

Riscrivere la città ludica **Come i bambini vedono e usano lo spazio urbano**

Mirko Gentile

Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti”, Università Statale di Milano, IT
mirko.gentile@unimi.it

Abstract

Through a semiotic perspective, this article aims to analyze urban space as a textual form subject to processes of rewriting and translation by its inhabitants. Focusing on urban playful rewriting and observing children’s play as a distinctive manifestation, the analysis seeks to highlight socio-pedagogical challenges associated with the growing residential density in metropolises, making urban spaces less accommodating for children’s play. It also reflects on the ludicization of the adult world and those processes termed *gamification*, through which it is hoped that children can reestablish a connection with the city, which seems to be questioned in contemporary times.

Key Words

Semiotic; Textuality; City; Play; Children.

Contents

1. Introduzione al concetto di città come testo
 2. La città ludica dei bambini
 - 2.1 Quale bambino? E quale città?
 3. Verso una svolta ludica
 4. Conclusioni
- Bibliografia

1. Introduzione alla testualità urbana

Negli ultimi anni una considerevole parte della produzione artistica, letteraria ed accademica ha dimostrato un rinnovato interesse nell'analisi del fenomeno urbano. La città è stata riscoperta attraverso il superamento di un modo di rappresentazione limitatamente funzionalistico, a vantaggio di uno sguardo che sapesse coglierne la polivalenza. Un approccio capace allo stesso tempo di frammentare la complessità dello spazio cittadino antropizzato e di ricucirne le polifoniche eterogeneità, in dialogo e in conflitto tra loro, di cui essa stessa si sostanzia. In questa direzione, già Michael de Certeau aveva tracciato una strada, nel suo *L'invention du quotidien* (1990), definendo lo spazio come «l'effetto delle operazioni che lo orientano, lo circoscrivono, lo temporalizzano e lo inducono a funzionare come unità polivalente di programmi conflittuali o di prossimità contrattuali» (de Certeau 1990: 27). L'attenzione alle pratiche del quotidiano, ai diversi flussi che attraversano gli spazi urbani, al ruolo che essi ricoprono nella costruzione di senso delle città, pone al centro la figura dell'attore, l'agente, l'abitante (o colui che semplicemente la attraversa) che plasma ed è a sua volta plasmato dall'ambiente esterno. Ciò permette, allo stesso modo, di stabilire delle gerarchie e dei livelli di interazione che si risolvono in opposizioni binarie che possono riguardare lo spazio (*centro/periferia*), il tempo (*il giorno/la notte*), la presenza (*attraversamento/stabilità*), ecc.

Lotman (1987) per primo ha riconosciuto l'essenza della città nella sua natura composita, in quella *totalità delle parti* composte da *totalità minori*, che tra loro si contengono l'una con l'altra. È così che la metropoli – dal punto di vista spaziale – sembra separarsi in macroaree, a loro volta scisse in distretti e quartieri, poi in vie, piazze, condomini, piani, appartamenti, e così via, potenzialmente all'infinito. Una realtà, quella urbana, che impone la sua identità mediante i suoi confini,¹ ma che all'interno si frammenta in «un reticolo di elementi in relazione multipla, fino a diventare quasi casuale» (Cervelli & Sedda 2006: 174). Una *relazione multipla*, dunque, che non può semplicemente risolversi nel dominio del grande sul piccolo, del centro sulla periferia, ma piuttosto in una dialettica costante, un gioco di forze tra agenti di taglie diverse, in maniera conflittuale, stratificata ed ontologicamente complessa (Volli 2008).

In questa natura *dialogante* e frammentaria della città, la semiotica ha saputo puntare il suo occhio analitico riconoscendo nel fenomeno urbano una testualità leggibile a vari livelli. Per lo stesso de Certeau (1990), la chiave di accesso all'osservazione del sistema-città, era di considerarla come una forma testuale a tutti gli effetti. Ragionare della città in questi termini, vuol dire però rinunciare in partenza alla pretesa di cristallizzare l'oggetto di studio in una forma definitiva. Per quanto testo, la città si presenta come un testo vivo, discorsivo e pertanto sfuggente. Per dirla con Ugo Volli:

¹ A questo proposito, si ricorda a titolo di esempio come Meyer Shapiro, nel suo saggio «Parole e immagini» (1992) ricorra alla metafora delle mura urbane per descrivere la cornice di un'opera d'arte e la sua azione costituente dell'opera stessa.

