

Design in the Digital Age

Technology
Nature
Culture

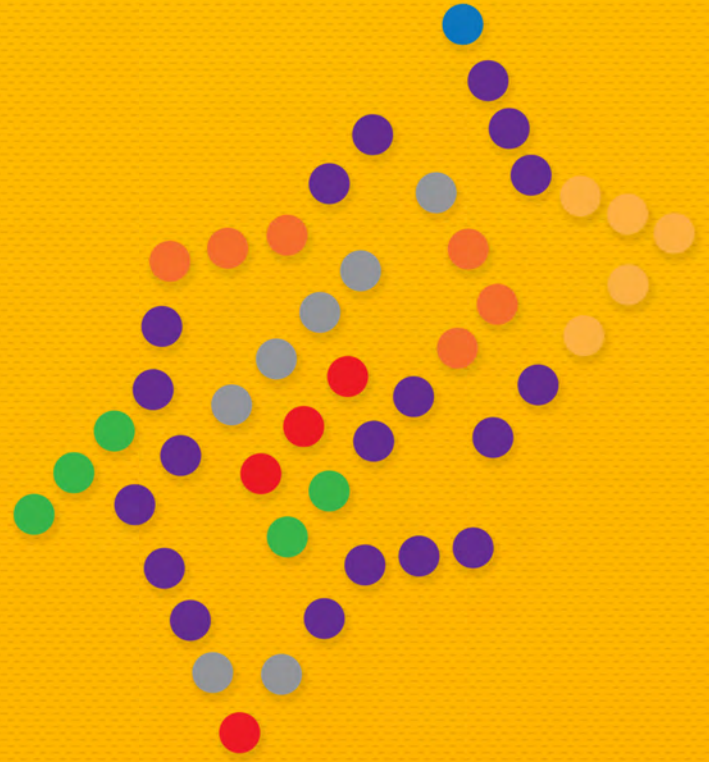


SIT_dA Società Italiana della
Tecnologia dell'Architettura



neapōlis

DIADNC | dipartimento di architettura
università degli studi di napoli federico II



Il Progetto nell'Era Digitale

Tecnologia
Natura
Cultura

a cura di
Massimo Perriccioli
Marina Rigillo
Sergio Russo Ermolli
Fabrizio Tucci

MASSIMO PERRICCIOLI
Professore ordinario di Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Napoli Federico II

MARINA RIGILLO
Professore associato di Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Napoli Federico II

SERGIO RUSSO ERMOLLI
Professore associato di Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Napoli Federico II

FABRIZIO TUCCI
Professore ordinario di Tecnologia dell'Architettura
PDTA - Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura
Sapienza Università di Roma

ISBN 978-88-916-4327-8

© 2020 by Authors

Published in November 2020

Maggioli Editore is part of Maggioli S.p.A
ISO 9001 : 2015 Certified Company
47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8
Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it

e-mail: clienti.editore@maggioli.it

All rights reserved. No part of this publication may be translated, reproduced, stored or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form, or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise) without prior written permission from the publisher.



Call for paper promossa in occasione del Convegno Internazionale
“Design in the Digital Age. Technology, Nature, Culture”

Napoli, 1-2 Luglio 2021

SITdA - Società Italiana della Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura - Università di Napoli Federico II

Comitato Scientifico/Scientific Committee

Vicente Guallart, Guallart Architects
Thomas Herzog, Thomas Herzog Architekten, Socio Onorario SITdA
Matteo Lorito, Rettore dell'Università degli Studi di Napoli Federico II
Mario Losasso, Università degli Studi di Napoli Federico II, Past President SITdA
Maria Teresa Lucarelli, Università Mediterranea di Reggio Calabria, Presidente SITdA
Gaetano Manfredi, Ministro dell'Università e della Ricerca
Fabrizio Schiaffonati, Politecnico di Milano, Socio Onorario SITdA
Bernard Stiegler, Institut de Recherche et d'Innovation, Paris
Martin Tamke, The Royal Danish Academy of Fine Arts, Copenhagen

Coordinamento Scientifico/Scientific Coordination

Ernesto Antonini
Eliana Cangelli
Valeria D'Ambrosio
Laura Daglio
Pietromaria Davoli
Massimo Lauria
Elena Germana Mussinelli
Massimo Perriccioli
Sergio Russo Ermolli
Fabrizio Tucci

Segreteria SITdA/SITdA Secretariat

Antonella Violano

Comitato organizzativo di Sede/Coordination Committee of Naples

Paola Ascione
Erminia Attaianese
Eduardo Bassolino
Mariangela Bellomo
Alessandro Claudi de St. Mihiel
Valeria D'Ambrosio
Paola De Joanna
Katia Fabbri
Antonella Falotico
Mattia Leone
Pietro Nunziante
Massimo Perriccioli (responsabile)
Marina Rigillo
Sergio Russo Ermolli
Serena Viola

