

# REBUS®

REnovation of  
public Building and Urban Spaces

## LA GIOCO-SIMULAZIONE PER LA RIGENERAZIONE URBANA

Elena Farnè



Projet cofinancé par le Fonds Européen  
de Développement Régional (FEDER)  
Project cofinanced by the European Regional  
Development Fund (ERDF)

Regione Emilia-Romagna



REPUBLIC-MED  
RETROFITTING PUBLIC SPACES  
IN INTELLIGENT MEDITERRANEAN CITIES

[02-04-2015]

**GIOCARE  
È UNA COSA  
SERIA!**



# **gioco/simulazione = metodologia partecipativa per la rigenerazione urbana**

**È una metodologia partecipativa, utilizzata per la pianificazione e progettazione urbana, orientata alla costruzione di visioni, scenari e progetti per il futuro. Si sviluppa già dall'inizio del XX° secolo grazie a diversi studiosi della città che tentano — in ambito professionale e accademico — di innovare le modalità di collaborazione interdisciplinare nei settori dell'urbanistica, dell'ambiente e della socialità urbana.**

# **gioco/simulazione = rappresentazione di modelli urbani complessi**

**Con la gioco/simulazione si rappresentano modelli urbani complessi e dinamici.**

I giocatori che vi prendono parte sperimentano forme di interazione all'interno di un ambiente protetto e — attraverso la modalità del gioco — apprendono e interagiscono tra loro per definire scenari di trasformazione della città (dalla scala territoriale a quella urbana e sociale).



# **gioco/simulazione = apprendere come agire sulla realtà**

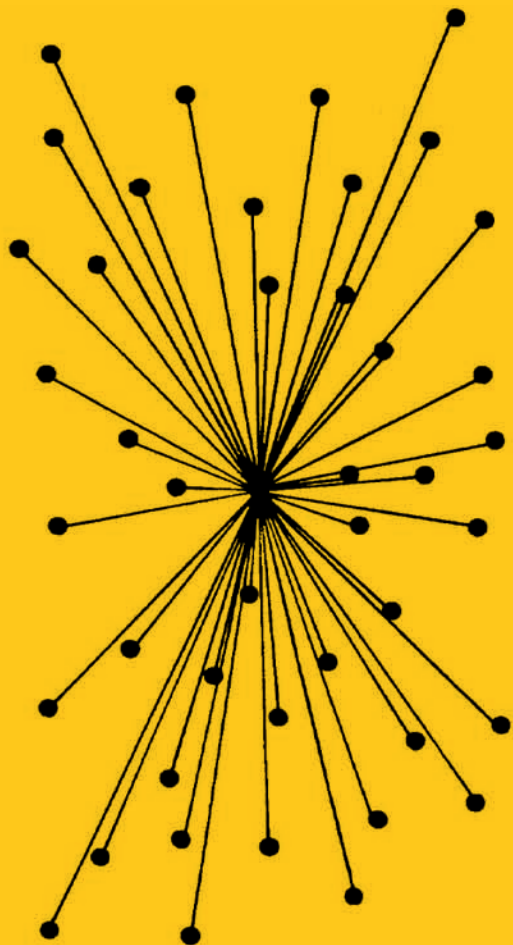
**Con la gioco/simulazione urbana possiamo apprendere come agire sulla realtà attraverso un confronto interattivo e ludico che è tipico del 'giocare', per intervenire sui fenomeni che modificano la città nelle sue componenti materiali (edifici ed infrastrutture) ed immateriali (capitale umano e relazionale).**

**Con le gioco/simulazioni urbane possiamo esplorare empaticamente le dinamiche della città e comprenderne scientificamente il funzionamento, rispetto alle reti (organizzative, sociali ed economiche) che stanno alla base dei processi decisionali che modificano lo spazio.**

# **gioco/simulazione = collaborazione + competizione**

L'interazione tra soggetti che partecipano avviene attraverso la gestione di risorse o per l'ottenimento di risorse in base a regole date.

