

# PROGETTARE NEL DISORDINE - PROGETTARE IL DISORDINE

Riordinare le fragilità urbane

A cura di  
Carlo Pisano e Giuseppe De Luca



INU Edizioni

Accademia

Collana diretta da

Francesco Domenico Moccia

Comitato scientifico:

Giuseppe De Luca, Università di Firenze

Paolo La Greca, Università di Catania

Brian Muller, University of Colorado Boulder

Marichela Sepe, Sapienza Università di Roma

Loris Servillo, Politecnico di Torino

Silvia Viviani, INU

Athena Yannakou, Aristotle University of Thessaloniki

Yodan Rofe, Università Ben Gurion di Negev

Oriol Nello, Universidad Autónoma de Barcelona

Alessandro Sgobbo, Università Federico II

I volumi pubblicati in questa collana sono  
preventivamente sottoposti ad una doppia procedura di 'peer review'

Progetto grafico

Valeria Coppola

Prodotto da

INU Edizioni Srl

Via Castro Dei Volschi 14

00179 Roma

Tel. 06 68134341 / 335-5487645

[inued@inuedizioni.it](mailto:inued@inuedizioni.it)

[www.inuedizioni.com](http://www.inuedizioni.com)

Iscrizione CCAIA 81 4890/95

Iscrizione al Tribunale di Roma 3563/95

Copyright

INU Edizioni Srl

È possibile riprodurre testi o immagini con espressa citazione della fonte

Finito di stampare

Dicembre 2024

Officine Grafiche Francesco Giannini e Figli SpA

In copertina

Disordine foto di Carlo Pisano

ISBN: 978-88-7603-263-9 (e-Book)

# PROGETTARE NEL DISORDINE - PROGETTARE IL DISORDINE

Riordinare le fragilità urbane

A cura di

Carlo Pisano e Giuseppe De Luca

**INU Edizioni**



# **PROGETTARE NEL DISORDINE - PROGETTARE IL DISORDINE** **Riordinare le fragilità urbane** **A cura di Carlo Pisano e Giuseppe De Luca**

## Indice

### **1 Introduzione**

Carlo Pisano, *Università di Firenze*  
Giuseppe De Luca, *Università di Firenze*

### **1. APPROCCI**

- 4** Climate change, climate strange, strange planning change  
Vito Garramone, Carlo Dall'Omo, Vittore Negretto, Francesco Musco,  
*Università Iuav di Venezia*
- 9** La sfida della open city: 'progettare il disordine' o 'ordinare senza progetto'  
Anita De Franco, *Politecnico di Milano*
- 13** Per un piano utile  
Paolo Galuzzi, *Sapienza Università di Roma*  
Piergiorgio Vitillo, *Politecnico di Milano*
- 18** L'ineludibile complessità dell'incertezza. Il ruolo del piano nei processi di rigenerazione urbana  
Antonio Bocca, *Università di Camerino*
- 23** Urbanistica periferica. Riflessioni a partire dal caso di Santiago del Cile  
Emanuel Giannotti, *Università Iuav di Venezia*
- 27** Indagare il metabolismo urbano nei contesti multirischio. Una review orientata alla definizione del concetto di rischio metabolico  
Sara Piccirillo, Benedetta Pastena, Federica Vingelli, Michelangelo Russo, *Università degli Studi di Napoli Federico II*

- 33** Marconi Punto-Croce: Trame di Sostenibilità  
Carmen Mariano, Marsia Marino, Maria Racioppi, Chiara Filicetti, Federico Ianiri, *Sapienza, Università di Roma*
- 40** Percorsi di innovazione nel governo del territorio. Strategie, protagonisti, strumenti, pratiche nel panorama UE  
Gabriella Pultrone, *Università Mediterranea di Reggio Calabria*
- 44** Città Consolidata e spazio pubblico: verso un modello di rigenerazione reticolare-relazionale  
Irene Poli, Enrico Losardo, *Sapienza Università di Roma*
- 49** Urban water management a Roma: Potenzialità e sfide nell'ottica di un'integrazione operativa tra il Piano di Bacino e il Piano Locale  
Laura Ricci, Sofia Gabriela Fernández Balmaceda, *Sapienza Università di Roma*
- 55** Urgenze neo antropocentriche e autopoiesi  
Davide Felloni, Dora Maitan, Simone Milani, *Felloni Lateral Office Stp Srl*
- 59** Il disperso italiano: un'emergenza nell'emergenza  
Annamaria Felli, Gianni Di Pietro, Emilio Marziali, Francesco Zullo, *Università degli Studi dell'Aquila*
- 64** Principi e strategie per un progetto (disordinato) di città  
Maddalena Rossi, Iacopo Zetti, *Università di Firenze*
- 2. MECCANISMI**
- 70** Verso una progettazione negoziata. Analisi di soft policies per la tutela del paesaggio attraverso il modello di "Urban Maestro  
Veronica Saggi, *Università degli Studi di Cagliari*
- 79** Trent'anni di Ecosistema Urbano: Evoluzioni e complessità della transizione ecologica nelle città  
Jacopo Conti, Marina Trentin, Mario Zambrini, Ambiente Italia  
Mirko Laurenti, Andrea Minutolo, *Legambiente*
- 83** Un disegno partecipato. Il futuro prossimo per la progettazione di spazi pubblici di qualità  
Maddalena Rossi, Chiara Nardis, *Università degli Studi di Firenze*
- 88** Pianificazione in pratica: l'impatto del PNRR sulla Città Metropolitana  
Flavia Rizzuto, *Università degli Studi di Bologna*  
Martina Massari, Francesca Sabatini, *Università degli studi di Firenze*



