

I SAGGI DI LEXIA

20

Direttori

Ugo VOLLI

Università degli Studi di Torino

Guido FERRARO

Università degli Studi di Torino

Massimo LEONE

Università degli Studi di Torino

Aprire una collana di libri specializzata in una disciplina che si vuole scientifica, soprattutto se essa appartiene a quella zona intermedia della nostra enciclopedia dei saperi — non radicata in teoremi o esperimenti, ma neppure costruita per opinioni soggettive — che sono le scienze umane, è un gesto ambizioso. Vi potrebbe corrispondere il debito di una definizione della disciplina, del suo oggetto, dei suoi metodi. Ciò in particolar modo per una disciplina come la nostra: essa infatti, fin dal suo nome (semiotica o semiologia) è stata intesa in modi assai diversi se non contrapposti nel secolo della sua esistenza moderna: più vicina alla linguistica o alla filosofia, alla critica culturale o alle diverse scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia). C'è chi, come Greimas sulla traccia di Hjelmslev, ha preteso di definirne in maniera rigorosa e perfino assiomatica (interdefinita) principi e concetti, seguendo requisiti riservati normalmente solo alle discipline logico-matematiche; chi, come in fondo lo stesso Saussure, ne ha intuito la vocazione alla ricerca empirica sulle leggi di funzionamento dei diversi fenomeni di comunicazione e significazione nella vita sociale; chi, come l'ultimo Eco sulla traccia di Peirce, l'ha pensata piuttosto come una ricerca filosofica sul senso e le sue condizioni di possibilità; altri, da Barthes in poi, ne hanno valutato la possibilità di smascheramento dell'ideologia e delle strutture di potere... Noi rifiutiamo un passo così ambizioso. Ci riferiremo piuttosto a un concetto espresso da Umberto Eco all'inizio del suo lavoro di ricerca: il "campo semiotico", cioè quel vastissimo ambito culturale, insieme di testi e discorsi, di attività interpretative e di pratiche codificate, di linguaggi e di generi, di fenomeni comunicativi e di effetti di senso, di tecniche espressive e inventari di contenuti, di messaggi, riscritture e deformazioni che insieme costituiscono il mondo sensato (e dunque sempre sociale anche quando è naturale) in cui viviamo, o per dirla nei termini di Lotman, la nostra semiosfera. La semiotica costituisce il tentativo paradossale (perché autoriferito) e sempre parziale, di ritrovare l'ordine (o gli ordini) che rendono leggibile, sensato, facile, quasi "naturale" per chi ci vive dentro, questo coacervo di azioni e oggetti. Di fatto, quando conversiamo, leggiamo un libro, agiamo politicamente, ci divertiamo a uno spettacolo, noi siamo perfettamente in grado non solo di decodificare quel che accade, ma anche di connetterlo a valori, significati, gusti, altre forme espressive. Insomma siamo competenti e siamo anche capaci di confrontare la nostra competenza con quella altrui, interagendo in modo opportuno. È questa competenza condivisa o confrontabile l'oggetto della semiotica.

I suoi metodi sono di fatto diversi, certamente non riducibili oggi a una sterile assiomatica, ma in parte anche sviluppati grazie ai tentativi di for-

malizzazione dell'École de Paris. Essi funzionano un po' secondo la metafora wittgensteiniana della cassetta degli attrezzi: è bene che ci siano cacciavite, martello, forbici ecc.: sta alla competenza pragmatica del ricercatore selezionare caso per caso lo strumento opportuno per l'operazione da compiere.

Questa collana presenterà soprattutto ricerche empiriche, analisi di casi, lascerà volentieri spazio al nuovo, sia nelle persone degli autori che degli argomenti di studio. Questo è sempre una condizione dello sviluppo scientifico, che ha come prerequisito il cambiamento e il rinnovamento. Lo è a maggior ragione per una collana legata al mondo universitario, irrigidito da troppo tempo nel nostro Paese da un blocco sostanziale che non dà luogo ai giovani di emergere e di prendere il posto che meritano.