Coordinamento organizzativo/Organizing Committee

Maria Azzalin
Enza Tersigni

Segreteria organizzativa/Organizing Secretariat

Anita Bianco
Marina Block
Francesca Ciampa
Maria Fabrizia Clemente
Ivana Coletta
Federica Dell'Acqua
Giuliano Galluccio
Giovanni Nocerino
Giuseppe Vaccaro
Giovangiuseppe Vannelli
Sara Verde

Grafica e comunicazione multimediale/Graphic and multimedia communication

Raffaele Catuogno
Vincenzo Pinto

3.a

GAMING URBANO PER LA RIGENERAZIONE

Luciana Mastrodonardo¹, Manuela Romano²

Abstract

Una efficace azione di “rigenerazione” urbana agisce non solo sul degrado fisico, ma soprattutto sul disagio sociale, affiancando alla riqualificazione ambientale, azioni inclusive e aperte, attinenti al campo abitativo, socio-sanitario, formativo, occupazionale e dello sviluppo culturale e di impresa. In uno scenario così complesso la risposta deve articolarsi e usare nuovi strumenti. Si propone e si sperimenta un gioco di quartiere in grado di usare le nuove tecnologie e far interagire i partecipanti con i luoghi fisici, la lettura e gli eventi per ri-costruire senso di appartenenza e riconoscimento dei luoghi e delle relazioni.

Keywords: Rigenerazione urbana, Welfare locale, Habitat, Gaming

¹ SAAD – Scuola di Architettura e Design Eduardo Vittoria, Università di Camerino, luciana.mast@gmail.com

² Dipartimento di Architettura, Università degli Studi G. d’Annunzio Chieti – Pescara, manuela.romano@giallo.it

INbiblioGAME
Il GIOCO di **INsegnaLIBRO** e della Biblioteca Casa di Quartiere “Di Giampaolo”

PER COLTIVARE LA FANTASIA

Incontri preliminari di CO-progettazione del GIOCO di QUARTIERE **INbiblioGAME**

mm millimetri

Vuoi PROGETTARE CON NOI di millimetri il GIOCO INbiblioGAME?

INbiblioGAME è il primo gioco di quartiere, a Pescara, che coinvolge i quartieri di San Donato, Villa del Fuoco e Rancitelli, in una competizione positiva per coltivare la fantasia attraverso la lettura e l’interazione con la Biblioteca F. Di Giampaolo e le attività che ruotano intorno al suo progetto di CASA DI QUARTIERE.

A GENNAIO PROGETTEREMO INSIEME LE REGOLE DEL GIOCO CHE SI SVOLGERÀ DA MARZO 2020.

I PREMI? Libri, giochi e aperitivi da ritirare in tutto il quartiere...

GIOCA con noi e aiutaci ad elaborare le regole del gioco!

PRIMO INCONTRO
Martedì 14 gennaio ore 16.00

SECONDO INCONTRO
Martedì 21 gennaio ore 16.00

TERZO INCONTRO
Martedì 28 gennaio ore 16.00

QUARTO INCONTRO
Martedì 4 febbraio ore 16.00

Presso la Biblioteca casa di quartiere F. Di Giampaolo
via Tiburtina 97/25 - Pescara

Per informazioni contattare l’associazione millimetri: associazione.millimetri@gmail.com | 320/8184794 (Luciana)

UN LIBRO IN REGALO A TUTTI I PARTECIPANTI AGLI INCONTRI!

INsegnalibro
CASA DI QUARTIERE Biblioteca Di Giampaolo

CULTURA FUTURO URBANO

AGENZIA PROMOZIONE CULTURALE
BIBLIOTECA F. DI GIAMPAOLO
CASA QUARTIERE RANCITELLI

REGIONE ABRUZZO

La complessità dei mezzi nella rigenerazione

La gestione delle problematiche sociali di quartieri prioritari e complessi¹, riguarda aspetti trasversali che partono dal problema casa, ma si legano spesso ad altre questioni chiave: illegalità diffusa, mix sociale esplosivo, degrado urbano e sociale, mancanza di sicurezza, di prospettive, di fiducia reciproca, di diritti, di servizi e di presidi territoriali. Queste emergenze, unitamente alle derive neoliberaliste della *sharing economy* e all'aumento di soluzioni informali, propongono una rinnovata attenzione al tema del sociale, nelle sue numerose interazioni con la sfera economica, ambientale e culturale (Mastrolonardo et al., 2018).

La qualità dell'abitare, e con essa la qualità del vivere dipendono sempre più dalle relazioni tra la casa e il contesto: le relazioni a distanza (assicurate dalle reti di trasporto e dalle reti delle telecomunicazioni, sempre più informatizzate) e le relazioni di prossimità (Consonni, 2019), si collocano in uno spazio tra le cose, fisico e non. La rigenerazione, passa dunque attraverso un percorso di "riumanizzazione" dei luoghi, dotandoli di infrastrutture in grado di generare qualità nella connotazione di nuovi habitat urbani.

