

Lo spazio urbano tra videogiochi e realtà. Riflessioni preliminari nello studio tra giocatori e costruzione della città (ludica)

(The Urban Space between Videogames and Reality. Preliminary reflections on the relationship between players and the construction of the playful city)

◇ *Giulia Conti, Università degli Studi di Modena-Reggio Emilia*

Abstract

IT: La città è una stratificata esperienza visiva. Storia, cultura, pratiche e usi si sovrappongono all'infinito. Architettura, un'intricata rete di strade e passaggi, verde e arte, esperienze vissute. Una prospettiva non ancora del tutto esplorata è quella della città come spazio giocato, un ambiente in cui l'essere umano esprime una delle sue caratteristiche fondanti: la ricerca di interstizi ludici. Grazie alle sue molteplici affordance, alle sue infinite opportunità (passate e presenti), alla volontà degli abitanti e alle tecnologie, il fun-potential (il potenziale di divertimento implicito, la misura che determina la giocabilità di uno spazio, delle situazioni, delle pratiche che in quello spazio prendono vita) diventa un ulteriore livello di interpretazione dello spazio, in una narrazione collettiva che è più di ciò che si possa percepire a occhio nudo. L'obiettivo di questo articolo è proporre una riflessione su un'immagine della città accessibile solo attraverso il gioco.

Parole chiave: *giochi urbani, giochi pervasivi, comunità di gioco, giocosità urbana, Pokémon GO.*

EN: The city is a multi-layered visual experience. History, culture, practices and uses overlap endlessly. Architecture, an intricate web of streets and passageways, greenery and art, lived experiences. A perspective not yet fully explored is that of the city as a played space, an environment in which human beings express one of their fundamental characteristics: the search for playful spaces. Thanks to its multiple affordances, its infinite opportunities (past and present), the will of its inhabitants and its technologies, the fun-potential (the potential for fun implicit in the city, the measurement that determines the playability of a space, of the situations, of the practices that take place in that space) becomes an additional layer of interpretation of the space, in a collective narrative that is much more than what can be glimpsed with the naked eye. The aim of this article is to propose a reflection on an image of the city that is accessible only through play.

Keywords: *Urban Games, Pervasive Games, Gaming Community, Urban Playfulness, Pokémon GO.*

1. Introduzione

Quando parliamo di città e media la nostra immagine mentale vira subito verso schermi, alla cartellonistica, al cinema, al complesso sistema di segni e simboli che regolamenta le possibilità, ai mezzi di trasporto e comunicazione che rendono lo spazio percorribile, la metropolitana, le auto, gli autobus, gli aerei, il capillare sistema di illuminazione, i murales e l'arte di strada.

In questa variegata e multisensoriale negoziazione tra operatori che è l'ambiente urbano, la pratica ludica pare un aspetto marginale. Eppure anche il gioco si inserisce nel solco di quella più complessa cartografia urbana che Kevin Lynch ha sapientemente descritto nel suo *L'immagine della città* (1960). I giochi urbani, i giochi pervasivi, quelli che chiamiamo anche location-based game, cioè quei videogiochi che attraverso tecnologie come geolocalizzazione e GPS permettono azioni in relazione allo spazio extra-game, possono essere dunque intesi come un altro di quei «paesaggi invisibili» (Lynch, 1960) che collaborano nella costruzione dei rapporti tra spazio, morfologia urbana, modelli culturali e forme di potere, una prospettiva diversa per riflettere su come lo spazio viene costruito, percepito, esperito e fatto proprio; su come il rapporto uomo-spazio sia un'azione bidirezionale, in cui la contaminazione e l'influenza tra gli attanti sono, di fatto, reciproche (Cfr. Conti 2023).

Come altri *locative media*, la posizione fisica dell'utente è determinante nell'influenzare le informazioni rilasciate in app, in un *overlaying* tra informazioni digitali e contesti fisici (Benford et al., 2006).

La riflessione che questo breve articolo mira a sollecitare è quindi che il gioco urbano contribuisca all'*imageability*, la figurabilità della città, e che, pur essendo il gioco una pratica quasi sovversiva nel suo essere qualcosa che pare accadere solo dentro i nostri smartphone rubando tempo alla vita, vada invece a co-creare nei giocatori quella capacità che hanno gli spazi urbani di provocare suggestioni, di radicarsi nella memoria del cittadino, l'impattare su fattori culturali, psicologici e simbolici, ricontestualizzando inevitabilmente l'immagine mentale che un utente-giocatore ha dello spazio (Lynch, 1960; Montgomery, 1998).

Lo spazio agisce, infatti, sulle comunità che lo abitano grazie ad affordance geografiche, storiche, culturali, ma anche economiche e sociali (Norman, 2019). E, al contempo, anche le comunità che vivono una porzione di territorio ne modificano le forme, piegandole a desideri ed esigenze. Le possibilità conoscitive e di significato si moltiplicano, in un dialogo continuo tra città fisica e sensibile.

Il gioco urbano si fa quindi realtà aumentata.

Non realtà aumentata in senso tecnologico, quanto culturale, mezzo per accrescere la percezione dello spazio che ci circonda, una diversa lente (colorata? di ingrandimento? graduata?) con cui possiamo osservare il mondo attorno a noi. Pare efficace la metafora della lente perché la natura polisemica del significante ci aiuta facilmente a comprendere due aspetti chiave della tecnologia e del videogioco: (a) quella di essere artifici tecnici, e (b) il loro essere abilitanti, il permettere cose che, senza questa presenza, non potrebbero altrimenti verificarsi (o non potrebbero verificarsi nella medesima forma) (Cfr. Conti, 2023).

