

Introduzione*

Da multiplier a multipl(ay)er

Giulia Conti

Dipartimento di Comunicazione ed Economia, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia, IT
giulia.conti@unimore.it

Federico Montanari

Dipartimento di Comunicazione ed Economia, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia, IT
federico.montanari@unimore.it

Contents

1. Da multiplier a multipl(ay)er
 2. In questo numero
 3. Conclusioni
- Bibliografia

* La presente introduzione è stata elaborata insieme dai due curatori. Tuttavia le parti sono state redatte nel seguente modo: Giulia Conti, primo paragrafo e metà del secondo; Federico Montanari, metà del secondo paragrafo e le conclusioni.

1. Da multiplier a multipl(ay)er

All'inizio del 2022, per la conclusione di un progetto Europeo, SoMoveED (Social Education on the Move), ci è stato richiesto di organizzare un multiplier event. Un *multiplier event* (in italiano, un evento moltiplicatore) nei progetti Erasmus rappresenta un'opportunità strategica per la disseminazione e promozione dei risultati e dei prodotti ottenuti durante il progetto. Questi eventi rivestono un'importanza cruciale, poiché garantiscono che i benefici del progetto non rimangano confinati ai soli partecipanti diretti, nel nostro caso le università, ma possano raggiungere un pubblico più ampio, coinvolgendo altri istituti, organizzazioni e potenziali beneficiari. Gli obiettivi principali di un multiplier event sono la diffusione dei risultati e delle buone pratiche sviluppate, l'incremento della visibilità del progetto a livello locale, regionale e nazionale. Il pubblico target di tali eventi include una vasta gamma di soggetti, tra cui altri istituti educativi e formativi, enti governativi e autorità locali, organizzazioni non governative (ONG), rappresentanti del settore industriale e commerciale e partecipanti potenziali per future iniziative simili. Le attività organizzate durante queste giornate possono variare notevolmente, comprendendo conferenze, seminari, workshop, laboratori interattivi, presentazioni e dimostrazioni dei prodotti sviluppati, tavole rotonde, discussioni, esposizioni e fiere. Gli esiti attesi da questi eventi includono l'incremento dell'impatto e della sostenibilità dei risultati del progetto, la creazione di nuove opportunità di collaborazione e networking e la raccolta di feedback dagli stakeholder per migliorare i prodotti e le pratiche sviluppate. La rilevanza dei Multiplier Event nel contesto Erasmus è, almeno sulla carta, indiscutibile, in quanto queste occasioni assicurerebbero che le innovazioni e le conoscenze generate non si limitino ai partecipanti iniziali, ma abbiano una durata e un impatto più ampio, quasi a cascata. Il fine ultimo sarebbe quindi di massimizzare il valore degli investimenti effettuati nei progetti Erasmus e a promuovere una cultura di miglioramento continuo e collaborazione nel campo dell'educazione e della formazione.

Nel nostro caso, però, avevamo delle perplessità sull'efficacia di questo sforzo di comunicazione e disseminazione, valutando criticamente come questi eventi siano sovente più vicini all'essere fallimentari in termini di effettivo impatto, coinvolgendo poco pubblico e destando un interesse superficiale. Per questa ragione siamo stati motivati a ribaltare l'assunto di base che vedeva il nostro progetto come centro focale della giornata e organizzando una conferenza dove chiunque avesse ricerche o buone pratiche sul tema potesse trovare un palco. Un momento, insomma, di condivisione, piuttosto che di unilaterale dimostrazione dei risultati raggiunti, dove tutti i partecipanti sono stati giocatori attivi e nessuno in panchina.

L'idea è stata di successo.

L'evento è stato sicuramente apprezzato, valutato unanimamente 5 su 5 da coloro che hanno compilato il test finale, e ora una ventina di studiosi e studiose con interessi simili sono in contatto attraverso una mailing list informale, creando amicizie, scambiandosi opportunità e pubblicazioni, e contribuendo collettivamente alla nascita di questo numero speciale. Un numero monografico

che non contiene gli atti della conferenza, quanto piuttosto il frutto di quella giornata. La qualità del networking e l'efficacia dell'intuizione avuta sono tra queste pagine, insieme a tutta una serie di contributi su mobilità e spazio urbano che fanno luce sull'incredibile ventaglio di metodologie e prospettive che siamo riusciti a raccogliere.

Da multiplier a multiplayer, appunto.

