiano feedback, generando una riflessione sull'aspetto innovativo dei progetti proposti e sulle grandi sfide che affronterebbero per realizzarli.
- **Round 4:** infine, gli attori valutano la fattibilità finanziaria delle loro proposte attraverso modelli di calcolo degli investimenti che tengono in considerazione i costi del progetto, la densità abitativa e il valore locativo stimato.

Attraverso più round di gioco, i giocatori hanno proposto e discusso diverse strategie per raggiungere la domanda abitativa. Il gioco ha avuto il compito di riunire e coinvolgere gli stakeholder in un ambiente aperto e collaborativo, in cui sono stati in grado di condividere le loro competenze e di comunicare con i leader nella costruzione di abitazioni, nelle regolamentazioni e nelle finanze.

Dall'esperienza di Amsterdam (Gaglione, 2018) è emerso che altre sessioni di gioco potevano aiutare a sviluppare la qualità del gioco e a concentrarsi su questioni quali la gestione del parco immobiliare esistente e l'aumento dei redditi degli inquilini; lo sviluppo strettamente legato al sistema dei trasporti e gli investimenti da parte degli stakeholder, come il governo locale o gli enti privati, per creare le infrastrutture necessarie a sostenere i progetti di abitazione sociale. Attraverso il gioco, è diventato chiaro che le infrastrutture hanno avuto una grande influenza sulle politiche abitative ad Amsterdam. Riunire i policy maker, i costruttori e gli investitori per discutere di questo aspetto potrebbe essere vantaggioso per tutti gli stakeholder. Si potrebbero istituire partnership pubblico-privato per costruire nuovi progetti infrastrutturali e collegare meglio le aree cittadine.

L'Affordable Housing Game in quanto consente lo scambio di opinioni e informazioni tra i giocatori, si rivela uno strumento efficace da utilizzare in contesti quali: incontri di esperti tecnici sulle tematiche abitative, sessioni di co-creazione

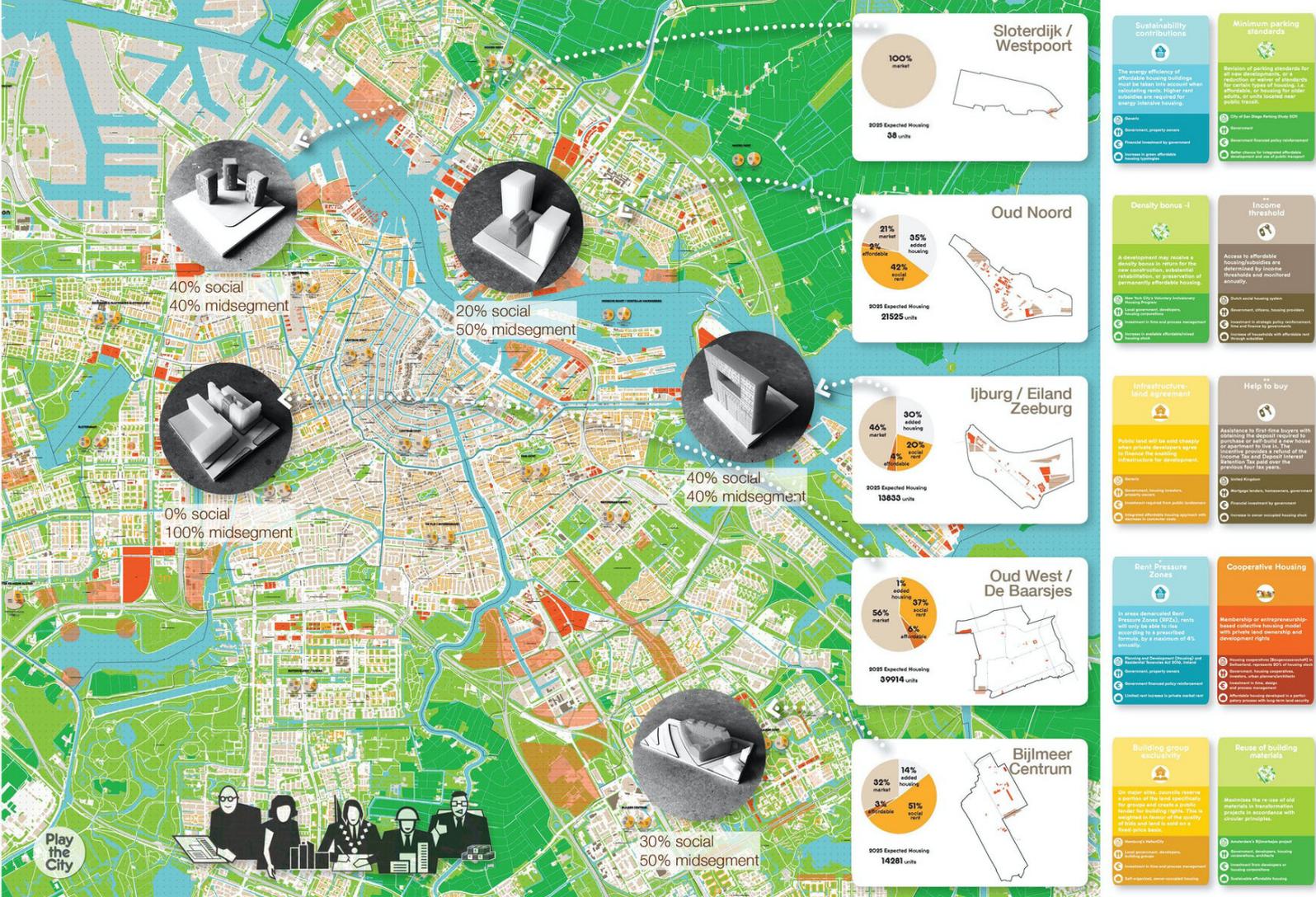


Figura 39: Tabellone e elementi di gioco del Affordable Housing Amsterdam.

Figura 40: Policymakers e stakeholders giocano a Affordable Housing Amsterdam.

Fonte: <https://amsterdamsmartcity.com/visit/affordable-housing-game-training>

multi-stakeholder e attività di decision-making (Chamber of commons, 2019). Tra gli aspetti che danno rilevanza al gioco possiamo considerare il suo livello di informazione, il fatto che sia estremamente realistico e la capacità di interazione da esso promossa.

L'applicazione del gioco in molteplici contesti europei ne facilita la maturazione come strumento per stimolare il dibattito tra gli Stati europei sui temi della qualità, della disponibilità e dell'accessibilità economica per quanto riguarda l'offerta abitativa per la loro popolazione. Il gioco è una piattaforma con diverse sfumature e ricca di informazioni rivolta a chi è in grado di progettare, sviluppare e influenzare le politiche abitative (Gaglione, 2018).

CIUDAD LÚDICA

Ciudad Lúdica è l'area del Laboratorio para la Ciudad, a Città del Messico, che esplora la funzione del gioco come una delle componenti rilevanti per lo sfruttamento e la sperimentazione dell'ambiente urbano immediato, trasformandolo in uno strumento per pensare, progettare, vivere e decifrare la Città del Messico e le sue particolarità attraverso un punto di vista diverso (Laboratorio para la Ciudad, 2018).

Laboratorio para la Ciudad è il braccio sperimentale e creativo del governo di Città del Messico, affermandosi come il primo laboratorio governativo in America Latina e il primo in una megalopoli. Nel 2018 il Laboratorio para la Ciudad è stato assorbito dall'Agencia Digital de Innovación Pública. Dal 2013 al 2018 il Laboratorio è stato uno spazio di confluenza, dibattito e dialogo. Un laboratorio di idee in grado di promuovere l'incontro tra cittadini, società civile, mondo accademico e governo, stimolando il dibattito, portandoli a riflettere sulla città e a realizzare azioni comuni (Laboratorio para la Ciudad, 2018).

Laboratorio para la Ciudad ha promosso ed esplorato nuovi modelli di partecipazione dei cittadini al fine di trovare modi creativi per risolvere le sfide di una delle più grandi megalopoli del mondo, nonché per indagare le sue potenzialità e i possibili futuri urbani, sulla base di diverse metodologie, iniziative e linee di lavoro. Il treppiede che ha sostenuto l'azione del Laboratorio è stata la convinzione che il talento dei cittadini sia una delle risorse più sottoutilizzate di

una società, che l'immaginazione politica sia fondamentale e che sia necessaria una sperimentazione collettiva (ibid., 2018). Il LabCDMX faceva parte della strategia di innovazione civica e di creatività urbana del governo di Città del Messico, che ha investito nella creazione di uno spazio sperimentale dove sarebbero stati generati e incubati progetti pilota, mentre veniva costruita una serie di buone pratiche di governo.