Le politiche di sviluppo urbano promosse e condotte negli ultimi anni in Europa² e in Italia³, confermano come proprio le componenti culturali e sociali rivestono un ruolo sempre più rilevante, quale "strumento" che consente di intercettare e valorizzare risorse latenti (materiali e immateriali) e costruire nuove interazioni tra le stesse per una più efficace azione di rigenerazione. La complessità di questi processi può essere gestita attraverso il coinvolgimento dei soggetti che nelle varie forme vivono e animano quotidianamente i luoghi, ed è fondamentale per generare nuove traiettorie per il progetto. Spesso, infatti, ci si deve muovere con inedite modalità di approccio e di soluzione dei problemi i quali attribuiscono nuovo valore a forme di coordinamento di natura orizzontale, valorizzando le capacità collaborative tra soggetti, che trovano un allineamento di interessi in vista di un obiettivo comune (Sennet, 2012). Una forma di innovazione che trova nelle nuove piattaforme digitali un supporto fondamentale per diffondere ed estendere l'influenza di nuove pratiche sociali, coniugando due principi apparentemente opposti: individuare le specificità di interventi mirati, spesso a carattere locale, e la possibilità di costruire reti sociali allargate (Perriccioli, 2017).

Esempi come il progetto "Co-city"⁴ dimostrano come questo approccio possa rappresentare una reale risposta anche alla crisi economica. La collaborazione tra abitanti, associazioni e altri soggetti civici – elemento centrale del progetto – fa emergere un nuovo senso di comunità e nuove opportunità nella produzione di servizi innovativi nelle periferie. La co-gestione e co-progettazione degli interventi di rigenerazione di spazi in abbandono e beni comuni urbani, controllata attraverso i patti di collaborazione, alimenta inoltre un nuovo *welfare* urbano, con proposte per la co-produzione di servizi e idee di impresa di comunità, condivise e monitorate attraverso piattaforma. Il progetto si lega alla

rete "Case di Quartiere" – luoghi di presidio sociale e culturale, discussione e di rafforzamento del legame sociale, dislocati in spazi messi a disposizione dal comune in diverse aree della città di Torino – e contribuisce a valorizzare il sistema di associazionismo già attivo, generando nuovi flussi di innovazione sociale e cultura in aree complesse.

Le numerose esperienze in corso di svolgimento evidenziano la necessità di mettere al centro della progettualità le interazioni tra il capitale sociale e territoriale, stabilendo nuove modalità di gestione e collaborazione tra i diversi attori per una rinnovata interazione fra progetto architettonico e aspetti sociali. La necessaria rivisitazione del progetto richiede una visione critica all'autoreferenzialità disciplinare per la crescente complessità del reale e sulle domande poste al progetto. La diffusione di nuove modalità operative che puntano a migliorare la qualità della vita attraverso espedienti mutuati da altri campi come quello ludico, aiutano a superare la *comfort zone* dei singoli, per migliorare l'interazione con lo spazio sociale e fisico. La cultura diventa quindi matrice dei processi di rigenerazione urbana per l'ibridazione dei luoghi e l'innesco di cambiamenti.

Il gioco per ricostruire lo spazio *in-between*

Lo studio e la sperimentazione di modelli coinvolgenti nella rigenerazione urbana utilizza modalità ludiche con risultati ancora poco organizzati. La sfida è ripensare i servizi/diritti per migliorare la qualità della vita, a partire dalla rivoluzione sociale, tecnologica e comportamentale portata con sé anche dalle nuove generazioni. Il parziale fallimento di alcune politiche legate alla smart city dimostra che la tecnologia, da sola, rischia di aggiungere freddezza e asocialità se non accompagnata dall'interazione fisica e condivisa. La visione utopica di città ultratecnologica sconnessa dalla vita reale delle persone è irrealizzabile poiché nessun *software* o *hardware* apporta miglioramenti senza un adeguato tessuto umano. La competizione tecnocratica per il dominio sulle vite quotidiane dei cittadini e l'ossessione per il controllo e la sorveglianza hanno dimostrato l'incapacità di mettere i cittadini al centro del processo di sviluppo (Bria and Morozov, 2018).