- 94** Rigenerazione socioeconomica nei territori interni: le cooperative di comunità e le politiche *place-based*  
Desiree Saladino, *Università degli Studi di Palermo*
- 99** Progettare sperimentando. L'approccio transitorio per rinnovare le pratiche di pianificazione  
Paolo Cottino, Giorgio De Ambrogio, *KCity Rigenerazione Urbana*
- 105** Nicchie, barriere, e il ruolo delle politiche pubbliche: indagine sulla transizione ecologica in Emilia-Romagna  
Andrea Testi, Cassandra Fontana, Elena Tarsi, Iacopo Zetti, *Università degli Studi di Firenze*
- 109** Il Dibattito pubblico nel PNRR: processi di coinvolgimento e di ascolto dei cittadini nei procedimenti di pianificazione e di progettazione delle grandi opere strategiche  
Maria Rita Schirru, *Sapienza Università di Roma*
- 115** Riconnettere per Rigenerare - Progetto partecipativo C.U.O.R.I. (Centralità Urbane di Ostuni da Riconnettere e Integrare)  
Francesca Pace, Assessore all'Urbanistica (*Comune di Ostuni*)  
Marco Degaetano, Gianfranco Ciola, *incaricato del coordinamento del processo partecipativo CUORI*
- 121** Città Clorofilla: Riconnettere lo Spazio Urbano attraverso una Forestazione Intelligente e un'Innovazione Disordinata  
Lucrezia Gelichi, *Università di Firenze*
- 126** Re-adaptive mobility: embracing disorder to reconnect communities and cities  
Irina Di Ruocco, *Università dell'Insubria*  
Corneliu Cotet, *Loughborough University*
- 131** Unfolding Prometheus. La deroga nel riuso sociale dei beni confiscati alla criminalità organizzata  
Giorgia Arillotta, *Università di Napoli Federico II*
- 135** Aree Protette e Governo del territorio. Il ruolo delle aree di margine  
Laura Ricci, Alessandra Addressi, *Sapienza Università di Roma*

### 3. STRUMENTI

- 142** Aree naturali protette e buon governo del territorio. Il Piano d'area del Parco del Po piemontese, tra eredità e innovazione  
Benedetta Giudice, Gabriella Negrini, Valeria Vitulano, Angioletta Voghera, *Politecnico di Torino*
- 146** Prospettive per una pianificazione territoriale ecologicamente orientata. Adattabilità e modulazione temporale degli interventi nel PTM della CM di Milano  
Laura Pogliani, Andrea Arcidiacono, Silvia Ronchi, Viviana di Martino, Francesca Mazza, *Politecnico di Milano*
- 151** La valutazione di impatto e lo sviluppo urbano place-based: il caso d'uso dei Progetti Integrati d'Ambito  
Barbara Stumpo, Luca Scolfaro, Alessandro Portinaro, *Linksfoundation*
- 157** *The green ambition*. Il contributo dei Piani del verde alla biodiversità urbana in Italia  
Maria Chiara Pastore, Annarita Lapenna, Luca Lazzarini, *Politecnico di Milano*
- 163** Contrastare l'abbandono dei territori rurali mediante nuove opportunità. Un'analisi comparativa di strumenti di pianificazione informale di area vasta a supporto del sistema infrastrutturale  
Valeria Francioli, Valeria Lingua, *Università degli studi di Firenze*
- 167** Play here, play there, play everywhere. I "piani del gioco" come elemento emergente della pianificazione strategica contemporanea  
Benedetta Masiani, *Università degli Studi di Firenze*  
Jacopo Ammendola, *Libera Università di Bolzano*
- 176** I principi del dibattito pubblico per la co-progettazione delle infrastrutture idriche di interesse locale  
Olga Giovanna Paparusso, *Politecnico di Bari*
- 181** Soft Policies e Case di Comunità: Un Approccio Innovativo per la Rigenerazione Urbana e il Welfare Socio-sanitario  
Margherita Meta, *Sapienza Università di Roma*
- 185** La piattaforma delle conoscenze. SimulSoil quale strumento di gestione del suolo per il bene pubblico nella Città metropolitana di Torino  
Carolina Giaimo, Giulio Gabriele Pantaloni, Federico Farina, *Politecnico di Torino*



# Play here, play there, play everywhere.

## I Piani del Gioco come strumento emergente della pianificazione strategica contemporanea

*Benedetta Masiani\* e Jacopo Ammendola\*\**

### 1. Introduzione

Fin dall'insorgere della città industriale, a cavallo tra il XVIII e il XIX secolo, il gioco urbano si è caratterizzato come un elemento di disordine, difficilmente riconducibile e inquadrabile all'interno delle logiche funzionaliste del tempo, orientate all'efficienza e all'ottimizzazione della produttività. Classificato come fattore di disturbo, non-produttivo ma anche motivo di ostacolo per le altre attività, il gioco è stato progressivamente escluso dalla città, attraverso l'introduzione di una serie di dispositivi discorsivi, materiali e spaziali che gli hanno conferito sempre più un carattere circoscritto e segregato. Questo ha influito, come diretta conseguenza, sulla presenza/assenza dei bambini nello spazio pubblico (Matthews & Limb, 1999).