All'interno di LabCDMX la megalopoli è stata analizzata in base a sei aree di ricerca e di intervento chiamate all'interno del progetto di assi. Ogni asse ha le sue strategie emergenti e presenta un modo diverso di leggere, ripensare, rielaborare, riarticolare, vivere e intervenire in città. L'asse che interessa all'interno di questa tesi è quello chiamato Ciudad Lúdica, poiché all'interno di questo asse il gioco è visto come un bene pubblico, un catalizzatore di esperienze urbane e uno strumento per la costruzione della città. Ciudad Lúdica promuove la ricerca, la sperimentazione e la valorizzazione del gioco come strumento in grado di promuovere la coesione sociale, la rigenerazione urbana e la creazione di comunità (Laboratorio para la Ciudad, 2018; Metropolis 2015).

Attraverso il gioco, Ciudad Lúdica cerca di valorizzare le esperienze e gli spazi urbani quotidiani degli abitanti della CDMX. Un tratto distintivo delle azioni di questo asse del Laboratorio para la Ciudad è l'attenzione rivolta soprattutto ai bambini, coinvolgendoli nei processi e promuovendo la loro prospettiva come fattore centrale nel progetto e nella pianificazione delle città. Il gioco viene trasformato in uno strumento per fare una città, ripensando il posto dei bambini nei piani di sviluppo urbano (Metropolis 2015). La scelta di questo caso di studio si è basata sull'implementazione di strategie di sviluppo del progetto che pongono la prospettiva del bambino e del gioco al centro dell'ideazione dei progetti urbani e delle politiche pubbliche.

Il fatto che il 25% della popolazione di Città del Messico (Laboratorio para la Ciudad, 2018) sia composta da bambini e giovani implica che il progetto Ciudad Ludica rivolga le sue azioni a questa popolazione target, cercando di mettere in pratica concetti come la giustizia spaziale tenendo conto delle esigenze ludiche di questa popolazione, come la creazione di spazi pubblici che consentano il gioco e l'interazione tra di loro.

Nel contesto di LabCDMX pensare a una città ludica è un invito a vedere il gioco come uno strumento di progettazione urbana e di pianificazione per generare

spazi vivibili, luoghi di incontro per generazioni e culture dove si incoraggiano conversazioni spontanee e si promuove un'atmosfera di fiducia. Gli spazi sono progettati in modo da tenere conto della prospettiva del bambino per immaginare città più sane, più vivibili e sostenibili e il gioco è considerato uno strumento prezioso per rafforzare le comunità, l'appropriazione degli spazi pubblici e l'educazione civica (Metropolis, 2015). La sovrapposizione tra il gioco e la soluzione dei problemi urbani favorisce l'inserimento della ludicità nelle discussioni cittadine e permette ad attori con interessi diversi di sedersi allo stesso tavolo per discutere soluzioni migliori per il loro ambiente (Bosch, 2015).

Le diverse agende, evoluzioni, processi e interazioni dell'asse d'azione Ciudad Lúdica cercano di comprendere il gioco come strumento capace di riconfigurare l'immaginario urbano e di provocare i cittadini ad assumere un ruolo attivo nel processo di creazione della città, cercando di dimostrare che il gioco può riattivare gli spazi sottoutilizzati, istigare forme alternative di resilienza, migliorare l'apprendimento quotidiano, arricchire i vari modi di abitare la città e infine rigenerare il tessuto urbano. L'obiettivo di utilizzare questo metodo a Città del Messico è quello di creare un ambiente migliore non solo in termini di pianificazione urbana, ma anche in termini di inclusione sociale, percezione della sicurezza, educazione e rafforzamento delle comunità (Bosch, 2015).

Ciudad Lúdica difende l'idea che attraverso l'attuazione di strategie attive di promozione di politiche pubbliche che tengano conto della prospettiva dei bambini e del potere del gioco, è possibile nel medio e lungo termine raggiungere risultati come (Laboratorio para la Ciudad, 2018):

- favorire il dialogo sull'importanza di ripensare continuamente lo spazio pubblico e le interazioni che i cittadini hanno con esso utilizzando un approccio ludico;
- promuovere l'intervento nello spazio pubblico per generare esperienze che possano agire come catalizzatori di connessioni tra le persone e con l'ambiente circostante, rafforzando così il sentimento di appartenenza alla città e la cittadinanza consapevole;
- dimostrare che il gioco può servire come strumento per riattivare gli spazi sottoutilizzati funzionando come catalizzatore per rigenerare il tessuto urbano;

- sviluppare la ricerca e gli strumenti pertinenti a livello locale e internazionale intorno ai processi di partecipazione dei bambini alla costruzione della città;
- creare nuovi spazi, piattaforme e strumenti che permettano ai bambini e ai giovani di esprimere le loro opinioni e di partecipare alla vita civile e culturale della città;
- stimolare attraverso lo spazio pubblico il pensiero critico, la creatività, la curiosità e la riflessione dei cittadini fin dalla più tenera età.

Nell'elaborare le sue azioni, Ciudad Ludica cerca di riaffermare che il gioco può sviluppare nuovi paradigmi intorno alla pianificazione urbana e alla cultura cittadina, e in una certa misura funzionare come strumento per la costruzione della città.

Poiché è l'unico ente governativo con licenza creativa a sperimentare e prototipare il LabCDMX, attraverso il suo asse Ciudad Ludica, cerca attraverso piccoli interventi o prototipi chiamati "esperimenti" di mostrare modi e possibilità di cambiamento attraverso la formulazione di piccole ipotesi chiamate "provocazioni" e "teorie del cambiamento", che esplorano le possibilità di modificare comportamenti e scenari in favore di una città migliore. Di seguito analizzeremo brevemente due di questi esperimenti: Peatonillos e Juguetes Urbanos.

Peatonillos

Peatonillos consiste in una serie di interventi tattici a Città del Messico che promuovono il diritto alla città affinché i bambini possano reinventare i loro spazi quotidiani (Vértiz e Pérez-Serrano, 2016). L'esercizio, che mira a sviluppare il progetto per la creazione di politiche pubbliche per le strade ludiche distribuite in tutta la città, ha cercato di esplorare i temi della sicurezza stradale e la mancanza di spazi pubblici e i loro effetti sulla popolazione infantile in città come Città del Messico.

La riappropriazione della città e dei suoi territori da parte dei bambini è una delle sfide di Città del Messico, poiché la città non offre condizioni urbane adeguate e la situazione è aggravata dall'internalizzazione del pericolo del traffico, della

criminalità e della mancanza di infrastrutture. È quindi essenziale facilitare l'accesso e incoraggiare la creazione di spazi pubblici che facilitino o promuovano forme più inclusive di creazione di città (Laboratorio para la Ciudad, 2018).

Peatoniños emerge come un intervento urbano in aree della città a medio o basso tasso di sviluppo, dove gli spazi di gioco predefiniti, come i parchi o le aree verdi, sono scarsi o inesistenti. L'intervento avviene attraverso la co-creazione di spazi di gioco di strada utilizzando le risorse sociali, materiali e tattiche disponibili. La sfida più grande è che, attraverso questo intervento e l'ampliamento dello spazio pubblico giocabile in strada, si favorisca il diritto dei bambini alla città e al gioco collettivo.

Le azioni dei Peatoniños, che sono interventi placed in, consistono nel limitare l'accesso dei veicoli ad una strada, frutto di una collaborazione tra i cittadini e il governo, al fine di creare playground temporanei. Queste strade sono chiamate "strade del gioco" e facilitano l'accesso dei bambini e della comunità locale a un luogo pubblico sicuro dove si svolgono attività ricreative e pedagogiche che promuovono la partecipazione dei bambini a reinventare lo spazio in cui vivono secondo i loro desideri (Vértiz e Pérez-Serrano, 2016). Peatoniños cerca di liberare e recuperare temporaneamente le strade per consentire ai bambini di appropriarsi attraverso il gioco.

L'obiettivo è quello di produrre manifestazioni fisiche di usi alternativi della strada come spazi di divertimento che siano in grado di convalidare il diritto alla strada per bambini e adulti, e di provocare una riflessione sui paradigmi spaziali del modello attuale, centrato sul traffico veicolare e sull'isolamento sociale, frutto di una costruzione socio-economica complessa. Peatoniños cerca di riprendere e manifestare, attraverso il gioco, una nuova condizione urbana nelle strade, fornendo un momento di rottura della logica convenzionale sull'uso dello spazio pubblico e stimolando la percezione dei bambini sul loro potere di influenzare lo spazio fisico in cui vivono.