Pratiche come quella dal *Gaming*, invece, legate ad azioni collettive di gioco urbano, possono aggregare e aiutare a superare problematiche diffuse supportando azioni da condividere con le comunità. L'unione di rigenerazione urbana e *gaming*, definiscono azioni collettive capaci di far emergere le dinamiche di cambiamento che interessano i quartieri coinvolgendo attraverso il gioco chi li abita. Le potenzialità dei giochi urbani nella costruzione di nuove modalità di conoscenza e narrazione delle relazioni tra gli abitanti, sono state utilizzate al meglio, anche se in modo diverso, dal Comitato Matera 2019 promuovendo in modo creativo e ludico progetti di cittadinanza attiva, richiamandosi e connettendosi alle migliori esperienze europee. Il gioco urbano partecipato è stato individuato come importante strumento di attivazione sociale in cui vivere esperienze culturali immersive e

1 Per "quartieri prioritari e complessi" si intendono aree urbane di città nelle quali l'intervento pubblico si rivela prioritario perché le condizioni di contesto si presentano particolarmente complesse alla luce delle dimensioni: marginalità economica, marginalità sociale, degrado edilizio, carenza di infrastrutture, carenza di trasporti (bando "cultura furto urbano"). Fonte: MiBAC - Piano "Cultura Futuro Urbano", 2019.

2 Nel periodo 2014-2020 le politiche dell'UE hanno investito circa il 50% delle risorse del FESR per lo sviluppo urbano sostenibile soprattutto nelle aree periferiche delle città, individuate come causa e soluzione delle odierne difficoltà ambientali, economiche e sociali, e alle stesse sono stati indirizzati programmi quali *Urban Innovative Action*, *URBAN III*, *Urban Development Network*, *Urban Agenza for the EU*, il cui obiettivo comune riguarda anche e soprattutto interventi volti a migliorare l'inclusione sociale.

3 In Italia grazie anche all'adozione dell'Agenda Urbana Nazionale per uno sviluppo urbano sostenibile sono stati individuati e incentivati tre ambiti strategici di intervento: dotazione e potenziamento di infrastrutture per i servizi urbani; incentivazione di progetti volti all'inclusione sociale in aree e quartieri disagiati e potenziamento delle filiere produttive locali. Queste misure hanno rappresentato il trampolino di lancio di numerose iniziative che hanno trovato supporto in iniziative del governo come il progetto "Futuro delle periferie. La cultura rigenera".

4 Progetto condotto dalla città di Torino, vincitore del primo bando UIA, che ha proposto la valorizzazione dei beni comuni urbani attraverso la gestione condivisa con i cittadini.

occasioni divertenti per conoscere meglio la città, combinando *game design*, *performing arts* e installazioni in spazi pubblici.

Negli ultimi anni c'è stata una ascesa del gioco urbano, che porta anche esperienziali tipo videogame in ambienti del mondo reale. Pensiamo al gioco dei Pokémon Go, esploso a livello globale attraverso un meccanismo relativamente semplice, della realtà aumentata, che però aveva l'obiettivo opposto di dissociazione dalla realtà. Altri giochi, invece più legati alla realtà come ad esempio, Pac-Manhattan, in cui i newyorkesi mettono in scena Pac-Man in varie località della città, l'Urban Gaming Clude nato nel 2006 tra gli studenti della Pennsylvania State University, che gestisce una selezione di sfide strategiche e fisiche simili a videogiochi con nomi come Humans vs Zombies e Battle Royale. Oppure Big Urban Game, all'Università del Minnesota nel 2003, in cui tre squadre hanno spostato enormi pezzi di gioco gonfiabili in città sulla base di percorsi votati dal pubblico.

Alcuni giochi urbani utilizzano *gadget*: telefoni abilitati GPS e fotocamere digitali sono elementi regolari, ma tutti prendono in prestito concetti di interattività, cooperazione e navigazione dai giochi per computer. I cosiddetti *Serious Game* non hanno solo uno scopo giocoso, ma ruotano attorno a elementi educativi volti a creare un'esperienza formativa efficace e divertente. Negli ultimi 20 anni si sono sviluppati molto, principalmente nel campo dei videogiochi, ma in Europa anche per i giochi da tavolo e giochi di ruolo (Viola, 2015). D'altra parte, il mondo dei "giochi seri e formativi" è davvero complesso, ma alcuni giochi possono produrre una vera modifica della realtà attraverso azioni concrete in un contesto reale, comunque semplificato rispetto all'obiettivo. *Digital game-based learning*, *e-Learning*, *Educational game*, *Edutainment*, *Games for change*, *Persuasive game*, *Social impact game*: sono tutti sinonimi che individuano giochi progettati con uno scopo che va oltre il semplice divertimento (Rogora et al., 2019).

Un gioco per la cultura, l'inclusione e la rigenerazione urbana

«Un progetto intersettoriale d'avanguardia che invita alla collaborazione civica, un patto con la società civile che mira a promuovere le condizioni per cui i cittadini possano coltivare i propri talenti, non solo in ambito strettamente culturale ma anche umano», queste le premesse alla base del bando «Biblioteca casa di quartiere»⁵ che riconosce un edificio fisico legato alla cultura, come punto di riferimento sociale, rispetto ad un quartiere prioritario e complesso.