Se analizziamo criticamente le forme di esperimento del reale, facilmente comprendiamo come queste siano sempre, inconfutabilmente, delle pratiche mediate: dai sensi, dal nostro bagaglio culturale, dal vissuto individuale, dal punto di vista che deteniamo nello spazio, ma anche dalle tecnologie (dal libro al cinema, dal gioco al podcast, da una cartina a Google Maps).

Media di massa come stampa, televisione, radio e cinema, così come la letteratura, hanno fornito per secoli livelli di senso addizionali a uno spazio tangibile. La popolarità e la longevità della letteratura odepórica ne sono una conseguenza, ma anche il turismo di massa legato alle location di famose produzioni cinematografiche mainstream o videoludiche.

Il rapporto è tra noi e la città. Ma la mediazione è indiscutibile e lo schermo si fa soglia dell'esperienza (Barthes, 1977; Sobchack, 1992; Galloway, 2012).

In questo quadro complesso si sono recentemente aggiunti anche i videogiochi. Seppure ci siano ancora diffuse reticenze, la comunità scientifica è generalmente concorde sul valore culturale del videogioco (Galloway, 2012), sulle sue potenzialità e sulle molteplici applicazioni educative. Per il racconto che questo breve articolo vuole portare avanti, proporremo una riflessione su come l'immagine della città si interfaccia con le pratiche di gioco in movimento, analizzando community di giocatori che usano lo smartphone come un attivatore di significati e esperienze aggiuntive, in un'esplorazione dello spazio urbano che è fisica quanto immaginifica.

2. Tra gioco e spazio urbano

Se pensiamo ai prodotti videoludici, la connessione con lo spazio urbano è

prioritariamente quella di un semplice setting, una scelta funzionale e spesso estetica funzionale allo storytelling di un videogioco. Uno sfondo per avventure, un insieme di affordance che permettono alla narrazione di andare avanti.

Nello specifico, è inconfutabile che le città, del presente e del passato, rappresentino l'ambientazione ideale per moltissimi dei prodotti videoludici che conosciamo. L'esempio più rilevante sul territorio è senza dubbio quello dell'Italian Videogame Program, più noto con l'acronimo di IVIPRO, un'associazione culturale senza scopo di lucro con sede a Bologna, che ha mappato con ammirevole dovizia qualsiasi videogioco ambientato sul suolo italiano.

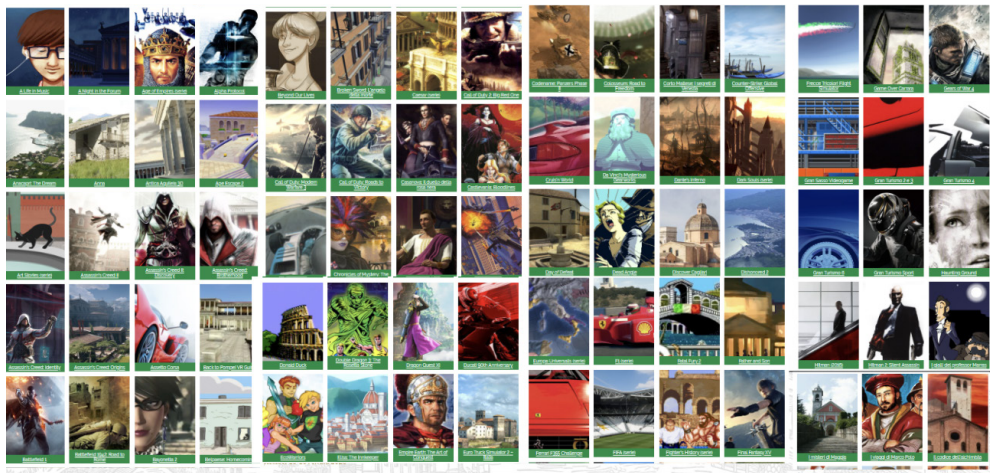


Fig. 1: Alcuni titoli tratti dal progetto IVIPRO

Questi prodotti sono interessanti e mirabili perché offrono l'occasione di riflettere su come differenti sensibilità coesistano nello stesso spazio e vadano a valorizzare elementi identitari specifici. Ma molti di questi titoli vanno giocati in casa, con console, al pc o al telefono. E per il nostro scopo ci parevano più funzionali quei videogiochi che per dinamica di gioco forzavano i fruitori a percorrere e interagire tra le vie cittadine. I *pervasive game* sono una tipologia di videogiochi che si distingue per il fatto che si realizzano in modo diffuso e continuo all'interno dell'ambiente quotidiano dei giocatori, travalicando i confini fisici del gioco e, al contempo, aumentando l'esperienza del reale; giochi che possiedono caratteristiche capaci di espandere il cerchio magico del

gioco spazialmente, temporalmente e socialmente (Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern 2017). Questi giochi necessariamente dipendono da elementi tecnologici, connessione a internet, dispositivi mobile, realtà aumentata, GPS e altre possibili estensioni tecnologiche (come i Google Glasses), per creare esperienze di gioco che si intrecciano inestricabilmente con il mondo reale. Tra le caratteristiche più rappresentative, l'ubiquità. Il poter giocare potenzialmente ovunque, dai parchi alle strade cittadine, dagli edifici alle aree rurali.