Ugo Volli

Questo volume riprende in forma rivista e accresciuta le relazioni presentate in occasione del convegno internazionale *Mettiamo in Gioco la Città — Gamification Urbana e Cittadini Giocatori*, tenutosi il 7 maggio 2015 presso l'Università di Torino.



Fondazione Fondo
Ricerca e Talenti

La presente opera viene pubblicata con il contributo economico della Fondazione Fondo Ricerca e Talenti, che i curatori ringraziano sentitamente.

Ringraziamo la Fondazione Fondo Ricerca e Talenti e l'Università di Torino per il prezioso appoggio senza il quale la presente opera non avrebbe mai visto la luce. Esprimiamo la nostra gratitudine altresì verso Ugo Volli e Peppino Ortoleva per la loro partecipazione al convegno e alla pubblicazione. Ringraziamo, infine, il CIRCE — Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Comunicazione e tutti coloro i quali hanno contribuito all'organizzazione dell'evento ed alla realizzazione di questo volume: Massimo Leone, Federico Mallone, Agenzia Uno, Frigorosso, Eleonora Chiais, Alessandra Chiàppori, Vincenzo Idone Cassone, Gabriele Marino, Marta Milia, Simona Stano, Bruno Surace e Federica Turco.

Gamification urbana

Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini

a cura di

Mattia Thibault

Prefazione di

Gianmaria Ajani

Contributi di

Gianmaria Ajani

Vincenzo Idone Cassone

Eleonora Chiais

Alessandra Chiappori

Gabriele Ferri

Massimo Leone

Gabriele Marino

Agata Meneghelli

Marta Milia

Peppino Ortoleva

Mauro Salvador

Elsa Soro

Simona Stano

Mattia Thibault

Federica Turco

Fabio Viola

Ugo Volli



Copyright © MMXVI
Aracne editrice int.le S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Quarto Negroni, 15
00072 Ariccia (RM)
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-9288-0

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: aprile 2016

Indice

- II Prefazione
Gianmaria Ajani
- 13 L'incrocio fecondo fra giochi e città
Ugo Volli

Parte I

Trame ludiche e tessuti urbani

- 21 Città ludiche, città in gioco, città giocate
Mattia Thibault
- 59 La pallavolo sacra. Dalla *gamification* urbana all'eutrapelia
Massimo Leone
- 81 Esperienza urbana e ludicità contemporanea
Peppino Ortoleva
- 97 Le nuove città invisibili. La scrittura come gioco della rete
Alessandra Chiappori

Parte II

***Gamification* urbana**

- 115 *Playable city*. Per una *gamification* urbana
Fabio Viola e Vincenzo Idone Cassone

- 135 Percorsi aumentati. Il ruolo della narrazione nelle app ludiche geolocalizzate
Agata Meneghelli
- 149 Vetrine da guardare, vetrine per giocare. Appunti semiotici sulla ludicità delle vetrine di moda nello spazio urbano
Eleonora Chiais
- 159 Il gioco assedia la città. *Critical City Upload* e il *pervasive game*
Marta Milia

Parte III
Urban game design

- 173 *Playmaking*. Giochi pervasivi e futuri (im)possibili
Gabriele Ferri
- 193 *Parallel Worlds*, *Dotventi* e *Media Mutations 7*. Il design partecipativo di un *conference game*
Mauro Salvador

Parte IV
**Cittadini giocatori
e nuove forme di partecipazione**

- 213 “Aggiungi un posto a tavola, che c’è un *cliente* in più”. Ludicizzazione dell’esperienza alimentare e riscritture urbane tra locali clandestini, servizi itineranti e *home restaurant*
Simona Stano
- 223 Let’s play *flash-mob*! Ludicità urbana e performance di gruppo
Federica Turco