Nello specifico la proposta con capofila la Biblioteca regionale "F. Di Giampaolo", dal titolo INsegnalibro, lavora in un quartiere di Pescara ad alta complessità con attività animate da molteplici soggetti (teatro, laboratori con i bambini, *videomaking*, pratiche di musica, fumetto e graffiti, *workshop* di autocostruzione e studio, *human library*, *melting library*, cooperativa di quartiere). All'interno di un quadro variegato, un gruppo di lavoro⁶ ha risposto con il gioco #INbiblioGAME, che permette al singolo di interagire con il quartiere, con la biblioteca, e con la "cultura" in senso ampio, attraverso la partecipazione agli eventi ed attività, tutte all'interno del quartiere (Fig. 1).

L'obiettivo primario è quello di (ri-)conoscere la bellezza dei luoghi che si abitano, e di ricomporre alcune fratture sociali di vicinanza. La strategia attuata passa dal riconoscimento del presidio delle attività presenti, e dall'interazione con la cultura e



Fig. 2

con la biblioteca. Si lavora con gli spazi "in-between" che non sono spazi astratti, ma luoghi nei quali si attuano le relazioni tra gli elementi, con i contesti e i materiali preesistenti, tra le persone. #INbiblioGAME intende sollecitare l'innesco di alcuni processi negli abitanti e nei *city user*:

- senso di appartenenza;
- conoscenza diffusa dei servizi presenti;
- conoscenza reciproca;
- consapevolezza rispetto alle dinamiche di quartiere;

5 Bando del Piano "Cultura Futuro Urbano", piano d'azione del MiBAC che nasce per promuovere iniziative culturali nelle periferie delle città metropolitane e nei capoluoghi di provincia di tutta Italia, available at http://www.aap.beniculturali.it/Cultura_Futuro_Urbano.html

6 L'associazione Culturale Millimetri, promotrice e ideatrice del progetto ammesso a finanziamento, ha nel suo gruppo di lavoro, oltre alle autrici, anche Matteo Clementi e Andrea Pinna.

- miglioramento dell'habitat.

Dopo aver disegnato la mappa del quartiere, vero e proprio tabellone su cui individuare le dinamiche di gioco, lo sviluppo del progetto è stato articolato attraverso le fasi di:

1. Co-progettazione delle regole del gioco. La co-progettazione ha individuato un certo numero di portatori di interesse con cui si sono stabilite dinamiche attive di condivisione degli intenti e delle regole, per cercare di rendere il gioco più accattivante. I quattro incontri hanno visto alcune associazioni, scout, studenti e frequentatori della biblioteca, confrontarsi con le regole e con il peso dell'interazione (nel gioco) con la città e con il quartiere (Fig. 2).
2. Identificazione dei punti di riferimento del gioco all'interno del quartiere. All'interno del quartiere sono stati individuati punti di interesse (scuole, parrocchie, esercizi commerciali, poste, supermercati, parchi, ludoteca, etc.) evidenziati all'interno della mappa, distribuita ai partecipanti. (Fig. 3)
3. Identificazione dei punteggi complessivi e delle azioni che determinano i punteggi. Si sono identificate quelle azioni e interazioni che portano punti e che devono essere perseguite dai partecipanti (ad esempio lettura e condivisione testi, geolocalizzazione nel quartiere che individua angoli caratteristici, interazione con gli eventi culturali della biblioteca, etc)
4. Identificazione dei premi. Gli esercizi del quartiere sono stati coinvolti nel progetto, e gli aderenti hanno avuto una targa di riconoscimento, contenitori per libri (che fungono da premi o materiali di scambio), e ognuno ha messo a disposizione alcuni premi da ritirare in loco.
5. Sperimentazione nel quartiere/studio.

La sperimentazione (ancora in atto) definisce un quartiere urbano come base del gioco. Si può giocare sempre ed ovunque (appoggiandosi ad un sito e interagendo con altre storie, attraverso i libri da ritirare in biblioteca), la dinamica di base è quella di "missioni" che danno un punteggio e fanno muovere in una classifica: il coinvolgimento diventa uno dei più potenti motori che può definire un impatto (Fig. 4).

Gli strumenti dei giocatori sono di vario tipo:

- la colorata mappa di quartiere che diventa una sorta di tabellone di gioco, in cui sono riportati tutti i luoghi simbolici o rilevanti per gli abitanti;
- pagina Instagram #INbiblioGAME per geolocalizzarsi e condividere frasi;
- un segnalibro fisico, nel quale segnare i libri che vengono presi in biblioteca da ognuno.