L'integrazione tecnologica e quella sociale fanno sì che molti di questi progetti mirino a incoraggiare la cooperazione tra giocatori o la competizione tra squadre. Spingendo i partecipanti a esplorare e interagire con il loro ambiente in modi nuovi e creativi, questi *pervasive game* riescono a offrire un'esperienza di gioco unica, sfidando i già *collassati confini* (boyd 2009, 2014) tra il mondo virtuale e mondo reale. Come scriveva Johan Huizinga in *Homo ludens* riferendosi al gioco nel suo complesso, «La sua funzione non è un puro e semplice imitare ma un partecipare, nel doppio senso di comunicare e di co-agire» (2002, 19).

Tra i tanti *pervasive game* esistenti e ambientati nelle nostre città, meritano una menzione *Pokémon GO*, di cui parleremo estensivamente tra poco, *Guru Shot*, un gioco fotografico che invita i partecipanti a sfidarsi in gare fotografiche, *Geocaching*, la famosissima app che ha saputo recuperare e riadattare il tradizionale format della caccia al tesoro, rendendo ogni giocatore, organizzatore, al contempo. Tra gli altri progetti, dal respiro più locale, possiamo citare *Play The City*, un percorso per storici e cinefili che permette di esplorare lo spazio urbano di Reggio Emilia e Bologna attraverso inediti filmati amatoriali familiari recuperati dagli anni '40 agli anni '80 del secolo scorso. Questi prodotti ludici sono solo alcuni tra i molti esempi possibili dell'apporto che il gioco può fornire alla città in termini di incoraggiamento all'esplorazione a piedi, di supporto alla socialità e alla coesione sociale, e alla riappropriazione dei quartieri urbani, della microstoria, alla reimmaginazione dei luoghi.

La città, contrappunto perfetto di lavoro e inurbamento, accoglie anche i giocatori. Lo strato immaginifico fornito dal gioco urbano risulta quindi sovversivo perché ruba tempo alla vita. Altri tipi di gioco (lo sport, l'intrattenimento occasionale mentre ci si dirige a lavoro, il gioco intellettuale, come il cruciverba o il sudoku) sono più socialmente accettati, hanno una finalità precisa: tenere in forma la mente e il corpo per essere cittadini più adeguati. Ma il gioco in sé, con la sola finalità di essere, è incompreso e condannato. I giocatori urbani si muovono negli interstizi tra mancata accettazione e

sottile vessazione. Perché giocare quando non c'è tempo per perdere tempo?

3. La community di giocatori di Pokémon Go

Pokémon GO (PGO) ha rappresentato un unicum ineguagliato nel panorama degli *augmented reality location-based game*.

Pur essendo un titolo ormai datato (rilasciato ufficialmente il 15 settembre 2015, è stato distribuito dal luglio 2016), conta ancora all'attivo milioni di *user* ogni mese, ed è un esempio interessante come *pervasive game* perché costringe i giocatori non solo a muoversi nel contesto urbano, ma a farlo insieme.

Il gameplay si basa in sintesi sull'esplorare lo spazio alla ricerca di piccole creature immaginarie. I pokémon si catturano, collezionano, scambiano, in un'infinita ricerca dell'esemplare più forte, più particolare, più grande. Mentre la dinamica di gioco di PGO non è entusiasmante, lo è invece quella sociale. La app incoraggia infatti giocatori e giocatrici a esplorare, in compagnia, i dintorni fisici per catturare i famosi animaletti. E a farlo con costanza, grazie a un calendario di eventi serratissimo e variegato, che valorizza le principali festività, nazionali e non (includendo, ad esempio, il Capodanno e il Capodanno cinese, il Día de los muertos e la Giornata della Terra). Muovendosi fisicamente tra le vie cittadine e, contemporaneamente, nella riproposizione virtuale sul telefono, i giocatori si ritrovano vicino poké stop e palestre, luoghi virtuali in cui si ritrovano le creature più interessanti, che coincidono con veri e propri luoghi di interesse storico o culturale.

Secondo le stime del sito activeplayer.io, realizzate grazie a dati di Sensor Tower e Statista, sono oltre 87 milioni gli utenti mensili attualmente attivi su PGO, 5 milioni dei quali aprono il gioco quotidianamente. I dati sono una stima, ma restano rilevanti per un fenomeno riguardante una community di giocatori che pareva estinta da tempo o relegata a un pubblico giovane e adolescenziale.

