

Città ludiche, città in gioco, città giocate

MATTIA THIBAUT*

Abstract: This chapter aims at exposing some theoretical and methodological premises about the study of urban semiotics and, subsequently, at identifying and analyzing the cultural areas in which urban play appear to rise more vigorously and to assume the most interesting forms. Firstly, we will focus on the city, approached as a complex “communicative machine” with inner workings similar to a text, and thus as a construct that can be read, written and rewritten. Also the phenomenon of *digitalization* will be approached thoroughly in its relationships with the city and, in particular, paying attention to its consequences and effects on the urban fabric and the ways the latter is experienced. The second part of this chapter, on the other hand, will be consecrated to playfulness, analyzing the cultural context of *ludification* and then focusing on the ways in which play and games can be used to stimulate new readings, writings and enunciation of the urban territory. Many forms of play, as gamification, urban and pervasive games and location based games will be also approached in the light of their relationships with the city. Finally, the last paragraph will focus on the interactions that occur between playfulness and digital constructs when related to urban realities. In particular, thorough the analysis of phenomena as *Google street view* photo-bombings and the creation of artificial, digital cities in video games, we will try to shed some light on the ways play can be used on the digital versions of the cities in order to affect real-life urban areas.

Keywords: Semiotics of the City, Urban Gamification, Digital Cities, Virtual Reality, Location Based Games.

Introduzione

Questo volume nasce per indagare le relazioni che intercorrono tra la città e il gioco, due degli oggetti di studi che più stanno appassionando l'accademia, in ambito umanistico e non solo, negli ultimi anni.

Questo capitolo si propone allora di porre alcune importanti premesse metodologiche per quanto riguarda lo studio semiotico della città e di individuare e descrivere gli ambiti in cui la ludicità urbana

* È dottorando in Semiotica e Media presso l'Università degli Studi di Torino.

sembra emergere con maggior vigore ed assumere le forme più significative. In un primo momento, allora, ci concentreremo sulla città, considerata come una macchina comunicativa funzionante come un testo, che può essere letta, scritta e riscritta. Particolare attenzione verrà dedicata anche alla digitalizzazione — da un certo punto di vista il terzo termine della nostra indagine — e alle conseguenze che essa ha sul tessuto urbano.

Nella seconda parte di questo capitolo, invece, l'analisi si sposterà sul gioco, andando a individuare il contesto culturale di ludicizzazione in cui si muove, per poi soffermarsi su come il gioco possa essere utilizzato per proporre diverse letture, scritture ed enunciazioni del territorio cittadino. L'ultimo paragrafo di questo capitolo, infine, tornerà nuovamente al digitale, questa volta per vedere come anche attraverso di esso la ludicità possa essere impiegata per andare ad agire e a riscrivere la città reale.

Molti degli spunti presentati e messi a sistema in questo capitolo diventeranno poi oggetto di analisi approfondite in quelli successivi, che saranno così in grado di rendere meglio ragione delle loro peculiarità e complessità.

Questo volume, allora, concentrandosi sui rapporti che intercorrono tra il ludico e l'urbano, tra il gioco e la città, non potrà che condurre a una riflessione più ampia, che s'interroggi su come queste componenti si incontrino, scontrino ed ibridino nell'ambito di una cultura contemporanea in rapida evoluzione, soggetta a forze de-territorializzanti e ad esperimenti di *gamification* urbana che cercano di dare un nuovo senso agli spazi cittadini.

1. Tessuti urbani e testi cittadini

Nel 1980 Michel de Certeau nel suo *L'invention du quotidien* proponeva di considerare le città come forme testuali. Questo parallelismo — già metaforicamente implicito nell'espressione "tessuto urbano" — porta de Certeau a considerare le città come veri e propri testi attualizzati (e trasformati) dalle pratiche di interazione e di attraversamento dei loro abitanti. Il cammino di questi ultimi attraverso lo spazio urbano, allora, altro non è che un'enunciazione, tramite la quale il singolo si appropria dei luoghi e li trasforma introducendovi la propria soggettività. I luoghi

(che per de Certeau sono ambienti in cui le cose sono organizzate in un ordine stabilito) diventano così *spazi* — ovvero luoghi praticati, cui vengono dati movimento, direzione e temporalità. La città diviene così un testo tutt'altro che fisso, risultato dell'intersezione di pratiche enunciative che allo stesso tempo lo attualizzano e lo modificano profondamente.

La metafora dello spazio urbano come testo è stata poi fatta propria dalla semiotica, fino a divenirne un'importante direzione di ricerca.

In uno dei lavori fondanti della semiotica urbana, Ugo Volli sostiene che:

Dal punto di vista semiotico, una realtà espressiva che si rinnova e si ridefinisce continuamente come la città si definisce come discorso, una pratica significativa la quale però in ogni momento proietta alle sue spalle un testo. La città è viva, cambia materialmente e nel senso che proietta; ma in ogni suo tempo è stabile e leggibile come un libro (2005, p. 1).

La città, dunque, non è *davvero* un testo, ma piuttosto si comporta *come* un testo, e come un testo può essere letta, ma anche approssiata, analizzata e compresa (Volli 2008, Mastroianni 2013).

La città, proprio come un testo, è allo stesso tempo un insieme organico — che può essere compreso, nominato e concepito nel suo essere una cosa unica — e caratterizzato da un'ineliminabile eterogeneità strutturale, dovuta al suo inglobare un grandissimo numero di testi di scala minore (quartieri, strade, palazzi, insegne, arredo urbano, graffiti...). Tutti questi testi di scala minore sono messi in relazione dalla loro simultanea presenza all'interno della città, che allora diventa un *intreccio* di elementi di senso in relazione fra loro (Volli 2005). Si tratta ovviamente di un intreccio instabile e mutevole, le cui metamorfosi seguono tempi e ritmi differenti, dalla lenta costruzione di nuovi quartieri al rapido lavoro dei *writers* e dei pubblicitari che con graffiti e affissioni scrivono, spesso in modo effimero, sulla città stessa.

Secondo Lotman (1987) la città consiste in una *totalità di parti* che, a loro volta sono esse stesse *un tutto* di livello più basso. Questa parti, poi, sono a loro volta composte di totalità ancora minori, e così via, praticamente *ad libitum*. Questa doppia natura della città la fa percepire al contempo come unica e come polverizzata in “un reticolo di elementi in relazione multipla, fino a diventare quasi casuale, fra di essi” (Cervelli e Sedda 2006, p. 174).

Questa doppia natura, di testo omogeneo e di contenitore di testualità di scala minore, porta anche alla sparizione della distinzione tra testo e contesto (*Ibid.*). Se, da un lato, gli elementi di taglia maggiore possono divenire contesto per quelli, inglobati, di taglia minore (un quartiere diventa il contesto di un edificio, una piazza di un monumento), la relazione tra testo e contesto non si limita ad una semplice relazione di inglobamento, e quindi, dall'altro lato, è possibile che oggetti di taglia minore, ma dotati di una maggiore efficacia simbolica, possano diventare contesto per gli oggetti di taglia maggiore (basti pensare a come gli edifici "simbolo" di una città sono in grado di sottrarre significato a tutto ciò che sta loro attorno, creando un vuoto semiotico che permette loro di "brillare"). Ci troviamo di fronte, allora, a una sorta di "prova di forza" semiotica che, in virtù delle diverse capacità di sprigionare quella che Lotman chiamava un'"aura di contesto" (*ibid.*, p. 175), oppone oggetti di taglia diversa.

Lo spazio cittadino appare allora come un insieme *polilogico* in cui «tutto è potenzialmente in relazione con tutto e tali relazioni si fanno presenti e si attivano solo in accoppiamento con quel complesso testo semiotico che è la memoria culturale dei corpi che vivono la città» (*Ibid.*).

A questa moltitudine di testualità vanno, inoltre, ad aggiungersi tutti i manufatti mobili — merci, camion, automobili — ed anche gli abitanti della città stessa, che si muovono e vengono distribuiti nelle diverse parti della città, specializzandone le parti e appropriandosi e dando senso ai paesaggi metropolitani.

Gli elementi di senso contenuti nella città, oltre a essere inglobati ed inglobanti, come in un gioco di scatole cinesi, sono anche caratterizzati da una grande eterogeneità. Il testo-città come già implicava de Certeau, è un testo inevitabilmente plurale, polifonico, che elude ogni tentativo di uniformazione da parte del potere politico, economico o religioso. Il discorso-città è frutto di innumerevoli autori, epoche e concezioni dello spazio urbano e quindi di altrettante strategie — anche conflittuali — che nella città si incontrano, si scontrano, si mescolano e si sovrascrivono. La città diviene allora un luogo i cui elementi sono pervasi da una tensione antagonistica: gareggiano tra loro per ottenere posizioni di dominio (centralità, verticalità, passaggi), attenzione (traffico) e prestigio. Questa tensione, però, risulta immobile, *pietrificata* nei palazzi e nelle strade della città che le congela in una

disposizione spaziale, in un «miracolo di equilibrio spaziale di tensioni prodotte soprattutto nel tempo» (Volli 2005, p. 1).

Questa incessante tensione interna agli spazi urbani, ne fa, allora, un discorso in continua trasformazione, un testo variabile, vivo, mai identico a sé stesso. Un testo che conserva elementi del proprio passato (testo come *testis*, testimone) e li intreccia con quelli del presente (testo come *textus*, tessuto) in un insieme spesso conflittuale, fortemente stratificato e ontologicamente complesso (Volli 2008).

Questo caleidoscopico intreccio di elementi di senso, inoltre, è dotato di una propria gerarchia, di una stratificazione ideologica che assegna una maggiore importanza, e un maggior senso, agli edifici del potere politico e religioso, ai monumenti, ai “luoghi simbolo” della città, relegando invece a un ruolo marginale le tracce comunicative di gran parte degli abitanti: affissioni, insegne, graffiti.

Alla stratificazione ideologica si affianca, come accennato, anche una stratificazione storica, ancora più interessante per il suo muoversi a diverse velocità. Alcuni elementi della città possono perdurare per millenni (l’orografia, l’orientamento della pianta stradale), altri secoli (edifici, strade e monumenti), altri ancora anni (insegne ed elementi dell’arredo urbano) o settimane (manifesti e vetrine) fino ad arrivare all’effimera presenza degli abitanti stessi della città. In questo senso, ogni sguardo sulla città né coglie essenzialmente una *sezione* (Volli 2008).

La città, allora, è per natura il frutto di una specifica cultura, che determina, tramite i suoi regimi di credenza e la sua storia, le diverse stratificazioni della cui intersezione essa è il risultato. Le città hanno geneesi differenti (accampamenti militari, avamposti mercantili, villaggi, corti, fortezze...) e differenti definizioni (in base al numero degli abitanti, della presenza o meno di cinte murarie, all’essere sedi vescovili e così via) e da queste derivano concezioni, strategie e pratiche anche molto differenti le une dalle altre.