La necessità di includere i bambini come destinatari fondamentali della pianificazione urbana è riconosciuta da molto tempo, così come non è una novità la rilevanza del gioco quale attività fondamentale per lo sviluppo infantile e l'importanza di integrarlo negli spazi urbani (Woodyer, 2012; Carroll, Calder-Dawe, Witten & Asiasiga, 2019). Al tempo stesso però, la crescente complessità della città moderna, l'avvento del traffico motorizzato e un'idea produttivista dell'esistenza hanno fatto sì che il gioco, da sempre parte integrante della vita collettiva urbana, venisse, a partire dalla fine del XIX secolo 'proteetto' e relegato in zone specifiche (Tranter & Doyle, 1996; Ferguson, 2019), grazie all'invenzione di un nuovo paradigma spaziale rappresentato dall'introduzione delle cosiddette 'aree gioco'(1) (Matthews & Limb, 1999; Loebach, Little, Cox & Owen, 2020). Benché questo paradigma sia stato interpretato in molti modi a seconda dei tempi e dei luoghi, ha conservato la sua centralità per gran parte del XX secolo (Woolley, 2007; Haart, 2002). Al volgere del millennio questo modello è entrato in crisi e da più voci si sono levate critiche.

Nel corso del '900 questa impostazione è stata gradualmente messa in discussione investendo anche il mondo dell'architettura e dell'urbanistica, in coerenza con le

evoluzioni delle discipline pedagogiche che promuovono una maggiore integrazione tra pratiche ludiche, infanzia e ambiente urbano (Ward, 2000; Woodyer, 2012). In questo quadro, il 1989 segna un punto di svolta nella storia, con la stesura della Convenzione ONU sui Diritti dell'infanzia e dell'Adolescenza, che riconosce per la prima volta il diritto del bambino al gioco e alle attività ricreative. A partire dall'ultimo decennio del '900, un crescente corpus scientifico ha consolidato un'area disciplinare definita come "geografia dei bambini" facendo emergere una serie di specificità nel modo in cui i bambini fanno esperienza e percepiscono lo spazio, valutano i rischi, stabiliscono relazioni con l'ambiente e tra pari (Matthews & Limb, 1999; Horton & Kraftl, 2006).

Anche seguendo queste innovazioni nella ricerca geografica, alla fine degli anni '90 si afferma l'idea che la presenza dei bambini e delle attività ludiche nella città non possa essere risolta esclusivamente con la creazione di spazi dedicati e circoscritti, ma che sia necessario ripensare integralmente l'intera realtà urbana così da accogliere questi aspetti in modo integrato (Donoff & Bridgman, 2017). In un articolo divenuto celebre, Haart (2002) critica duramente il modello vigente sostenendo che le aree gioco «non solo falliscono nel rispondere alla complessità dei bisogni di sviluppo dei bambini, ma tendono anche a separarli dalla vita quotidiana delle loro comunità». Woolley (2007) introduce il termine 'external environment' per definire gli spazi urbani giocabili al di fuori dai playground. Negli anni seguenti vengono proposte strategie e policy per l'integrazione del gioco nel disegno degli spazi pubblici e per la creazione di aree gioco meno circoscritte e più complesse (Woolley, 2007; DHC, 2000; Turi, 2021). Alcune iniziative autorganizzate o 'dal basso' contribuiscono nei primi decenni del XXI secolo a produrre uno shift nella percezione generale del gioco all'interno dei processi di produzione urbana, soprattutto in ambito anglosassone (Ferguson, 2019).

Negli ultimi decenni si è assistito a un rinnovato interesse per elemento ludico urbano anche a causa delle trasformazioni intrinseche nel modo in cui si pensano e costruiscono le città, portando ad una rivalutazione del gioco e del suo ruolo nelle attività di pianificazione (Hartt, Lee & Empey-Salisbury, 2023; Burkhalter, 2023). Questo cambio di paradigma si è concretizzato nella progressiva integrazione di elementi ludici sia negli interventi di rigenerazione urbana che nelle pratiche di fruizione della città europea: da Londra, con la grande diffusione delle Play Streets, a Malmö, con l'introduzione tra gli uffici comunali di uno Skateboarding Coordinator, si delinea un quadro di interventi di varia natura che si muovono verso una città in cui il gioco, e con esso la presenza dei bambini, tornano ad essere presenti e legittimati (Loebach, Little, Cox & Owen 2020; Gill, 2021).

A fianco di questo ripensamento dello status delle aree gioco nel panorama urbanistico, altri aspetti del gioco sono stati oggetto di un ripensamento. È stato ad esempio suggerito che il gioco non debba più essere considerato come un'attività di appannaggio dei soli



bambini e giovani adulti, ma che l'esperienza ludica sia centrale per tutta la vita umana, e che quindi l'integrazione del gioco nella pianificazione urbana riguardi tutti e non solo i più giovani (Woodyer, 2012). Vari autori, inoltre, rilevano come la qualità intrinseca del gioco come 'attività eccedente' costituisca di per sé una spinta alla revisione dei rapporti politici e spaziali che governano la produzione e la riproduzione delle città (Carroll, Calder-Dawe, Witten & Asiasiga, 2019; Woolley 2008; Lyu, Yang & Christie, 2023), come risulta evidente ad esempio se si mette a tema la capacità di attività ludiche come lo skateboarding di aggregare persone attorno a conflitti urbani (Németh, 2006; Woolley, Hazelwood & Simkins, 2011; Ammendola, Masiani & Saavedra, 2022).