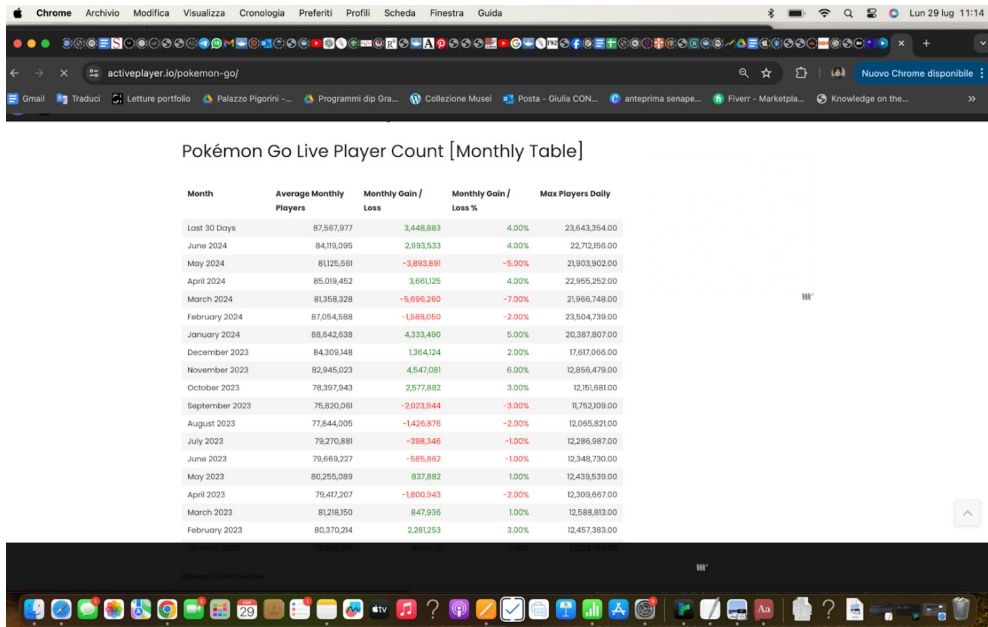


Fig. 2: I dati di activeplayer.io relativi ai giocatori di PGO

PGO è stato oggetto di numerose ricerche nel corso degli anni, principalmente dal punto di vista dello stato di salute fisica, mentale e sociale dei giocatori. La app è stata studiata in rapporto alla socializzazione face-to face che pare facilitare (de Souza e Silva, 2017; Dunham et al, 2021; Bhattacharya et al, 2019), sui benefici psicologici del giocare in gruppo (Ewell et al, 2020) e sulle positive ricadute familiari (Militello et al, 2018). Diversi lavori si sono focalizzati invece sui benefici fisici che potevano interessare i giocatori di un gioco urbano (Wang, 2021), tracciando paralleli tra il gioco e l'incremento delle occasioni di fare lunghe passeggiate, fino ad arrivare a considerare PGO come un alleato nella lotta all'obesità. Non ultimo, sono stati indagati gli eventuali impatti economici e commerciali che PGO poteva avere sulle comunità di quartiere (Dunham et al, 2024.) e il rapporto tra i giocatori e la percezione dello spazio urbano (Papangelis et al, 2017; Papangelis et al, 2020).

4. L'indagine condotta

Tra la metà del 2020 e il luglio 2021 è stata condotta anche in Italia un'indagine qualitativa che ha visto la realizzazione di 64 interviste semistrutturate. Nonostante fosse stato previsto che queste interviste venissero condotte attraverso metodologie in movimento, come *urban exploration* ed *exploratory walk*, ma, a causa delle limitazioni dovute alla pandemia, solo 36 sono state effettivamente realizzate in questo modo, integrate con 28 incontri online avvenuti su Zoom.

Il campionamento a palla di neve ha intercettato giocatori principalmente delle regioni del Nord Italia, di ambo i generi (M: 39; F: 25) e con un'età compresa tra i 17 e i 62 anni.

Delle tre domande di ricerca, la prima è particolarmente funzionale al discorso che vogliamo qui portare avanti:

(RQ1) Giocare un location-based game come PGO può incentivare il senso di connessione con la realtà circostante?

Con senso di connessione con la realtà circostante miravamo a comprendere le dinamiche sottese al gioco in relazione con la città, (a) la conoscenza del vicinato, declinata in termini di cultura, arte, storia e microstoria locale, ma ambivamo anche a cercare di identificare quei (b) livelli di costruzione del senso accessibili solo attraverso il gioco, quegli spazi che acquisivano senso proprio in funzione alla pratica del gioco. L'acquisizione di una certa familiarità con lo spazio è infatti più facile da ottenere: è la dinamica del gioco stessa a richiederla. Le community di allenatori di pokémon scoprono luoghi di interesse attraverso il gioco e approfondiscono la conoscenza di luoghi che già frequentavano.

Nella Fig. 3 si può vedere una veduta aerea del Giardino Ducale a Parma (nell'immagine a sinistra, il parco su PGO, e su Google Maps, a destra), uno spazio di oltre 200.000m², ricco di statue, giochi per bambini, un laghetto artificiale, una biblioteca e l'imponente Palazzo Ducale voluto dai Farnese nella metà del Cinquecento. Ognuno di questi elementi è ritrovabile nel gioco attraverso i pilastri blu che scorgiamo nell'immagine a sinistra: ad ogni luogo di interesse corrisponde un pinnacolo.