2. In questo numero

In questo numero monografico di Ocula si è tentato di raggruppare una collezione multidisciplinare di sperimentazioni pratiche e riflessioni teoriche sul rapporto tra spazio urbano, tecnologia e apprendimento.

Il primo articolo, *Esplorando la città a passo lento: Un esperimento di flânerie milanese*, firmato da Luca Bottini, Monica Bernardi e Giampaolo Nuvolati, propone un'innovativa applicazione contemporanea della flânerie ottocentesca, celebre pratica nata nella Parigi del XIX secolo e descritta da intellettuali come Walter Benjamin e Charles Baudelaire. Questo approccio, originariamente concepito come un'esplorazione senza meta degli spazi urbani, ha permesso al flâneur di entrare in contatto con lo spirito profondo dei luoghi, il cosiddetto *genius loci*. L'articolo attualizza questa tradizione, adattandola alle esigenze della sociologia urbana contemporanea grazie all'uso di strumenti tecnologici.

Nel 2020, nell'ambito della manifestazione MeetMeTonight, gli autori hanno condotto un esperimento nel quartiere QT8 di Milano per esplorare come la flânerie possa essere utilizzata come metodo di ricerca sociale. L'obiettivo principale era duplice: da un lato, applicare questa pratica per cogliere aspetti soggettivi ed emotivi dello spazio urbano e, dall'altro, superare la natura fortemente individuale dell'esperienza per trasformarla in dati condivisibili e utili per il dibattito pubblico. Il flâneur, equipaggiato con occhiali dotati di telecamera, ha registrato il percorso e le proprie riflessioni, creando un archivio audiovisivo dell'esplorazione.

Una volta completata la passeggiata, i dati raccolti sono stati elaborati utilizzando la piattaforma digitale MIRO, che ha permesso di mappare il percorso, evidenziare i punti di interesse e visualizzare le osservazioni registrate. Questo approccio ha dimostrato come la flânerie possa evolversi in una pratica partecipativa e collaborativa, utile non solo per la ricerca accademica, ma anche per la pianificazione urbana e la governance partecipativa. Con la sperimentazione, gli autori sottolineano il valore della lentezza, elemento centrale della flânerie, che consente di cogliere dettagli altrimenti sfuggenti e di immergersi in profondità nella complessità dello spazio urbano. Tra i principali risultati, l'esperimento ha evidenziato la capacità della flânerie di fornire preziose informazioni qualitative sugli spazi urbani, cogliendo sfumature spesso trascurate dai metodi tradizionali.

Proseguendo sul tema della mobilità e dell'analisi dello spazio urbano, l'articolo *Camminare il quartiere: Metodi mobili e partecipativi per mappare e comprendere la camminabilità e le pratiche di mobilità* di Oscar Luigi Azzi-

monti, Simone Caiello, Sara Della Santina e Luca Daconto esplora un diverso approccio alla comprensione della vita urbana. Questo contributo si concentra sul quartiere universitario di Bicocca a Milano, con l'obiettivo di studiare la camminabilità del quartiere e di coinvolgere gli utenti locali nella definizione delle caratteristiche pedonali. L'articolo pone al centro due tematiche principali: da un lato, analizza le condizioni oggettive del quartiere, come l'accessibilità, il comfort e la sicurezza delle strade; dall'altro, esplora le percezioni e le esperienze soggettive dei residenti, studenti e pendolari. Per far ciò, sono stati adottati metodi mobili e partecipativi, tra cui audit urbani, interviste e workshop. Gli strumenti di ricerca hanno permesso di raccogliere dati sulle condizioni fisiche dei percorsi pedonali e di integrare mappe personalizzate disegnate dai partecipanti, evidenziando così le loro percezioni di sicurezza e piacevolezza degli spazi.

I risultati preliminari mostrano differenze significative tra la zona universitaria e il resto del quartiere, con quest'ultimo che presenta una minore camminabilità a causa della scarsa manutenzione dei marciapiedi e della velocità dei veicoli. Tuttavia, emerge anche il potenziale di alcune aree, attualmente poco sfruttate, per migliorare la connessione tra spazi diversi. La cartografia digitale e le mappe partecipate rappresentano uno degli strumenti più efficaci per integrare dati oggettivi e soggettivi, fornendo indicazioni utili per la pianificazione urbana e le politiche locali.