A meno di poche puntuali eccezioni, quali un piano per le aree gioco del comune di Torino dei primi anni 2000 (Turi, 2021), scarsamente applicato, un'analisi della situazione italiana attuale fa emergere come questa agenda non sia ancora stata recepita dalle istituzioni nazionali. In generale, si rileva un'ancora scarsa attenzione al tema del gioco diffuso nelle città italiane (Ammendola, Caneschi & Masiani, 2022). A Londra non c'è ancora un vero e proprio Plan for Play, ma alcune associazioni e un parlamentare stanno cercando di portare avanti un'agenda perché venga implementato in futuro.

Una recente evoluzione di questa tendenza ha visto la nascita di un nuovo tipo di strumento della pianificazione urbana: il Piano del Gioco urbano finalizzato a trasformare una città con aree di gioco in una città giocabile. L'obiettivo è quello di migliorare e diversificare le opportunità ludiche e di attività fisica nello spazio pubblico per favorire sia lo sviluppo e il benessere dell'infanzia, sia la salute e la vita comunitaria in generale (Haart, 2002; Huizinga, 2002). In questo contesto, il paper intende analizzare due casi emblematici europei ripercorrendone nascita, evoluzione ed impatti sulla città: il Dublin City Play Plan di Dublino del 2012, e il Plan del juego en el espacio público di Barcellona del 2019. Attraverso l'analisi di questi due casi paradigmatici vengono illustrate le caratteristiche di questa insorgente forma di pianificazione strategica, mostrando al tempo stesso convergenze e divergenze tra i due esempi internazionali.

A causa della carenza di studi precedenti sul tema oggetto della ricerca, ci si è concentrati in questo primo studio sull'analisi qualitativa di documenti ufficiali di policy (Bowen, 2009) relativi ai casi di Dublino e Barcellona. Questi documenti vengono esaminati nel dettaglio e comparati per identificare i principi chiave, le strategie adottate e il modo in cui ciascun Piano si integra nelle rispettive realtà urbane. L'analisi dei documenti di policy è stata preceduta e accompagnata da una revisione della letteratura esistente sul gioco urbano e sul rapporto tra città e bambino. Questa operazione ha permesso di contestualizzare i due Piani presi in esame all'interno delle tendenze emergenti nella pianificazione e di comprendere meglio il potenziale impatto delle politiche adottate.

## 2. Risultati

Nonostante molte città europee stiano dedicando sempre più attenzione al tema dell'infanzia e in particolare al tema del gioco (Powell, 2008; Bornat & Shaw, 2019) secondo l'analisi svolta le uniche due amministrazioni cittadine in EU, che hanno emanato dei veri e propri Piani del Gioco urbano sono Dublino (dal 2012) e Barcellona (dal 2017). In questa sezione del paper analizzeremo brevemente i due Piani del Gioco di Dublino e Barcellona, evidenziandone gli aspetti principali.

### 2.1 Dublino

La città di Dublino è una delle prime tra le principali città europee ad affrontare in maniera strutturata e strategica il tema del gioco nelle politiche pubbliche, dimostrando un impegno pionieristico nell'integrazione della pratica ludica nello spazio pubblico. L'evoluzione negli anni in termini di programmazione e definizione delle strategie inerenti il gioco riflette un crescente impegno dell'amministrazione per promuovere il benessere dei bambini attraverso la pratica ludica.

Questo processo prende avvio con una serie di azioni a livello nazionale, che vengono inaugurate dalla National Children's Strategy (2) del 2000, nella quale si riconosce e pone l'accento sull'importanza del gioco come diritto fondamentale. Questo documento getta le basi per il successivo Ready, Steady, Play! A National Play Policy (3) del 2004, che stabilisce le linee guida nazionali per la promozione del gioco, assegnando alle autorità locali un ruolo chiave nella realizzazione di spazi ludici sicuri e inclusivi. Nello stesso anno, il Dublin City Council pubblica la propria Policy on Children's Play (4), che si allinea con le politiche nazionali e introduce l'idea di una città a misura di bambino, definendo un quadro di strategie in cui l'elemento ludico si integra sempre più nel progetto dello spazio urbano.

Tuttavia si dovranno aspettare diversi anni per la redazione di un vero e proprio Dublin City Play Plan (5) pubblicato per la prima volta per il periodo 2012-2017, che costituisce un'evoluzione dei documenti precedenti e ha un carattere più operativo. Basato sull'importanza del gioco libero e non strutturato, il piano si concentra sulla creazione di spazi sicuri, inclusivi e accessibili, dove i bambini possano esplorare, socializzare e sviluppare le loro capacità cognitive, motorie e sociali. Sostenuto da principi di sostenibilità e innovazione, il piano mira a integrare aree gioco e spazi verdi negli ambienti urbani, favorendo una maggiore connessione tra i giovani e la natura, e promuovendo una cultura della partecipazione e del rispetto dell'ambiente.