Tenendo conto dell'esperienza dei Peatoniños, Ciudad Ludica costruisce una teoria del cambiamento basata sulle esperienze di questo intervento urbano che è stata replicata in nove strade di Città del Messico fino al 2018 (Laboratorio para la Ciudad, 2018). L'asse di ricerca di Ciudad Ludica difende l'idea che si possano creare spazi ludici, anche se temporaneamente, in zone di Città del Messico dove questi spazi non esistono, come è stato fatto durante gli interventi

dei Peatoníños; un'altra idea difesa è che se le strade vengono adattate possono funzionare contemporaneamente come uno strumento ludico e uno strumento di partecipazione dei cittadini: generando un'appropriazione dello spazio pubblico, rafforzando le interazioni sociali esistenti e generandone di nuove.

Dopo la creazione di diversi prototipi di "strade del gioco", sono state generate raccomandazioni per la loro creazione che vanno oltre la semplice chiusura e la trasformazione in playgorund, ma con un'attenzione particolare al monitoraggio del loro impatto, in modo che l'esperienza possa fornire al governo degli input per la progettazione di politiche e progetti. Queste raccomandazioni fanno parte di un'ampia visione di come sia possibile creare collettivamente una città più inclusiva, dove le esigenze di tutti possano essere soddisfatte in modo tangibile. Peatoníños si è presentato come un'alternativa economica e praticabile per convertire le strade in aree ricreative per i bambini da utilizzare in attività come giocare, parlare con i vicini o fare nuove amicizie. Questo progetto ha dimostrato, su piccola scala, di poter contribuire a promuovere e generare una prima approssimazione dei bambini al diritto alla città attraverso l'appropriazione delle strade e l'approccio pedagogico delle attività che vengono svolte.

Juguetes Urbanos

Il progetto Juguetes Urbanos nasce come risposta ad alcune provocazioni all'interno dell'asse di ricerca di Ciudad Ludica, che ha indagato sul come il gioco potesse essere un catalizzatore di nuove esperienze urbane e quindi collaborare al rafforzamento del tessuto sociale; se era possibile accelerare il processo di appropriazione dello spazio pubblico attraverso il coinvolgimento dei bambini nella sua progettazione; e infine su quali sarebbero stati gli spazi ludici ideali per i bambini di Città del Messico e cosa sarebbe successo se le possibilità e le tipologie di "territori ludici" fossero state ampliate integrando artisti, designer e architetti nel processo di progettazione. Il progetto ha cercato di rispondere a queste provocazioni.

L'ambiente urbano è visto come un fattore di differenziazione per lo sviluppo integrale dei bambini, specialmente quegli spazi dove possono giocare. Attraverso il gioco, i bambini sviluppano abilità sociali, emotive, fisiche e cognitive, imparano a collaborare, a risolvere i problemi in modi diversi, ad autoregolarsi, a riflettere,



Figura 41: Divulgazione del progetto Peatonitos.
 Fonte: <https://labod.mx/peatoninos-liberar-las-calles-la-ninez-juego/>

Figura 42 : Una "via del gioco" durante il progetto Peatonitos. Fonte: <https://www.pacozea.com/los-ninos-a-la-calle-la-idea-de-peatoninos>

Figura 43 : Jugete Urbano installato in Plaza Loreto. Fonte: <https://www.arquine.com/aros-palma-concurso-juguetes-urbanos/>

a comunicare e ad empatizzare con i diversi pensieri.

In una città piena di contrasti come Città del Messico, la mancanza di equità nella distribuzione dello spazio pubblico è una caratteristica rilevante, così come il sottoutilizzo dello spazio. Questo problema colpisce direttamente la popolazione infantile urbana monopolizzando le relazioni e le interazioni che si generano e diffondendo barriere invisibili che rendono difficile l'accesso agli spazi pubblici.

In questo contesto, il progetto *Juguetes Urbanos* è visto come un'opportunità per rendere visibile il numero significativo di bambini in città e per fare un'analisi dettagliata, sia globale che microterritoriale, al fine di comprendere meglio la necessità di politiche specifiche, generando strategie e progetti a breve, medio e lungo termine. Inoltre mira a meccanismi in grado di integrare i bambini nella progettazione delle politiche pubbliche e a sottolineare le potenzialità del gioco come strumento urbano trasversale per la coesione della comunità e la rivitalizzazione sociale (*Juguetes Urbanos*, 2017; Laboratorio para la Ciudad, 2018).

Juguetes Urbanos nasce dall'intervento in tre spazi sottoutilizzati, funzionando come un'esperienza sociale che stimola il ritorno dei bambini nello spazio pubblico attraverso strutture temporanee ispirate alle loro idee di gioco. Il progetto ha cercato di promuovere la riappropriazione dello spazio pubblico da parte della comunità, che rappresenta una città inclusiva in cui i cittadini accolgono le possibilità di migliorare il loro ambiente urbano.

I *Juguetes Urbanos* sono stati determinati attraverso un concorso di progettazione pubblica, in cui pianificatori, architetti, designer e tutti i cittadini hanno sviluppato proposte di giocattoli urbani che potessero soddisfare le esigenze ricreative di tre spazi sottoutilizzati della città. Le linee guida del progetto *Juguetes Urbanos* sono state sviluppate in collaborazione con i bambini che vivono in prossimità delle aree di intervento, attraverso una serie di laboratori in loco, caratteristica che evidenzia l'importanza della partecipazione dei bambini alla progettazione e allo sviluppo degli spazi (*Juguetes Urbanos*, 2017).

Un *Juguete Urbano* è definito come qualsiasi dispositivo o oggetto che attraverso la sua presenza fisica in uno spazio pubblico stimola le interazioni ludiche tra oggetto/persona e persona/persona. La sua struttura cerca di prendere le distanze dagli arredi urbani convenzionali per bambini e di rispondere alle condizioni fisiche dello spazio pubblico in cui sarà inserito e alle esigenze ludiche

dei bambini, esplorando altre forme e dinamiche, provocando l'immaginazione (Laboratorio para la Ciudad, 2018).

La fase di implementazione e valutazione dell'impatto del progetto è durata tre mesi e ha incluso non solo la realizzazione dei Juguetes Urbanos, ma anche un'agenda culturale composta da attività guidate dagli attori della comunità. L'inserimento delle strutture aveva come priorità quella di esplorare le possibilità di condivisione degli spazi pubblici, intesi non come luoghi capaci di segregare settori della popolazione ma che fossero inclusivi ed in grado di favorire l'esercizio del diritto alla città da parte di tutti i cittadini.

La teoria del cambiamento sviluppata da Ciudad Lúdica (Laboratorio para la Ciudad, 2018) che tiene conto delle esperienze dei Juguetes Urbanos sostiene che iniziative come questa sono capaci di: riattivare gli spazi in una situazione di sottoutilizzazione spaziale e promuovere un cambiamento nelle dinamiche in modo che tutti possano accedere a questi spazi; rendere visibile il numero di bambini che vivono intorno agli spazi intervenuti e come il sottoutilizzo dello spazio influisca direttamente sull'esercizio del loro diritto al gioco e sulla città; generare evidenze quantitative e qualitative che dimostrino l'impatto del gioco sullo sviluppo della coesione della comunità e della rivitalizzazione sociale; mostrare un esempio di bando pubblico che inviti esperti a sperimentare forme urbane, dotandoli di strumenti e metodologie per coinvolgere i bambini nelle loro proposte.

Infine, sebbene la realizzazione di ciascuno dei tre progetti di Urban Juguetes abbia avuto un'accettazione, un impatto e dei risultati diversi, i tre progetti convergevano su alcuni aspetti quali: l'aumento dei bambini negli spazi di intervento nel corso della giornata e durante tutti i giorni della settimana; la crescita dell'interazione tra le persone; un tempo più lungo di permanenza e di utilizzo degli spazi; una crescita della percezione positiva dello spazio (Laboratorio para la Ciudad, 2018). Molte delle iniziative internazionali che studiano il rapporto tra il gioco e le questioni urbane, come la coesione sociale, la soluzione di problemi complessi e lo sviluppo sostenibile, sono state progettate dalla società civile, anche se esiste un grande potenziale per integrare il gioco nella costruzione della città dal punto di vista di altri settori sociali (Bosch, 2015). Ciudad Ludica si distingue per aver portato nelle istituzioni governative la convinzione che il gioco sia uno strumento importante per il processo decisionale in città e solleva la discussione su come questo strumento possa essere utilizzato nella pratica (Metropolis, 2015).