Se da un lato la città è il prodotto di una cultura, proprio come lo sono i suoi testi, dall’altro essa stessa è *produttrice* di cultura. Vi è una città *enunciata* ma anche una città *enunciante*, che produce senso e parla della società e delle persone che la abitano. Andando ancora oltre, Lotman (1992) sottolinea come l’opposizione tra spazio cittadino (trasformato dall’uomo e reso abitabile per l’uomo) e lo spazio esterno ad esso divenga la base per omeomorfisimi di portata globale, come

l'opposizione "cultura — natura" (Cervelli e Sedda 2006). La città non si limita ad essere la parte dell'universo dotata di una cultura, ma vuole racchiudere simbolicamente dentro di sé *tutto* l'universo: «Il mondo creato dall'uomo riproduce la sua idea della struttura globale del mondo» (Lotman 1992, p. 84).

In questo senso, allora, l'architettura cittadina riflette quella che, secondo Lotman, è la struttura della semiosfera. Dopotutto le caratteristiche condivise da entrambe sono molte: l'esistenza di una gerarchia, la tensione interna, la natura frattale, l'asimmetria, le dinamiche e l'esistenza di una periferia e di un confine.

Per quanto riguarda quest'ultimo, Lotman (1990) sottolinea come esso sia fondamentalmente isomorfo in molteplici tipi di insediamento umano attraverso i secoli — dalle città arcaiche ai piani delle città ideali del rinascimento e dell'illuminismo. Da questo deriva il posizionamento al centro degli edifici amministrativi e di culto più importanti e, d'altro canto, il relegare nella periferia i gruppi sociali considerati di minor valore, fino ad arrivare agli individui che non hanno alcun valore sociale e che sono sistemati ai margini delle città. Gli spazi marginali, e marginalizzanti, possono esserlo tanto su di un livello orizzontale che verticale: avremo allora come luoghi periferici anche soffitte, cantine e banchine della metropolitana. Infine anche nelle strutture di scala minore possiamo vedere riproposto lo stesso pattern ideologico, per cui l'appartamento diviene il centro della vita normale (e normata) mentre le zone di confine — le scale, le entrate, i portici — ospitano i gruppi sociali marginali: barboni, drogati, giovani.

Vi sono anche altri tipi di confine che passano all'interno della città e che delimitano ambienti pubblici in cui le norme sociali e i comportamenti differiscono significativamente, come stadi e cimiteri.

Se ciò che sta dentro il confine rappresenta l'ordine, il cosmo, ciò che è al suo esterno rappresenta il caos, lo spazio ctonio e privo di struttura, in cui abitano i mostri, gli esseri associati a poteri infernali, per questo i mugnai, gli stregoni, i fabbri ed i boia sono spesso stati situati al di fuori dei confini cittadini come oggi lo sono le fabbriche e i mattatoi. I confini della città non sono solo geografici, ma anche temporali: la notte è fuori dai confini, essa appartiene ai malviventi, ai giovani della movida, ai teppisti e ai writers.

L'isomorfismo tra città e cultura, allora, rende lo studio della prima

ancor più rilevante, sia da un punto di vista antropologico che da un punto di vista filosofico o artistico. Un approccio semiotico, inoltre, facendo sua la metafora testuale e quindi analizzando la città come se fosse un testo, ci permette di considerare un aspetto fondamentale dello spazio urbano, ovvero che la città rappresenta la sua cultura non solo perché ne è sintomo, ma anche perché ne è promotrice. La città è fatta per comunicare una serie di ideologie, di regimi di credenza, di strategie identitarie. Non si limita a raccontare se stessa e a dare indicazioni su come viverla ed attraversarla, ma può essere considerata un

dispositivo di comunicazione o di registrazione che interviene nei rapporti sociali con quella caratteristica *efficacia simbolica* che è propria dei segni. I testi sono rilevanti nella vita sociale non solo per ciò che sono materialmente, ma per la loro capacità di richiamare altro da sé, secondo la celebre definizione agostiniana del segno come *aliquid pro aliquo*; cioè di suscitare e far agire un livello semantico, un piano del contenuto che agisce in maniera non casuale, non puramente psicologica e associativa, ma convenzionale, normata e regolare sulla mente delle persone (Volli 2008, p. 13).

Concentrarsi su questa specifica caratteristica degli spazi urbani, ci consente di porre l'accento sui modi in cui essi veicolano senso, in cui comunicano con coloro che le abitano, le attraversano, le vivono. Le città, comunicando, da un lato possono influenzare profondamente i programmi narrativi dei loro abitanti, tramite obblighi, divieti ed indicazioni, innescando e dirigendo possibili percorsi e fruizioni, ma dall'altro trasformano l'uomo in cittadino, lo rendono urbano, civile, educato (si pensi all'inglese *polite*, da *polis*), insomma lo fanno partecipe della cultura e della società in cui è immerso.

L'abbondanza comunicativa degli spazi cittadini, allora, fa sì che il passaggio del confine, l'entrata nella città, comporti una transizione da spazi connotati da una comunicazione rarefatta ad altri semioticamente ricchi segnando un aumento importante dell'intensità comunicativa, percepibile come un frastuono semiotico, rispetto alla quiete degli ambienti esterni ad essa (Volli 2008).

Concludiamo questo paragrafo dicendo che la città può essere quindi considerata come una complessa *macchina comunicativa* (Mastroianni 2013), che è oggetto di linguaggi che parlano di lei, che la parlano, che la analizzano e la interpretano conferendole identità e

consistenza, ma che allo stesso tempo è lei stessa soggetto di linguaggi e produttrice di senso e di cultura.

2. Leggere, scrivere e riscrivere: alfabetizzazioni urbane

2.1. *Leggere la città*

Nel paragrafo precedente abbiamo visto che la città è una macchina comunicativa complessa, che funziona come un testo. In quanto testo, allora, vivere e muoversi nella città significa prima di tutto doverla leggere e, leggendola, doverla interpretare. Se, come abbiamo detto, muoversi attraverso la città è (anche) un atto di enunciazione, non va dimenticato che *in primis* quest'atto è determinato e guidato dalle letture e dalle interpretazioni della città proprie di coloro che si spostano al suo interno.

L'aspetto esperienziale della città diventa ancora più rilevante se, come nel nostro caso, ci si vuole concentrare sulle relazioni tra la ludicità e lo spazio urbano: gamificare o ludicizzare la città, infatti è prima di tutto un'operazione di interpretazione e reinterpretazione.

In questo paragrafo, allora, ci concentreremo brevemente su come la città viene letta dai suoi abitanti e su quali meccanismi semiotici questa lettura attiva.

Se prendiamo come orizzonte di riferimento quello del movimento, la molteplice eterogeneità oggettuale costitutiva della città può essere ridotta a una opposizione assiologica di base: quella tra continuazione e arresto (a questo proposito si veda anche Fontanille 2015 p. 36). La sfera di possibilità di movimento e di lettura dello spazio cittadino, allora, può essere esplicitata tramite quattro combinazioni: la continuazione della continuazione (il movimento fluido e ininterrotto), l'arresto della continuazione (l'ostacolo insormontabile), l'arresto dell'arresto (l'ostacolo temporaneo) e la continuazione dell'arresto (ovvero il non movimento). A queste combinazioni, allora, corrispondono due tipologie oggettuali: il passaggio (la strada, l'ingresso, il marciapiede, l'attraversamento pedonale, il sottopassaggio ma anche la portiera della macchina) e l'ostacolo (il muro, la recinzione, la barriera, lo spartitraffico, ma anche il passante, il vigile che dirige il traffico e il semaforo). Queste due tipologie oggettuali regolano i programmi

narrativi di chi si muove nello spazio urbano tramite una serie di virtualità e proibizioni, manipolandoli tramite le modalità del far-fare (far passare, far fermare, far aggirare) e del far-sapere (informare che in un certo periodo di tempo il passaggio è riservato alle automobili che vanno in una certa direzione, indicare che un certo tratto di strada è adibito al passaggio pedonale).

I palazzi delle città — le loro superfici estetiche rappresentanti e comunicanti — al contempo impediscono e dirigono il passaggio e lo *sguardo*, secondo dei veri e propri progetti strategici di manipolazione, tesi a indirizzare e guidare coloro che nella città vivono e si muovono.

Se da un lato passaggi e ostacoli sono prima di tutto segno dei loro usi possibili — e quindi ci comunicano la loro disponibilità ad essere attraversati o la necessità di aggirarli — dall'altro lato il far-sapere ci porta a quella che è una delle caratteristiche principali degli ostacoli cittadini, ovvero il loro essere *superfici significanti*.

Le superfici significanti, come sottolinea Mastroianni (2013) riguardano tutte quelle protesi estetico-comunicative che contemporaneamente ostruiscono e divengono superficie sulla quale inscrivere messaggi, siano essi architettonici (decorazioni), simbolici (bandiere, loghi), commerciali (pubblicità), sociali (annunci mortuari) identitari (targhe commemorative) o ideologici (manifesti, graffiti).

I passaggi, invece, non essendo superfici, sebbene siano letteralmente circondati di testi, non possono essere loro stessi supporto per altre testualità (quantomeno se si escludono i messaggi iscritti nel terreno, che spesso, essendo finalizzati alla gestione del traffico, fungono da ostacoli e passaggi simbolici anziché fisici). I passaggi dirigono, regolano e indirizzano la lettura del testo cittadino e diventano quindi il luogo in cui chi si muove attraverso la città può darle un senso, operando una selezione e stabilendo un ordine di lettura — ovvero muovendosi attraverso di essa.

Un esempio celebre è il lavoro di Floch (1990) sulla metropolitana e sui suoi utenti. Floch, vale la pena ricordarlo, traccia una tipologia di possibili modi di percorrere la metropolitana, che comprende gli *arpenteurs* (che danno poco peso al passaggio e si concentrano sulle testualità circostanti), i *professionnels* (che amano ricercare il modo più funzionale per attraversare gli spazi, impiegando il meno tempo possibile), i *somnambules* (che non assegnano nessun valore al percorso e mirano ad attraversare gli spazio nel modo meno significativo e più

“indolore” possibile) e i *flâneurs* (che invece investono il percorso di significato e vedono il passaggio come un luogo in cui soffermarsi e non semplicemente da attraversare).