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. (Volli 2005: 1)

Nel contesto italiano, studiosi come Isabella Pezzini e Gianfranco Marrone, hanno insistito molto sullo studio della città come testo. Come osserva lo stesso Marrone «la vecchia idea semiologica per cui un'architettura o una città significano innanzitutto a livello funzionale denotativo [...] e poi a livello simbolico-connotativo» (Marrone 2013: 14) è stata superata, a vantaggio di una riscoperta delle pratiche del quotidiano che abitano il tessuto urbano come oggetto d'analisi privilegiato, in quella «serie di azioni», cioè, «di coloro i quali lo vivono e lo attraversano» (Marrone 2011: 15). Lo studio degli spazi urbani, pertanto, consisterà nell' «individuare i significati intrinseci che la disposizione del luogo proietta di sé, cercando successivamente di comprendere, ad esempio, le fasi di risemantizzazione [...] a cui esso è stato sottoposto nel corso del tempo, i modi in cui i diversi soggetti che contribuiscono alla vita di uno spazio qualsiasi [...] hanno intrecciato i loro percorsi» (Pezzini 2004: 5-6).

Questa preziosa indicazione metodologica di Pezzini, afferma un concetto che è diventato cruciale nello studio della semiotica urbana. Se la città è un *testo*, (o almeno come tale si comporta) essa è descritta da chi ogni giorno la attraversa e la vive, e così il senso dei luoghi, la funzione e l'utilizzo che gli abitanti ne fanno, cambia per il senso che viene da essi dettato. Questi processi di riscrittura urbana (Leone 2009: *passim*), di stratificazione di significati sovrapposti ai medesimi spazi, sono stati definiti spesso come *palinsesti* (Volli 2008; Bonadei 2009; Mastroianni 2013) ed interessano particolarmente la fruizione della città in senso ludico ed i processi attraverso cui si profilano nuovi modi di lettura, scrittura ed enunciazione attraverso il gioco.

Negli ultimi anni, il fenomeno è stato studiato ed analizzato attraverso l'osservazione di alcune pratiche ludiche come il *flash mob* (Turco 2016), che consiste nella trasformazione dello spazio cittadino in un palcoscenico per delle *performance* più o meno codificate, e ancora per la pratica del *parkour* (Leone 2009), inteso non soltanto come processo di risignificazione degli spazi pubblici, che diventano quindi percorsi ad ostacoli e banco di prova delle proprie abilità, ma anche come fenomeno di ribellione e di riappropriazione delle aree urbane, in particolare di quelle periferiche ed alveolari come le *banlieues* francesi dove il fenomeno nasce e si sviluppa. Aspetti ludici sono stati ravvisati anche nella *street art* (ad esempio: Mastroianni 2013; Marino 2016), forse definibile come la modalità di riscrittura urbana *par excellence* o nell'azione dei *writers* che utilizzano scritture e graffiti anche a fini non artistici.

Se nei due esempi precedenti la riscrittura avviene attraverso il corpo e il suo modo di stare nello spazio, in questo caso si verifica un reimpiego materiale di superfici come il muro, il mezzo pubblico o la cabina come supporto per l'artista, o per chi voglia semplicemente imprimere un proprio messaggio su di essi. Nel solco di questi studi, il presente articolo si propone di analizzare quei processi di risemantizzazione in senso ludico messi in atto dai bambini

durante il loro spostamento nelle città e lo svolgersi delle loro attività ludiche, intesi come processi di risemantizzazione dei luoghi urbani.

Un fenomeno che non si limita ad una riflessione sull'infanzia all'interno del tessuto urbano, ma che molto ha da dire anche sulle modalità di espressione ludica del mondo adulto.

2. La città ludica dei bambini

Nel suo articolo «Le Parkour sémiotique. Pratiche urbane di invenzione della naturalità» (2009), Massimo Leone introduce il discorso sulla semiotica del *parkour* ricorrendo ad una descrizione del comportamento dei bambini nelle città:

I bambini attraversano le città in modo diverso da come lo fanno gli adulti. Ove gli adulti vedono un marciapiede che li tiene al riparo dalle auto, i bambini vedono una scacchiera di mattonelle sulla quale saltellare con destrezza. Ove gli adulti vedono un cornicione che separa un'aiuola dalla strada, i bambini vedono una corda di pietra sulla quale camminare in equilibrio come funamboli. Ove gli adulti vedono una ringhiera che li aiuta a non cadere per le scale, i bambini vedono uno scivolo da cavalcare. Per gli adulti le linee urbane perlopiù separano dal pericolo e non devono essere attraversate. Per i bambini invece il divertimento consiste proprio nel giocare con queste linee, perennemente in bilico tra pericolo e salvezza. (Leone 2009: 146)

