

## Introduzione

### Percorsi di gioco: la ricerca e il discorso ludico

*Gaspare Caliri*

Kilowatt

[gaspare@kilowatt.bo.it](mailto:gaspare@kilowatt.bo.it)

<https://consulting.kilowatt.bo.it/>

*Paola Donatiello*

Associazione Fare Ricerca

<http://farericerca.eu>

CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica (Università di Bologna)

<http://www.laboratoriodietnosemiotica.net>

[farericercalab@gmail.com](mailto:farericercalab@gmail.com)

*Salvatore Miele*

Associazione Fare Ricerca

<http://farericerca.eu>

[farericercalab@gmail.com](mailto:farericercalab@gmail.com)

#### **Parole chiave**

gamification, aggregazione, partecipazione, accessibilità, comunità

#### **Key Words**

gamification, aggregation, participation, accessibility, community

#### **Sommario**

Introduzione

Bibliografia

*Percorsi di gioco. Ricerca e discorso ludico per la comunità* pone come obiettivo la discussione del “gioco” in quanto motore dell’agevolazione nelle logiche di divulgazione ed *engagement* socio-culturale, per la valorizzazione del patrimonio materiale, immateriale e scientifico. Si tratta di un’iniziativa di incontro e confronto transdisciplinare costruita attraverso numerose occasioni di riflessione. I contesti di dialogo sono state alcune iniziative promosse da CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica, alcuni incontri curati dal Laboratorio di Etnosemiotica, le preziose occasioni offerte dal percorso CoopUp Bologna e la nona edizione di *It.a.cà. Migranti e viaggiatori. Festival del Turismo Responsabile*, insieme a presentazioni di lavori di ricerca e pubblicazioni, iniziative ed esperienze condivise dalle personalità coinvolte in questo numero.

Tra gli interrogativi comuni che hanno guidato l’approfondimento vi è sicuramente la necessità di ragionare in merito a quali siano gli aspetti replicabili e condivisibili di ciò che si genera quando si *mettono in gioco* alcuni concetti chiave della contemporaneità: discorso ludico, ricerca, territorio e comunità. In questo caso è esigenza delle ricerche che seguono interrogarsi, sia dal punto di vista del design esperienziale che dal punto di vista della fruizione, ragionando circa la possibilità di concepire il gioco come elemento interstiziale e perciò aggregante, fattore strategico importante nelle dinamiche di *engagement* socio-culturale. I quesiti che seguono si propongono di riflettere in merito: all’impatto che genera il coinvolgimento dei pubblici e delle comunità di riferimento nei processi di ricerca e progettazione; all’impatto che modelli e riflessioni sulle esperienze ludiche possono avere sulla costruzione condivisa di un senso di precisi contesti di vissuto quotidiano.

Si può leggere il gioco, la logica del gioco, la tensione ludica in molti modi, eppure ci sembra di riconoscere principalmente due sguardi *sul* gioco, senza temere di essere riduzionisti. Faremo riferimento a un esempio in ambito musicale per spiegarci. Carl Dahlhaus (1991) ricostruisce, in un libro intitolato *L’idea della musica assoluta*, la genesi in termini di pratiche e storia delle idee di una musica “astratta”, ossia non riconducibile a una *funzione* specifica (la cosiddetta “musica a programma”). La musica assoluta (che oggi accettiamo come musica classica in senso lato), verso la metà dell’Ottocento, si sviluppa come ambito non funzionale a un obiettivo (intrattenimento, accompagnamento, *frame* di relazione). La musica assoluta nasce insomma quando si passa da una prospettiva della composizione come mezzo a una sua accettazione come fine.

Allo stesso modo, possiamo riconoscere una prospettiva del gioco come oggetto, come fine, che potremmo chiamare di *gioco assoluto* e una prospettiva di gioco come “pretesto”, come mezzo relazionale per ottenere fini specifici in un contesto. Alla prima prospettiva diamo il nome di prospettiva interna (o verticale), perché guarda al gioco dall’interno di un punto di vista “tecnico”, del *tecnico del gioco*. Alla seconda prospettiva diamo il nome di prospettiva

esterna (od orizzontale), perché guarda al gioco come dispositivo di relazione, nelle diverse declinazioni e articolazioni possibili.

Evidentemente questa distinzione interagisce e per buona parte si sovrappone a quella – sarà più volte citata in questo libro – tra *game* e *play*, suggerita da Umberto Eco (1973) nella celebre prefazione a *Homo ludens* di Huizinga (1938). Ci interessa affermare una differenza: le prospettive di cui parliamo non sono relative ai protagonisti del gioco (che possono scegliere se praticare il gioco come *play* o praticarlo come *game*) ma agli osservatori del gioco, agli autori degli articoli che seguono e ai punti di vista della ricerca sul gioco.