L'asse Ciudad Ludica aveva grandi ambizioni che si sono tradotte in esperienze limitate, ma che sono state capaci di produrre raccomandazioni in grado di collaborare alla costruzione di una politica pubblica per una città migliore. Ciudad Ludica ha aperto uno spazio per lo scambio di idee e riflessioni, per la condivisione delle buone pratiche, e rappresenta una pietra miliare da cui Città del Messico è diventata terreno fertile per la sperimentazione intorno al gioco in materia di politiche pubbliche (ibid., 2015).

RISULTATI

I casi di studio presentati in questa tesi ci portano ad alcune analisi e considerazioni. In primo luogo una delle domande che ha guidato questo studio è stata quella di capire l'efficacia dei processi di gamification, e l'uso del gioco, nella pianificazione urbana. Sulla base degli esempi analizzati, è possibile affermare che la gamification e l'approccio della gamification si rivelano strumenti efficaci come strategia di problem solving, di coinvolgimento - sia degli stakeholder che della società civile - e di apprendimento civico.

Il 75% dei casi di studio analizzati ha collegato direttamente o indirettamente l'applicazione dell'approccio di gamification alla riappropriazione e rivalutazione degli spazi pubblici, sempre con l'azione collaborativa come fattore determinante. L'unico caso di studio che non fa parte di questo gruppo è l'Affordable Housing Game.

Un altro elemento interessante da osservare è l'ambito di governance nel quale vengono applicati questi strumenti e come si svolgono questi processi. Sulla base dei casi qui analizzati è possibile notare un'eterogeneità in questo campo, poiché ciascuno dei progetti analizzati è stato realizzato in un ambito diverso. Block by Block è il risultato di un'azione istituzionale e lavora direttamente con la società civile; il Jogo Oasis è stata una metodologia elaborata da una ONG, ma la sua realizzazione è il risultato di un'azione delle comunità; d'altra parte l'Affordable Housing Game nasce all'interno di un istituto di ricerca in collaborazione con la sfera governativa e viene attuato con i policy makers e i tecnici della pianificazione urbana; infine la Ciudad Lúdica nonostante lavori a stretto contatto con la popolazione è nata nel cuore del governo di Città del Messico. È quindi possibile percepire come tali processi possano essere bottom-up o top-down e possano adattarsi bene in diversi contesti.

CONCLUSIONI

Questo lavoro ha cercato di comprendere il ruolo che i processi di gamification svolgono nelle trasformazioni socio-spaziali nel contesto urbano contemporaneo. Inizialmente la comprensione della complessità urbana contemporanea era necessaria per comprendere i diversi contesti fisici, socioeconomici e istituzionali in cui tali processi si inserivano, e l'immediata necessità di sviluppare nuovi approcci per comprendere e influenzare i processi di trasformazione socio-spaziale non omogenei. È noto che l'apparente stabilità degli spazi urbani è la materializzazione temporanea delle trasformazioni socio-spaziali che stanno avvenendo in quel momento. L'urbano è stato qui considerato come un processo dinamico, storicamente evolutivo e diversificato, capace di materializzarsi sia negli spazi fisici che negli assetti socio-spaziali.

Una delle caratteristiche fondamentali dell'urbano è l'essere sempre co-prodotto e trasformato dai suoi utenti, che si appropriano delle sue potenzialità per creare nuove forme di esperienza, connessione e sperimentazione. È in questo contesto che si sta producendo una vasta gamma di nuove pratiche che richiedono una forma di urbanizzazione con una maggiore equità sociale e un'amministrazione democratica.

Alla luce di questo quadro, i processi di gamification sono emersi all'interno del contesto urbano, consentendo nuove possibilità di costruzione di un senso di comunità e di connettività attraverso la creazione di interazioni ludiche tra gli abitanti della città e l'ambiente urbano e la creazione di un metodo collaborativo di decision-making tra i soggetti coinvolti nei processi di pianificazione.

Secondo le analisi sviluppate, è stato possibile individuare che l'obiettivo principale dei processi di gamification è quello di coinvolgere gli individui e stimolarli a partecipare ad alcune azioni.

Nel contesto urbano è stato possibile individuare tre categorie chiave per l'applicazione di questi processi: la prima trasforma la città in un playfield, utilizzando il gioco principalmente come elemento di riappropriazione dello spazio urbano; la seconda trasforma la città nell'oggetto del gioco, mettendo in discussione aspetti ad essa correlati; la terza si avvale del gioco simbolico e dell'immaginazione come strategia di problem solving.

All'interno dei processi di trasformazione socio-spaziale e di pianificazione urbana, le sperimentazioni di gamification assumono il ruolo di uno strumento la cui funzione varia a seconda del tipo di processo in cui è coinvolto. L'analisi delle

esperienze ci permette di percepire che i principali obiettivi per i quali viene utilizzata la gamification presentano sfumature diverse a seconda della sua tipologia. Le esperienze che sono fisicamente legate al territorio - o che agiscono direttamente sul territorio - hanno generalmente come obiettivi prioritari:

- recuperare gli spazi e restituirli alle persone;
- coinvolgere le persone nella riprogettazione degli spazi pubblici;
- creare nuove esperienze per i cittadini;
- valorizzare lo spazio pubblico;
- costruire comunità locali attraverso il gioco;
- creare spazi pubblici divertenti e vivaci;
- promuovere l'interazione e il coinvolgimento dei residenti in modo che possano sviluppare progetti insieme;
- promuovere il coinvolgimento immediato delle persone con gli spazi pubblici;
- stimolare le interazioni cittadino/cittadino e cittadino/spazio;
- discutere le opinioni e partecipare alla costruzione della città.

Le esperienze di gioco che non sono fisicamente legate al territorio, a loro volta, utilizzano l'approccio della gamification per raggiungere obiettivi di questo tipo:

- motivare le persone a impegnarsi in questioni civiche rilevanti;
- sostenere l'apprendimento a diversi livelli;
- incoraggiare il coinvolgimento attivo e l'impegno di molti attori e stakeholder diversi nei processi di pianificazione;
- informare i cittadini sulle iniziative esistenti;
- sostenere e integrare i gruppi della società che sono sottorappresentati nei processi di pianificazione tradizionali;
- facilitare le attività produttive e collaborative nei processi di pianificazione urbana partecipativa;
- promuovere la deliberazione civica e la partecipazione ai processi di pianificazione;
- consentire la creazione di importanti reti di contatti;

- stimolare la consapevolezza attraverso l'informazione degli attori coinvolti;
- sostenere la creazione di reti e la creazione di fiducia tra le parti coinvolte nei processi;
- creare un ambiente sicuro e privo di tecnicismi attraverso il quale tutti possano esprimersi;
- facilitare il dialogo fra gli stakeholder;
- fornire una piattaforma per lo scambio di idee e conoscenze tra settori e discipline, offrendo un ambiente multivariabile dove gli attori possono testare le idee, costruire scenari e condividere conoscenze e opinioni;
- applicare la creatività come metodo di problem solving.

Un fatto che va sottolineato in vista delle diverse applicazioni della gamification all'interno dei processi urbani è il livello di empowerment che questi processi forniscono ai partecipanti, dato che questo aspetto è molto variabile. Mentre un progetto utilizza questo strumento semplicemente per informare i cittadini sul processo in corso, un altro li coinvolge nella collaborazione per lo sviluppo di soluzioni a questioni rilevanti.

Sulla base delle esperienze analizzate sono state sollevate alcune osservazioni e ipotesi sull'applicazione del gioco come strumento da utilizzare nei processi di trasformazione socio-spaziale. I progetti e le esperienze che utilizzano l'approccio della gamification - o il gioco stesso - ne giustificano l'applicazione come metodologia inclusiva che dà voce a tutti allo stesso modo. Tuttavia, la stragrande maggioranza delle esperienze analizzate privilegia un target giovane, lasciando da parte gli anziani, che oggi rappresentano una parte importante della popolazione. Quando viene definita come una metodologia inclusiva è necessario che i responsabili di queste iniziative prestino particolare attenzione all'adeguata rappresentanza di tutti i gruppi interessati ai processi.

Per quanto riguarda le esperienze di gioco placed in, la cui applicazione è strettamente legata all'appropriazione e al recupero degli spazi urbani, un aspetto su cui riflettere è il rapporto tra temporalità ed efficacia dell'intervento. Tutte le esperienze di questo tipo analizzate nel corso della tesi, nonostante il successo ottenuto, sono effimere. Non si può quindi sostenere che questa sia una strategia

efficace per dare vita a spazi pubblici a lungo termine, poiché c'è la possibilità di cambiare il loro utilizzo se si trasformano in interventi permanenti.

Nonostante tutti i miglioramenti nella qualità delle azioni relative agli aspetti dell'apprendimento e della responsabilità civica, della deliberazione, dell'azione partecipativa e del coinvolgimento sociale, è importante sottolineare che la gamification rappresenta ancora azioni specifiche all'interno di un contesto più ampio, essendo utilizzata come strumento all'interno di processi decisionali o di creazione di politiche più tradizionali. Il gioco è adottato come forma complementare di questi processi.