Come la tipologia di Floch mette bene in evidenza, i diversi modi leggere la città variano anche in base a quali elementi il “lettore” della città seleziona come più significativi, all’interno della “giungla di segni” che è lo spazio urbano. Leggere un testo ricchissimo come una città, è innanzitutto selezionare delle *salienze* all’interno di questo testo, scegliere quali elementi sono significativi e quali insignificanti per poi tracciare delle isotopie e così dare un senso compiuto ed organico all’insieme eterogeneo in cui questi elementi sono immersi. Questa operazione è al contempo interpretazione e manipolazione e risulterà in letture della città anche molto diverse tra loro, che costruiranno quindi testi differenti, come possono esserlo la Torino turistica (composta da una rete di monumenti, musei e palazzi storici), la Torino sacra (che selezionerà invece chiese, basiliche e santuari e li collegherà tra loro), la Torino dello shopping (che invece ignorerà i luoghi culturali e si concentrerà su negozi e vetrine) e così via.

La selezione delle salienze, però, non è sufficiente per potersi muovere consapevolmente all’interno della città. Se è vero che, come sostiene Barthes, in un ambiente sociale ogni cosa diventa *segno del suo uso possibile*, d’altro canto le possibilità d’uso degli oggetti cittadini non sono univoche: lo stesso oggetto può, e spesso viene, utilizzato in modo diverso da individui diversi o in momenti diversi o può essere addirittura reinventato tramite pratiche spesso contraddittorie rispetto al suo fine strategico costitutivo (come nel caso del *parkour* su cui ci soffermeremo in seguito). Dovremmo parlare, allora, di *usi possibili*, implicando così la necessità di una seconda operazione di selezione e di interpretazione da parte del lettore dello spazio urbano che vada ad affiancare quella delle salienze. In altre parole, colui che attraversa lo spazio cittadino deve prima di tutto selezionare gli elementi per lui più significativi, e poi selezionare quali, tra gli usi possibili degli oggetti della città, inserire nei propri programmi narrativi.

L’abitante della città, allora, per poter essere tale, ha bisogno di sviluppare quella che Volli (2005) definisce la *competenza semiotica urbana*, ovvero la capacità di interpretare correttamente ciò che la città gli comunica, e di selezionare lui stesso le testualità che lo riguardano e di ignorare tutto il resto. In base poi a questa competenza interpretativa,

l'abitante costruirà anche una competenza pragmatica, legata al suo modo di fruire, percorrere e vivere la città. Le città, però, essendo prodotto e rappresentazione della propria cultura, presentano grandi varietà strutturali, comunicative ed esperienziali che richiedono capacità e modalità di lettura differenti per poter essere fruite. Il cittadino di una città europea, abituato alla presenza di un centro storico percorribile a piedi in cui sono concentrati gli edifici culturali e religiosi principali, non potrà applicare con successo le strategie di lettura alle quali è abituato in una città delle Americhe o dell'estremo Oriente, perché le culture sulle quali sono modellate e che rappresentano sono sostanzialmente differenti. Questa competenza semiotica, allora, si limita a un certo tipo di organizzazione ed enunciazione dello spazio urbano e non può in nessun modo essere generalizzata a tutte le città del mondo. Avvicinarsi a spazi urbani che si basano su diverse concezioni della città richiede sempre una nuova *alfabetizzazione*, lo sviluppo di una competenza capace di rendere conto del diverso modo di comunicare di quella cultura e dei suoi spazi abitativi.

Come abbiamo ricordato nel precedente paragrafo, riconoscere nella città una macchina comunicativa che funziona come un testo, significa riconoscere anche le sue qualità *convenzionali*, ovvero il suo essere basata su norme e regole create arbitrariamente dai suoi abitanti e dalla loro cultura. La competenza semiotica urbana, quindi, sarà basata in larga parte sulla conoscenza di queste norme e di queste regole che andranno a fare parte dell'*enciclopedia* dei suoi abitanti, ovvero del loro bagaglio di conoscenze acquisite, trasmesse loro da altri o ottenute tramite l'esperienza.

2.2. (Ri)scrivere gli spazi urbani

Entrambe le tipologie oggettuali di cui abbiamo discusso sopra, gli ostacoli e i passaggi, sono prodotti e oggetti di scrittura. È scrittura il tracciare un percorso, sia che si tratti di costruirlo materialmente (costruire un ponte, una strada, un sottopassaggio) sia che si tratti di una scelta strategica durante il proprio muoversi nella città, compresa la scelta di uscire dal tracciato (scavalcare una recinzione, attraversare la strada dove non sarebbe permesso, ignorare un semaforo).

È scrittura anche andare ad agire sulle e con le superfici, costruendo, affiggendo, imbrattando, demolendo, sradicando, colorando gli

oggetti presenti nella città. In questo caso, come e più che nel precedente, la scrittura della città assume un carattere di *riscrittura*, diventando, di fatto, un andare a sovrapporre la propria scrittura a una scrittura già esistente. Scrivere la città comporta un aggiungere strati di senso, un togliere, un riempire, un rettificare ciò che già esiste in un organismo che viene allora continuamente modificato. Si tratta quindi di un lavoro di bricolage che va a lavorare su elementi e materiali preesistenti.

Una casa è ridipinta con un colore più “adeguato” (al momento); le sue pareti sono deturpate (o arricchite, a secondo dei punti di vista) da graffiti, scritte, affissioni pubblicitarie. Nelle sue mura si aprono negozi che portano vetrine, insegne, altri materiali pubblicitari. Di fronte ad essa si affollano le automobili parcheggiate, i mercati rionali, i gruppi di persone che passeggiano o manifestano. Una casa è abbattuta e al suo posto si apre un giardino, o se ne costruisce un'altra. Una strada è prolungata, altrove le mura abbattute lasciano lo spazio per viali e parchi. Si erigono statue e affiggono lapidi. Si piantano alberi, siepi, aiuole; si erigono palizzate e si espongono cartelli (Volli 2008, pp. 18–19).

La città, in poche parole, è quindi formata da un sostrato materiale prodotto dalla sovrapposizione di molteplici iscrizioni che diventa a sua volta sostrato e supporto di nuove iscrizioni, siano esse strategiche o semplici tracce della sfera di azioni antropiche che trovano posto nello spazio urbano.

Per descrivere questo meccanismo è stato più volte avanzato il termine di *palinsesto* (Volli 2008, Mastroianni 2013) in analogia alle pergamene “riciclate”, cui veniva grattato via l'inchiostro per poterle utilizzare nuovamente, ma su cui rimanevano impresse le tracce delle iscrizioni precedenti.

Queste riscritture urbane, oltre a dover tener conto del contesto in cui sono iscritte, sono anche sottoposte a tre limiti di diversa natura: quello della materialità (che riguarda le materie prime disponibili sul territorio, le tecnologie a disposizione e le mode ed i gusti del momento storico), quello del rapporto con l'autorità (che quindi riguarda i piani regolatori e la repressione di certe forme di riscrittura urbana) e quello degli interventi diretti del potere politico (ovvero scelte urbanistiche, costruzione di infrastrutture o di palazzi rappresentativi del potere) (Volli 2008).

Ogni scrittura cittadina, lo abbiamo già detto, è una riscrittura, ma all'interno dell'insieme di pratiche semiotiche che portano a una riscrittura della città è comunque possibile distinguere due polarità: quella delle pratiche più vicine all'idea di palinsesto, che prevedono la cancellazione, almeno parziale, del sostrato preesistente e la costruzione di qualcosa di nuovo; e quelle caratterizzate da una sorta di *maquillage* all'insegna del recupero, basata sulla trasformazione, o anche solo la risemantizzazione, di oggetti cittadini già esistenti. Questa seconda, più comune, forma di riscrittura riguarda sia il potere — per esempio per quanto riguarda la trasformazione di un convento in un ospedale o di un palazzo nobiliare in un municipio — sia soggetti sociali periferici — che occupano edifici, si fanno squatters, si accampano nei parchi, scrivono sui muri e così via. Queste riscritture, per quanto dotate di fini pratici, non possono essere considerate come *esclusivamente* funzionali, ma avranno invece sempre un carattere fortemente comunicativo sia perché vanno a incidere sul significato del testo risemantizzato, sia perché, recando dentro di sé tracce autoriali, diventano un modo per gli individui, per i gruppi sociali, politici o religiosi, di inscrivere se stessi all'interno del testo, e quindi di lasciare una traccia, di rappresentare la propria esistenza all'interno dell'universo che la città rappresenta.

3. La città digitalizzata

3.1. Mappe digitali e città virtuali

Il desiderio di rappresentare la città, di fissarla e mapparla nasce parallelamente alla volontà di dare un nome ai luoghi geografici, rendendoli così oggetti di senso e, quindi, oggetti sensati. Tutt'ora il testo urbano è avvolto da una fitta rete di riferimenti metalinguistici che danno un nome alle sue diverse parti (strade, palazzi, numeri civici, quartieri, *arrondissement...*) ed al contempo ne indicano la natura e la posizione gerarchica (via vs corso, largo vs piazza, e così via).

Al metalinguaggio urbano è stata presto data una forma diagrammatica (Stjernfelt 2007) con l'invenzione della cartografia, pratica di produzione testuale che punta a creare una ricostruzione segnica dello spazio cittadino, su cui sia possibile effettuare con efficacia operazioni

di pianificazione e di misurazione. In questa sede, però, ci interessa soprattutto la declinazione digitale della cartografia: questa, come avremo modo di vedere, è in grado di agire e di scrivere sullo spazio in misura molto maggiore alla sua controparte analogica¹. Come nota Ferraro (2008), già la rappresentazione cartografica dello spazio cittadino data da un navigatore satellitare, benché tutto sommato banale, registra uno spostamento nei rapporti di forza tra la città e la sua rappresentazione. La mappa del navigatore, infatti, cambia sotto i nostri occhi in accordo con il nostro comportamento: ridefinisce le linee dei suoi percorsi, ci osserva, si riconfigura e ci fornisce dati di ogni genere — non solo sulla nostra posizione, ma anche riguardanti la nostra velocità ed i possibili percorsi da intraprendere a seconda dei valori prescelti (giro panoramico, senza pedaggi, più rapido). Le cose si complicano ancora di più quando ci si confronta con mappature ipertestuali² come nel caso di *Google maps* e servizi simili. Questi testi forniscono una mappatura completa e dettagliata dello spazio cittadino, sul quale non solo sono riportate le indicazioni metalinguistiche proprie della città (nomi di strade, numeri civici, nomi dei locali), ma sono inseriti anche innumerevoli collegamenti ipertestuali che rimandano al Web: home page di hotel, ristoranti e negozi, rating di attrazioni turistiche, foto dei luoghi di interesse e così via. Questo va ad unirsi ai meccanismi di social tagging, nel quale gli stessi fruitori dello spazio cittadino si proiettano su una mappa condivisa, indicando la propria posizione all'interno di essa, e divenendo così co-enunciatori della mappa stessa, che sarà modificata ed aggiornata proprio dalla presenza virtuale degli abitanti della città. La mappa digitale, allora, acquisisce alcune delle caratteristiche della città reale, smettendo di essere una mera rappresentazione per avvicinarsi allo status di protesi della città.