La *journey map* (Fig.5) del giocatore identifica azioni *on-line* e azioni dal vivo, che permettono l'interazione con i punti di interesse del quartiere. Le azioni portano ad un punteggio e, a differenza di un videogioco, chiedono ai giocatori di spegnere il computer, leggere, uscire di casa e vivere il quartiere, prendersi cura degli spazi nella propria città (Fig. 6). La modalità ludica di interpretare il rapporto con l'habitat in maniera innovativa, creando relazioni di tipo nuovo, permette agli abitanti di interagire con il quartiere e definisce reti di relazioni sociali che si aggiungono a quelle individuali esistenti.

Traiettorie di ricerca

Dal punto di vista scientifico si verifica come il coinvolgimento diffuso sul territorio del quartiere di giovani e non, che si confrontano fisicamente con i punti di interesse, e interagiscono con l'ambiente urbano a un doppio livello, definisce nuove strategie di miglioramento dello spazio urbano, attraverso le

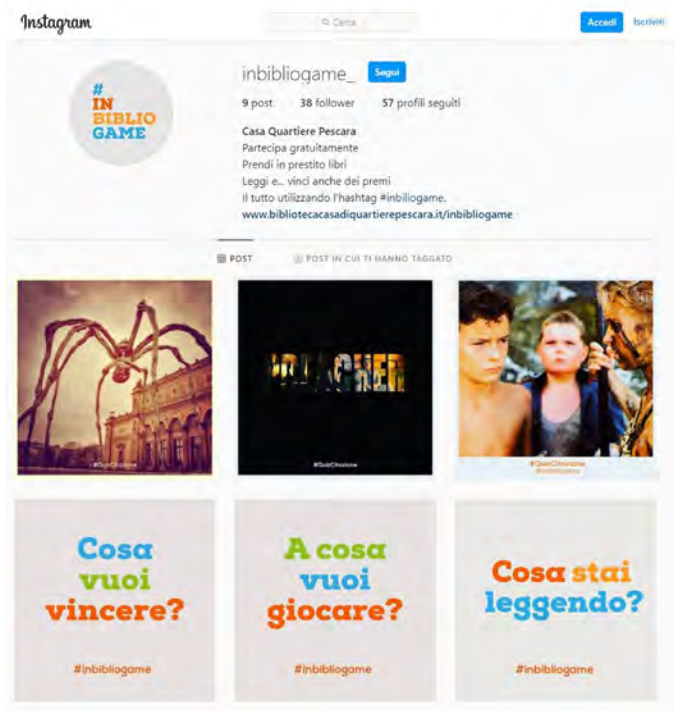


Fig. 3

traiettorie fisiche e virtuali degli abitanti/giocatori in una visione "relazionale" della città creativa. La sperimentazione è appena partita: attraverso *hashtag* georeferenziati alcuni studenti stanno animando il gioco coinvolgendo gli abitanti del quartiere. Al termine dei tre mesi la raccolta e l'analisi dei dati permetterà di ricostruire una mappa delle interazioni che saranno messe a sistema per aumentare il grado di conoscenza e le esigenze progettuali dell'ambiente urbano, e ad avvicinare cittadini ed amministratori.

Le potenzialità del gioco sono innumerevoli:

- *orizzontalità*: la partecipazione è attivata dal coinvolgimento. Attraverso un sistema di filtri è possibile far emergere le idee migliori (visualizzazioni, *like*, numero commenti, numero interazioni);
- *feedback* in tempo reale: la possibilità di monitorare costantemente le interazioni consente di avere risposte immediate del processo partecipativo, nel grado di coinvolgimento ed efficacia delle azioni, consentendo allo stesso utente di modificare la propria azione in funzione dell'andamento del gioco;
- *costruzione identità*: gli abitanti hanno la possibilità di costruire un proprio profilo e allargare le conoscenze degli utenti all'interno dello spazio urbano condiviso. In una evoluzione non finalizzata esclusivamente al gioco, l'abitante ha maggiori possibilità di stringere amicizie con altri abitanti del quartiere o distinguersi in determinati settori: green, progettazione, mobilità etc.;
- *costruzione comunità*: l'interazione e il confronto motivano l'abitante nel diventare parte di un gruppo con il comune obiettivo di migliorare il proprio ambiente quotidiano e ad assumere comportamenti virtuosi, trasformandosi da *city user* in *city maker*;
- *riconoscimento territoriale*: elementi motivazionali ed *engagement* possono scatenare comportamenti utili alla collettività, che possono poi essere incanalati in altro. Una piattaforma che semplifichi l'adesione a istanze condivise (ad esempio un parco urbano) facilita la co-creazione di idee ed aiuta l'amministrazione a comprendere quali sono le istanze maggiormente sentite.



Fig. 4

Pratiche di gaming possono aiutare la città a diventare un luogo in cui i cittadini siano il fattore abilitante della rivoluzione. L'amministrazione si apre a *city makers* per riconfigurare e riscrivere servizi, luoghi e *storytelling* e gli abitanti diventano consapevoli che la tecnologia può essere umana, portatrice di benefici concreti e accompagnata da una sana componente di *fun*. Proprio il divertimento e la gioia, quando ben calati nel design delle infrastrutture ed esperienze quotidiane, migliorano i nostri comportamenti.