Questa introduzione, che si è voluta riportare integralmente, sintetizza molto chiaramente in cosa consista il rapporto tra i bambini ed il tessuto urbano. In un *report* prodotto nel 2017 dall'Australian Institute of Architects, è emerso come i recenti cambiamenti, sia in ambiente domestico che nelle prossimità cittadine, abbiano influito significativamente sul gioco e sulle interazioni tra coetanei dei bambini. Lo studio, intitolato appunto *Where do the Children play?*, mette in luce come molte strade e spazi pubblici siano oggi diventati inospitali per il gioco infantile. Mentre la libertà dei bambini tra le mura domestiche è cresciuta, la loro libertà all'esterno risulta notevolmente diminuita. Si fa largo, dunque, l'idea della impraticabilità degli spazi urbani per i bambini e di una città sempre più a misura di adulto poiché insicura, trafficata, insalubre e rumorosa. Nonostante la graduale rarefazione – soprattutto nelle grandi metropoli – della presenza di bambini in giro per le nostre strade rappresenti un dato tragicamente noto ed evidente, ciò che in questa sede si vuole sottolineare è come, anche in una città inospitale per il gioco infantile, il bambino sia spontaneamente capace di inscrivere sé stesso all'interno della testualità urbana, riadattandola alle sue proprie esigenze ludiche.

Si pensi, in questo senso, alle testimonianze autobiografiche e documentarie che raccontano come nelle città bombardate durante i conflitti mondiali, i bambini si riappropriassero di quelli che l'occhio adulto aveva visto come spazi devastati, macerie ed edifici dismessi da ricostruire, facendone un'occasione di gioco e di espressione creativa. Il cinema, attraverso film come *Hope and Glory* di John Boorman (1987) ci ha restituito un gran numero di immagini di questo tipo, così come ha fatto la letteratura attraverso romanzi come *Misha*

Corre di Jerry Spinelli (2013) e *L'isola in via degli uccelli* di Uri Orlev (2009), solo per citarne alcuni esempi (Grilli 2019).

È interessante notare come le attività ludiche citate nel paragrafo precedente siano tutte accomunate da un certo istinto alla ribellione, seppure attraverso modalità e gradi differenti. Il *parkour*, ad esempio, nasce come reazione alla crescente densità abitativa delle *nouvelles villes* francesi prima di affermarsi e diffondersi come attività sportiva. Una sorte inversa è quella che ha riguardato il *flash mob*, nato come *performance* artistica teatrale e divenuto con il tempo un efficace strumento di protesta. Della *street-art*, sarebbe addirittura lapalissiano descriverne i caratteri di ribellione, essendo la ribellione costitutiva della sua stessa essenza.

Per il gioco infantile, il discorso non cambia, almeno non di molto. Attraverso la fantasia (o quelli che le neuroscienze definiscono come giochi socio-drammatici), il bambino rilegge le testualità urbane attingendo al proprio bagaglio di conoscenze e lo fa ponendo in essere un atto di ribellione spontanea verso un ambiente che sente ostile. Questa ribellione si manifesta nella scelta privilegiata di luoghi e spazi che il mondo adulto non considera, come le case dismesse, gli edifici diroccati, i pertugi, le periferie e i luoghi abbandonati, capaci di stimolare la scoperta, di accendere la capacità immaginativa, e soprattutto situati al di fuori del cono d'ombra del controllo parentale.

Concepire la città come una forma testuale, significa anche considerarne le sue modalità d'uso *convenzionale*. La città, infatti, per quanto continuamente influenzata dalle significazioni introdotte dagli usi quotidiani degli abitanti, produce essa stessa dei linguaggi comunicando delle modalità di utilizzo specifiche. Questo avviene attraverso la presenza di cartelli stradali, semafori, recinzioni, confini ed ostacoli che condizionano il movimento e gestiscono il flusso dei cittadini. La lettura di questi linguaggi richiede quella che è stata definita una *competenza semiotica* urbana, della quale però il bambino è del tutto o parzialmente sprovvisto. I cartelli stradali, così come i semafori, oltre che difficili da decodificare, sono inoltre posti ad un'altezza tale da non essere, il più delle volte, nemmeno visti dal bambino, che quindi non può fare altro che ignorarli. La competenza urbana del bambino, si limita, dunque, inizialmente, agli spazi che sono a lui destinati. Negli unici, cioè, dove gli è consentito di spostarsi più o meno liberamente sin dalla prima età, come i parchi pubblici e i *luna park*. È all'interno di questi luoghi che il bambino inizia a sviluppare le sue prime competenze semiotiche urbane, apprendendo – ad esempio – la nozione di confine, i limiti cioè delle porte del parco che non devono essere attraversate.