Un aggiornamento successivo avviene con la strategia Pollinating Play! Dublin City Play Strategy 2021-2025 (6), che continua a puntare sull'innovazione e l'inclusione migliorando



la qualità e l'accessibilità degli ambienti ludici e coinvolgendo maggiormente le comunità. In particolare questo piano adotta un approccio basato sul diritto al gioco per tutti, in linea con l'Articolo 31 della Convenzione delle Nazioni Unite (UNCRC) e assume come principio guida il concetto di play sufficiency (presenza sufficiente del gioco) (Lester & Russel, 2008), sottolineando il valore non solo delle aree gioco strutturate, ma anche di spazi per il gioco spontaneo e quotidiano. Inoltre, il piano incoraggia la partecipazione attiva dei bambini nel processo di progettazione degli spazi pubblici, per creare ambienti di gioco che rispondano direttamente alle loro esigenze stimolando creatività e socialità.

L'ultima evoluzione è il Dublin Play Strategy 2022-2027 (7), che riprende i principi del piano del 2012 rafforzandoli e allineandosi anche a politiche nazionali come Better Outcomes, Brighter Futures, per la promozione del benessere infantile attraverso la pratica ludica. A supporto di queste strategie, viene pubblicato anche un documento video intitolato Implementation Strategy for Play Plan 2019-2025 (8), nel quale vengono dettagliate le azioni concrete messe in campo dall'amministrazione per raggiungere gli obiettivi stabiliti.

Questi piani sono strettamente connessi ad altre strategie urbane più ampie come il Dublin City Biodiversity Action Plan (2015-2020) e il Dublin City Tree Strategy (2016-2020) che supportano la pratica ludica in ambienti naturali, promuovendo la biodiversità; il The Heart of Dublin: City Centre Public Realm Masterplan (2016), che identifica spazi pubblici potenzialmente adatti a diventare aree gioco e il Dublin City Parks Strategy (2019-2022) che promuove una visione più verde e vivibile per Dublino integrando gli spazi ludici come elemento che qualifica gli spazi pubblici rafforzando così l'idea di una città inclusiva e a misura di bambino.

E' importante segnalare che il Dublin Play Plan si inserisce in una serie di strategie analoghe sviluppate nel contesto anglosassone (Powell, 2009), come il Play Strategy for Scotland (9), la Play Sufficiency Duty del Galles (10), e il Play Strategy for England (11). Questi documenti condividono una visione comune che guarda al gioco come diritto fondamentale per i bambini, integrandolo nella pianificazione urbana e ambientale. A Londra non c'è ancora un vero e proprio Plan for Play (12), ma alcune associazioni e un parlamentare stanno cercando di portare avanti un'agenda perché venga implementato in futuro (Shackell, Butler, Doyle & Ball, 2008).

## 2.2 Barcellona

Negli ultimi anni, Barcellona si è affermata come una delle città più innovative in Europa, distinguendosi per una serie di ambiziose iniziative urbane che mirano a migliorare la

qualità della vita dei suoi abitanti. Il noto modello delle Superilles (Rueda, 2016; Hjorth, & Lammes, 2024), ad esempio, ridefinisce gli spazi pubblici attraverso la pedonalizzazione di interi isolati e la riduzione del traffico automobilistico, trasformando strade e piazze in spazi dedicati alla socialità e alla sostenibilità. Questa visione lungimirante non si limita alla mobilità, ma si estende a numerosi aspetti della vita cittadina, compreso il gioco e la fruizione dello spazio pubblico da parte dei più giovani.

In questo contesto si colloca il Pla del Joc a l'espai públic de Barcelona amb horitzó 2030, pubblicato nel 2019 dall'Ajuntament de Barcelona, in attuazione di un documento programmatico pubblicato l'anno precedente (Ajuntament de Barcelona, 2018), come parte integrante della strategia di ristrutturazione urbanistica della città e risponde alla crescente attenzione verso il benessere dei bambini e degli adolescenti con l'obiettivo di "trasformare una città con aree di gioco in una città giocabile" (Ajuntament de Barcelona, 2019, pp.62).

Il piano è stato redatto in collaborazione con l'Istituto Infancia i Adolescència, un organismo nato dall'Institut Metropoli, è un ente pubblico costituito dalla collaborazione tra l'amministrazione comunale e le principali università catalane e la Camera di Commercio, con l'obiettivo di promuovere il miglioramento urbano attraverso politiche innovative.

La pianificazione si dota di questo ulteriore strumento facendo seguito ad un percorso di riqualificazione delle infrastrutture ludiche della città avviato già nel triennio 2015-2017, nel quale il Comune aveva investito oltre 8 milioni di euro per la ristrutturazione e implementazione degli spazi di gioco. Il nuovo Piano mira non solo a sistemizzare e ampliare tali investimenti, ma anche a intervenire su una revisione della normativa in modo da favorire la creazione di nuovi espais lúdics (spazi ludici) multifunzionali da realizzare in piazze, parchi e spiagge della città (13).

Il Piano è il frutto di un processo partecipativo e interdisciplinare che ha coinvolto oltre 400 tra professionisti, enti, cittadini, bambini e adulti e si articola in 63 azioni integrate e trasversali, che combinano azioni sociali con interventi urbanistici su tre scale: la città giocabile, che mira a rendere tutta la città accessibile al gioco, gli spazi ludici, aree multifunzionali all'interno di piazze e parchi, e i playground, spazi attrezzati e specifici per il gioco. Tale approccio non solo migliora e diversifica le opportunità ludiche e l'attività fisica nello spazio pubblico ma rafforza anche il tessuto sociale e comunitario, migliorando la qualità della vita urbana nel suo complesso e per tutte le fasce d'età.