References

Bianchini, F. and Landry, C. (1995), *The Creative City*, Demos, London.
 Bria, F. and Morozov, E. (2018), *Rethinking the smart city. Democratizing Urban Technology*, Rosa Luxemburg Stiftung, New York
 Consonni, G (2019), *Carta dell'habitat*, La Vita Felice, Milano
 Losasso, M. (2017), "Technological culture and social dimension", *Teche*.

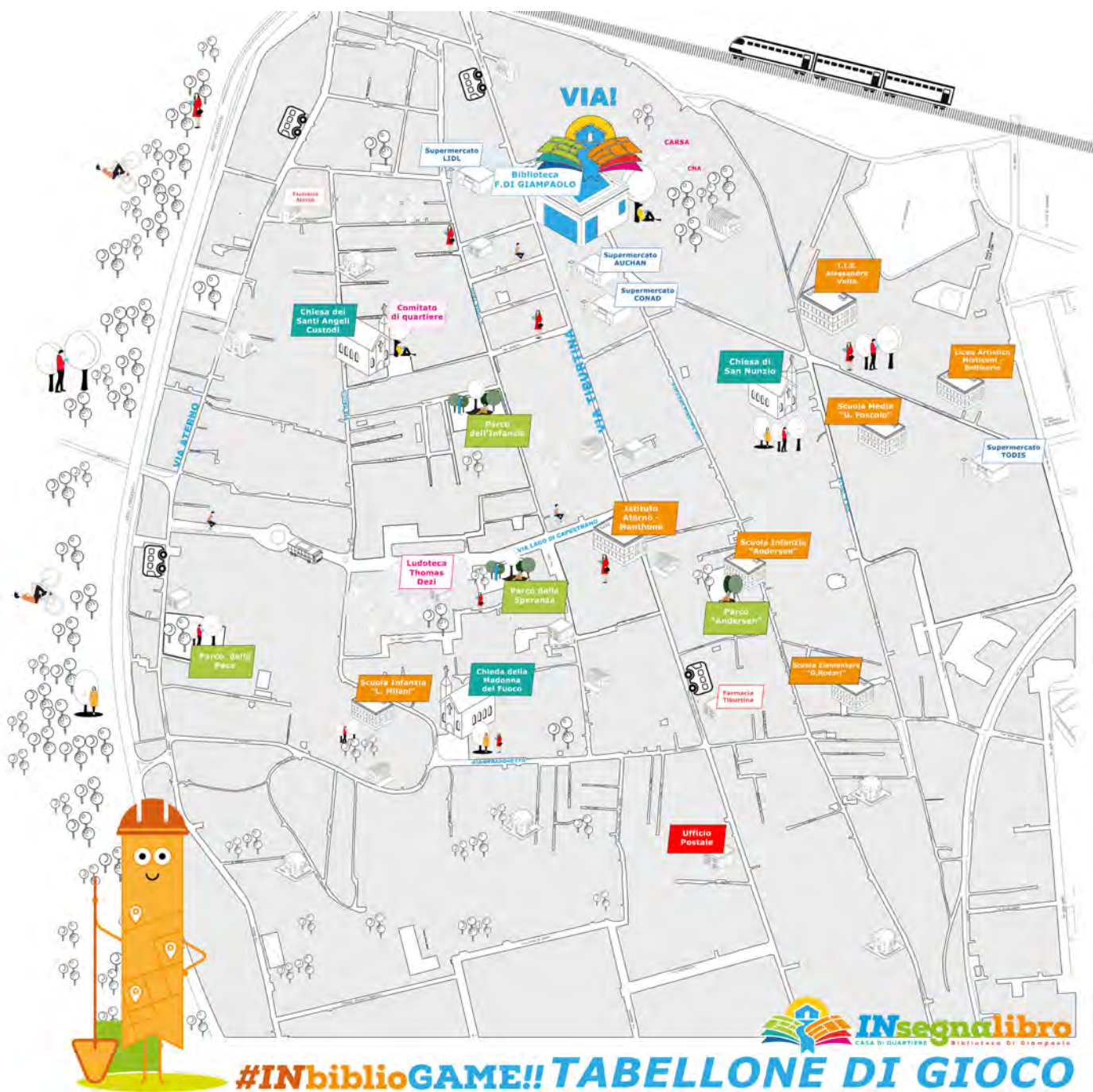


Fig. 3

- Manzini, E. (2015), *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*, The Mit Press, Cambridge, MA.
- Mastrodonato, L., Radogna, D. and Romano M. (2018), "Resilience and transformation strategies for a becoming housing quality", *Techne. Journal of technology for architecture and environment*, vol 15, pp. 311-322
- Perriccioli, M. (2017), "Social innovation and design culture", *Techne. Journal of technology for architecture and environment*, vol. 14, pp. 25-31
- Rogora, A., Carli, P. and Trevisan, A. (2019), "The imitation game. The game as experience of a sustainable project", *Pro-Innovation. Process Production Product*, vol. 02, pp. 123-130
- Sennet, R. (2012), *Together. Rituals, pleasures and politics of cooperation*, Yale University Press, New Haven, CT.
- Viola, F. (2011), *Gamification. I Videogiochi nella Vita Quotidiana*, Arduino Viola Editore.