Lo sviluppo delle sue prime competenze all'interno dei luoghi adibiti al gioco fa sì che, in una fase successiva, il bambino sia portato ad applicare linguaggi e testualità analoghe anche a luoghi la cui funzionalità originale non è quella del gioco, come può essere una piazza pubblica. È in questa fase che hanno inizio i processi di riscrittura in chiave ludica degli ambienti cittadini. I pali della luce, ad esempio, possono essere reinterpretati come i confini di una porta calcistica, e l'intera piazza come un campo da gioco. In altri casi, invece, lo spazio da gioco dev'essere costruito, disegnando percorsi utilizzando un gesso o una pietra, come nel celebre "gioco della campana" (fig. 1) o per un percorso ad ostacoli.



Figura 1. Percorso disegnato sul cemento per il gioco della campana

Questa tipologia di riscrittura diventa un modo per il bambino di iscrivere sé stesso all'interno del testo cittadino, di segnare la propria traccia autoriale e di affermare la propria esistenza all'interno di quello spazio, ormai risemantizzato. Questo fa sì che un'iscrizione sul cemento come quella destinata al gioco della campana, non esaurisca la sua funzione in quella pratica del suo svolgersi, ma assuma anche un carattere fortemente comunicativo generando un significato e una traccia della soggettività del bambino.

2.1. Quale bambino? E quale città?

È necessario fare alcune precisazioni sui concetti di bambino e di città, intesi così genericamente fino a questo punto, per chiarire meglio l'oggetto di studio del presente articolo. Sia l'uno che l'altro termine, infatti, descrivono concetti che il senso comune è facilmente in grado di comprendere e categorizzare. Nonostante ciò, non è possibile affermare l'esistenza di un bambino o di una città come categorie ontologiche. Alla voce *bambino*, il Vocabolario Treccani lo definisce come «l'essere umano nell'età compresa tra la nascita e l'inizio della fanciullezza»,² dove per *fanciullezza* intende il «periodo dell'età evolutiva della vita umana, compreso generalmente fra il 6° e l'11° anno, e quindi intermedio tra l'infanzia e l'adolescenza, caratterizzato sul piano dell'evoluzione psicologica dall'affermarsi dell'intelligenza concreta di tipo operativo e dal completamento del processo di socializzazione».³ Il riferimento

² Treccani.it, Vocabolario on-line alla voce: *bambino*. Consultato il 05/12/2023.

³ Treccani.it, Vocabolario on-line alla voce: *fanciullezza*. Consultato il 05/12/2023.

all'affermarsi dell'intelligenza operativa, e dunque l'adozione dello sviluppo cognitivo del bambino come parametro per la sua definizione, non è però univoco, soprattutto se si fa riferimento, come in questo caso, allo sviluppo di competenze semiotiche applicate al contesto urbano. C'è infatti molto più in comune nelle esperienze dei bambini nelle famiglie agiate, rurali o urbane, che tra i bambini ricchi e poveri nella stessa città. Analogamente è più sensato pensare alla *regione metropolitana* che non alla città stessa, e sono solo realtà fiscali ed amministrative a convincerci che la città come entità esista ancora. Queste considerazioni influiscono profondamente sulla vita delle città, ma una riflessione sulla vita dei bambini non dovrebbe essere limitata da confini politici ormai obsoleti. Quanto detto finora in merito alle competenze urbane del bambino, ad esempio, sviluppate negli spazi adibiti al gioco e proiettate in seguito negli spazi *extra-* o *non-ludici*, è molto meno vero per quei bambini che abitano le periferie urbane.