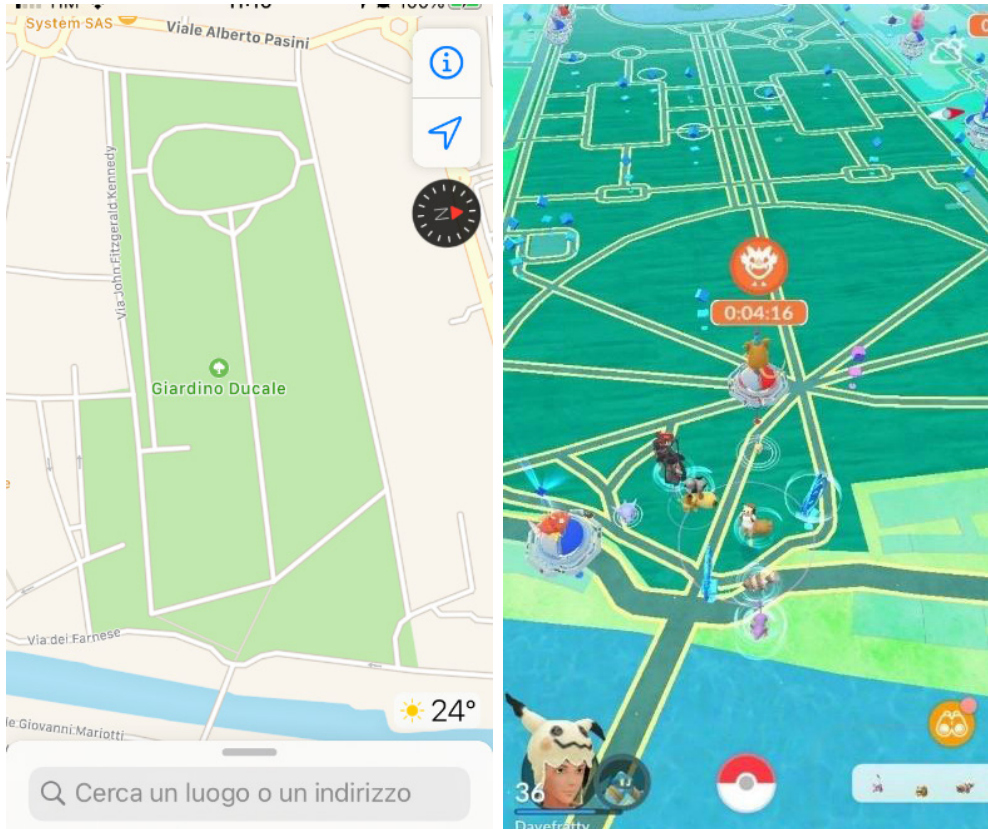


Fig. 3: Il Parco Ducale a Parma (su Pokémon Go e in Google Maps)

Diversi tra gli intervistati hanno confermato questa prima ipotesi che vede il gioco come un facilitatore di familiarità e conoscenza degli elementi che popolano lo spazio urbano:

«Ho notato molte statue e cose che non avevo mai visto prima. La app ha migliorato la mia conoscenza della città, non solo in termini di Pokémon ma anche di cose reali.» (M., Maschio, 17 anni)

«Una volta ho trovato un box-biblioteca in mezzo al Parco. Ci sono queste cassette disseminate ovunque, a quanto pare. Lì puoi prendere o lasciare un libro gratuitamente. E la app mi ha detto cosa sono e dove trovarle.» (G., M., 21)

“Conosco i nomi di tutte le porte della città.” (M., M., 24)

“(giocare) mi ha restituito la mia città. Mantova è ancora più bella da quando gioco. (...) conosco dettagli dell’arte che non sa nessuno della mia famiglia.” (S., F., 47)

Indicando le tracce di una scritta durante l’exploratory walk “Quello risale alla Seconda Guerra Mondiale, indicava alle persone dove mettersi in salvo dai bombardamenti. Si vede appena. Chi altri pensi che lo sappia se non noi giocatori?” (M., M., 17)

“Creare pokestop per me era quasi impossibile. Ora che sono arrivata al livello, ho un quaderno di appunti che uso per mandare informazioni interessanti ed essere sicura che i poké stop vengano approvati. Mio marito pensa che io sia matta ma è bello fare la propria parte.” (C., F., 36)

Mettere in relazione il gioco e l’*imageability* della città è stato più complesso. Una delle interviste più interessanti in questo senso è stata fatta a un giocatore di Bologna che ci ha raccontato come PGO abbia rappresentato per lui l’occasione di aggiungere significati alla sua esperienza della capitale emiliana al di là dell’approccio utilitaristico che, da pendolare, sentiva di avere.

“Prima era un’università-stazione. Vivendo lontano non facevo nemmeno tanto la vita da studente con aperitivi e uscite. Bologna era quella cosa lì. Pokémon mi ha dato l’occasione di guardare, di vedere la città in un altro modo. Ora (...) mi piace, ci vivrei.” (P., M., 25)

Uno dei momenti più profondi dell’intervista è alla fine quando ha voluto concludere la nostra exploratory walk direttamente sui binari perché io potessi vedere *La Cicatrice* della Stazione di Bologna, il monumento dedicato alla strage del 2 agosto 1980, visibile ancora oggi dalla banchina ferroviaria (Fig. 4). Il largo squarcio creato da una bomba nella sala d’attesa passeggeri è stato infatti preservato a memento di uno dei più tragici attentati accaduti in Italia. E sebbene la discreta vetrata non attiri molto l’attenzione in un non-luogo trafficato come una stazione ferroviaria, non può sfuggire sul gioco e riconnettere l’individuo con la microstoria locale e nazionale.