- > gioco come atto del giocare, inteso come azione volta all'interazione spontanea**
- > gioco come competizione, con la duplice accezione di competizione e collaborazione**
- > simulazione come riproduzione di una situazione reale attraverso l'interazione di attori**

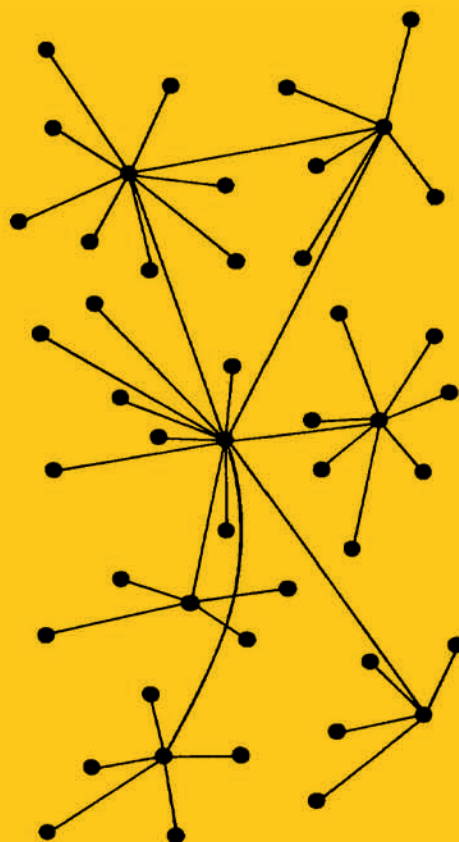


### (A) RETE CENTRALIZZATA

Tutti i nodi sono collegati in modo gerarchico ad un unico nodo centrale da cui dipendono tutte le relazioni.

Questa rete non è collaborativa, ha un elevato grado di competitività, ma è debole, perché si regge sull'esistenza di un solo nodo che se venisse a mancare farebbe morire la rete stessa

[©PAUL BARAN, 1964]



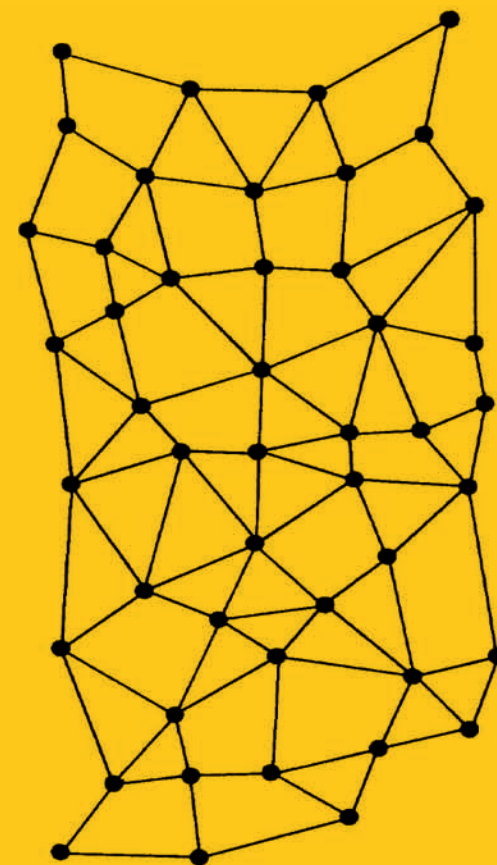
### (B) RETE DE-CENTRALIZZATA

I nodi sono raggruppati per sottogruppi ad un nodo principale il quale a sua volta dipende da un nodo centrale.

Questa rete ha un buon grado di collaboratività e competitività.

I legami tuttavia tra i nodi principali sono deboli, qualora venisse a mancare uno si perderebbe interamente una parte significativa di nodi

[©PAUL BARAN, 1964]