Il numero si apre con una conversazione sul gioco, frutto della scrittura e della riflessione collegiale riguardante il ruolo di esperienze, modelli e modalità ludiche nei processi didattici e divulgativi. L'obiettivo principale è quello di comprendere quando e come il gioco può assumere il ruolo di garante di accessibilità e inclusività, nell'ottica di valorizzare e comunicare il patrimonio scientifico e culturale.

Con l'obiettivo di approfondire la valorizzazione del patrimonio culturale ed estetico in relazione al senso di inclusività, viene introdotto uno studio di caso, che si sviluppa a partire da una comunità di riferimento con precisi bisogni. Si tratta di comprendere in che modo si possa comunicare il patrimonio dell'arte visiva, traducendone la concettualità in base al bisogno di fruizione da parte di ipo-vedenti e non-vedenti, garantendo a questi ultimi un'esperienza di fruizione accessibile. Viene quindi presentato il modello che soggiace al processo di fruizione, che si concretizza nell'esperienza di percorsi guidati di lettura sincretica del patrimonio estetico e visivo.

Con l'obiettivo di continuare a riflettere su modelli e paradigmi, sia impliciti che espliciti, che soggiacciono alle pratiche ludiche e contribuiscono ad articolare il senso del termine "gioco", il terzo saggio riflette sulla ricostruzione del concetto di "gamification". Vengono qui ricostruite le logiche che hanno portato il dibattito degli ultimi anni a concentrarsi sui modelli partecipativi e sul ruolo della progettazione volta alla costruzione di *esperienze coinvolgenti*.

Il contributo che segue definisce il gioco a partire dal suo valore metalinguistico, oggetto relazionale attraverso cui la cultura «*parla delle proprie regole*» (Eco 1973: XXIV) e la società si costruisce in quanto configurazione sistemica di posizioni, discutendo della qualità delle relazioni. A partire dalla genealogia della dicotomia tra tempo di lavoro e tempo libero, l'obiettivo è quello di riflettere sui modi di *compossibilità* degli universi di senso e delle relazioni possibili tra modelli soggiacenti.

Chiude le fila di questa prima parte una seconda conversazione, incentrata su una declinazione dell'universo di senso del gioco: la creatività. Il termine viene contestualizzato nell'ambito urbano, interrogandosi sul ruolo di questo fattore d'impatto per le strategie di progettazione di azioni di rigenerazione. L'intervento apre, inoltre, ricchi spunti di riflessione articolati nell'ultima parte del presente numero, il quale si chiude con due contributi.

Il primo presenta i risultati di uno studio sull'accessibilità e su forme di aggregazione spaziale, che problematizza e riflette sul valore dell'esperienza di biomi (Greimas, Courtés 1979) e identità sonore nei luoghi urbani rigenerati. Attraverso la costruzione di procedure condivise di ricerca, vengono presen-

tati i risultati laboratoriali di analisi tramite la mappatura *sensescape* delle Serre dei Giardini Margherita, uno spazio attraverso cui comunità e città partecipano al ben-essere.

Il secondo presenta il caso SUBMERGED, in cui il fattore ludico costruisce valore circa l'esperienza condivisa delle trasformazioni narrative della città e dei luoghi vissuti. Il contributo si muove tra ricerca e progettazione, interrogandosi sulle modalità di coinvolgimento di fruitori e abitanti nella costruzione partecipata del racconto del territorio. Specificatamente, l'aspetto ludico è direttamente relazionato all'utilizzo di tecnologie digitali rispetto a un contesto di città "smart".

Il numero ospita i contributi di Martina Belluto, Gaspere Caliri, Paola Donatiello, Gabriele Ferri, Vincenzo Idone Cassone, Irene Litardi, Genèveve Korte, Pierdomenico Memeo, Salvatore Miele, Loretta Secchi.

## Bibliografia

Dalhaus, Carl

1991 *The Idea of Absolute Music*, University of Chicago Press, Chicago.

Eco, Umberto

1973 «"Homo ludens" oggi», prefazione a Huizinga 1938, Einaudi, Torino.

Greimas, Algirdas J. ; Courtés, Joseph

1986 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II*, Paris, Hachette.

Huizinga, Johan

1938 *Homo ludens*, Tjeenk Willing, Haarlem.

---

**Gaspere Caliri** è semiologo di formazione, designer dei servizi e dei processi relazionali. Socio fondatore di Kilowatt, si occupa di percorsi collaborativi di progettazione, community organizing, capacity building per gruppi di lavoro e organizzazioni.

---

**Paola Donatiello** è dottoressa di ricerca in Semiotica, fondatrice dell'Associazione Fare Ricerca e del Laboratorio di Etnosemiotica. Dal 2015 è membro attivo del CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica (Università di Bologna).

---

**Salvatore Miele** è fondatore dell'Associazione Fare Ricerca, musicista e docente incaricato di *Tecniche di esecuzione e interpretazione della musica elettroacustica*. Collabora con diverse realtà e lavora come ricercatore indipendente nell'ambito del paesaggio sonoro e della ricerca urbana.