Questo, per diverse ragioni. In primo luogo, per una ragione di tipo sociale. Abitare il centro di una città, significa limitare la possibilità di spostamento dei bambini, che sarebbero esposti ad una quantità maggiore di pericoli, rispetto a quanto si verifica nelle aree periferiche, dove c'è una percezione minore del rischio ed una maggiore libertà. Ciò è dovuto ad una concezione del quartiere o del borgo, che rispetto al centro, viene vissuto come un ambiente più familiare da parte degli stessi genitori che possono fare affidamento sul controllo capillare degli stessi abitanti della zona con i quali instaurano più facilmente rapporti di vicinato. Il risultato è che la competenza urbana del bambino in periferia, sia molto più sviluppata rispetto a quella di uno abitante il centro città.

Una seconda ragione è di tipo infrastrutturale. Non sempre, infatti, le periferie mettono a disposizione dei bambini degli spazi dedicati specificamente al gioco. A volte parchi, campi da calcio, aree verdi, sono totalmente assenti, altre volte sono presenti ma abbandonati all'incuria e resi quindi inutilizzabili. La periferia intera, diventa quindi essa stessa un parco giochi labirintico, del quale i bambini sviluppano una competenza straordinariamente dettagliata. Questa competenza, però, differisce da quella degli abitanti del centro, poiché le aree periferiche producono segni e linguaggi in misura minore. Minori sono i semafori e i segnali stradali, così come la necessità di apprendere come decodificarli, data l'assenza di traffico intenso. Ne consegue che il processo di "alfabetizzazione" al linguaggio urbano e lo sviluppo delle competenze semiotiche, avverrà più repentinamente per l'abitante bambino della periferia, ma in misura più limitata.

3. Verso una svolta ludica

Come abbiamo detto, il bambino apprende le basi della sua competenza semiotica della città all'interno di spazi destinati al gioco. Questa competenza, viene poi trasferita al di fuori dei confini di quei luoghi, riscrivendo il testo urbano in chiave ludica. Nella ricerca di Leone (2009), precedentemente citata, viene ricostruita una genealogia del fenomeno del *parkour* attraverso la descrizione di un episodio che ha riguardato la cittadina francese di Évry,

dove fu inaugurata nel 1975 la *Dame du Lac*. Si tratta di una scultura monumentale realizzata dallo scultore francese di origine ungherese Pierre Székely simile ad una montagna artificiale dove era consentito ai bambini di Évry di arrampicarsi. Ciò ha reso quei bambini capaci di «inventare e re-inventare lo spazio attraverso i movimenti del proprio corpo di arrampicatori esattamente come Székely aveva inventato e reinventato lo spazio attraverso gli strumenti del proprio corpo di scultore» (*Ivi*: 4). Questa competenza semiotica, questa inedita modalità di lettura e scrittura dello spazio, farà sì che quegli stessi bambini, sul finire degli anni Ottanta, saranno i principali protagonisti della nascita del fenomeno culturale del *parkour*.

Questi processi di trasferimento delle competenze semiotiche, dall'ambito ludico, all'ambito extra-ludico, che qui si è sostenuto essere alla base del comportamento e dell'approccio del bambino al testo urbano, sono particolarmente interessanti ed offrono un'occasione per riflettere su quanto il gioco condizioni il nostro modo di relazionarci con gli spazi anche in età adulta. Le implicazioni di questa riflessione sono molteplici e riguardano tanto la pedagogia, quanto la sociologia, riferendoci soprattutto alla progressiva negazione delle aree di gioco nelle città o alle sempre più frequenti ordinanze restrittive emesse dai comuni per limitare le attività ludiche nei luoghi pubblici e negli spazi aperti delle città.

In ambito semiotico, si è tanto discusso negli ultimi anni di *ludicizzazione* e *gamification*, due termini che afferiscono a fenomeni pressoché simili, ma per i quali è necessario fare alcuni *distinguo*. Con il primo termine si fa riferimento ad un fenomeno culturale che sta attraversando soprattutto la nostra epoca e che consiste nella progressiva pervasività del ludico anche in ambiti non destinati al gioco, come il *marketing*, l'economia, la cultura e la scienza. In termini semiotici, questo mutamento consiste nello spostamento del gioco dalla periferia della semiosfera ad una posizione sempre più centrale (Thibault 2016). Secondo Ortoleva (2012) che fa riferimento alla ludicizzazione del settore dei media e del cinema, questa funzione era assolta dalla sessualità nel corso del Novecento, che oggi avrebbe lasciato progressivamente spazio al ludico come paradigma del contemporaneo.