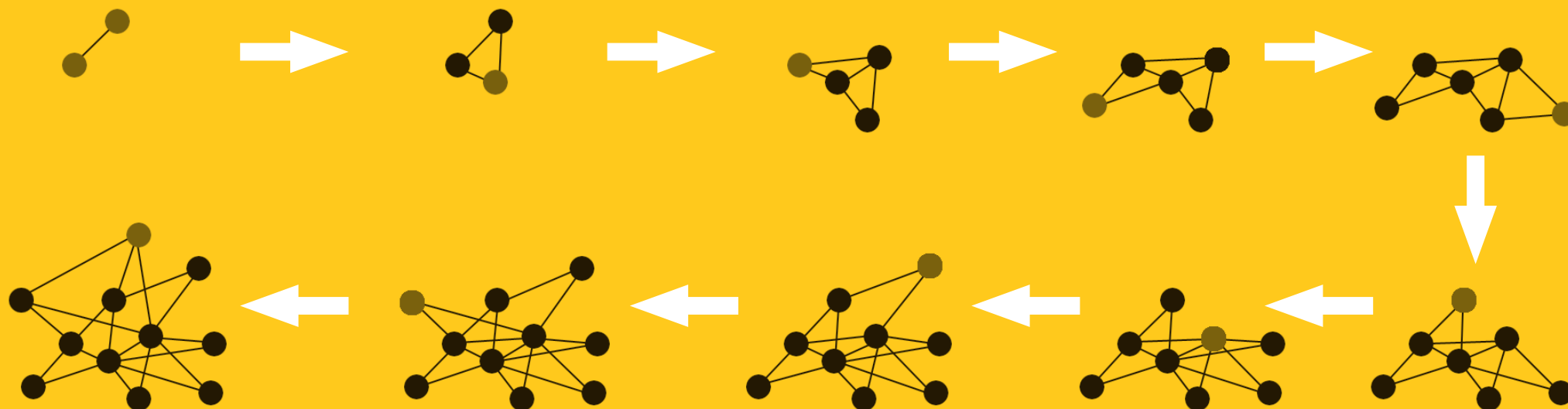


### (C) RETE DISTRIBUITA

I nodi sono raggruppati secondo una maglia a tre nodi che favorisce un buon grado di interrelazioni all'interno della rete e rende maggiormente solidi i nodi a cui venisse a mancare un collegamento avendone altri due.

Questa rete ha un alto grado di collaboratività e competitività e assenza di gerarchia.

[©PAUL BARAN, 1964]



## (D) SIMULAZIONE DELLA CRESCITA DI UNA RETE DISTRIBUITA COMPETITIVA E COLLABORATIVA

la crescita della rete presuppone un comportamento competitivo tra i nodi che la formano.

Nelle reti sociali gli individui mostrano abilità diverse nello stringere relazioni così come può essere diverso il potenziale delle aziende di attirare e mantenere più clienti rispetto ai concorrenti. Questa caratteristica di competitività e di empatia, definita fitness, fornisce la misura dell'abilità di ogni nodo.

Ogni nuovo nodo prima di connettersi alla rete valuta e sceglie il nodo che offre di più.

Tra due nodi con eguale numero di collegamenti prevale quello più competitivo mentre a parità della stessa competitività prevale il nodo presente da più tempo.

[©BARABÁSI, BONABEAU, 2003]

# **tipologie di gioco/simulazione e variabili di gioco**

**I giochi sono sviluppati per trasferire concetti tipici della pianificazione e della cooperazione. I giocatori competono per ottenere o consumare quote di risorse la cui disponibilità è scarsa (terreno, denaro, energia,...) o per apprendere procedure di processi decisionali.**

## **Variabili**

- > regole del gioco**
- > ruoli dei giocatori**
- > scenario e contesto**
- > attribuzione dei punteggi**

# **(possibile) ruolo dei giocatori**

Possiamo poi distinguere le gioco/simulazioni in due macro-tipologie a partire dal ruolo assunto dai partecipanti:

- > quelli in cui i giocatori rappresentano sé stessi**
- > quelli con ruoli assegnati d'invenzione**



# casi reali o mascherati

Lo scenario entro cui il gioco/simulazione si sviluppa e su cui si cimenteranno i giocatori può essere distinto in due tipologie:

> **i casi reali palesi** = i giocatori si misurano con una realtà nota

> **i casi reali mascherati** = i giocatori si misurano con una realtà non nota



**LAURA GAME®**  
Landscape and URbAn  
Empathy, GAMing  
simulation European  
funds.

Ideato da Elena Farnè,  
sviluppato con Barbara  
Fucci, Daniela Cardinali,  
Luisa Ravello.

Gioco-simulazione per  
la rigenerazione urbana  
di quartieri storici,  
patrimoni dismessi e siti  
Unesco.

Giocato a Bologna il  
10 settembre 2014 da  
amministratori e tecnici  
della Regione Emilia-  
Romagna, della Provincia  
di Lucca, dei Comuni di  
Genova e Pisa aderenti a  
Urban Empathy.