Parallelamente al fenomeno della mappatura, procede anche quello della trasposizione digitale degli spazi urbani che, in *Google street-view*, vengono minuziosamente fotografati, ricostruiti artificialmente e messi a disposizione sul Web. Questa massiccia opera di traduzione cerca di ricreare la città in tutta la sua ricchezza semiotica, fissando le sue superfici in immagini digitali e riproducendone virtualmente

1. Si veda Chiàppori, in questo volume.

2. Intendendo l'ipertesto non in senso genettiano, ma con l'accezione proposta da Ted Nelson (1965), ovvero un testo digitale ramificato ed interattivo.

i percorsi. Questa *città virtuale*, segno ipoiconico della città reale, è congelata in un collage di istanti differenti e di percorsi immutabili, ma nonostante tutto riesce a simulare approssimativamente l'esperienza di muoversi attraverso lo spazio cittadino.

Queste nuove strategie di mappatura e traduzione degli spazi urbani sono ontologicamente differenti da quelle delle mappe analogiche: se prima la mappa si limitava a leggere il territorio, restando fondamentalmente sottomessa alla città (che le si imponeva con la sua voluminosa e inconfutabile esistenza) ora queste mappe sono in grado di “scrivere il territorio, reinventandolo a partire da altri principi” (Ferraro 2008, p. 221).

3.2. *Le città diffuse*

Come abbiamo avuto modo di approfondire altrove (Thibault 2015), gli spazi urbani sono ormai saturati da reti di telecomunicazioni (WiFi, GPS, GSM, ADSM e tante altre), da canali che supportano le molteplici sfaccettature contemporanee delle ICT, le *Information and Communication Technologies*. Fra queste ve ne sono alcune, in particolare quelle *mobile* e *locative* che stanno cambiando radicalmente il rapporto tra abitante e città. Le tecnologie mobile, innanzitutto, ci permettono di portare sempre con noi, di “indossare” la nostra rete sociale³. Gli smartphone, inoltre, capaci al contempo di individuare la nostra posizione, di collegarsi al Web e di osservare l'ambiente circostante attraverso un obiettivo, sono diventati la chiave d'accesso a molteplici nuove modalità di lettura degli spazi cittadini. Applicazioni come *Foursquare*, permettono di assegnare nuovo valore e senso agli esercizi commerciali cittadini, altre come *Nike+* misurano e valutano le performance sportive degli amanti del footing, altre ancora, facendo uso di tecnologie di realtà aumentata, permettono all'utente di recuperare informazioni sul luogo in cui si trova, di lasciare commenti e graffiti virtuali o di interagire con ciò che lo circonda attraverso lo schermo.

La connettività pervasiva porta anche ad una fusione e confusione tra gli spazi reali e quelli virtuali facendo sì che i confini che delimitano ed ordinano lo spazio della vita quotidiana si dissocino, almeno in parte, dal piano spaziale. I confini tra i differenti domini semiotici

3. Si veda Ortoleva, in questo volume.

non vengono meno (non scompare la differenza tra lavoro e svago), ma i loro luoghi sono sempre più intrecciati: così che è possibile distrarsi su Facebook in ufficio, partecipare a una riunione di lavoro da casa propria con Skype o fare operazioni bancarie sul tablet nella metropolitana. Questo sbiadire della dimensione spaziale nelle attività antropiche lascia dietro di sé un impoverimento semantico dei luoghi e degli spazi, che diventano così sempre meno significativi.

La digitalizzazione, quindi, incide pesantemente sul rapporto tra le persone e i luoghi, da una parte impoverendo questi ultimi, e dall'altra sradicando le prime. Come già sosteneva Meyrowitz (1985), i media annullano progressivamente la relazione tra la comunità culturale e la loro posizione (di prossimità o lontananza) nello spazio. Con l'avvento e la diffusione del Web alle comunità locali si sostituiscono delle comunità digitali, incentrate non più sulla prossimità sul piano fisico, ma su quella sul piano ideologico, andando a formare gruppi definiti dai regimi di credenza adottati, ma slegati dal territorio. Il digitale porta così una perdita di significato della spazialità senza precedenti e, se da un lato propone delle strutture funzionalmente equivalenti a quelle urbane spaziali, dall'altro sembra portarci verso «un fenomeno di urbanizzazione totale, a una *città diffusa*, senza più confini e identità differenziale» (Ferraro 2008, p. 218). L'identità stessa della città, quindi, è rimessa in questione dalle tecnologie digitali e dal Web, dal quale rischia di essere assorbita e desemiotizzata, sciogliendosi e diffondendosi su scala planetaria e relegando di conseguenza la *natura*, sua antitesi, solamente ai luoghi sprovvisti di WiFi (si veda, a proposito, la retorica che vede nell'assenza di connettività un ritorno all'armonia naturale piuttosto che una ricaduta nella barbarie, fino al riconoscimento, da parte dell'Estonia, del WiFi come diritto umano).

L'impoverimento semantico degli spazi urbani è un fenomeno ancora in atto e ben lontano da mettere in serio pericolo il senso della città. Ciononostante, la minore intensità dei meccanismi semiotici urbani lasciano un spazio maggiore alle risemantizzazioni degli spazi cittadini: una su tutte, quella ludica.

4. Giocare in città, giocare la città

4.1. Ludicizzazione e gamification

Il gioco sta acquisendo, nella nostra cultura, un'importanza inedita, che gli permette di accedere ad aree del vivere umano che finora gli erano state negate. La separazione tra realtà quotidiana e gioco è sempre stata considerata come una delle qualità costituenti di quest'ultimo. Huizinga (1938) mostra come le culture abbiano sempre tracciato una linea di separazione tra il ludico ed il serio, un confine allo stesso tempo spaziale (arene, teatri, stanze dei giochi), temporale (il carnevale, la ricreazione, le olimpiadi) e sociale (la differenza tra giocatori e non giocatori). Lo stesso Caillois (1967) manterrà nella sua definizione del gioco la separazione dalla realtà come uno dei punti fondamentali.

A questa separazione ontologica, però, per lungo tempo ne è stata affiancata una ideologica, che individuava nel gioco qualcosa di *esterno* alla cultura. Il ludico, soprattutto nelle sue forme più libere e fantasiose, quelle che Caillois (*Ibid.*) definisce *paidia*, veniva identificato come proprio ad esseri non culturali: prima di tutto ai bambini (le cui attività erano considerate "bambinate", indegne di essere prese in considerazione) ed in misura minore ai "selvaggi" (che non indossavano *abiti*, bensì *costumi* e che erano poco più che bambini, bisognosi di essere civilizzati). Il gioco, di conseguenza, era indegno dell'attenzione del mondo adulto, della politica o dell'accademia in quanto esterno al *cosmos*. Al contrario, essendo considerato appartenente al *caos* il gioco era percepito come qualcosa di potenzialmente pericoloso, da parte della religione⁴, delle istituzioni e della società — basti pensare alla fortuna del mito del *gioco che uccide* dai giochi gladiatori ad *Hunger Games*, passando per *Arancia Meccanica*, la roulette russa e le accuse ai videogiochi riguardo ai mass-shooting americani.

Essendo il gioco necessario alla sopravvivenza della società, però, anche quando la serietà veniva identificata come unica base possibile per tutte le *forme di vita*, il ludico doveva, in qualche modo, essere recuperato. Fontanille (2015) spiega come questo tipo di recuperi in situazioni contraddittorie sia portato avanti, tipicamente, con delle

4. Si veda Leone, in questo volume.

strategie improntate alla *mala fede*. Le manifestazioni ludiche, dunque, venivano raramente presentate come tali, ma venivano inserite nel circuito culturale sotto mentite spoglie, come nel caso dello sport (salutare ed adatto a forgiare il carattere, tuttalpiù *ricreativo*, ma mai giocoso), del gioco degli scacchi (diventato mero esercizio intellettuale) o del teatro (di cui veniva sottolineato l'aspetto artistico e sminuito quello ludico).

Il gioco, in definitiva, era percepito come all'estremo confine della semiosfera, e questo si rispecchiava fedelmente nei piani delle città: gli spazi del gioco (stadi, palestre, teatri) chiaramente distinti e separati da quelli della vita quotidiana.

Un trend sempre più evidente sta però attraversando la società contemporanea: la ludicità, da componente marginale della cultura, sembra stare guadagnando rapidamente una grande importanza e visibilità. Il gioco gode di un prestigio che non ha mai avuto prima, di un riconoscimento sia accademico che istituzionale e risulta persino capace di valicare i confini che gli erano stati imposti per invadere aspetti della vita umana che poco o nulla hanno di giocoso: dal marketing alla scienza.

Questo mutamento culturale è chiamato *ludicizzazione* (Ortoleva 2012) e consiste, in termini semiotici, nello spostamento del gioco dalla periferia della semiosfera al suo cuore. L'erosione del potere modellizzante di uno degli elementi centrali della semiosfera, quello della sessualità⁵ (*Ibid.*) lascia spazio all'emergere di un sistema che fino ad ora era rimasto periferico e gli permette, al contempo, di diventare modello (nella doppia accezione di specchio e di prototipo) degli altri linguaggi propri della cultura.

Questo cambiamento culturale è stato fortemente incentivato dalla nascita della ludicità digitale. Quest'ultima, infatti, ben si sposa con il sistema di credenza positivista, che individua in ogni avanzamento tecnologico qualcosa da connotare euforicamente. Dall'altro lato il videogioco è divenuto la testualità-feticcio di un'intera generazione: coloro che vent'anni fa dovevano scontrarsi con la tendenziale ostilità della società al videogioco oggi sono incaricati della maggior parte

5. Intesa non come semplice attività umana, ma come modello culturale capace di dare senso e di sostenere gli altri sistemi modellizzanti, come quelli del consumismo o della cinematografia.

della produzione culturale e scientifica mondiale, e riserveranno un trattamento molto diverso ad un medium che per loro è arrivato ad avere connotazioni identitarie. D'altronde lo stesso Lotman (1990) sottolinea come l'avvicinarsi generazionale sia uno dei principali meccanismi di dinamismo della semiosfera, capace di far divenire ciò che è giovanile, e quindi periferico, di centrale importanza.