Tra i 10 progetti cardine che ne costituiscono il cuore attuativo da realizzare entro il 2030 si propongono:



- la pedonalizzazione di una strada principale in ogni distretto durante il weekend, come una misura strategica per restituire le strade ai cittadini liberandole dal traffico e favorendo la socialità e l'attività fisica all'aperto.
- la trasformazione dei cortili scolastici in spazi di gioco aperti al quartiere, con l'obiettivo di superare l'idea tradizionale di cortile come spazio chiuso, utilizzato solo durante le ore di lezione, per promuovere invece la sua apertura alla comunità, favorendo il gioco e l'attività fisica, ma anche il legame tra scuola e territorio, e rendendo gli istituti scolastici un punto di riferimento per il quartiere; tale misura si integra con il Plan de patios coeducativos, verdes y comunitarios che trova applicazione nel programma Transformamos los patios (14).
- la rimozione dei cartelli che vietano ai bambini di giocare nelle strade, ancora molto comuni in molte città europee (Lester & Russel, 2008); questa misura costituisce un'azione simbolica e significativa che, al di là degli effetti pratici, intende promuovere un cambiamento culturale e lanciare un forte messaggio forte a favore della possibilità di usare lo spazio urbano per il gioco spontaneo.
- la definizione di una superficie minima di 50 mq per le aree ludiche, una misura tecnica che garantisce un uso efficace e sicuro dello spazio pubblico per le attività di gioco; questa specifica dimensionale aiuta a garantire che ogni quartiere disponga di aree sufficientemente ampie per soddisfare le necessità ludiche dei più piccoli, senza compromettere la sicurezza o la qualità dell'esperienza di gioco.
- la dotazione di punti d'acqua potabile e di bagni pubblici in almeno il 40% delle aree gioco della città (15); questa iniziativa riconosce l'accesso a servizi di base è infatti un fattore determinante per la fruibilità degli spazi pubblici, e ha l'obiettivo di incoraggiare una frequentazione più continuativa e prolungata degli spazi all'aperto.

Il Pla del Joc rappresenta, dunque, una visione di lungo termine che non mira semplicemente a migliorare le infrastrutture urbane, ma a ripensare la città come un luogo dove il gioco, la socialità e la sostenibilità si incontrano, contribuendo a costruire una Barcellona più equa, sostenibile e a misura di bambino. La creazione di spazi ludici accessibili, sicuri e ben attrezzati non solo incentiva lo sviluppo fisico e sociale dei più piccoli, ma stimola anche la partecipazione e l'interazione tra i cittadini, rafforzando il senso di comunità.

### 3. Discussione

Le città di Dublino e Barcellona, nonostante si trovino in contesti geografici e culturali differenti, condividono una serie di similitudini strutturali che le collocano entrambe all'avanguardia nel panorama europeo delle strategie di rigenerazione urbana e gestione

degli spazi pubblici. Storiche città costiere e capoluoghi di regioni con popolazioni e superfici dello stesso ordine di grandezza, presentano caratteristiche che le rendono comparabili in relazione alla capacità di promuovere modelli innovativi di sviluppo urbano. Entrambe le realtà urbane state negli ultimi anni protagoniste di programmi di successo di rigenerazione degli spazi pubblici, tra le quali non si può non citare i Docklands (Van Melik & Lawton, 2011) e le Superilles (Rueda, 2016; Hjorth, & Lammes, 2024).

I due Piani del Gioco qui analizzati, emanati nello stesso decennio, testimoniano un comune interesse per il tema, evidenziando tuttavia al contempo una diversità di approccio. L'analisi ha infatti evidenziato come Dublino adotti un approccio più teorico e di indirizzo, orientato alla creazione di linee guida e politiche per promuovere il gioco come diritto fondamentale dei bambini. Il budget stanziato per queste iniziative è relativamente modesto, nell'ordine di alcune centinaia di migliaia di euro, e di conseguenza il numero complessivo degli interventi realizzati rimane contenuto, concentrandosi soprattutto su piccole azioni capillari che integrano progressivamente le attività ludiche nello spazio pubblico.

Barcellona, d'altro canto, segue un approccio più operativo e concreto, reso evidente in primo luogo dalla presenza un finanziamento molto più rilevante. L'approccio multi scalare a tre livelli dialoga direttamente con il nuovo piano urbanistico della città, integrando il gioco in una strategia complessiva di miglioramento della qualità della vita urbana. Il Piano si distingue anche per la definizione in dettaglio di aspetti pratici, come i riferimenti alle metrature e alla dotazione di servizi, che testimoniano il suo carattere fortemente operativo, puntando anche sulle componenti di accessibilità, funzionalità e qualità estetica delle aree. Questo livello di concretezza riflette l'ambizione dell'amministrazione non solo ad incentivare la pratica ludica, ma anche a creare le condizioni abilitanti che rendano tutti gli spazi pubblici sempre più giocabili, attraenti e accoglienti, promuovendone un utilizzo continuativo e inclusivo.