I partecipanti hanno  
giocato casi mascherati.  
[© foto Federico  
Spaggiari]







**Italian cityscapes  
qua.si. QUArtieri: una  
Simulazione.**  
**Ideato da Arnaldo  
Bibo Cecchini, Elena  
Farnè, Saveria Teston.  
Sviluppato con Valentina  
Talu, Giannina Fancello,  
Silvia Mazzanti. Gioco-  
simulazione per la  
rigenerazione urbana di  
periferie degradate.  
Giocato il 20 luglio 2009  
a Santarcangelo di  
Romagna da tecnici e  
funzionari delle Province  
di Forlì-Cesena, Rimini,  
Ferrara, dei Comuni  
di Ferrara, Rimini e da  
liberi professionisti.  
Ai partecipanti sono  
stati affidati ruoli  
di invenzione e casi  
mascherati. [© foto  
Emilia-Strada]**





**CAR-FREE CITIES**  
qua.si. QUArtieri: una  
Simulazione.  
Ideato da Elena Farnè,  
Marco Nascosi, Saveria  
Teston.  
Gioco-simulazione per la  
progettazione di quartieri  
car-free. Giocato il 15  
luglio 2010 a Riccione  
da tecnici e funzionari  
della Regione Emilia-  
Romagna, delle Province  
di Rimini e Pesaro, dei  
Comuni di Pesaro, Rimini,  
Bolzano, Riccione,  
Santarcangelo e da liberi  
professionisti architetti,  
ingegneri. I partecipanti  
si sono divisi in squadre  
libere, dopo l'apertura  
del gioco con un Open  
Space Technology.  
Hanno giocato un caso  
mascherato nel proprio  
ruolo.  
[© foto Emilia-Strada]

# **REBUS® REnovation of public Buildings and Urban Spaces**

- > 3 città (Parma Modena, Rimini), 3 squadre, 3 equipe interdisciplinari**
- > gioco/simulazione per la pianificazione e la progettazione delle aree urbane orientata al miglioramento del comfort degli spazi pubblici per la mitigazione dell'isola di calore**

# **Legge e bando**

**> I giocatori si cimentereanno con una (finta) legge e un (finto) bando per l'attribuzione di finanziamenti pubblici per la trasformazione e il recupero di spazi pubblici della città costruita**



# **composizione delle squadre**

**In ogni squadra ci sono 16 giocatori:**

- > cinque architetti;**
- > due architetti-paesaggisti;**
- > due agronomi;**
- > tre ingegneri;**
- > un pianificatore;**
- > tre funzionari pubblici**

**La giuria**

**Consulenti a chiamata**

## COMPOSIZIONE SQUADRE INTERDISCIPLINARI

ARCHITETTO



5

PAESAGGISTA



2

AGRONOMO



2

INGEGNERE



3

PIANIFICATORE



1

FUNZIONARIO



3

FACILITATORE



1

+

## RISORSE A CHIAMATA

ESPERTI



TUTOR





## COMPOSIZIONE GIURIA

ARCHITETTO



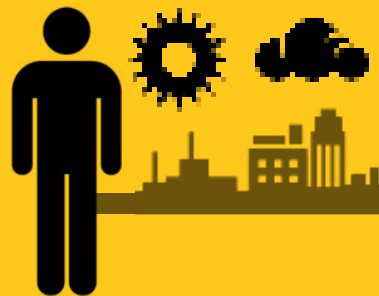
1

PIANIFICATORE



1

BIOCLIMATOLOGO



1

+

SEGRETARIO



1

# **casi studio**

- > villaggio dell'artigiano a Modena**
- > comparto pasubio nel quartiere San Leonardo a Parma**
- > mercato del centro storico a Rimini**