“Quattro anni di università e non ci avevo mai fatto caso. (...) Dopo aver capito cosa fosse questa cicatrice è stato impossibile non notarla. Ci lancio sempre uno sguardo, pago pegno a chi è venuto a mancare per la follia dell’uomo.” (P., M., 25)

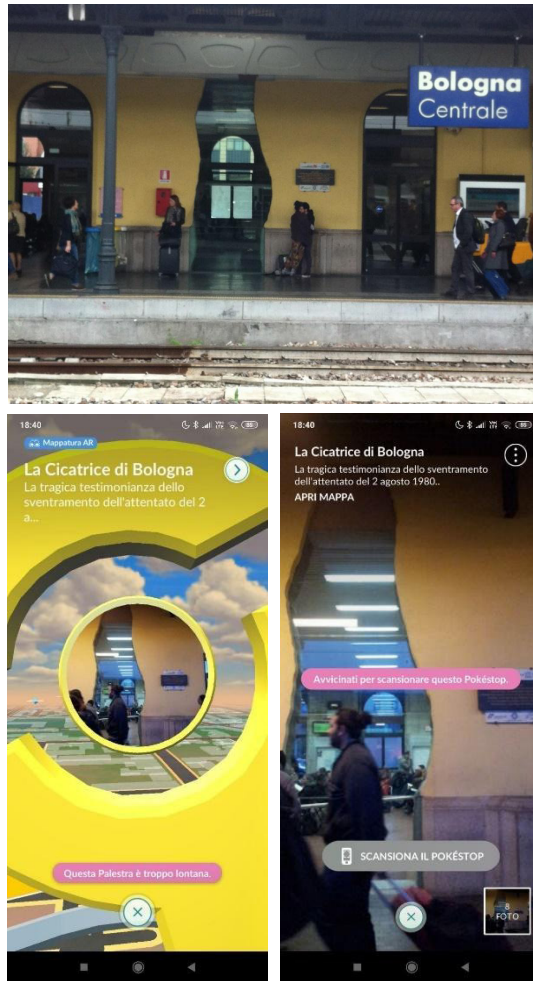


Fig. 4: La Cicatrice alla Stazione di Bologna, 2020 (vista dai binari e in game).

Questa intervista ci ha permesso di riflettere su come l'immagine della città sia stratigrafica, e il gioco rappresenti solo un altro strato, qualcosa di aggiuntivo ai già tanti livelli a cui siamo abituati. Una registrazione impalpabile di più eventi avvenuti in uno stesso luogo attraverso il tempo, eventi materialmente accaduti, tragici, ma anche individuali o sentimentali, personali. Il gioco offre l'occasione per ricucire le maglie storiche di fatti studiati solo sui libri con la storia personale che quei luoghi attivano.

Durante un'esplorazione condivisa e partecipata del mondo fisico, l'interazione tra obiettivi virtuali e reali permette di fare esperienze, conoscere e persino riappropriarsi del territorio e della storia dei nostri quartieri.

“C’è qualcosa di magico nel sapere che il mercoledì dopo lavoro hai un impegno con il tuo quartiere.” (S., F., 47)

“Ora, invece, sono spinta a prendermi dei momenti per me stessa, per una passeggiata e una piccola «caccia» ai Pokémon. (...) Mio figlio ha smesso di giocare perché era noioso, ma io ho continuato a farlo e, da un anno a questa parte, ogni sera cammino per le strade attorno a casa e non faccio altro se non guardarmi intorno. Non faccio la spesa, non ho commissioni, non devo correre, mi rilasso.(...) lo sento mio.” (C., F., 43)

E se la mappa non è il territorio, è innegabile che ogni rappresentazione sia personale e soggettiva e portatrice di un bagaglio di effetti. Ogni rappresentazione prende vita (e dipende) dal punto di vista che adottiamo, dallo sguardo che attuiamo, dai sensi che attiviamo.

Come pratica abilitante, i giochi generano occasioni e opportunità e ci danno speranza. Attraverso il gioco riusciamo a percepire elementi, connessioni altrimenti invisibili. Grazie al gioco attiviamo pratiche, percorriamo nuove strade e facciamo proprie esperienze della città altrimenti impossibili. Acquisiamo nuovi occhi e assumiamo prospettive diverse. Perché i giochi, racconta una Sherry Turkle di quasi vent’anni fa (2005, 76) «insegnano a riflettere in modo attivo su fenomeni complicati (...) considerandoli come sistemi dinamici, in evoluzione». Ci conferiscono potere di azione. Se possiamo farlo *in game*, possiamo farlo anche fuori dal gioco. La creazione di mondi finzionali ludici ci permette di assumere la veste di cittadini attivi.

“Il mio rapporto con il paese è cambiato. Sto pensando di darmi addirittura alla politica! Non voglio essere giudicata perché so bene quanto sia folle quanto sto per dire ma ho voglia di fare qualcosa e penso che sia colpa anche dei pokémon. ” (S., F., 47)

I giocatori di PGO camminano la città, mappandola, conoscendone, potenzialmente, storia, segreti, interstizi, arte. La condividono in una scrittura collettiva e partecipativa. Sono abitanti attivi ma non esattamente consumatori (o almeno non consumatori diretti). Non escono a cena o a fare l’aperitivo, escono a giocare in compagnia. James Paul Gee (2008) ha coniato l’espressione «spazi di affinità» per definire queste culture capaci di generare apprendimento informale. Gli spazi di affinità travalicano genere, età, sesso, livello culturale o stereotipi, ognuno può partecipare contribuendo

con i propri interessi e secondo le proprie capacità. Una forma di cittadinanza attiva in cui ciascuno è chiamato a fare quello che può per la collettività.

5. Conclusioni

“If it has snowed, children take over the city: they sleigh, throw snowballs, make snowmen, and are more visible than ever. But what the city needs for its children has to be more durable than snow. (Aldo van Eyck, *Il bambino e la città - Het kind en de stad*, 1957)”

Perché quindi parlare di gioco quando riflettiamo sull’immagine della città?