Daniela D'Avanzo indaga il ruolo dei punti di riferimento nella comprensione e nella narrazione del territorio urbano. In *I landmark tra esplorazione e racconto del luogo: Il caso di via Ostiense a Roma* l'autrice si concentra sul quartiere Ostiense a Roma, esaminando come i landmark contribuiscano all'orientamento quanto alla narrazione identitaria di uno spazio urbano. L'analisi, basata sui cinque elementi della città individuati da Kevin Lynch, si focalizza sulla funzione distintiva dei landmark, descritti come elementi unici e altamente identificabili all'interno del paesaggio. Attraverso l'esplorazione diretta e lo studio di mappe, l'articolo evidenzia come punti di riferimento come il Gazometro, la Piramide Cestia e l'edificio occupato di via del Porto Fluviale non solo facilitino l'orientamento, ma raccontino anche l'evoluzione storica, industriale e contemporanea del quartiere. Il Gazometro, ad esempio, emerge come simbolo dell'identità industriale, mentre la Piramide Cestia richiama la storia antica del quartiere. L'edificio di via del Porto Fluviale, invece, rappresenta la dimensione contemporanea, grazie al suo intervento di street art.

Il contributo sottolinea inoltre come elementi di scala più piccola, definiti "prop", abbiano un ruolo complementare nel processo di orientamento. Questi elementi, spesso trascurati, arricchiscono la narrazione del luogo, evidenziando l'esperienza quotidiana degli utenti dello spazio urbano. Infine, l'articolo invita a integrare questi elementi sia nei sistemi di wayfinding che nella progettazione urbana, per creare una rappresentazione dinamica e inclusiva del territorio.

A seguire, il tema dello spazio educativo viene approfondito nell'articolo di Enrico Barbetti, *Il senso dello spazio tra la classe e il museo: Un'analisi sociosemiotica di un'attività didattica ibrida*. Questo contributo analizza le dinamiche di significazione che si verificano tra spazi educativi formali, come

le scuole, e non-formali, come i musei, mettendo in evidenza l'importanza della loro interazione. L'articolo parte da un'attività didattica ibrida svolta tra un liceo delle scienze umane e la Pinacoteca di Brera, progettata e condotta nel contesto di un percorso di Ricerca-Formazione. L'obiettivo principale era riconsiderare collettivamente, attraverso un approccio sociosemiotico, le modalità didattiche di interpretazione dell'arte visiva. La semiotica ha permesso di offrire un punto di vista unico, andando a considerare gli spazi non come semplici contenitori di attività, ma come elementi attivi nella creazione di significato. L'articolo di Barbetti sottolinea l'importanza delle rinegoziazioni tra i soggetti sociali e gli spazi educativi, dimostrando come un approccio socio-semiotico possa contribuire a ridefinire i ruoli e le modalità di apprendimento sia nei contesti formali che non-formali.

Il saggio di Mirko Gentile chiude la raccolta. *Riscrivere la città ludica: Come i bambini vedono ed usano lo spazio urbano* esplora il potenziale del gioco infantile come strumento per risemantizzare il tessuto urbano. Attraverso una prospettiva semiotica, Gentile analizza lo spazio urbano come un testo dinamico, continuamente riscritto e reinterpretato dagli abitanti. In particolare, l'autore si concentra sulla capacità dei bambini di rileggere le città in chiave ludica, trasformando spazi convenzionali in opportunità di gioco creativo. L'articolo evidenzia come la crescente densità abitativa e la scarsa progettazione degli spazi urbani abbiano reso molte città meno ospitali per i bambini. Tuttavia, Gentile sottolinea che i bambini, grazie alla loro immaginazione e spontaneità, riescono comunque a inscrivere sé stessi nello spazio urbano, reinterpretandolo per soddisfare le loro esigenze ludiche. Il fenomeno del parkour e il gioco della campana sono citati come esempi di pratiche ludiche che sovvertono l'uso funzionale degli spazi urbani, ribaltandone le regole d'uso. L'articolo rappresenta un'interessante riflessione sull'uso creativo degli spazi urbani e sulle implicazioni socio-pedagogiche del gioco nel contesto contemporaneo.