- 235 *Build the city*. Città collaborative in costruzione
Elsa Soro
- 245 Analgrammi. Politica, sesso, religione e attualità nei *pizzini*
adesivi sparsi per il centro di Torino
Gabriele Marino
- 269 Gli autori

Prefazione

GIANMARIA AJANI*

Il gioco può portarci a vivere in modo diverso gli spazi in cui abitiamo e a dar senso agli spazi urbani. Questo il tema di fondo del seminario di cui questa pubblicazione raccoglie scambi, idee ed esperienze: “Mettiamo in gioco la città! *Gamification urbana e cittadini giocatori*” (Torino, 7 maggio 2015), organizzato con sostegno della Fondazione Fondo Ricerca e Talenti.

Fondazione Fondo Ricerca e Talenti è una delle prime fondazioni universitarie italiane, e senz’altro la prima ad applicare meccanismi innovativi di fundraising al settore della ricerca scientifica. La sua missione ha un duplice scopo:

- a) promuovere attività di fundraising a favore dell’Università degli Studi di Torino, attraverso metodi classici e innovativi (crowdfunding, flashmob, ecc.);
- b) utilizzare il ricavato per promuovere attività di ricerca, di approfondimento e di divulgazione scientifica a favore di gruppi meritevoli di studenti e ricercatori.

In due anni (2014 e 2015) e con 136.300 euro di finanziamenti erogati abbiamo finanziato 42 borse di ricerca, di approfondimento e di divulgazione scientifica, permesso a 11 ricercatori selezionati di approfondire la loro ricerca all’estero, organizzato 25 seminari di approfondimento e di divulgazione scientifica, finanziato la traduzione di 6 ricerche, attivato una piattaforma di crowdfunding che in 60 giorni ha permesso la raccolta di 10.540 euro e attivato una rete di centinaia

* È Rettore dell’Università di Torino “Alma Universitas Taurinensis” e presidente della Fondazione Fondo Ricerca e Talenti.

di volontari che hanno garantito il successo delle nostre campagne di sensibilizzazione in strada.

Si tratta sicuramente di risultati importanti, soprattutto in termini di nuove opportunità offerte ai giovani ricercatori del nostro sistema universitario. Tra i vari fattori che vi hanno contribuito, l'approccio ludico (o ancora meglio, di *gamification*) è sicuramente stato uno dei più rilevanti.

Riteniamo infatti la nostra attività — come ogni attività che abbia per oggetto la promozione della ricerca — debba anche e innanzitutto saper coinvolgere. Il coinvolgimento passa dal crederci, dal “metterci la faccia” e dal coraggio di adottare soluzioni nuove e fuori dagli schemi.

In questo, la Fondazione Fondo Ricerca e Talenti ha, per prima, osato “giocare in città” e “giocare con la città”, adottando, in parte inconsapevolmente, i meccanismi di *gamification* urbana descritti in questa raccolta.

I nostri volontari hanno fatto rotolare monete gigantesche per le strade di Torino; hanno popolato i portici cittadini di “alberi della ricerca”; travestiti da atomi, hanno intrattenuto gli automobilisti agli incroci cittadini; hanno giocato con la cittadinanza, impersonando i grandi della scienza in una serie di gare di abilità; hanno (letteralmente) ballato con la cittadinanza, abbracciato la cittadinanza, fatto ridere e riflettere la cittadinanza, sensibilizzandola sull'importanza della ricerca universitaria.

I risultati di queste iniziative, tanto peculiari per l'ambito scientifico quanto sentite e apprezzate, sono stati a nostro avviso spettacolari. Accomagnate da una campagna di raccolta fondi e da una campagna di sensibilizzazione più ampia, esse hanno permesso il finanziamento delle numerose borse erogate e la ripresa (in controtendenza rispetto ad altre università) di un trend di crescita positivo nei conferimenti all'Università degli Studi di Torino attraverso il meccanismo del cinque per mille.