In generale, i giochi sono presentati come uno strumento efficace per la raccolta di dati rilevanti per i processi in cui sono inclusi e questi dati dovrebbero essere analizzati dai pianificatori urbani, condivisi con gli stakeholder e infine incorporati nei progetti. Tuttavia, non è chiaro come questi dati siano utilizzati dalle autorità responsabili durante la progettazione e l'attuazione delle politiche pubbliche e dei progetti di sviluppo urbano.

Per quanto riguarda i risultati ottenuti con l'applicazione dell'approccio di gamification all'interno dei processi urbani, non sono stati riscontrati risultati a lungo termine. Si ipotizza che l'assenza di queste registrazioni sia il risultato di due elementi: la maggior parte delle azioni sono puntuali, e presentano risultati a breve termine; e l'approccio della gamification all'interno dei processi di pianificazione urbana e di trasformazione socio-spaziale è ancora sottovalutato e, di conseguenza, poco studiato.

Questo lavoro non cerca di sostenere che tutto si trasformi in un gioco, ma pone l'attenzione sul fatto che l'inserimento di elementi ludici all'interno dei processi di trasformazione socio-spaziale e di pianificazione urbana, tradizionali o meno, è in grado di stimolare la partecipazione e l'interesse effettivo dei cittadini e di facilitare il dialogo con le autorità e le istituzioni; contribuendo così a favorire una delle caratteristiche fondamentali della città nel XXI secolo, che è la sua coproduzione.

Tuttavia, la rivoluzione tecnologica sta rendendo sempre più difficile separare le sfere della vita reale e dei giochi, poiché viviamo con la crescente diffusione di meccanismi ludici nella nostra vita quotidiana e, di conseguenza, nella nostra vita civile. I processi di gamification nascono con l'obiettivo di favorire comportamenti

positivi, inclusivi e collaborativi, ma come ogni nuovo strumento deve essere analizzato criticamente, poiché non ne conosciamo ancora tutti gli impatti. Se questo approccio ludico stabilirà nuove esperienze di relazione con la città, non solo come spazio fisico ma anche come spazio politico, sarà necessario ampliare l'analisi e la riflessione sull'argomento nell'ambito degli studi urbani.

BIBLIOGRAFIA

Alves, L. B. (2018) *Exercícios de mobilização sócio-espacial: o Jogo Oasis*. Dissertação de Mestrado em Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018. 295 p. Disponibile presso: <http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_b3de5ea49b9ad6a23ab8dbb79692afd5>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Ampatzidou, C., Gugerell, K., Diephius, J., Constantinescu, T., Devisch, O., Jauschneg, M., Berger, M. (2015) *The Mechanics of Playful Participatory Processes*. Paper presented at Design, Social Media and Technology to foster Civic Self-Organisation, Hasselt, Belgium, 21- 22 maggio 2015, pp. 185-196. Disponibile presso: <<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Mechanics-of-Playful-Participatory-Processes-Ampatzidou-Gugerell/81540b7a1ece5c7e7436fad82924d41896ccf9f6>>. Ultimo accesso: 2 aprile 2020.

Ampatzidou, C., Gugerell, K., Constantinescu, T., Devisch, O., Jauschneg, M., Berger, M. (2017) *All work and no play? Facilitating Serious Games and gamified applications in participatory urban planning and governance*. Urban Planning Volume 3, p. 34–46. Disponibile presso: https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/58424/ssoar-up-2018-1-ampatzidou_et_al-All_Work_and_No_Play.pdf?sequence=1. Ultimo accesso: 2 aprile 2020.

Amsterdam Smart City (2018) *Play the City: Affordable Housing Game Training*. Visits, 2018. Disponibile presso: <<https://amsterdamsmartcity.com/visit/affordable-housing-game-training>>. Ultimo accesso: 26 giugno 2020.

Angelidou, M., Psaltoglou, A. (2019) *Social innovation, games and urban planning: an analysis of current approaches*. In *Int. J. Electronic Governance*, Vol. 11, No. 1, pp.5–22. Disponibile presso: <https://www.academia.edu/39295944/Social_innovation_games_and_urban_planning_an_analysis_of_current_approaches>. Ultimo accesso: 2 maggio 2020.

Arkin, E. (2017) *Pop-up Ping-Pong: the tables have turned*. [online] Frida and Frank. Disponibile presso: <<https://eleanor-arkin.com/fridafrank>>. Ultimo accesso: 25 maggio 2020.

Baggini, J. (2014) *Playable Cities: the city that plays together, stays together*. The Guardian [online]. 4 settembre 2014. Disponibile presso: <<https://www.theguardian.com/cities/2014/sep/04/playable-cities-the-city-that-plays-together-stays-together>>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Bai, X., Elmqvist, T., Frantzeskaki, N., McPhearson, T., Simon, D., Maddox, D., Watkins, M., Romero-Lankao, P., Parnell, S., Griffith, C., Roberts, D. (2018) *Synthesis: New integrated urban knowledge for the cities we want*. In: Urban Planet. Cambridge University. p.462-482. Disponibile presso: <<https://www.cambridge.org/core/books/urban-planet/new-integrated-urban-knowledge-for-the-cities-we-want/B6F332134C95D24B22A38DD524F462EF/core-reader>>. Ultimo accesso: 28 giugno 2020.

Batty, M., Axhausen, K. W., Giannotti, F., Pozdnoukhov, A., Bazzani, A., Wachowicz, M., Ouzounis, G., & Portugali, Y. (2012) *Smart City of the future*. The European Physical Journal - Special Topics, 214, p.481–518. Disponibile presso:< <https://www.bartlett.ucl.ac.uk/casa/pdf/paper188>>. Ultimo accesso: 15 gennaio 2020.

BBC (2014) *Bristol giant water slide sees thrill-seekers soaked*. BBC News, Regions, Bristol [online]. 4 maggio 2014. Disponibile presso:<<https://www.bbc.com/news/uk-england-bristol-27274501#>>. Ultimo accesso: 4 luglio 2020

Birks, K. (2015) *Urbanimals.Urbanimals Tinkers with grassroots urbanism in Bristol: the 2015 Playable City Award-winner sheds new light on the city's transient spaces*. Domus [online]. Architecture. 9 novembre 2015. Disponibile presso:<<https://www.domusweb.it/en/architecture/2015/11/09/urbanimals.html>>. Ultimo accesso: 4 luglio 2020.

Block by Block (2015) *Block by Block website*. Disponibile presso:<<https://www.blockbyblock.org/>> Ultimo accesso: 2 luglio 2020.

Bosch, S. (2015) *El juego como herramienta de construcción de ciudad*. Excelsior, Mexico. Apuntes desde la megalópolis [blog]. 29 novembre 2015. Disponibile presso:< <https://www.excelsior.com.mx/blog/apuntes-desde-la-megalopolis/el-juego-como-herramienta-de-construccion-de-ciudad/1060052> >. Ultimo accesso: 27 giugno 2020.

Bretas, A. (2015) *Jogo Oasis: resgatando as fontes de vida de uma comunidade*. Educação fora da caixa [blog]. 18 agosto 2015. Disponibile presso:<<https://medium.com/educa%C3%A7%C3%A3o-fora-da-caixa/pausas-bcf820d24c80>>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020

Burke, B. (2014). *Gartner Redefines Gamification*. Gartner blog network [blog]. 4 aprile 2014. Disponibile presso:<https://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/> Ultimo accesso: 17 aprile 2020.

Caillois, R. (1958) *Os jogos e os homens: a mascara e a vertigem*. Editora Vozes, 2017. Coleção Clássicos do jogo. Petrópolis, RJ.

Caragliu, A., Del Bo, C., & Nijkamp, P. (2009) *Smart cities in Europe*. Proceedings of the 3rd Central European Conference on Regional Science, Koice, p. 1-15. Disponibile presso: <http://www.intaaiivn.org/images/cc/urbanism/background%20documents/01_03_Nijkamp.pdf>. Ultimo accesso: 3 febbraio 2020.

Cartlidge, N. (2017) *Pokémon Go, Increasing Social, Cultural and Physical Activity in Public Spaces: An Analysis of Cultural Change through Technological Innovation*. Conference Paper. National Sustainability in Business Conference. Brisbane. 2017. Disponibile presso: <https://www.researchgate.net/publication/316862344_Pokemon_Go_Increasing_Social_Cultural_and_Physical_Activity_in_Public_Spaces_An_Analysis_of_Cultural_Change_through_Technological_Innovation >. Ultimo accesso: 12 novembre 2019.