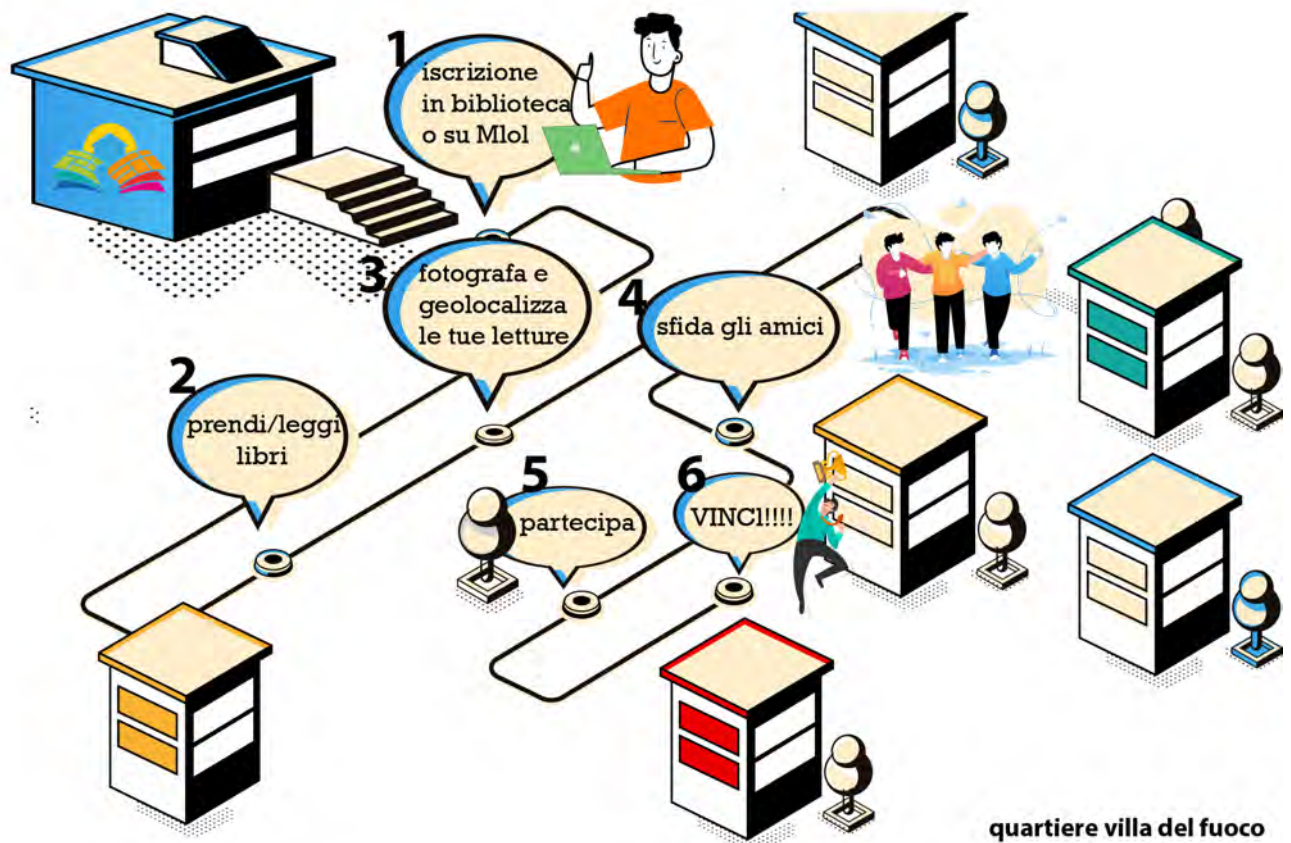


Fig. 5

Fig. 1 - Locandina per il lancio degli incontri di co-progettazione del gioco.

Fig. 2 - Foto di alcuni incontri di co-progettazione con gruppi di interesse.

Fig. 3 - Mappa del quartiere e tabellone di gioco con identificazione punti di interesse collettivo del quartiere.

Fig. 4 - Copertina su Instagram del gioco.

Fig. 5 - Journey Map del giocatore.

Fig. 6 - Segnaposto fisici all'interno del quartiere, per ritirare i premi negli esercizi commerciali del quartiere.