È dunque con particolare soddisfazione che presentiamo l'opera di questo gruppo particolarmente meritevole di giovani ricercatori, che per competenza e capacità di coinvolgere rispecchia appieno il modo in cui concepiamo e intendiamo comunicare l'attività di ricerca.

Ci auguriamo che le idee e le esperienze illustrate in questa pubblicazione — oltre quella piccola ma significativa direttamente legata alla nostra attività — portino spunti nuovi, tanto ludici quanto efficaci, per promuovere lo sviluppo delle città e dei territori.

L'incrocio fecondo fra giochi e città

UGO VOLLI*

Due temi si incrociano nel discorso sulla *gamification* urbana. Da un lato vi è la città, su cui la semiotica negli ultimi anni ha molto lavorato. L'idea fondamentale che sta alla base di questo lavoro è che la città vada considerata, fra gli altri punti di vista (economico, sociologico, urbanistico, storico-artistico ecc.), anche come un testo, la cui caratteristica principale è la trasformazione ciclica della sua forma. È cioè un testo che si riscrive continuamente, in base a ritmi differenti a seconda dei suoi diversi aspetti, dalla permanenza nei secoli della mappa fondamentale con la griglia delle strade e delle piazze, al cambiamento via via più veloce delle costruzioni, del loro aspetto esterno che ne rappresenta la dimensione comunicativa esplicita, al loro uso, a ciò che vi è eventualmente esposto (vetrine, manifesti, graffiti), fino alla presenza umana che le anima.

Per questa caratteristica modalità di riscrittura continua si è proposto il concetto di “palinsesto”, il cui referente originale sono quelle pergamene medievali su cui era stato tracciato un testo, che dopo qualche tempo venivano raschiate per riutilizzarle come supporto per nuove scritture, magari conservando traccia del primo documento, invisibile a chi aveva operato la sostituzione, ma ben rilevabile con le nostre tecnologie. Si tratta di una metafora, imprecisa e parziale come tutte, ma utile a sottolineare il cambiamento continuo del testo urbano e soprattutto a spiegare la pretesa di trattare la città come un testo (Volli 2015).

Dall'altro vi è il tema del gioco, che ha suscitato molto interesse nella storia della nostra disciplina. Vale la pena di ricordare almeno il lavoro di Umberto Eco su Huizinga (Eco 1973). Vedremo in seguito le

* È professore ordinario di Semiotica del testo all'Università degli Studi di Torino, dove dirige anche il Centro interdipartimentale di ricerca sulla comunicazione.

ragioni di questo interesse. L'aspetto più interessante di un discorso sulla *urban gamification* dal punto di vista semiotico consiste proprio nel mettere insieme questi due temi. Questo interesse è spiegato da almeno tre nessi che congiungono oggetti che sembrano assai lontani come città e gioco.

La prima ragione si può precisare partendo dal fatto che la città *rappresentata* è oggetto di gioco e di illusione (anche nel senso di *in ludere*, cioè mettere in gioco) nella cultura e in particolare nella pittura occidentale — basta pensare, per fare solo due esempi all'*Allegoria del Buon Governo* di Ambrogio Lorenzetti del 1338 a Siena e alla *Città ideale* di Urbino (1480), come pure nella tradizione teatrale, per esempio in *Antigone* da cui probabilmente deriva la scena del teatro Olimpico di Vicenza (attribuita a Palladio, 1580). Dal nostro punto di vista le possiamo considerare forme di una sperimentazione visiva e comunicativa sulla città.

La seconda è che esiste una serie di giochi di grandissimo successo, dai vecchi *Lego*, *Meccano* e *Monopoli* fino a *Sim City*, che hanno proprio la città come loro oggetto, combinando di nuovo i principi della simulazione e dell'illusione, ma usando a questo fine i progressi della tecnica e della conoscenza, dalla chimica, all'economia, all'informatica.