Diverso invece è il discorso sui processi di *gamification*, che rappresentano piuttosto un prodotto di questa svolta culturale, che si sostanzia in applicazioni o sistemi che riutilizzano le dinamiche tipiche del gioco per lo svolgimento di attività quotidiane, lavorative, sportive e ricreative, incentivando i comportamenti ecologici e la partecipazione attiva degli individui. (Viola 2011; Zichermann & Cunningham 2011; Werbach & Hunter 2012). Si tratta di sistemi fortemente pervasivi che possono condizionare le modalità interpretative della nostra esperienza quotidiana. Attraverso la *gamification*, siamo spinti a tradurre la realtà nella forma di un gioco a livelli, con missioni da svolgere ed obiettivi da raggiungere, con punteggi sociali ed un possibile e conseguente senso di competizione e sfida, derivante dall'interazione con altri utenti.

4. Conclusioni

Se da un lato appare, dunque, evidente l'esistenza di rischi insiti nell'estensione del paradigma ludico in maniera così pervasiva e culturalmente estesa, dall'altro è però possibile discutere delle possibilità pedagogiche che il gioco, inteso come metafora o strumento categorizzante, o ancora come paradigma del reale, può offrire per finalità didattiche o educative, o addirittura di come esso costituisca una bussola non solo per il bambino, ma anche per l'adulto, nella sua relazione con l'ambiente esterno. Un modello di gioco (*game-based*) apre le porte a nuove modalità di interazione con l'ambiente urbano attraverso uno scambio di informazioni dall'utente all'ambiente e viceversa. In questo modo l'utente è parte attiva di quella che si configura come una rete sociale inclusiva che, al contrario di quanto possa apparire superficialmente, può rappresentare un modo nuovo di riappropriarsi virtualmente della città, partecipandovi come in un *video-game*. Sistemi di *gamification* come i *location-based games* o i *pervasive games* - dei quali qui si è data una spiegazione colpevolmente poco esaustiva - potrebbero rappresentare una risposta al problema evidenziato della scomparsa dei bambini dalle nostre strade. Una via contemporanea per riappropriarsi di quel rapporto con la città che è stato loro sottratto.

Ci si è già posti, nel corso di questa ricerca, il problema di non appiattare né il bambino, né la città in categorie stereotipate o di discuterne in termini troppo astratti. In questo senso si è voluto distinguere tra il centro e la periferia urbana, ragionando sulle diversità di ritmo e funzionamento che caratterizzano questi ambienti, e su come quest'ultimo possa incidere diversamente sul comportamento di chi li abita. Ma così come centro e periferia sono concetti ben lontani dal contenere le numerose specificità del tessuto urbano, anche una definizione univoca di abitante periferico e abitante cittadino non manca di mostrare i suoi limiti. L'osservazione del comportamento dei bambini nelle città deve, per forza di cose, poggiare sull'osservazione diretta e sulla ricostruzione letteraria e biografica, che comunque si ritiene in questo caso un punto di osservazione sufficiente per trarre alcune conclusioni. Resta la complessità del fenomeno urbano, che rende tanto impossibile quanto indesiderabile l'obiettivo di una visione totalizzante e d'insieme del funzionamento delle città. Questo è quanto mai vero quando si cerca di calarsi nei panni del bambino e di osservare il fenomeno dal suo punto di vista. Gli studi di pratiche come il *parkour*, il *writing* e il *flash-mob* precedentemente citati, permettono di ricostruire con maggiore chiarezza i loro intenti, le modalità e la loro genesi. Lo stesso discorso non può essere fatto per i bambini che non costituiscono di certo una comunità. Ciononostante, si ritiene di fondamentale importanza non ignorare la loro condizione di agenti all'interno del tessuto cittadino, e si auspica pertanto di assistere ad un numero maggiore di riflessioni sul tema e la sperimentazione di nuove metodologie che sappiano confrontarsi con l'abitante bambino.

Bibliografia

Barthes, Roland

1968 «L'effet de réel», *Communications*, 11, “Recherches sémiologiques le vraisemblable”, 84-89; <doi : [10.3406/comm.1968.1158](https://doi.org/10.3406/comm.1968.1158)>.

Bonadei, Rossana (a cura di)

2009 *Naturale Artificiale. Il palinsesto urbano*, Bergamo, Lubrina.