Un aspetto centrale in entrambi i casi studiati è il coinvolgimento dei cittadini nel processo decisionale e trasformativo, seppur con modalità diverse di attuazione. A Dublino, la partecipazione è stata un pilastro sin dalle prime fasi di redazione di Piano, con un processo che ha coinvolto bambini, genitori, scuole e comunità locali nella definizione delle politiche e nella co-progettazione degli spazi. Questo approccio è finalizzato a creare una strategia condivisa, capace di rispondere alle esigenze dei cittadini e di garantire che gli spazi pubblici siano inclusivi e coerenti con le esigenze della popolazione. A Barcellona, la partecipazione ha assunto un carattere più pratico e operativo, con l'organizzazione di attività laboratoriali e workshop realizzati direttamente nelle piazze e negli spazi pubblici. Questo tipo di coinvolgimento, basato sull'interazione e la sperimentazione, mira a raccogliere spunti per i successivi interventi di trasformazione e nuova progettazione.



Entrambi i Piani del Gioco promuovono un'interazione tra lo spazio pubblico e gli spazi aperti scolastici, riconoscendo il potenziale ludico, educativo e sociale di questa relazione. In particolare, viene promosso l'uso degli spazi scolastici all'aperto, quali cortili e giardini, non solo ad uso della didattica, ma anche come estensioni degli spazi pubblici per il quartiere, negli altri orari.

A Dublino, il Piano incoraggia un modello collaborativo in cui scuole e comunità locali lavorano insieme per creare spazi ludici accessibili a tutti, anche mediante azioni partecipative e di coordinamento.

A Barcellona la promozione di questa sinergia tra scuola e città è anche più strutturata e si articola su tre assi principali: riqualificazione dei cortili scolastici, con la creazione di spazi naturalizzati che favoriscano il gioco libero e l'interazione con elementi naturali; l'apertura dei cortili stessi alla comunità; pedonalizzazione e la riqualificazione degli spazi pubblici adiacenti alle scuole, rendendo le aree circostanti più sicure e vivibili. Questo approccio trasversale mira a integrare profondamente l'attività ludica nel tessuto urbano, trasformando gli spazi aperti scolastici in punti di riferimento non solo educativi, ma anche ludici, sociali e comunitari, e contribuendo così alla creazione di una città più inclusiva e giocabile.

Un ultimo aspetto cruciale emerso dall'analisi riguarda gli interventi di carattere normativo. Mentre a Dublino non si registrano modifiche significative in questo ambito, il piano di Barcellona si distingue una radicale revisione del quadro normativo locale sul tema del gioco. Questo intervento riflette un approccio sistemico, che non solo interviene nella pratica per facilitare il gioco urbano, ma ne legittima e promuove attivamente la presenza in tutti gli spazi pubblici, rimuovendo le barriere anche legali che ne limitano la pratica. In sintesi, l'analisi dei due Piani ha evidenziato una serie di convergenze ma anche un certo numero di differenze.

L'assenza di un modello unico di Piano del Gioco evidenzia come le città, pur condividendo obiettivi comuni come l'inclusione, la sicurezza e la centralità del gioco, abbiano sviluppato soluzioni diverse in risposta alle loro specificità urbane, sociali e normative. Mentre il Dublin City Play Plan si concentra su interventi puntuali e partecipativi, con un approccio teorico e strategico, Barcellona adotta un piano più operativo e multi scalare, capace di incidere anche a livello normativo e urbanistico. Le differenze tra i due approcci sottolineano l'importanza di rispondere a una domanda comune in coerenza con le specificità locali. Ogni piano è il risultato di contesti storici, economici e culturali differenti, che influenzano la scelta di interventi, la disponibilità di risorse e il grado di coinvolgimento della comunità, per una città sempre più giocata e giocabile.

#### 4. Conclusioni

Come evidenziato da Hartt, Lee & Empey-Salisbury (2023), a fronte di una continua crescita dell'interesse per il tema del gioco nel campo della pianificazione, non si registra un corrispondente aumento della ricerca e della produzione scientifica. Questo è particolarmente evidente nel caso dei Piani del Gioco, sui quali, a quanto risulta, non sono ancora stati condotti studi scientifici dedicati.

Il presente studio ha analizzato in modo approfondito i casi di Dublino e Barcellona, che rappresentano, ad oggi, gli unici esempi noti di questo tipo di strumento urbanistico. L'analisi comparativa condotta ha contribuito a una prima definizione del concetto di Piano del Gioco e del suo ruolo nella pianificazione strategica contemporanea, offrendo spunti di riflessione sul potenziale di tali Piani nell'ottica di una città più inclusiva. I risultati dell'analisi evidenziano come i Piani del Gioco costituiscano una pratica emergente e in evoluzione. Entrambi i Piani esaminati superano la visione tradizionale delle aree di gioco circoscritte, adottando invece una prospettiva che mira a creare una città interamente giocabile e inclusiva. Al tempo stesso, a partire da premesse comuni, le due città hanno sviluppato risposte parzialmente divergenti. Laddove a Dublino il Piano manifesta un carattere principalmente di indirizzo, a Barcellona assume un approccio più concreto ed operativo. Tali divergenze riflettono la natura flessibile e adattabile del concetto di Piano del Gioco, suggerendo che non esiste un modello unico, ma piuttosto una pluralità di strategie applicabili a seconda dei contesti urbani.