Perché il gioco è una pratica trasgressiva. Rompendo l’ortodossia del comportamento, è portavoce di messaggi sovversivi. Creando comunità di estranei che (spesso) restano estranei, giocando per il solo piacere di farlo, va ad opporsi all’idea utilitaristica dello spazio e del tempo, in direzione di una partecipata e sensibile scoperta della città. Giocare defunzionalizza il tempo e lo rende evento in sé e per sé.

E, anche per questo, contribuisce con un’immagine della città altra. Una città svincolata dai suoi usi produttivi, una città che può essere vissuta ed esperita anche con divertimento.

Pensare al gioco come a una pratica integrata nel tessuto urbano ci aiuta a reimmaginare il nostro diritto alla città: gli spazi della socializzazione, la partizione macchine-pedoni, il verde urbano (e non solo le aree verdi), la sicurezza dei quartieri, l’*agency* di donne, bambini, piccole comunità.

La *playfulness* che i giocatori urbani riescono a esprimere stimola la creazione di esperienze collettive e un’interazione sociale che prescinde età e cerchie di appartenenza. Il gioco democratizza la città invitando a una progettazione degli spazi inclusiva e non limitata ad aree gioco definite. Come la neve su Amsterdam, che per Aldo van Eyck aveva il potere di restituire la città ai bambini, il gioco urbano favorisce un approccio allo spazio più integrato e dignitoso. C’è ancora spazio per il recupero di valori estetici e sostenibili, nella città dei giocatori.

Il gioco è una pratica interstiziale, vive tra mondi consolidati, amplifica esperienze che altrimenti non potrebbero esistere. Siamo dentro lo schermo del telefono e nelle strade cittadine, nella narrazione del gioco e nel traffico. Ed è in questa situazione liminale che possiamo immaginarci di aprire luoghi che frequentiamo a nuovi, inaspettati usi. E poco importa se sembra accedere solo nel telefono. Perché per dirla con le parole dello storico dell'arte Ernst Gombrich, «non è l'apparenza che è irreali, e neppure il reale che è apparente. È la distinzione tra reale e apparente che è irreali».

Riferimenti Bibliografici

- Aarseth, E., 2001, “Computer Game Studies, Year One”, in *Game Studies*, 1.
- Bateson, G., 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, Chicago and London, The University of Chicago Press (trad. it., 1976. *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi).
- Benford, S. et al, 2006, “The frame of the game: Blurring the boundary between fiction and reality in mobile experiences”. In: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '06)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, 427-436.
- Bhattacharya, A., Windleharth, T.W., Ishii, R.A., Acevedo, I.M., Aragon, C.R., Kientz, J.A., Yip, J.C., Lee, J.A., 2019, “Group interactions in location-based gaming: A case study of raiding in Pokémon GO.” In: *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ACM Press, 1-12.
- Colley, A., Thebault-Spieker, J., Lin, A.Y., et al, 2017, “The geography of Pokémon GO: beneficial and problematic effects on places and movement.” In: *Proceedings of the 2017 CHI conference on human factors in computing systems*, Denver, CO, 6–11 May, 1179-1192.
- Conti, G., 2023, “Community di gamer e spazi urbani. Il gioco come pratica di creazione di dimensioni visibili e invisibili.” In: *XI Congresso Internazionale AISU Beyond the gaze. Interpreting and understanding the city. Oltre lo sguardo. Interpretare e comprendere la città*, Insights Proceedings 2023, 784-785.
- Conti, G., Salvador, M., Montanari, F., Dusi, D., 2023, Playing with Mobilities and Urban Observations. Mobile Games, Flânerie, and Social Education. In: AAVV, Knowledge on the Move: Studies on Mobile Social

Education, Oficyna NaukoWa, Warsaw, 297-333.

- Conti, G., Dusi, N., Montanari, F., Salvador, M., Uboldi, S., 2023, “Citizen, Explorer, Gamer.” In: *AAVV, Learning on the Move: Social Education Handbook for Students*, Oficyna NaukoWa, Warsaw, 36-38.
- Conti, G., Dusi, N., Montanari, F., Salvador, M., Uboldi, S., 2023, “Teaching Embodied Decision-Making Skills in the Wild.” In: *AAVV, Teaching on the Move Social Education Toolkit for Teachers*, Oficyna NaukoWa, Warsaw, 37-39.
- Davies, H., Hjorth, L., Richardson, I., 2021, “Understanding Games and Game Cultures”, *Thousand Oaks*, Sage Publications.
- De Souza E., Silva, A., 2006, “From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces”, *Space and Culture*, 9(3), 261-278.
- De Souza E., Silva, A., 2017, “Pokémon Go as an HRG: mobility, sociability, and surveillance in hybrid spaces”, *Mobile Media & Communication*, 5(1), 20-23.
- Dunham, J., Papangelis, K., Lalone, N., Wang, Y., 2021, “Casual and Hardcore Player Traits and Gratifications of Pokémon GO.” In: *Harry Potter: Wizards Unite, Ingress, and Pokémon GO. Behaviour & Information Technology*, 1-24.
- Dunham, J., Xu, J., Papangelis, K., Lalone, N., Saker, M., Schwartz, D., 2024, “Pokémon GO as an Advertising Platform: The Case for Locative Advertising in Location-based Games”, *ACM Games*, 2, 1.
- Dusi, N., Ferretti, I., Furini, M., 2016, PlayTheCityRE: “A visual storytelling system that transforms recorded film memories into visual history.” In: *2016 IEEE Symposium on Computers and Communication (ISCC)*, 85-90.