La terza ragione è sociale. Rispetto al tema del gioco, è avvenuto e sta ancora avvenendo un cambiamento importante nella nostra vita collettiva. Il gioco fino a qualche tempo fa era per definizione un'attività isolata, marcata da confini precisi rispetto al resto dell'attività umana: si trovava in una sorta di bolla, al di là di una barriera che divideva due statuti ontologici, quello della "serietà" e quello della "ludicità", con una differenziazione di tempi e spazi, di soggetti (analoga al *debrayage* che la semiotica vede alla base delle situazioni narrative). C'era il momento in cui i bambini giocavano e quello in cui studiavano, il momento in cui si andava al casinò e quello in cui si lavorava o si coltivavano i rapporti interpersonali, c'era lo stadio per fare lo sport e la città per abitare, i 90 minuti predefiniti della partita di calcio o i 15 round da 3 minuti del pugilato e i ritmi altrettanto regolati, ma diversi, della "vita reale". Chi non avesse rispettato questa divisione e questa distribuzione di ruoli sarebbe stato considerato un personaggio sospetto, dal punto di vista etico o psichiatrico.

La letteratura europea è piena di queste violazioni di tempo e della loro punizione, da Don Chisciotte a Madame Bovary al "Giocatore"

di Dostoevskij. Questo era un modo per far convivere i due elementi della paradossale definizione del gioco, la sua “serietà” e la sua “futilità” o inefficacia, su cui hanno riflettuto tutti i teorici del gioco. Il pallone da calcio viene inseguito con una serietà che può produrre danni fisici fra avversari e tifosi; ma la sua conquista ha influenza solo all’interno del gioco, come il risultato della partita o del campionato. Come il calcio, anche gli scacchi e tutti gli altri giochi competitivi hanno la forma di un combattimento simbolico, ma si pretende che esso sia condotto “cavallerescamente” e in amicizia, che l’aggressività dentro il gioco non porti conseguenze fuori di esso. Ciò è probabilmente vero solo in parte, in particolare per i giochi in cui gira del denaro, ma l’ideologia alla base è la stessa. La barriera del *debrayage* ludico è, secondo quest’ideologia, impermeabile e in un certo senso sacra, perché fondativa della possibilità stessa del gioco. Nel prendere sul serio gli scopi artificiali e “futili” c’è un elemento di piacere che motiva l’atto ludico, proprio per la sua chiusura, analogamente a ciò che Barthes chiama “piacere del testo”.

Quel che è accaduto nel tempo che ha amato definirsi “postmoderno”, al livello dei fatti, ma ancor più a quello dell’ideologia, della presentazione intellettuale del mondo e della coscienza collettiva, è la caduta di questa barriera. Come ha sostenuto forse per primo Guy Debord (1967), noi non viviamo più il mondo come se lo spettacolo (il gioco, il racconto) fosse una parte specializzata della nostra società, ma all’inverso come se la realtà sociale fosse una parte dell’universo dello spettacolo, del gioco, del racconto (eventualmente della televisione: Eco 1983, Casetti 1988). Se si dovesse però indicare un momento in cui questa idea si è affermata pubblicamente, bisognerebbe indicare l’affermazione della corrente autodefinita “postmoderna” in architettura, la quale si è basata proprio sull’abolizione di una distinzione come quella che ho tratteggiato sopra, sostenendo al contrario che, fra gioco della decorazione e serietà dell’abitazione (e persino arte della scultura) i confini dovessero essere porosi.

Lo sono ormai in due sensi. Il primo è che il gioco invade la vita sociale, diventa non solo una grande metafora universale — ad esempio nell’idea della competizione — ma anche un obiettivo di vita, una specie di valore generale che riguarda tutte le persone, e influenza profondamente — in maniera che io trovo assai discutibile — l’etica pubblica; che inoltre, per tornare al nostro tema, si iscrive nelle