# casi studio

> comparto pasubio  
nel quartiere San Leonardo a Parma

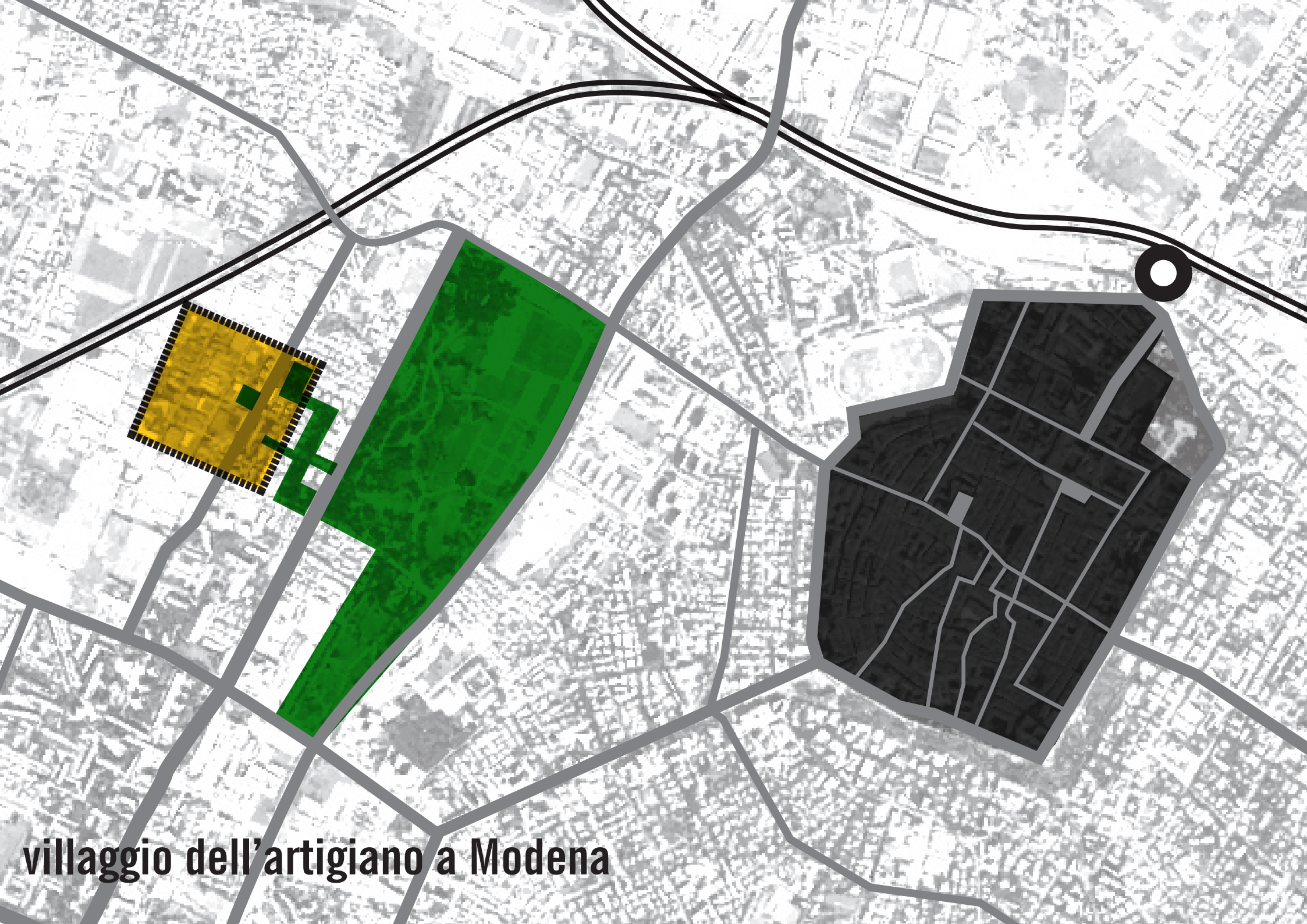


> villaggio dell'artigiano  
a Modena



> mercato del centro  
storico a Rimini





**villaggio dell'artigiano a Modena**





8

7

1

3

2

5

6

3

4

9









STAZIONE AUTORIZZATA  
RICKMAN COMMERCIALI

STAZIONE

ER 24









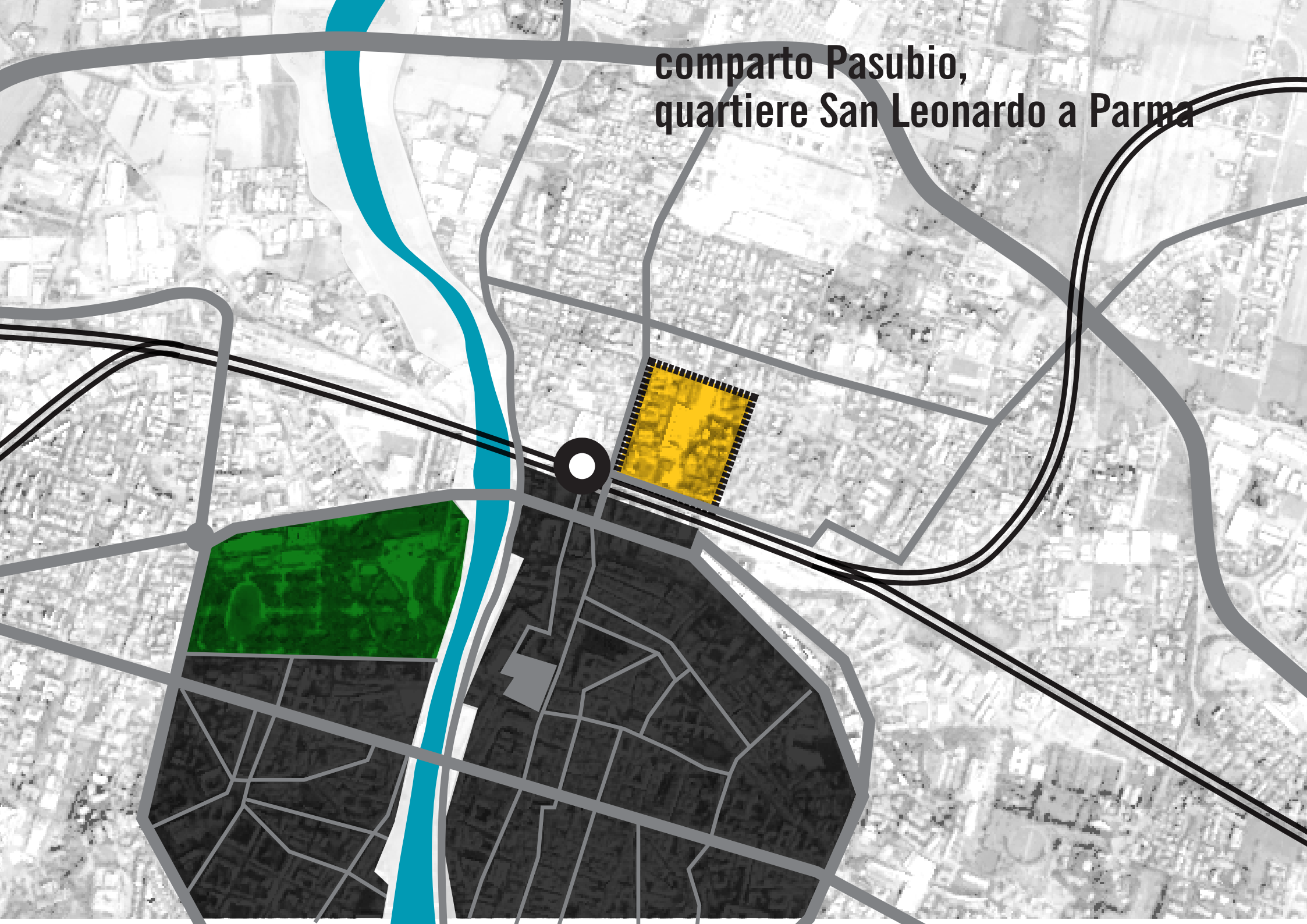




 **PANINI**



**comparto Pasubio,  
quartiere San Leonardo a Parma**