L'articolo *Giocare lo spazio. Il gioco come processo di apprendimento dello spazio/nello spazio* di Giulia Conti analizza il potenziale del gioco come strumento educativo nello spazio urbano, attraverso un esperimento condotto con studenti del corso di Sociologia della partecipazione all'Università di Parma. La sperimentazione si concentra sull'uso di pratiche conoscitive alternative, come la flânerie e l'utilizzo dei pervasive game, per facilitare un apprendimento esperienziale e creativo. Il testo esplora come il gioco urbano possa ridefinire lo spazio cittadino, trasformandolo in un laboratorio interattivo che connette teoria e pratica. Strumenti come la app Relive e il celebre gioco Pokémon GO sono stati utilizzati per incentivare l'esplorazione collettiva e per mostrare come la tecnologia possa ampliare le possibilità interpretative e relazionali dello spazio urbano.

La sperimentazione ha evidenziato come il gioco urbano abbia stimolato la consapevolezza degli studenti verso le dinamiche sociali e ambientali della città, proponendo la città stessa come un'aula a cielo aperto.

Chiude la raccolta un articolo di Agathe Gillet, *The Influence of Parental Styles in France and Italy on Children's Independent Mobility (CIM) and Its Effects on Emplaced Knowledge*. Nel saggio l'autrice esplora il rapporto tra gli stili genitoriali e la mobilità indipendente dei bambini (Children's Indepen-

dent Mobility - CIM) in Francia e Italia, e le conseguenze di questa indipendenza sulla loro conoscenza del territorio (*emplaced knowledge*). Tradizionalmente, la ricerca si è concentrata su fattori ambientali e sociali, ma questo studio evidenzia il ruolo centrale dell'educazione familiare.

La ricerca è basata su un confronto tra due quartieri, uno francese e uno italiano, attraverso diari compilati da bambini, interviste con i loro genitori e passeggiate guidate per raccogliere il punto di vista dei più piccoli. I risultati mostrano che il declino della mobilità indipendente nei paesi industrializzati è dovuto a preoccupazioni sulla sicurezza urbana e a cambiamenti culturali che vedono i bambini sempre più esclusi dagli spazi pubblici.

Le politiche familiari divergenti tra Francia e Italia influenzano profondamente la genitorialità: in Francia, le misure di supporto alla famiglia favoriscono l'autonomia dei bambini, mentre in Italia il forte legame familiare e la carenza di politiche pubbliche rendono più difficile concedere loro indipendenza. Infine, lo studio analizza come il CIM contribuisca allo sviluppo di competenze sociali e cognitive, sottolineando l'importanza dell'interazione diretta con l'ambiente per la crescita dei bambini.

Conclusioni

L'intento di questo numero di Ocula, nato a partire da un progetto europeo che ne ha costituito l'origine, è stato quello di esplorare diverse metodologie di analisi degli spazi urbani, mettendo in relazione il concetto di attraversamento con pratiche quali la camminata, la *flânerie* e il gioco. In tutti questi casi, infatti, emergono modalità differenti di osservazione, sguardi in movimento che trasformano il modo in cui percepiamo, esperiamo e interpretiamo la città. È proprio il tema dello sguardo, dei punti di vista e delle prospettive il filo conduttore di questa raccolta di saggi: quali dispositivi teorici e metodologici permettono di cogliere la complessità dello spazio urbano? Quali pratiche e strumenti contribuiscono a ridefinire il modo in cui le città vengono vissute, narrate e trasformate?

A partire da un dialogo con i classici della riflessione sullo spazio urbano – dai lavori di Michel de Certeau sulla pratica del camminare alle teorie di Kevin Lynch sulla percezione e rappresentazione della città – il numero ha analizzato come sia le pratiche di walking che le forme di mappatura e i dispositivi GIS più recenti possano costituire strumenti di osservazione stratificata, capaci di restituire una lettura complessa e dinamica degli ambienti urbani. Ma l'indagine non si limita a una prospettiva tecnico-scientifica: il gioco, le pratiche artistiche e le esperienze educative emergono come strumenti di riscrittura dello spazio urbano, in grado di rinegoziare il senso e l'uso della città.

Un esempio significativo di questa riflessione riguarda sia la questione del gioco che quella dell'accessibilità e dell'uso dello spazio pubblico da parte dei bambini, oggi sempre più limitato da dinamiche di regolamentazione, privatizzazione e paura sociale. In questa prospettiva, le pratiche ludiche e artistiche non sono semplici momenti ricreativi, ma diventano strategie per ripensare la città in un'ottica più inclusiva, capace di accogliere e valorizzare forme di abitabilità più fluide e aperte.