Chamber of Commons (2019) *Affordable Housing Game*. Gaming for the commons [online]. Marzo 2019. Disponibile presso: <<https://chamberofcommons.waag.org/games/affordable-housing-game/>>. Ultimo accesso: 26 giugno 2020.

Chicco, M. (2019) *Utopia e racconto: così si costruisce la città del futuro*. Wired [online]. 25 novembre 2019. Disponibile presso: <<https://www.wired.it/attualita/tech/2019/11/25/ballarini-citta-futuro-ford-go-electric/>>. Ultimo accesso: 29 maggio 2020.

City of Boston. (2017) *Community PlanIt - Through Community PlanIt, an online game becomes part of a community discussion*. New Urban Mechanics, City of Boston. 3 aprile 2017. Disponibile presso:

<<https://www.boston.gov/civic-engagement/community-planit>>. Ultimo accesso: 5 giugno 2020.

Costikyan, G. (2002) *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. Game Studies Conference, University of Tampere. Disponibile presso:< <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>> Ultimo accesso: 21 marzo 2020.

De Lange, M. (2015) *The Playful City: using play and games to foster citizen participation*. In *Social technologies and collective intelligence*, edited by Aelita Skar auskien , (p. 426-434). Vilnius: Mykolas Romeris University.

Delaqua, V. (2013) *A cidade é para brincar*. Notícias de arquitetura. Archdaily [online]. 6 giugno 2013. Disponibile presso: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama>>.Ultimo accesso: 25 maggio 2020.

Dematteis, G. (1999) *Descrizioni geografiche come progetti*. In A.loi e M. Quaini, *Il geografo alla ricerca dell'ombra perduta*, Alessandria, Ediz. Dell' Orso, 1999, pp. 167-171.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011a). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In *MindTrek'11* ,p. 9–15. Disponibile presso: <http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf> . Ultimo accesso: 2 aprile 2020.

Deterding, S., Sicart, M., Lennart, N., O'Hara, K., Dixon, D. (2011b) *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts*. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA'11), Vancouver, BC, Canada. 2425-2428. Disponibile presso:<http://www.academia.edu/2656198/Gamification._using_game-design_elements_in_non-gaming_contexts>. Ultimo accesso: 3 aprile 2020.

Deterding, S. (2011c) *Meaningful Play: Getting Gamification Right*.Google 2011 [video online]. Disponibile presso: <<https://www.youtube.com/watch?v=7ZGCPap7GkY>>. Ultimo accesso: 4 aprile 2020.

Digital Bros Game Academy (2020) *Digital Bros Game Academy website*. Disponibile presso: <<https://www.dbgameacademy.it/game-design/>> Ultimo accesso: 26 febbraio 2020.

Dizionario online - La Repubblica (n.d.) *Dizionario di italiano online*. Disponibile presso:<<https://dizionari.repubblica.it/Italiano/G/gioco.html>> Ultimo accesso: 10 aprile 2020.

Eisenhardt, K.M. (1989) *Building theories from case study research*. *The Academy of Management Review*, Vol. 14, No. 4, pp.532–550. Disponibile presso:<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4310941/mod_resource/content/1/1.Eisenhardt1989-BuildingTheoriesFromCSR.pdf> Ultimo accesso: 1 maggio 2020.

Engagement Lab. (2012) *Community PlanIt*. Projects [online]. Disponibile presso: <<https://elab.emerson.edu/projects/community-planit>>. Ultimo accesso: 5 giugno 2020.

E-motive Program. (2010) *Oasis Game*. Project [online]. Disponibile presso: <<https://www.emotiveprogram.org/project/oasis-game>>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020

Fizek, S., Dippel, A. (2017). *Ludification of Culture. The significance of play and games in everyday practices of the digital era*. In: Digitalisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Research. Routledge, 2017. Disponibile presso:<https://www.academia.edu/33750514/Ludification_of_Culture._The_significance_of_play_and_games_in_everyday_practices_of_the_digital_era> Ultimo accesso: 28 giugno 2020.

Fundação Banco do Brasil (2013) *Jogo Oasis - Ferramenta De Mobilização Cidadã*. Transforma! Rede de tecnologias sociais. Disponibile presso:< <https://transforma.fbb.org.br/tecnologia-social/jogo-oasis-ferramenta-de-mobilizacao-cidada>>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Gaglione, C. (2018) *Amsterdam Affordable Housing Game Report* . ULI Europe. Reports, aprile 2018. Disponibile presso:< https://europe.uli.org/wp-content/uploads/sites/127/ULI-Documents/Amsterdam-Affordable-Housing-Game-Report_Final.pdf>. Ultimo accesso: 26 giugno 2020

Games for Cities (2016) *Games for Cities website*. Disponibile presso: <<http://www.gamesforcities.com/>> Ultimo accesso: 20 giugno 2020.

Gelmers, W. (2017) *Ping Pong Placemaking*. Pop up city. Observations. Disponibile presso:< <https://popupcity.net/observations/ping-pong-placemaking/>> Ultimo accesso: 20 maggio 2020.

Giffinger, R., Fertner, C., Kramar, H., Kalasek, R., Pichler-Milanovic, N., & Meijers, E. (2007) *Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities*. Centre of Regional Science (SRF), Vienna University of Technology. Disponibile presso: <http://research.ku.dk/search/?pure=files%2F37640170%2Fsmart_cities_final_report.pdf> Ultimo accesso: 13 marzo 2020.

Gifford, K. (2014). *'Swing Time' lights up the Lawn On D*. *The Boston Globe* [online]. 11 settembre 2014. Disponibile presso: <<https://www.bostonglobe.com/arts/theater-art/2014/09/11/interactive-art-piece-swing-time-lights-lawn/4UQQCGiRZ0IPDysO4IYxNK/story.html>>. Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

Global Culture Districts Network - GCDN (2017) *Impulse, a participatory public artwork, travels from Montreal to Chicago*. [online] Disponibile presso: <<https://gcdn.net/2017/07/impulse-a-participatory-public-artwork-travels-from-montreal-to-chicago/>>. Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

González, S. (2017) *El potencial de la ludificación en el cambio social*. Columnas Jónicas. Capitel [online]. 23 maggio 2017. Disponibile presso:< <https://capitel.humanitas.edu.mx/el-potencial-de-la-ludificacion-en-el-cambio-social/>>. Ultimo acceso: 28 giugno 2020.

Goodchild, M. F. (2007) *Citizens as sensors: the world of volunteered geography*. *GeoJournal*. 69(4), p.211-221. Disponibile presso: <https://www.researchgate.net/publication/225919690_Citizens_as_Sensors_The_World_of_Volunteered_Geography> Ultimo accesso: 15 gennaio 2020.

Gordon, E., Balwin-Philippi, J., Balestra, M. (2013) *Why we engage: How theories of human behavior contribute to our understanding of civic engagement in a digital era*. Berkman Center Research Publication, No. 21. Disponibile presso: <http://cyber.law.harvard.edu/publications/2013/why_we_engage> Ultimo accesso: 23 maggio 2020.

Gordon, E.; Baldwin-Philippi, J. (2014) *Playful Civic Learning: Enabling Reflection and Lateral Trust in Game-based Public Participation*. *International Journal of Communication*, 8, p.759-786. Disponibile presso: <<https://elabhome.blob.core.windows.net/resources/2195108911pb.pdf>>. Ultimo accesso: 6 giugno 2020.

Gregory, C. (2018) *ULI Affordable Housing Game Report – Amsterdam*. ULI Europe. Reports, Aprile 2018. Disponibile presso: <<https://europe.uli.org/report-amsterdam-affordable-housing-game/>>. Ultimo accesso: 27 giugno 2020.

Gugerell, K., Jauschneg, M., Platzer, M., & Berger, M. (2017) *Playful participation with urban complexity: Evaluation of the co-located serious game mobility safari in Vienna*. REAL CORP 2017, pp. 413–420. Vienna Disponibile presso: <https://publik.tuwien.ac.at/files/publik_267629.pdf> Ultimo accesso: 25 maggio 2020.