Cervelli, Pierluigi; Sedda, Franciscu

2006 «Zone, frontiere, confini: la città come spazio culturale», in Marrone, G. e Pezzini, I. (a cura di), *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Roma, Meltemi.

de Certeau, Michael

1990 *L'invention du quotidien*, Arts de faire, Paris, Union générale d'éditions.

Grilli, Giorgia

2019 «La città che non c'è. Bambini, natura e ambiente urbano nella letteratura per l'infanzia», *Encyclopaideia, Journal of Phenomenology and Education*, 23(54); <doi: [10.6092/issn.1825-8670/9691](https://doi.org/10.6092/issn.1825-8670/9691)>.

Leone, Massimo

2009 «Le Parkour sémiotique. Pratiche urbane di invenzione della naturalità», in Bonadei, R. (a cura di), *Naturale Artificiale. Il palinsesto urbano*, Bergamo, Lubrina, 147-68.

Lotman, Jurij

1987 “L'architettura nel contesto della cultura”, in Id., *Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*, Bergamo, Moretti & Vitali, 1998.

Marino, Gabriele

2016 *Analgrammi. Politica, sesso, religione e attualità nei pizzini adesivi sparsi per il centro di Torino*, in Thibault, M. (a cura di), *Gamification urbana*, I saggi di Lexia, Roma, Aracne.

Marrone, Gianfranco e Pezzini, Isabella

2006 *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Roma, Meltemi.

Marrone, Gianfranco

2011 *Introduzione alla semiotica del testo*, Bari, Laterza.

2013 «Semiotica della città. Corpi, spazi, tecnologie», *Epekeina*, 2, 1, 187-203, Mind and Language Ontology, <doi: [10.7408/epkn.epkn.v2i1.40](https://doi.org/10.7408/epkn.epkn.v2i1.40)>.

Mastroianni, Roberto

2013 *Mascotte olimpiche e riscritture urbane* in: Mastroianni R. (a cura di), *Writing the city. Scrivere la città. Graffitismo, immaginario urbano e street art*, I Saggi di Lexia, Roma, Aracne, 225-234.

Ortoleva, Peppino

2012 «Homo Ludicus. The Ubiquity of Play and Its Roles in Present Society», *G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies*, 1, 1.

Pezzini, Isabella

2004 *Geografia delle passioni. Quando il lettore non è blasé*, In Abbruzzese, A.,

Pezzini, I. (a cura di), *Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna*, Torino, Testo & Immagine, 28-41.

Shapiro, Meyer
1992 *Parole e immagini. La lettera e il simbolo nell'illustrazione di un testo*, Parma, Pratiche.

Thibault, Mattia
2016 *Città ludiche, città in gioco, città giocate*, In *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Mattia Thibault (a cura di), I Saggi di Lexia, Roma, Aracne, 21-59 .

Turco, Federica
2016 *Let's play flash-mob! Ludicità urbana e performance di gruppo*, in Thibault M. (a cura di), *Gamification urbana*, I saggi di Lexia, Roma, Aracne, 227-238.

Viola, Fabio
2011 *Gamification. I videogiochi nella vita quotidiana*, Arduino Viola editore.

Volli, Ugo
2005 *Per una semiotica della città*, in *Laboratorio di semiotica*, Bari-Roma, Laterza
2008 «Il testo della città. Problemi metodologici e teorici», *Lexia*, 1-2: 9-12.

Werbach, Kevin e Hunter, Dan
2012 *For the win*, Philadelphia, Wharton Digital Press.

Zichermann, Gabe e Cunningham, Christopher
2011 *Gamification by design*, Sebastopol, O'Reilly.

Mirko Gentile è dottorando presso il Dottorato di Interesse Nazionale Immagine, Linguaggio e Figura dell'Università degli Studi di Milano – La Statale, in collaborazione con l'Università di Ferrara (XXXIX Ciclo). I suoi interessi di ricerca si concentrano sulla semiotica e lo spazio urbano, con particolare attenzione alla science fiction e alla costruzione di mondi narrativi futuri. Attualmente, il suo lavoro si focalizza sulla previsione del futuro da un punto di vista cognitivo. Tra le sue pubblicazioni più recenti: «Where are the flying cars?», *Lexia* “Il senso del futuro / The meaning of the future” (2024), e «Reciprocità e Conflitto: L'individuo e la metropoli distopica», *Il Sileno* (2025). Altri contributi, sia sul tema dello spazio urbano sia su quello della previsione dal punto di vista semiotico-cognitivo, sono attualmente in corso di stampa.