**WORKOUT  
PASUBIO**

19-22  
novembre  
2014



SEMA  
PASUBIO  
SUTTABIA







**VENDESI**  
**APPARTAMENTI**

**link**  **Gabetti**  
CANTIERI  
I piccoli gesti, che fanno grande la città.

**0521 78.64.54**  
[www.linkparma.it](http://www.linkparma.it)





LENZ

LENZ

34

CARATTERI

DS 867DR





VIA  
PASUBIO  
THE

LENZ





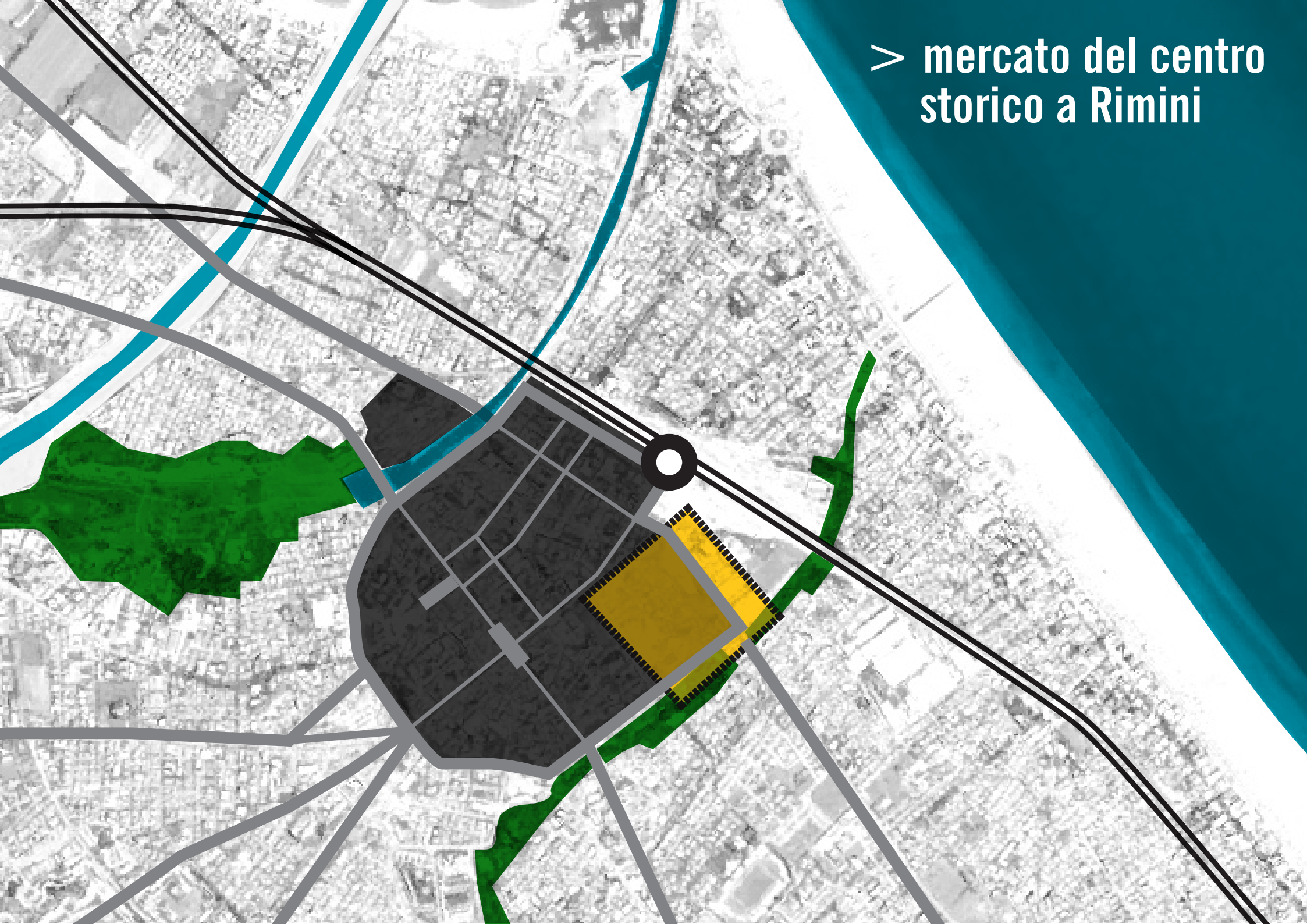
fuori dagli  
spazi tracciati







> mercato del centro storico a Rimini



























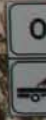








0-24











RIMINI

**FILA  
DRITTO**

ZERO SEMAFORI  
DA RIMINI FIERA  
A MIRAMARE





# ci vediamo ai sopralluoghi!

- > villaggio dell'artigiano a Modena / 9 aprile mattina
- > comparto pasubio nel quartiere San Leonardo a Parma / 9 aprile pomeriggio
- > mercato del centro storico a Rimini / 10 aprile mattina