Al centro di questa analisi vi è l'idea che osservare, attraversare e mappare la città non siano solo attività descrittive, ma pratiche educative a tutti gli effetti, strumenti attraverso i quali si costruisce un rapporto critico e consapevole con lo spazio urbano. L'educazione, in questa prospettiva, è intesa non solo come un processo formale, ma anche come un'esperienza diffusa, situata e localizzata, che avviene nell'interazione quotidiana con la città stessa.

Attraverso un approccio multidisciplinare e un intreccio di metodologie provenienti dall'antropologia, dalla geografia culturale, dalla sociologia, dalla semiotica e dagli urban studies, questo numero di Ocula si propone di offrire uno sguardo innovativo e aggiornato sulle dinamiche urbane contemporanee, sottolineando come le pratiche di attraversamento e di riscrittura dello spazio costituiscano un elemento essenziale per provare a comprendere, ripensare e trasformare le città in cui viviamo, specie nell'epoca della post-pandemia, di nuove crisi e delle nuove e al tempo stesso antiche paure.

Bibliografia

- Codeluppi, Vanni; Dusi, Nicola; Granelli, Tiziano
2008 "Introduzione a Riscrivere lo spazio pratiche e performance urbane", *E/C*, II, 5-19.
- de Souza e Silva, Adriana; Frith, Jordan
2012 *Mobile interfaces in Public Spaces: Locational privacy, control, Urban sociability*, London and New York, Routledge.
- Dusi, Nicola
2014 *Dal cinema ai media digitali*, Milano-Udine, Mimesis.
- Kaufmann, Vincent
2014 «Mobility as a Tool for Sociology», *Sociologica. Italian journal of sociology*, 1/2014.
- McLuhan, Marshall; Hutchon, Kathryn; McLuhan, Eric
1977 *City as classroom: Understanding language and media*; tr. it. *La città come aula*, Roma, Armando Armando.
- Montanari, Federico
2014 «Cartographies ethno et socio-sémiotiques: Considérations théoriques ethnométhodologiques, et un projet d'analyse sur les espaces urbains», *NAS*, 117/2014.
2014 «Mapping Cities: The Bologna Self-Mapping Project», in Liberto, F., *Contours of the City*, Bologna, La Mandragora.
2016 «Ancora un "turn"? La svolta Locative nei media e sue possibili implicazioni socio-semiotiche. Casi, esempi, e questioni», in Ferraro, G., Lorusso, A.M. (a cura di), *Nuove forme di interazione. Dal Web al Mobile*, Lecce, Libellula.
- Nuvolati, Giampaolo
2013 *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita*, Firenze, University Press.

Federico Montanari è Professore associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, dove insegna Semiotica dei media, Studi visivi e dei media e Sociosemiotica, dopo aver insegnato in diverse altre università. Lavora sulla sociosemiotica applicata allo studio dei media, delle situazioni di guerra e conflitto, delle tecnologie, dei fenomeni visivi ed estetici; più recentemente in relazione alle questioni dell'ambiente e degli spazi urbani; nonché riguardo al rapporto tra immagini, tecnologie, AI ed educazione e linguaggi giovanili. Si occupa anche di filosofia del poststrutturalismo.

Su questi argomenti è coinvolto in diversi progetti di ricerca, anche europei, collabora con laboratori di ricerca all'estero, ed è membro di collegi di dottorato, tra cui Childhood Studies, Data Science (Unimore). Ha scritto diversi libri e articoli, tra cui: "Citizen, Explorer, Gamer", in *Learning on the Move. Social Education Handbook for Students* (2023) con, Conti, G., Dusi, N., Salvador, M. Uboldi, S. "Narrazione", in *Dizionario mediologico della guerra in Ucraina* (2022). "The New Narrative Form of Post-Conflicts: New Wars as World Wide War", in C. Demaria (ed.), *Post-conflict Cultures: A Reader*, Londra (2020)

Giulia Conti, PhD in Sociologia della Comunicazione, è assegnista di ricerca presso l'Università di Modena e Reggio Emilia (Unimore) e docente a contratto per l'Università di Parma. Le sue ricerche si concentrano sul rapporto tra lo spazio urbano, gioco e playfulness e le dinamiche sociali che questi facilitano. Appassionata di serious game e game-based learning, ha all'attivo diverse pubblicazioni sull'argomento. È tra i curatori della riedizione italiana di Marshall McLuhan, *La città come aula* (Armando, 2024).