Gugerell, K., Platzer, M., Jauschneg, M., Ampatzidou, C., Berger, M. (2018) *Game Over or Jumping to the Next Level? How Playing the Serious Game ‘Mobility Safari’ Instigates Social Learning for a Smart Mobility Transition in Vienna*. In: *Smart and Sustainable Planning for Cities and Regions*. Springer, pp.211-224. Disponibile presso: <https://www.researchgate.net/publication/324762435_Game_Over_or_Jumping_to_the_Next_Level_How_Playing_the_Serious_Game_'Mobility_Safari'_Instigates_Social_Learning_for_a_Smart_Mobility_Transition_in_Vienna> Ultimo accesso: 04 giugno 2020

Hansen, C. (2017) *Why cities rediscover play. Playable cities: a human-centered take on smart cities*. Sharing Lab [online]. Copenhagen. Ottobre 2017. Disponibile presso: <<https://medium.com/we-research-and-experiment-with-how-the-sharing/why-cities-rediscover-play-8cc5be5e15d6>>. Ultimo accesso: 23 maggio 2020

Hassan, L. (2017) *Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms*. *Simulation & gaming*, 2017, vol 48(2), p. 249 267. Disponibile presso: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1046878116683581>> Ultimo accesso: 26 giugno 2020.

Hassan, L., Thibault, M. (2020) *Critical Playable Cities. Making Smart Cities More Playable*. In: *Gaming Media and Social Effects*, Springer, pp.71-85. Disponibile presso: <http://www.researchgate.net/publication/334638061_Critical_Playable_Cities> Ultimo accesso: 13 giugno 2020.

Hilburg, J. (2019) *How many Utopian Hours are in a day? A city making festival in Turin asks citizens to dream bigger*. *The Architect's Newspaper* [online]. 31 ottobre 2019. Disponibile presso: <<https://archpaper.com/2019/10/utopian-hours-2019/#gallery-0-slide-0>>. Ultimo accesso: 29 maggio 2020

Höweler, E.; Yoon, J.M. (2014) *Swing Time*. Work, Höweler + Yoon Architecture. [online]. Disponibile presso: <<http://www.howeleryoon.com/work/48/swing-time>>. Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens*. 3rd ed. Torino: Einaudi, 1973. Print. Nuova Universale Einaudi 146.

Huotari, K., Hamari, J. (2012) *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*. 16th International Academic Mindtrek Conference. Disponibile presso:<https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective> Ultimo accesso: 4 luglio 2020.

Inkiri Piracanga (2019) *Inkiri Piracanga recebe Edgard Gouveia (Jogos Cooperativos)*. Youtube. 19m39s.[vídeo online] 1 aprile 2019. Disponibile presso: <<https://www.youtube.com/watch?v=kxbvTTiX85o&t=628s>>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Instituto Elos (2016) *Instituto Elos website*. Disponibile presso: <<https://institutoelos.org/>> Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Instituto Elos (2013) *Oasis como ferramenta de política pública: construindo elos entre governo e sociedade*. Transforma! Rede de tecnologias sociais, Fundação Banco do Brasil. 48p. Disponibile presso: <<https://transforma.fbb.org.br/storage/socialtecnologias/631/files/Oasis%20-%20O%20Jogo.pdf>>. Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Ioli, R. (2016). *Gioco, ludus, paignion, enigma*. Aula di Lettere [online]. Febbraio 2016. Disponibile presso:< <https://aulalettere.scuola.zanichelli.it/il-passato-ci-parla/gioco-ludus-paignion-enigma/>> Ultimo accesso: 14 aprile 2020.

Jerram, L. (2014) *Park and slide*. [online] Disponibile presso: <https://www.lukejerram.com/urban_slide/> Ultimo accesso: 4 luglio 2020.

Juguetes Urbanos. (2017) *Convocatoria abierta*. [pdf] Laboratorio para la ciudad. 42p. Disponibile presso: <https://labcd.mx/wp-content/uploads/2018/10/Anexo_JuguetesUrbanos.pdf>. Ultimo acceso: 27 giugno 2020.

Kazhamiakin, R., Marconi, A., Martinelli, A., Pistore, M., Valetto, G. (2016) *A Gamification Framework for the Long-term Engagement of Smart Citizens*. Conference paper. 2nd IEEE International Smart Cities Conference (ISC2), Trento Italy. Disponibile presso:< <https://ieeexplore.ieee.org/document/7580746>> Ultimo accesso: 17 dicembre 2019.

Laboratorio para la Ciudad (2018) *Laboratorio para la Ciudad website*. Disponibile presso:<<https://labcd.mx/>> Ultimo accesso: 28 giugno 2020.

Lateral Office. (2015) *Impulse*. [online] Montreal, 2015. Disponibile presso: http://lateraloffice.com/filter/Interactive/IMPULSE-2015-16?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com> Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

Landry, C. (2011) *Cidade Criativa: a história de um conceito*. In: *Cidades Criativas*. A cura di Fonseca Reis, A.C. e Kageyama, P. Perspectivas. São Paulo, 2011. p. 7-15. Disponibile presso:< https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Livro_Cidades_Criativas_Perspectivas_v1.pdf> Ultimo accesso: 12 maggio 2020.

Lavazza, M.C. (2015) *Benvenuti nell’Era dell’Economia dell’Esperienza*. Appunti di Human Centered Design [online]. 22 novembre 2015. Disponibile presso: < <https://www.mclavazza.it/benvenuti-nellera-delleconomia-dellesperienza-eee/>> Ultimo accesso: 9 dicembre 2019.

LAX (2015) *Urbanimals*. Interactive Environments. Laboratory for architectural experiments.[online] Disponibile presso:<http://lax.com.pl/portfolio_page/urbanimals/>. Ultimo accesso: 4 luglio 2020.

Leone, M. (2009) *Le Parkour semiotique. Pratiche urbane di invenzione della naturalita*. in R. Bonadei (a cura di), *Naturale Artificiale. Il palinsesto urbano*, Lubrina, Bergamo. Disponibile presso: < https://www.academia.edu/186494/2009_Le_Parkour_s%C3%A9miotique_Pratiche_urbane_di_invenzione_della_naturalit%C3%A0> Ultimo accesso: 13 maggio 2020.

Macleod, F. (2014a). *Are Playable Cities the future of Urbanism?* Architecture News. ArchDaily.[online] Disponibile presso: <<https://www.archdaily.com/546443/are-playable-cities-the-future-of-urbanism/>> Ultimo accesso: 26 maggio 2020.

Macleod, F. (2014b). *Get Swinging in Boston on these Glowing LED Hoops*. Architecture news.Archdaily.[online] Disponibile presso:< https://www.archdaily.com/549643/get-swinging-in-boston-on-these-glowing-led-hoops?ad_medium=widget&ad_name=recommendation>. Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

Maestri, A., Polsinelli, P., Sassoon, J. (2018) *Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design*. Milano, Italy. Francoangeli.

Mairs, J. (2014) *Höweler + Yoon Architecture installs a glow-in-the-dark swing set in Boston*. Dezeen Magazine [online]. 25 settembre 2014. Disponibile presso:< <https://www.dezeen.com/2014/09/25/howeler-yoon-architecture-swing-time-playground-boston-glow-in-the-dark/>>. Ultimo accesso 28 maggio 2020.

Mcknight, J. (2015) *Designers create winter installation for Montreal featuring 30 glowing seesaws*. Dezeen magazine[online]. 17 dicembre 2015. Disponibile presso:< <https://www.dezeen.com/2015/12/17/impulse-lateral-office-cs-design-installation-montreal-glowing-seesaws/>> Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

Metropolis (2015) *Resultados Exploraciones para una Megalópolis 006: Ciudad Lúdica*. Conferencia Internacional “Exploraciones para una Megalópolis: Ciudad Lúdica”. News. Metropolis. [online] Disponibile presso:< <https://www.metropolis.org/news/resultados-exploraciones-para-una-megalopolis-006-ciudad-ludica>>. Ultimo accesso: 27 giugno 2020.

Oh, E. (2016) *“Impulse” Installation Turns Montreal into a Musical Playground*. Architecture news. Archdaily. Disponibile presso: <<https://www.archdaily.com/778680/impulse-installation-turns-montreal-into-a-musical-playground>>. Ultimo accesso: 28 maggio 2020.

O’Sullivan, F. (2016) *The Problem With ‘Playable’ Cities: turning infrastructure into flashy playgrounds only results in cutesy distractions from real issues*. CityLab [online]. 7 novembre 2016. Disponibile presso:< https://www.bloomberg.com/citylab?in_source=eyebrow_log>. Ultimo accesso: 15 giugno 2020

Olszewski, R., Turek, A. and Ł czy ski, M. (2016) *Urban Gamification as a Source of Information for Spatial Data Analysis and Predictive Participatory Modelling of a City's Development*. Proceedings of the 5th International Conference on Data Management Technologies and Applications (DATA 2016), pages 176-181.

Oudenampsen, M. (2013) *Aldo van Eyck and the City as Play-ground*. Merijn Oudenampsen [blog]. 27 marzo 2013. Disponibile presso: <<http://merijnoudenampsen.org/2013/03/27/aldo-van-eyck-and-the-city-asplayground/>>. Ultimo accesso: 28 marzo 2020.