In virtù di questo movimento all'interno della semiosfera, possiamo affermare che la ludicità, da insieme di pratiche, si sta trasformando in una vera e propria forma di vita. Fontanille (2015) sostiene le forme di vita emergono quando il corso di una vita è proiettato su di un asse sintagmatico organizzato e associato ad un regime di credenza. Nel caso della ludicizzazione, quest'ultimo è fornito dal sistema ideologico del gioco (la ricerca della vittoria e del divertimento, la sportività, la consapevolezza della convenzionalità dei valori, ecc.), mentre la forma sintagmatica su cui viene articolato il corso della vita è la struttura narrativa tipica della ludicità.

La ludicizzazione, fenomeno culturale, non va confusa con la *gamification*, che invece consiste in una serie di azioni strategiche tese all'utilizzo di elementi e meccaniche di gioco in contesti esterni alla sfera ludica⁶. La *gamification*, giunta in questi anni all'apice della sua popolarità, è un effetto diretto della ludicizzazione della cultura; dovuta, da un lato, al maggiore prestigio goduto dal gioco, e dall'altro dal fatto che quest'ultimo, grazie al suo accresciuto potere modellizzante, si fa metalinguaggio per descrivere — e prescrivere — la realtà.

Quando si parla *gamification* in senso stretto, si intende una tecnica motivazionale basata sull'adozione di meccaniche ludiche per rendere più attraente un prodotto o un'attività. Può essere utilizzata come cuore del funzionamento di un'applicazione (ad esempio *Foursquare*), come incentivo a compiere una certa attività (ad esempio fare esercizio fisico), come sistema di ricompense per premiare certi comportamenti (in primis la fidelizzazione) o, più in generale, per incentivare un cambiamento sociale o culturale (Werbach e Hunter 2012, McGonigal 2011).

In senso lato, però, potremmo definire la *gamification* come un'attività che voglia esplicitamente e coscientemente portare il gioco al di fuori della sua sfera d'azione tradizionale. In quest'ottica, che sarà

6. Si veda Viola e Idone Cassone, in questo volume.

quella adottata in questo capitolo, anche i giochi pervasivi, come ad esempio gli *urban games*, possono essere considerati come azioni di *gamification*, allo stesso modo di tutte le altre attività che mirino a portare retoriche ludiche laddove prima erano assenti.

4.2. Riscritture ludiche del testo–città

La ludicizzazione, cambiamento culturale, va immediatamente a incidere anche sulla città, che, abbiamo detto, della cultura è sintomo e rappresentazione. Lo spazio urbano, allora, diventa anche spazio ludico, terreno di un gioco che esce dai luoghi a lui preposti per presentarsi e rappresentarsi anche nei luoghi della quotidianità.

L'enunciazione stessa di queste città sempre più ludiche — il modo di viverle, di attraversarle, di interagirvi — si fa spesso giocoso, mentre pratiche urbane estremamente serie vengono riformulate e modificate in modo da omologarsi con questo cambiamento culturale.

Questi trend si sposano felicemente con l'impoverimento di senso di cui abbiamo parlato sopra: se il digitale cambia il paradigma urbano promuovendo una spazialità diffusa, dove è sempre meno necessario spostarsi nello spazio per poter svolgere i propri compiti "seri", questa perdita di senso dei luoghi e dello spostamento li rende disponibili ed inclini a risemantizzazioni in chiave ludica.

In questo quadro vanno ad aggiungersi le attività di *gamification* urbana che, proprio in virtù del prestigio goduto dal gioco, si propongono attivamente di riscrivere gli spazi urbani e di renderli, il più possibile, degli spazi in cui giocare o di cui, talvolta, prendersi gioco. Queste attività si configurano come pratiche di ludicità pervasiva, proponendo un allargamento dei confini (spaziali, temporali e sociali) del gioco che vada a inglobare ampie porzioni di spazio pubblico, momenti non istituzionalmente deputati al gioco e passanti ignari di essere diventati giocatori (Montola *et al.* 2009).

Le scelte che stanno dietro all'impiego delle strategie di *gamification* urbana sono molteplici e vanno dalla volontà di appropriazione del territorio a tecniche di marketing, passando per l'utilizzo nuove forme di protesta o l'incentivazione di nuove forme di cittadinanza⁷. Ciò che tutte queste forme di *gamification* urbana hanno in comune, però,

7. Si veda Soro, in questo volume.

è la volontà di riscrivere la città, di modificarla, di inscrivercisi, di rinnovarla facendo ricorso alla energia ed alla capacità di motivare che vengono sprigionate dal gioco.

Le riscritture ludiche agiscono su diversi livelli del testo-città. Vi sono innanzitutto riscritture che riguardano le pratiche antropiche che si svolgono in città che fanno sì che manifestazioni culturali, commerciali o di protesta assumano caratteristiche carnevalesche. Altre riscritture hanno a che vedere con l'attraversamento della città, riscrivendo ostacoli e passaggi secondo logiche differenti. Altre ancora sono riscritture in senso stretto, e riguardano ciò che viene scritto sui muri, sulle superfici significanti della città. In questo paragrafo ci soffermeremo brevemente su alcune di queste tecniche di riscrittura cittadina, illustrandone le cause, le modalità e le finalità.

Il *flash mob*, ad esempio, è forse una delle pratiche ludiche cittadine più diffuse. Situato spesso nelle piazze, nelle stazioni o nelle metropolitane, il flash mob prevede il radunarsi improvviso di una folla che effettua una performance insolita spesso dal marcato carattere ludico⁸. Queste performance vanno a invadere gli spazi delle manifestazioni tradizionali (cortei di protesta, sit-in, fiere) e spesso si sostituiscono a loro anche nelle finalità. Vi sono infatti flash mob di protesta politica (i molti organizzati da SeNonOraQuando), altri che vogliono promuovere momenti di socialità (ad esempio le cene in bianco), altri ancora a fini commerciali (come *un haleine de putois*, organizzato da Tic Tac France) o puramente ricreativi (ad esempio le zombie walks). Nel flash mob gli spazi cittadini si fanno palcoscenico di spettacoli improvvisati che hanno sempre i tratti ludici del carnevale, del mascheramento e dello spettacolo surreale. Siamo di fronte quindi a un dispositivo semiotico orientato alla *gamification* che va ad agire proprio sul confine tra realtà quotidiana e gioco. Gli spettatori di un flash mob diventano giocatori a loro insaputa ed è sul loro disorientamento interpretativo, sulla loro momentanea incapacità di distinguere tra domini semiotici che si basa l'efficacia comunicativa di questa pratica.

Il flash mob, come prima di lui la *candid camera*, è un'azione meta-ludica, che "gioca con il gioco", o meglio che gioca con lo statuto di ludicità di un'azione. Se Bateson (1956) indica che per poter giocare è necessario comunicare la natura ludica delle proprie azioni, in questo

8. Si veda Turco, in questo volume.

caso questo messaggio è omesso, ed è lo spettatore/giocatore che deve attivare la sua competenza nel dominio semiotico del gioco per poter interpretare correttamente la scena che si svolge davanti ai suoi occhi.

La ludicizzazione, allora, è un prerequisito per il funzionamento del flash mob, perché lo inserisce in un contesto in cui è lecito aspettarsi che, talvolta, la ludicità esca dai suoi confini per invadere la quotidianità. Allo stesso tempo, però, il flash mob è anche un atto intrinsecamente di *gamification*, sia perché si propone di rendere giocose attività non tipicamente ludiche come i pasti o le proteste, ma soprattutto perché in questa trasformazione trova senso e, soprattutto, efficacia.

Abbiamo detto, con de Certeau, che le attività antropiche cittadine sono, in pratica, anche enunciazioni della città: i flash mob, allora, sono modi di enunciazione che attribuiscono agli spazi cittadini dei valori ludici, trasformandoli in *luoghi del gioco*.

Un altro interessantissimo fenomeno di riscrittura urbana, questa volta riguardante l'attraversamento della città, è quello del *parkour*, fenomeno non nuovo alla semiotica, già esaurientemente analizzato in Leone (2009).

Il *parkour*, nato nelle *banlieues* parigine, in particolare a Evry, nasce come una sorta di ribellione alla scrittura cittadina effettuata da parte del potere. Evry è, infatti, una città artificiale, inaugurata negli anni '70 e frutto di una concezione urbanistica che non concepiva la città come organismo "naturale" sviluppantesi a partire dalle interazioni tra i cittadini, ma come spazio completamente regolato dal potere, il cui centro funzionale e simbolico era la prefettura (*Ibid.*). Al centro politico di Evry, si è affiancato, col tempo, un centro commerciale, ma la città è rimasta priva di un centro *cittadino* restando così una città "senz'anima". Era venuto a mancare, infatti, quel carattere polifonico e plurale che abbiamo identificato come costitutivo della città e capace di trasformare i suoi abitanti in cittadini.

La scrittura urbana di Evry, è stata quindi immancabilmente percepita dai suoi abitanti come un'imposizione vessatoria causando così la loro reazione che ha preso la forma di una pratica di riscrittura della città dotata di una componente ludica. I tentativi di riscrittura urbana, infatti, sono elementi anticipatori di una volontà di riappropriazione della città stessa da parte dei suoi abitanti (Mastroianni 2013).

Il *parkour*, in particolare, prevede il *tracciare* percorsi acrobatici

alternativi a quelli prestabiliti, definendo così “un modo nuovo di attraversare lo spazio” (Leone 2009 p. 152) e quindi di enunciarlo e di conseguenza di attualizzarlo e renderlo sensato.

Questo nuovo modo di attraversare la città del *parkour* è caratterizzato, da un lato, dalla velocità (frutto simbolico del rapporto conflittuale tra i *traceurs* e il potere, che spesso li costringe alla fuga di fronte alla polizia) e dall’altro da un modo insolito di relazionarsi con l’ostacolo.

L’ostacolo, elemento utilizzato per tracciare i percorsi e regolare il movimento all’interno della città, ha una doppia natura, simbolica e concreta, con la quale guida chi si muove nella città, dissuadendolo dall’uscire dal tracciato.

I *traceurs*, però, rifiutano il percorso imposto dall’ostacolo, che negli HLM delle banlieues spesso impedisce uno spostamento fluido e rapido nello spazio, e costringe a lunghi zigzagare, e vi sostituiscono un percorso alternativo, che li porta a superare l’ostacolo con salti acrobatici, trasformandolo in un’opportunità di mettere alla prova le proprie capacità fisiche e mentali (*Ibid.*). Ostacoli e passaggi divengono così supporti materiali per uno spostamento rapido, fluido che non è privo di una forte valenza polemica nei confronti del potere che quello spazio ha tracciato ed organizzato.