- Ewell, P.J., Quist, M.C., Øverup, S.C., Watkins, H., Guadagno, R.E., 2020, “Catching more than pocket monsters: Pokémon Go’s social and psychological effects on players”, *Journal of Social Psychology*, 160, 2, 131-136.

- Galloway, A. R., 2006, *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press (trad. it., 2022. Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica. Roma, Luca Sossella editore).

- Gee, J.P., 2003, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York, Palgrave Macmillan.

- Gentes, A., Guyot-Mbodji, A., Demeure, I., 2008, “Gaming on the move: urban experience as a new paradigm for mobile pervasive game design.” In: *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, 23–28.

- Guo, H., et al., 2010, “TeMPS: A Conceptual Framework for Pervasive and Social Games.” In: *Third IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning - DIGITEL*, 31-37.

- Huizinga, J., 1938, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (trad. it., 2002. Homo ludens,) Milano, Einaudi.

- Jegers, K., 2007, “Pervasive Game Flow: Understanding Player. Enjoyment in Pervasive Gaming”, *Computers in Entertainment*, 5.

- Kaczmarek, L.D., Misiak, M., Behnke, M., Dziekan, M., Guzik, P., 2017, “The Pikachu effect: Social and health gaming motivations lead to greater benefits of Pokémon GO use”, *Computers in Human Behavior*, 75, 356-363.

- Kasapakis, V., Gavalas, D., 2015, “Pervasive gaming: Status, trends and design principles”, *Journal of Network and Computer Applications*, 55, 213-236.

- Liao, G.Y., Huang, T.L., Dennis, A.R., Teng, C.I., 2023, “Friend-connecting affordances: playing online games to contact friends”, in *Internet Research*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print.
- Lynch, K., 1960, *L'immagine della città*, Padova, Marsilio.
- Mandryk, R., Maranan, D. S., Inkpen, K. M., 2002, “False Prophets: Exploring Hybrid Board/Video Games.” In: *Proceedings of the ACM CHI 2002 conference*, Minneapolis, USA.
- MCGonigal, J., 2003, “A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play.” In: *Proceedings of the DiGRA Level Up Conference*.
- McLuhan, M., Hutchon, K., McLuhan, E., 1977, *City as Classroom. Understanding Language and Media* (trad. it., 1980. La città come aula. Per capire il linguaggio e i media, Roma, Armando editore).
- Meneghelli, A., 2006, “Pratiche di gioco e significazione in atto”, in *Ocula*. Disponibile su: http://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm.
- Militello, L.K., Hanna, N., Nigg, C.R., 2018, “Pokémon GO within the context of family health: Retrospective study.” In: *JMIR Pediatrics and Parenting*, 1, 2.
- Montgomery, J., 1998, “Making a city: Urbanity, vitality and urban design”, in *Journal of Urban Design*, 3, 1, 93-116.
- Montola, M., Stenros, J., Waern, A., 2009, *Pervasive Games: Theory*, Boca Raton, CRC Press.
- Montola, M., 2005, “Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining

Pervasive Games.” In: *Proceedings of the DAC 2005 conference*, Copenhagen.

- Murray, S., 2017, “The Poetics of Form and the Politics of Identity in Assassin’s Creed III: Liberation, in Kinephanos, Gender Issues”, *Video Games, special issue*, 77-102. Disponibile su: <https://www.kinephanos.ca/2017/the-poetics-of-form/>.
- Murray, S., 2020, “Giocare alla bianchezza in crisi in The Last of US e Tomb Raider.” In: *GAME OVER. Critica della ragion videoludica*, M. Bittanti (a cura di), Milano, Mimesis, 271-301.
- Norman, D., 1988, “The Design of Everyday Things, London,” *The MIT Press* (trad.it., 2019. La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani, Firenze, Giunti).
- Papangelis, K., Chamberlain, A., Lykourantzou, I., Khan, V.J., Saker, M., Liang, H.N., Sadien, ùI., Cao, T., 2020, “Performing the digital self: Understanding location-based social networking, territory, space, and identity in the city”, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 27, 1, 1-26.
- Papangelis, K., Metzger, M., Sheng, Y., Liang, H.N., Chamberlain, A., Cao, T., 2017, “Conquering the city: Understanding perceptions of mobility and human territoriality in location-based mobile games.” In: *Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies*, 1, 3.
- Perticone, V., Tabacchi, M.E., 2016, “Utenti precoci di Pokémon Go – un report pilota sulle modalità di utilizzo.” In: *Mind the Gap: Brain, Cognition and Society - 13th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences*, 267-271.
- Riva, R., Wiederhold, K. B., Mantovani, F., 2021, “Surviving COVID-19: The Neuroscience of Smart Working and Distance Learning”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24, 2, 79-85.

- Stokes, B., 2020, *Locally Played: Real-World Games for Stronger Places and Communities*, Cambridge (MAS), MIT Press.
- Sobchack, V., 1992, *The Address of the Eye. A Phenomenology of the Film Experience*, Princeton, Princeton University Press.
- Turkle, S., 1995, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster Paperbacks (trad. it., 2005. La vita sullo schermo, Apogeo Education).

Wang, A.I., 2021, “Systematic literature review on health effects of playing Pokémon Go”, *Entertainment Computing*, 38, 100411.