Parnell, S. (2016) *Defining a Global Urban Development Agenda*. World Development, v 78. Febbraio 2016. p.529-540. Disponibile presso:<<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0305750X15002508>>. Ultimo accesso: 23 giugno 2020.

Patterson, C. (2017) *Don't make me have fun: Can playable cities manage the tension between allowing games and imposing them?*. Playable Cities, Horizons. City Metric [online]. 22 dicembre 2017. Disponibile presso:< <https://www.citymetric.com/horizons/don-t-make-me-have-fun-can-playable-cities-manage-tension-between-allowing-games-and>>. Ultimo accesso: 29 giugno 2020.

Phelps, A. (2012) *Community PlanIt turns civic engagement into a game – and the prize is better discourse*. NiemanLab.[online] 15 settembre 2012. Disponibile presso:< <https://www.niemanlab.org/2011/09/community-planit-turns-civic-engagement-into-a-game-and-the-prize-is-better-discourse/>>. Ultimo accesso: 6 giugno 2020.

Pierotti, P. (2019) *Da Monocle a Cisco, da Copenhagen a New York: Torino stratosferica dà lezione di city making*. Italian Architects, Rivista.[online] 22 ottobre 2019. Disponibile presso:<<https://www.italian-architects.com/it/architecture-news/primo-piano/da-monocle-a-cisco-da-copenhagen-a-new-york-torino-stratosferica-da-lezione-di-city-making>>. Ultimo accesso: 29 maggio 2020.

Platzer, M., Stowasser, H., Jauschneg, M., Devisch,O., Constantinescu, T., Diephuis,J., Kostov,G., Ampatzidou, C., Gugerell ,K. (2018) *Play!UC .Playing with Urban Complexity Booklet Guidelines*. Urban Europe, Vienna, 2018. Disponibile presso: <<http://play-uc.net/>>. Ultimo accesso: 6 giugno 2020.

Play the City (2010) *Play the City website*. Disponibile presso:< <https://www.playthecity.nl/>> Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Play the City (2020) *Affordable Housing Game: Amsterdam*. Projects [online]. Disponibile presso:<<https://www.playthecity.eu/playprojects/Affordable-Housing-Game%3A-Amsterdam>>. Ultimo accesso: 26 giugno 2020.

Pop-up Ping-pong Crowdfunding Campaign. (7 febbraio 2018) Frida & Frank. Youtube. 00:02:00. [video online] Disponibile presso: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y1ahI7liD7c> >Ultimo Accesso: 26 maggio 2020.

Poplin, A. (2012) *Playful public participation in urban planning: a case study for online serious games*. Computers, Environment and Urban Systems, v 36.3. Maggio 2012. p. 195-206. Disponibile presso: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0198971511001116>> Ultimo accesso: 22 aprile 2020.

Randle, A. (2020) *There Are Glowing Seesaws in Midtown and New Yorkers Are Losing It*. The New York Times [online]. 28 gennaio 2020. Disponibile presso: <<https://www.nytimes.com/2020/01/28/nyregion/fashion-district-seesaws.html>> Ultimo accesso: 25 maggio 2020.

Rizzon, F., Bertelli, J., Matte, J. (2017). *Smart City: Um conceito em Construção*. Revista Metropolitana de Sustentabilidade, v.7.p. 123-142. Disponibile presso: <https://www.researchgate.net/publication/326785680_Smart_City_Um_conceito_em_Construcao> Ultimo accesso: 16 febbraio 2020.

Rosenberg, T. (2019) *Building for real with digital blocks*. Opinion, The New York Times [online]. 15 ottobre 2019. Disponibile presso: <<https://www.nytimes.com/2019/10/15/opinion/building-digital-blocks-Lego.html>> Ultimo accesso: 22 giugno 2020.

Rubano, C. (2017) *Sognare ad occhi aperti per trovare soluzioni creative*. Articoli [online]. 14 aprile 2017. Disponibile presso: <<https://www.crescita-personale.it/articoli/competenze/intelligenza/sognare-ad-occhi-aperti-per-trovare-soluzioni-creative.html>> Ultimo accesso: 23 maggio 2020.

Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

Santangelo, M., Silvia, A., Pollio, A. (2013). *Smart City: Ibridazioni, Innovazioni E Inerzie Nelle Città Contemporanee*. Serie Eu-polis 5. Roma. Carocci, 2013.

Sustainable Development Goals - UN (2015) *Sustainable Development Goals* website. Department of economics and social affairs. Sustainable Development. Disponibile presso: <<https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300>> Ultimo accesso 23 giugno 2020.

Tan, E. (2014) *Negotiation and Design for the Self-Organizing City. Gaming as a Method for Urban Design*. PhD Research. Delft University of Technology, Faculty of Architecture and the Built Environment, Department of Urbanism. Netherlands.

Thibault, M. (2016) *Città ludiche, città in gioco, città giocate*. In *Gamification Urbana: Letture e Riscritture ludiche degli spazi cittadini, I saggi di Lexia*, v.20. pp. 21-59. Disponibile presso: <<https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1609728/257236/Citt%C3%A0%20ludiche%20-%20Mattia%20Thibault.pdf>> Ultimo accesso: 13 maggio 2020.

Thiel, S., Fröhlich, P. (2017) *Gamification as Motivation to Engage in Location-Based Public Participation?* In: *Progress in Location – Based Services 2016*. Springer. Disponibile presso: <https://www.researchgate.net/publication/309092604_Gamification_as_Motivation_to_Engage_in_Location-Based_Public_Participation> Ultimo accesso: 20 maggio 2020.

Tondello, G. (2017). *Gamification vs Gameful Design: why does it matter?* GamefulBits [blog]. 26 gennaio 2017. Disponibile presso: <<https://blog.gamefulbits.com/2017/01/26/gamification-vs-gameful-design-matter/>> Ultimo accesso: 25 marzo 2020.

Torinostratosferica. (2014) *An experiment of city imaging*. [online] Disponibile presso: <<https://torinostratosferica.it/>> Ultimo accesso: 29 maggio 2020.

Vanolo, A. (2018) *Cities and the politics of gamification*. *Cities*, v. 74, pp. 320-326. Disponibile presso: <<https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1682081/453209/Cities%20and%20the%20politics%20of%20gamification.pdf>>. Ultimo accesso: 23 giugno 2020.

Vanolo, A. (2019) *Playable urban citizenship: Social justice and the gamification of civic life*. In P. Cardullo, C. Di Feliciano, R. Kitchin (eds.), *The Right to The Smart City*, Emerald, Bingley, pp. 57-69. Disponibile presso:< <https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1710396/528773/Vanolo%20%282019%29%20-%20Playable%20Urban%20Citizenship.pdf>> Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Van Ransbeeck, W. (Aprile, 2016). *Gamification in Citizen Participation*. CitizenLab.Civic Engagement [blog] 5 aprile 2016. Disponibile presso: < <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/gamification-in-citizen-participation/>> Ultimo accesso: 22 aprile 2020.

Velev, A. (2016). *15 Examples of City Gamification that are NOT Pokémon GO. Megamification. Cases Studies* [online] 7 ottobre 2016. Disponibile presso: <<http://www.megamification.com/15-examples-of-city-gamification-that-are-not-pokemon-go/>> Ultimo accesso: 15 dicembre 2019.

Vértiz, B., Pérez-Serrano, I. (2016) *Peatoninos: liberar las calles para la niñez y el juego*. Historias. Ciudad Ludica. Laboratorio para la ciudad, Mexico. Disponibile presso:< <https://labcd.mx/peatoninos-liberar-las-calles-la-ninez-juego/>> Ultimo accesso: 27 giugno 2020.

Viva Melhor (2017) *Jogos Cooperativos – Edgard Gouveia*. Youtube. 8m16s. 25 ottobre 2017.[video online] Disponibile presso: <<https://www.youtube.com/watch?v=npOM3uCCLvY>> Ultimo accesso: 25 giugno 2020.

Westerberg, P., Von Heland, F. (2015) *Using Minecraft for Youth Participation in Urban Design and Governance*. United Nations Human Settlements Programme (UN-HABITAT): Nairobi, Kenya. Disponibile presso:< <https://unhabitat.org/using-minecraft-for-youth-participation-in-urban-design-and-governance>>. Ultimo accesso: 15 giugno 2020.

Zanacchi, A. (2015) *Videogiochi e creatività*. Horizon Psytech & Games [online]. 11 aprile 2015. Disponibile presso: <<https://www.horizonpsytech.com/2015/04/11/videogiochi-e-creativita/>> Ultimo accesso 28 maggio 2020.