Va notato che il *parkour* possiede una importante componente ludica e che può essere letto come un tentativo di risemantizzare in senso ludico, lo spazio cittadino:

Il *parkour* si manifesta anche come volontà di trasformare l’intera città in un immenso parco giochi, in cui tutti gli elementi dell’impianto urbanistico–architettonico — dalle cornici delle finestre ai parapetti dei balconi, dai dissuasori mobili alle pensiline degli autobus — sono ri–semantizzati e ri–funzionalizzati nel segno dell’intrattenimento urbano, svestiti della loro funzionalità pratica e rivestiti di una funzionalità ludica (Leone 2009, p. 155).

Il *parkour* è caratterizzato allora da un triplice approccio ludico alla metropoli: innanzitutto svolgendo una pratica saldamente iscritta nel territorio cittadino i *traceur* gioca *nella* città; in secondo luogo, siccome utilizza gli elementi dell’arredo urbano come sostegno per la sua attività egli gioca *con* la città; infine, opponendosi al potere e alla sua scrittura urbana, volendo sfuggire alle sue logiche e cercando di ingannarle, il *traceur* gioca *la* città, si prende gioco di essa.

È interessante notare come questa pratica, assieme ludica e politica, sia anche lei stata influenzata dalla ludicizzazione arrivando ad assumere, in certi casi, forme puramente ludiche e per nulla politiche. L'estetica del *parkour*, è stata ripresa, tra gli altri, da una serie di videogiochi di grande successo, *Assassin's Creed* (della francese Ubisoft), che ha come protagonista una setta di assassini (dotati di un tipico costume) che utilizzano il *parkour* per muoversi attraverso ricostruzioni digitali delle più grandi città di diverse epoche storiche. In occasione dell'uscita dell'ottavo capitolo della serie, ambientato nella Parigi della Rivoluzione, un gruppo di traceurs ha realizzato un video nel quale i suoi membri si esibiscono per le strade di Parigi vestiti proprio come gli assassini del videogioco. Questo video, divenuto immediatamente virale, mostra un volto molto diverso dal *parkour*, che, se anche conserva alcune caratteristiche della conflittualità con il potere (nel video gli assassini si scontrano con dei soldati monarchici), si sposta sul piano della finzione e del *divertissement*.

Senza voler trarne delle considerazioni troppo generali, si può ipotizzare che la perdita di senso dei luoghi, seppur non abbia in alcun modo risolto il problema delle banlieues parigine, abbia però ridotto l'impatto politico e sociale del *parkour*, obbligandolo, per sopravvivere, a modificare i propri equilibri sbilanciandosi sui suoi aspetti più ludici.

Se i flash mob e il *parkour* sono riscritture proprie, rispettivamente, dalle pratiche enunciative dei corpi all'interno della città, e dei modi di attraversarne i passaggi, anche le pratiche di riscrittura che riguardano le superfici significanti urbane sono ugualmente soggette alla ludicizzazione. Pensiamo, ad esempio, alla pratica di riscrittura urbana per antonomasia: la street art. Anche di graffiti e arte di strada la semiotica si è già occupata, in particolare si veda il già citato Mastroianni (2013). È importante, però, menzionare come la street art contemporanea sia stata spesso influenzata dai videogiochi e, più recentemente, dall'immaginario e dall'estetica degli internet meme⁹, ludici per definizione. L'esempio più noto è probabilmente quello dello street artist francese *Inavder*, famoso per le sue opere ispirate ai videogiochi 8-bit, come *Pacman* o *Space Invaders* (Fig. 1, sopra).

L'utilizzo dei meme nell'ambito della street art (Fig. 1, sotto), invece, è particolarmente interessante, perché riflette quanto abbiamo

9. Per una definizione semiotica degli internet meme si veda Marino (2015).

accennato sulla “città diffusa”.

L’uso di questo tipo di meme sul Web è proprio soprattutto alle comunità giovanili che frequentano le zone periferiche della Rete, in particolare quella che, altrove, ho definito *l’Internet* (Thibault in stampa). Queste comunità, spesso molto chiuse e autoreferenziali, fanno del corretto uso dei meme un fondamentale indice di appartenenza al gruppo. Il fatto che questi meme, nati nelle periferie del Web, vengano poi talvolta dipinti sui muri delle periferie cittadine è un ulteriore prova del trend di diffusione della città. Le giovani comunità che decidono di incidere ed incidersi sul territorio, infatti, non sono più gruppi selettionali in base all’appartenenza ad un territorio (come invece accadeva in certi tipi di graffitismo), ma insiemi di persone delineati da un comune senso di appartenenza ad un luogo virtuale, una determinata porzione della rete che vede nell’ironia dei meme e nell’amore per il



Figura 1. [In alto] Pac-Man di Invader, Bilbao. [In basso] Graffito ispirato agli internet meme.

videogioco alcune delle sue caratteristiche fondamentali.

Al di là dei diretti collegamenti con le sottoculture del Web, va ricordato che l'umorismo, spesso tagliente e sarcastico, non è certo una novità, per quanto riguarda la street-art. Ai graffiti contemporaneamente ludici e di protesta, si vanno ad affiancare, però, sempre più spesso, degli esempi di street art puramente ludici e fini a sé stessi (ad esempio gli adesivi che vengono applicati sui segnali stradali per modificarne scherzosamente il significato) o esempi di ibridazioni difficili da identificare (come gli enigmatici — ed enigmistici — bigliettini sparsi per Torino)¹⁰.

Concludiamo questo brevissimo excursus dedicato alla street art con un'immagine che mi è sembrata particolarmente significativa per

10. Si veda Marino, in questo volume.



Figura 2. Strati di riscrittura urbana.

quanto riguarda le dinamiche di scrittura e riscrittura delle superfici cittadine. L'immagine (Fig. 2), divenuta virale nel 2011, immortalata in due fotografie una serie di riscritture antagoniste che si sono succedute sulla parete di un anonimo edificio di Sidney, Australia. Nella prima immagine vediamo che sulla parete qualche street artist ha dipinto la sua colorata opera, risemantizzando così un vicinato anonimo ed iscrivendo sé stesso, tramite la sua opera, nel tessuto cittadino. Ciò che accade tra la prima e la seconda immagine non lo sappiamo, ma possiamo dedurlo facilmente: un'agenzia immobiliare, incaricata di mettere in vendita l'edificio, ha fatto ridipingere la parete, cancellando — o, meglio, sovrascrivendo — il graffito. Questa seconda riscrittura, però non è piaciuta a qualche altro abitante della città, che ha deciso di intervenire per difendere polemicamente l'opera andata perduta tramite un ulteriore graffito. Questa volta, però, non si tratta di una riscrittura artistica, ma sarcastica: il muro è ricoperto di immagini di falli stilizzati ed accompagnata dalla scritta: «This wall used to have art on it, now it has cocks».

4.3. La città come terreno di gioco

Abbiamo visto, nel precedente paragrafo, come la ludicizzazione abbia influenzato un certo numero di pratiche di riscrittura cittadina che hanno così acquisito alcune caratteristiche ludiche. La convergenza tra ludicizzazione e perdita di senso negli spazi urbani, però, ha incentivato anche un altro fenomeno, che scorre in parallelo: quello della *gamification* urbana — intesa come il tentativo volontario di portare il gioco all'interno di aree cittadine che prima gli erano negate. Questo fa sì che, a fianco di un tentativo di rendere maggiormente ludiche attività che di base non lo sono (come abbiamo visto nel paragrafo precedente), ci sia anche la tendenza a portare negli spazi cittadini dei giochi veri e propri: i cosiddetti *urban games*.

La distinzione tra giochi urbani e attività “gamificate” può essere, a volte, molto labile: più che a due oggetti totalmente diversi ci troviamo di fronte ai due poli una gamma di attività che va dai giochi fini a se stessi fino alle attività “serie” che sfruttano alcune meccaniche ludiche, passando per una grande varietà di stadi intermedi. In questo paragrafo, allora, ci concentreremo sulle attività il cui obiettivo primario sia quello di promuovere la *gamification* urbana, ovvero di

trasformare la città un terreno di gioco portando ed incentivando attività ludiche dentro di essa. Ci concentreremo, quindi, non tanto su attività *gamificate*, ma attività di *gamification*, attività che si propongono costitutivamente di rendere gli spazi urbani degli spazi del gioco.

Gli urban games sono un sottoinsieme dei giochi pervasivi, ovvero di quei giochi che allargano i confini dell'ambito ludico a tutto l'ambiente circostante, invadendo spazi e tempi e coinvolgendo persone estranee al gioco (Montola *et al.* 2009). La loro particolarità, come suggerisce il nome, è che si svolgono in ambienti cittadini incoraggiando i partecipanti a muoversi liberamente negli spazi pubblici, a socializzare interagendo con i passanti, a privilegiare attività di esplorazione, sperimentazione ed uso creativo degli spazi urbani (Coppock e Ferri 2012). Questi giochi sono prevalentemente, ma non necessariamente, giocati nelle piazze e nelle strade della città¹¹, ma possono anche svolgersi sui mezzi di trasporto pubblici¹², nelle biblioteche¹³, nei negozi¹⁴, nei ristoranti¹⁵ o nelle aule dell'Università¹⁶.

Un tipo particolare di giochi urbani, tipicamente digitale, sfrutta i dispositivi GPS degli smartphone per trasformare la posizione del giocatore nello spazio in un dato utilizzabile ai fini del gioco. Si tratta dei *locations based games*, giochi in cui il giocatore deve muoversi nello spazio reale della città per poter vincere o progredire nel gioco digitale. Questi giochi fanno frequentemente uso di realtà aumentata, ovvero utilizzano un elaboratore (generalmente uno smartphone) per arricchire la percezione che il giocatore ha dell'ambiente cittadino. Questi giochi non si limitano a risemantizzare il testo cittadino, ma se ne fanno co-autori, aggiungendo testualità digitali che vanno a sovrapporsi in modo intermittente al brusio semiotico che già caratterizza la città. In alcuni casi si tratta di giochi puramente di svago, in altri di app gamificate che spingono il giocatore a fare attività fisica¹⁷, ciò che hanno in comune è il tentativo di ridare un valore alla dimensione spaziale sostituendone il significato tradizionale con uno

11. Si veda Milia, in questo volume.

12. Si veda Viola e Cassone, in questo volume.

13. Si veda Ferri, in questo volume.

14. Si veda Chiaia, in questo volume.

15. Si veda Stano, in questo volume.

16. Si veda Salvador, in questo volume.

17. Si veda Meneghelli, in questo volume.

ludico. In questo modo, se l'abitante della città, per via della sempre maggiore evoluzione mediatica digitale, deve muoversi sempre meno per necessità, questi giochi propongono un movimento attraverso gli spazi urbani il cui sprone non sia più funzionale, ma ludico.

Questa rapida carrellata di esempi di riscritture cittadine, allo stesso tempo prodotte e produttrici di ludicizzazione, riesce, forse, a rendere l'idea della complessità e della varietà del fenomeno in atto. Molti dei capitoli di questo volume saranno dedicati proprio ad andare ad analizzare in profondità e a problematizzare alcuni di questi fenomeni. Alternando case studies, sguardi più teorici e veri e propri esempi di game design, gli interventi dei vari autori di questo libro aiuteranno a fare chiarezza sulla grande varietà di fenomeni che qui abbiamo potuto solo brevemente accennare.

5. Giocare con le città virtuali e digitali

5.1. *Le città virtuali come spazi ludici*

Nel paragrafo 3. ci siamo soffermati a lungo sui fenomeni di digitalizzazione: su come la città venga mappata e fotografata per poi essere riprodotta virtualmente. Non va dimenticato che sia il processo di digitalizzazione che la mappa/riproduzione che ne risulta sono effettuati principalmente ad opera di soggetti privati — Google in primis — e quindi sono guidate dalle strategie di business e dai sistemi di valori dell'azienda. La digitalizzazione dello spazio urbano non è mai neutrale, ma si configura come una appropriazione dello spazio pubblico da parte di un soggetto privato, che ne realizza una copia virtuale di cui, però, mantiene il possesso esclusivo.

È significativo, in questa sede, che la resistenza maggiore a questa privatizzazione degli spazi pubblici ed all'imposizione di regole alle sue mappature e ricostruzioni, abbia molto spesso caratteristiche ludiche. Nonostante le sentenze delle Corti di Giustizia dell'Unione Europea e le accuse dell'Antitrust ciò che più facilmente sembra in grado di mobilitare i cittadini contro le strategie della compagnia americana è invece lo scherzo e la ricerca del divertimento. Si tratta di una resistenza giocosa che non entra mai in aperto contrasto con l'azienda che prende di mira, ma che tenta, forse inconsciamente, di riappro-

priarsi degli spazi privatizzati utilizzando il gioco come strumento principale. Questa resistenza ludica è talmente complessa e diffusa da operare su tre livelli diversi: quello della lettura, quello dell'autorialità e quello del riutilizzo, del bricolage.

Per quanto riguarda il livello della la lettura, spesso gli utenti non si limitano a leggere le mappe digitali, ma le *usano*, nell'accezione del termine proposta da Eco (1979). Queste riproduzioni digitali delle città vengono spesso utilizzate per perseguire fini giocosi, in aperta contraddizione con quelli funzionali proposti dai loro creatori. Nel Web migliaia di "cacciatori di curiosità" battono palmo a palmo *Google streetview* in cerca di bizzarrie e di errori nella digitalizzazione (Fig. 3) che verranno poi condivisi divenendo meme virali.

La città virtuale, tramite gli *usi* che ne vengono fatti, diventa allora l'immenso terreno di una caccia al tesoro, dove quest'ultimo consiste in un frammento testuale di involontaria e bislacca ironia. Vi è anche chi si organizza, invece, per ricostruire a posteriori, strada per strada, il percorso della *Google car* attraverso la città, osservando il movimento del sole, dei passanti e delle automobili, giocando con l'illusione di sincronia data dalla città virtuale e traendone il divertimento derivante dall'*agon*, dalla sfida.

La creazione di queste mappe e di queste città virtuali, spesso



Figura 3. Gatto mutante, errore nella digitalizzazione su Google Street-view.

va anche lei incontro a tentativi di riscrittura, che vanno ad influire sull'autorialità stessa della mappa. Proprio come per le città reali, gli abitanti cercano di imprimere la propria presenza nelle mappe e nelle traduzioni digitali, cercano di lasciare una traccia, di reclamare un ruolo di co-autori. Su *Google maps*, allora, non è raro trovare tag e descrizioni che, prima di venire individuate e cancellate dai moderatori, possono riportare indicazioni fuorvianti o ironiche, come la scritta "Rubodromo" nel punto della mappa dove si trova lo stadio della Juventus di Torino. Non va meglio a *street view*: nonostante i tentativi di mantenere segreto il tragitto della *Google car*, quest'ultima trova sempre più spesso sulla sua strada dei photobomber, delle persone travestite da mostri, dei pupazzi sistemati in modo da sembrare esseri viventi e così via: un vero carnevale che entra prepotentemente nelle immagini digitali con cui verrà poi costruita la città virtuale. In alcuni dei casi più eclatanti, i photobomber "mirano alto", realizzando delle opere abbastanza vaste da essere riprese dal satellite ed immortalate nelle mappe di *Google earth* (Fig. 4).

La mappa o la ricostruzione virtuale della città, allora, non sono riproduzioni fedeli degli spazi urbani, ma, anzi, all'inevitabile impronta autoriale lasciata dall'azienda che le produce, vanno ad aggiungersi una miriade di piccole azioni di disturbo, tutto sommato innocue, ma capaci di andare ad interferire e di iscriversi nel cuore della "mappa dell'impero cinese" realizzata da Google.

Infine le mappe e le ricostruzioni digitali dello spazio cittadino

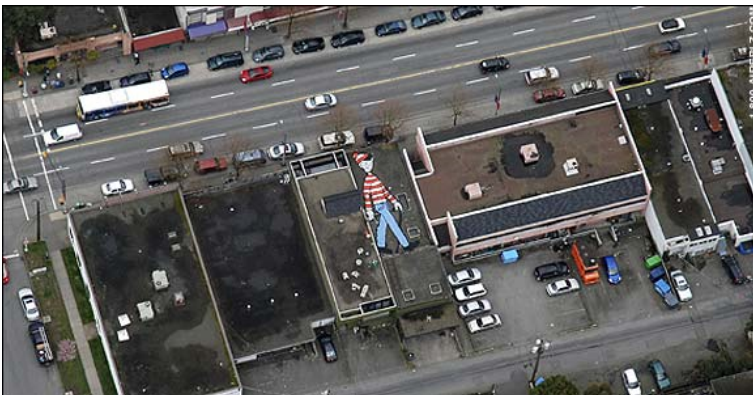


Figura 4. Where on earth is Waldo? realizzato da Melanie Coles in Vancouver.

diventano oggetto di appropriazioni, rimediazioni e bricolage. Trasformate in supporti, queste rappresentazioni della città vengono talvolta usate come base per costruire dei veri e propri videogiochi. Questi giochi, generalmente programmati da amatori e pertanto molto semplici, hanno come punto focale la capacità di attrarre e coinvolgere i giocatori permettendo loro di giocare in simulazioni di luoghi a loro familiari: in *Streetview Zombie Apocalypse*, ad esempio, è possibile muoversi in prima persona per le strade ritratte da *Google streetview*, tentando di sfuggire agli zombie. In modo simile, esistono giochi che permettono di effettuare elementari corse d'auto lungo tracciati sovrapposti alle mappe di *Google maps*. La rappresentazione della città allora, proprio come accade alla città stessa con gli urban games, viene spogliata dei suoi valori funzionali e diventa anche lei un terreno di gioco, un luogo completamente interno al "cerchio magico" del gioco.

Queste letture, scritture e riscritture ludiche delle mappe e delle città virtuali sono, come abbiamo accennato, in contrasto con lo scopo che si prefigge l'azienda che le possiede. Siamo quindi di fronte ad uno di quei conflitti di potere che sono tipici delle città reali, e che sembrano continuare anche negli spazi virtuali, senza una vera soluzione di continuità. Si tratta quindi di conflitti trasversali, che rendono evidente come le città virtuali e le mappe digitali non siano semplici ricostruzioni, ma vere e proprie protesi della città. Protesi che contribuiscono in modo sempre più determinante alle modalità di lettura ed interpretazione della città da parte dei suoi abitanti, che mal sopportano il monolitico potere privato che le controlla, e che si risolvono ad utilizzare gli strumenti sovversivi della ludicità per rimetterlo in questione e riappropriarsi, seppur in modo effimero, della possibilità di riscriverle ed iscriversi in esse.

5.2. Città digitali e videoludiche

Oltre alle città virtuali, esistono anche, quasi esclusivamente nel mondo del videogioco, delle vere e proprie città interamente digitali — città finzionali, completamente costruite da linee di codice, eppure capaci di ricostruire degli ambienti cittadini apparentemente funzionanti.

Gli ambienti urbani costruiti digitalmente per i videogiochi, non sono certo realistici come quelli di Google, ma d'altro canto non si

limitano a “congelare” una città esistente per permettere di visitarla in presenza virtuale, ma arrivano talvolta a creare ambienti profondamente interattivi dotati di aspetti temporali (ore di buio e ore di luce, fenomeni meteorologici) e di un gran numero di oggetti in movimento all’interno di esse — simulacri di abitanti, di animali, di autovetture. Vi sono molte tipologie differenti di città digitali nei videogiochi: alcune di esse sono progettate e costruite dal giocatore stesso (come in *SimCity*), altre sono solo insiemi di edifici funzionali allo svolgimento del gioco (in tutti i giochi strategici), alcune fanno semplicemente da “fondale” all’azione senza che ci si possa interagire, mentre altre, infine, sono complessi agglomerati di testualità, capaci di simulare con un buon grado di approssimazione l’esperienza di un vero spazio urbano.

Nelle città dell’ultimo tipo, il giocatore si può muovere liberamente, può interagire con l’ambiente che lo circonda, con gli oggetti, gli edifici, le automobili ed anche con i passanti che lo popolano (guidati da IA o talvolta da altri giocatori). Si tratta, a volte, di ricostruzioni più o meno fedeli di città esistenti, sia contemporanee (si pensi alla Chicago di *Watchdogs*) che del passato (come la Firenze rinascimentale di *Assassin’s Creed 2*), mentre in altri casi possono essere città solamente ispirate a vere metropoli (come tutte le città della serie *Grand Theft Auto*) o completamente immaginarie (*Vizima* in *The Witcher*).

Muoversi virtualmente in una di queste città digitali, in virtù delle loro capacità mimetiche, attiva la competenza semiotica urbana del giocatore, che riconoscerà in esse tutte le salienze e tutte le norme che esperisce abitualmente negli spazi urbani reali.

Queste città, però, non sono semplici simulazioni, non si limitano ad offrire ai giocatori città digitali in cui vivere come in quelle reali, ma, in virtù della loro natura ludica, prevedono che il giocatore, tramite un *avatar*, esegua delle azioni insolite, eccitanti, pericolose, normalmente impossibili o moralmente discutibili. Come abbiamo già accennato, nella serie *Assassin’s Creed* il personaggio attraversa gli spazi urbani scalando edifici e correndo sui tetti in un modo molto simile al *parkour*, cosa che la maggior parte dei giocatori si guarderebbe bene di fare in una città reale. In modo analogo, le pericolose fughe in auto caratteristiche di GTA, sarebbero considerate crimini imperdonabili nella realtà; l’elenco potrebbe continuare a lungo. Queste azioni stra-ordinarie, però, non sono solamente *possibili* all’interno di que-

ste città virtuali, ma sono spesso *necessarie*, essendo parte integrante delle meccaniche di gioco. Per poter vincere, o anche solo giocare, ad uno di questi giochi, il giocatore è obbligato a eseguire una serie di azioni — spostamenti, combattimenti, fughe — esterne alla sfera di possibilità che è abituato a prendere in considerazione, e che quindi eccedono la sua normale competenza urbana.

Proprio in virtù della loro eccezionalità, la possibilità di compiere queste azioni e il modo di farlo devono essere comunicate al giocatore, in quella che nel game design è chiamata la fase di *onboarding*, ovvero il momento iniziale dell'attività ludica, in cui il gioco stesso "insegna" al giocatore come deve essere giocato. Durante questa fase al giocatore viene insegnato come riconoscere, nell'ambiente virtuale del gioco, gli indizi che segnalano la possibilità di compiere una determinata azione. Per esempio, nel già citato *Assassin's Creed*, il giocatore deve imparare a individuare gli appigli sulle facciate degli edifici per poterli scalare con il suo *avatar*. Questo processo porta a una lettura della città profondamente diversa da quella del quotidiano. Elementi che normalmente sarebbero *insignificanti*, diventano, all'interno del gioco, di fondamentale importanza, si trasformano in salienze che il giocatore deve essere in grado di individuare ed interpretare correttamente. Allo stesso modo, altri elementi, che risultano fondamentali nella realtà, nel gioco possono essere ignorati senza conseguenze. I passanti che abitano le città digitali, ad esempio, rivestono poca o nessuna importanza: investirli con l'auto in GTA non ha nessun effetto per il giocatore, che potrà ignorarli come se non fossero altro che elementi decorativi tesi a rendere più credibile lo spazio urbano digitale.

Le città digitali nei videogiochi, comunque, risultano essere simulacri piuttosto convincenti delle città reali. Sebbene manchino di tutte le caratteristiche che contraddistinguono la scrittura del testo urbano — non presentano conflitti interni né stratificazioni che non siano artificiali — innescano d'altro canto le stesse strategie interpretative e di fruizione, sulle quali costruiscono però sistemi valoriali e regimi di credenza estremamente differenti. Per il giocatore, che spesso passa moltissimo tempo in questi ambienti (la maggior parte dei titoli citati richiede almeno 30 ore di gioco), le salienze ludiche delle città digitali divengono parte dell'enciclopedia, e quindi vanno a fare parte di una nuova competenza semiotica urbana.

5.3. Dal gioco alla città

Questa competenza semiotica urbana alternativa, che si sviluppa nelle città digitali dei videogiochi, può essere, per noi, di grande interesse. Come abbiamo detto, le città ludiche digitali sono spesso simulacri convincenti delle città reali, e gli *habitus* interpretativi che si sviluppano all'interno di esse possono essere attivati anche da elementi cittadini reali.

Un esempio può essere chiarificatore. *Assassin's Creed 2* è stato un videogioco di tale successo che è stato in grado di orientare dei piccoli flussi di turisti nelle città in cui esso è stato ambientato. È possibile, quindi, trovare su *Tripadvisor*, a Roma, Istanbul o Firenze, un "Assassin's Creed tour", che propone visite ai luoghi più importanti per la trama del videogioco. In un blog di fan della serie, nel 2011, è stata condivisa una fotografia di un anonima casa fiorentina (Fig. 5) scattata proprio durante uno di questi tour.

La foto, che a chi non è familiare con il gioco risulta pressoché insignificante, ha invece riscosso un certo successo nel blog ed ottenuto un discreto numero di commenti. Questo è avvenuto perché



Figura 5. Anonimo edificio fiorentino.

nella foto sono presenti due elementi (il lampione e il cavo teso tra due edifici) che, sebbene trascurabili nella Firenze reale, sono invece appigli importanti per muoversi attraverso la Firenze ludica e digitale di *Assassin's Creed*. La competenza semiotica urbana ludica sviluppata, soprattutto in un contesto come quello citato, porta immediatamente chi vede l'immagine ad individuare in essa le salienze caratteristiche del gioco e quindi ad identificare due possibili strategie di interpretazione conflittuali.

Siamo allora di fronte ad un altro tipo di risemantizzazione in chiave ludica di cui può essere investita la città, questa volta, però, senza che sia richiesto nessun intervento diretto sullo spazio urbano. Questa risemantizzazione è, nella maggior parte dei casi, percepita come ludica, come finzionale, e quindi tutto sommato innocua. Risulta evidente, allora, come giocare a videogiochi ambientati in città digitali modifichi il nostro modo di leggere e di percepire le città reali, spesso in un modo più potente di quanto sarebbe possibile per qualsiasi opera narrativa non interattiva.

Questo significa che il gioco può essere uno strumento per riscrivere quella che è la competenza semiotica urbana del giocatore, influenzandone, così, la lettura e l'enunciazione della città stessa.

Per chi si occupa di come gli abitanti vivono e percepiscono la città, allora, questo fenomeno può essere particolarmente interessante perché, da un lato, permette di andare a modificare l'esperienza della città senza dover effettivamente modificare la città in sé (il *testo* rimane assolutamente invariato, si va ad agire, invece, sull'interpretazione) e dall'altro sottolinea l'importanza sempre più grande che il gioco ricopre nel rapporto tra la città ed i suoi abitanti: questa risemantizzazione, infatti, funziona proprio in quanto ludica. Solo il divertimento dato dal fare qualcosa al di fuori dell'ordinario può incentivare qualcuno a passare abbastanza tempo in queste città digitali, a ripetere decine e centinaia di volte gli stessi gesti, fino a che essi vadano ad iscriversi indelebilmente nella sua enciclopedia.

6. Conclusioni

La città, macchina semiotica stupendamente complessa, così come le sue innovative protesi digitali, sono testi che, nonostante i tentativi

monopolizzanti del potere, pubblico e privato, rimangono fondamentalmente dei testi polifonici, aperti ad essere riscritti e reinterpretati da tutti i loro abitanti e utenti, persino quelli più marginali. Per questo motivo, forse, la città rimane uno dei pochi spazi, in questi tempi di “casse di risonanza”, di circuiti *social* chiusi ed esclusivi, in cui sia possibile instaurare un vero dialogo tra le diverse componenti della società. Il gioco, in questo caso, sembra essere lo strumento migliore, assieme alla narrazione¹⁸, per innescare, incentivare, e guidare il dialogo necessario per fare degli abitanti dei cittadini. Questo dialogo, assumendo le forme del gioco, sarà così portato avanti da soggetti-giocatori, che seguiranno le stesse regole e perseguiranno cooperativamente gli stessi obiettivi, sfuggendo così alle logiche liberiste che, costringendo alla concorrenza e alla serietà, hanno da molto tempo trasformato la città in uno spazio spesso di scontro e di conflitto, insomma, in uno spazio molto poco *urbano*.

Riferimenti bibliografici

- BATESON G. (1956) *The message “This is play”*, in B. Schaffner, *Group processes: Transactions of the second conference*, Josiah Macy, Jr. Foundation, New York, 145–242.
- CAILLOIS R. (1967) *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, Parigi.
- CERVELLI P. e F. SEDDA (2006) *Zone, frontiere, confini: la città come spazio culturale*, in G. Marrone e I. Pezzini (a cura di), *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Meltemi, Roma, 171–192.
- COPPOCK P. e G. FERRI (2013) *Serious Urban Games: From Play in the City to Play for the City*, in S. Tosoni, M. Tarantino e C. Giaccardi, *Media and The City: Urbanism, Technology and Communication*, Cambridge Scholars, 120–124.
- DE CERTEAU M. (1980) *L’invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Union générale d’éditions, Parigi.
- ECO U. (1979) *Lector in Fabula*, Bompiani, Milano.
- FERRARO G. (2008) *Oltre l’idea di città*, “Lexia”, 1–2: 215–222.

18. Si veda Volli, in questo volume.

- FLOCH J.-M. (1990). *Sémiotique, marketing et communication: Sous les signes, les stratégies*, PUF, Parigi.
- FONTANILLE J. (2015) *Formes de vie*, Presses Universitaires de Liège, Liegi.
- HUIZINGA J. (1938) *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*, Groningen, Wolters-Noordhoff (trad. it. *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002).
- LEONE M. (a cura di) (2008) *La città come testo. Scritture e riscritture urbane. Lexia 1-2*, Aracne, Roma.
- , (2009) *Le Parkour sémiotique. Pratiche urbane di invenzione della naturalità*, in R. Bonadei (a cura di), *Naturale Artificiale. Il palinsesto urbano*, Lubrina, Bergamo.
- LOTMAN, J.M. (1987) *Architektura v kontekste kul'tury, Architecture and Society/Architektura i obs'čestvo*, 6, Sofia (trad. it. "L'architettura nel contesto della cultura", in *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica*, Moretti & Vitali Editori, Bergamo 1998).
- , (1990) *Universe of the Mind, a Semiotic Theory of Culture*, I.B. Tauris & Co, Londra.
- , (1992), *Vmesto zakliucheniia. O roli sluchainyi faktorov v istorii kul'tury*, in *Izbrannye stat'i*, 1, Tallinn, Aleksandra.
- MARINO G. (2015) *Semiotics of spreadability: A systematic approach to Internet memes and virality*, "Punctum", 1: 43-66.
- MARRONE G. e I. Pezzini (a cura di) (2006), *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Meltemi, Roma.
- MCGONIGAL J. (2011) *Reality is broken*, Penguin Press, New York.
- MEYROWITZ J. (1985) *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York (trad. it. *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995).
- MONTOLA M., J. STENROS e A. WAERN (2009) *Pervasive Games. Theory and Design*, Morgan Kaufmann Game Design Books, Burlington.
- STJERNFELT F. (2007) *Diagrammatology. An Investigation on the Borderlines of Phenomenology, Ontology, and Semiotics*, Springer, Berlino.
- THIBAUT M. (2015) *Gioco e Spazialità digitale: Percorsi ludici tra avenue digitali e realtà alternata*, "E/C", 18-19: 80-83.

———, (in stampa) *Do not talk about anonymous, censura, autocensura e anonimato nelle periferie del Web*, “Lexia”, 20.

VOLLI, U. (2005) *Per una semiotica della città*, in *Laboratorio di semiotica*, Laterza, Bari–Roma, 5–19.

———, (2008) *Il testo della città — problemi metodologici e teorici*, “Lexia”, 1–2: 9–12.

WERBACH K. e D. HUNTER (2012) *For the win*, Wharton Digital Press, Philadelphia.