Questo paper rappresenta un contributo significativo nel campo della pianificazione urbana, aprendo il dibattito su cosa siano i Piani del Gioco, quale sia la loro funzione e se possano essere implementati efficacemente in altre città. Si riconosce, tuttavia, che, data la natura ancora sperimentale di questi strumenti, è necessario approfondire ulteriormente la ricerca. Futuri studi dovrebbero focalizzarsi su valutazioni di efficacia delle politiche adottate, mediante indagini sul campo e ricerche comparative con altre esperienze internazionali. Sarebbe inoltre utile ampliare l'analisi raccogliendo casi di iniziative simili, anche se meno sviluppate (16), ed esaminare i piani strategico-urbanistici recenti delle principali città europee per individuare sezioni dedicate al gioco urbano.

La ricerca solleva domande cruciali sul tema della presenza del gioco nella città: possono questi Piani diventare strumenti standard della pianificazione? Con quali modalità possono essere adattati in altre realtà urbane? In che modo possono integrarsi con politiche trasversali, come la sostenibilità ambientale e la mobilità?

In sintesi, l'analisi dei piani di Dublino e Barcellona mette in luce il potenziale dei Piani del Gioco come strumento strategico per promuovere città più accessibili e inclusive.



La loro adozione potrebbe costituire una componente chiave nelle politiche urbane dei prossimi decenni, invitando pianificatori e amministratori a considerare il gioco come un elemento essenziale nella progettazione delle città.

## Note

- \* Dipartimento di Architettura, Università di Firenze, benedetta.masiani@unifit
- \*\* Centro di Competenza per la Sostenibilità / Facoltà di Design e Arte, Libera Università di Bolzano, jacopo.ammendola@unibz.it
1. Le prime aree gioco nascono contemporaneamente, alla fine del XIX secolo, negli Stati Uniti, dove assumono il nome di "playground", e in Germania, dove vengono chiamate "Spielplatz".
2. Reperibile all'indirizzo <https://www.lenus.ie/handle/10147/574860> (consultato 01.10.2024).
3. Reperibile all'indirizzo <https://assets.gov.ie/24440/03bb09b94dec4b4b6b43d617f8cb58.pdf> (consultato 01.10.2024).
4. Reperibile all'indirizzo.
5. <https://www.playaustralia.org.au/sites/default/files/LibraryDownloads/Dublin%20City%20Council%20Policy%20on%20Children%20Play.pdf> (consultato 01.10.2024).
6. Reperibile all'indirizzo [https://www.dublincity.ie/sites/default/files/media/file-uploads/2018-09/Dublin\\_City\\_Play\\_Plan\\_2012-2017.pdf](https://www.dublincity.ie/sites/default/files/media/file-uploads/2018-09/Dublin_City_Play_Plan_2012-2017.pdf) (consultato 1 ottobre 2024).
7. Reperibile all'indirizzo.
8. <https://councilmeetings.dublincity.ie/documents/533226/2021%20JUNE%20FINAL%20DCC%20PLAY%20STRATEGY%20DRAFT%20WITH%20IMAGES%20%20REF.pdf> (consultato 1 ottobre 2024).
9. Reperibile all'indirizzo <https://www.dublincity.ie/residential/parks/recreation-and-play/play-strategy-2022-2027> (consultato 1 ottobre 2024).
10. Reperibile all'indirizzo [https://www.youtube.com/watch?v=u\\_6aVUW9Wzg](https://www.youtube.com/watch?v=u_6aVUW9Wzg) (consultato 1 ottobre 2024).
11. Reperibile all'indirizzo <https://www.playscotland.org/> (consultato 7 agosto 2024).
12. Reperibile all'indirizzo <https://www.playwales.org.uk> (consultato 7 agosto 2024).
13. Reperibile all'indirizzo.
14. <https://www.london.gov.uk/programmes-strategies/planning/implementing-london-plan/london-plan-guidance-and-spgs/play-and-informal-recreation#the-document-32729-title..>
15. Reperibile all'indirizzo [https://londonplay.org.uk/our\\_news/plan-for-play-launched-ahead-of-elections/](https://londonplay.org.uk/our_news/plan-for-play-launched-ahead-of-elections/) (consultato 7 agosto 2024).
16. Per una visione completa del Piano e delle sue connessioni con altre politiche urbane, si veda anche il sito web dedicato "Barcelona Ciudad Jugable" <https://www.barcelona.cat/pla-superilla-barcelona/ca/ciutat-jugable> (consultato 20.09.2024).
17. Il programma *Transformamos los patios* si intende incentivare la naturalizzazione dei cortili scolastici attraverso l'introduzione di elementi naturali, orti e giochi che stimolino un apprendimento basato sull'esperienza diretta e sull'interazione sociale (<https://ajuntament.barcelona.cat/educacio/es/transformamos-los-patios>).
18. La quota attuale è del 18%.
19. A tal proposito si rimanda ad esempio ad alcune iniziative intraprese nei paesi scandinavi sul tema dello skateboarding urbano.

## Riconoscimenti

Nonostante il paper sia frutto di un lavoro condiviso è possibile attribuire il par. 1 e 2.1 a Jacopo Ammendola e il par. 2.2 e 3 a Benedetta Masiani. Il paragrafo 4 è da attribuire a entrambi gli autori.

## Bibliografia

Ajuntament de Barcelona. (2019). *Pla del joc a l'espai públic amb horitzó 2030: Resum*. [https://bcnroc.ajuntament.barcelona.cat/jspui/bitstream/11703/113764/1/Pla%20loc%20Espai%20%20c3%bablic\\_vfinal2.pdf](https://bcnroc.ajuntament.barcelona.cat/jspui/bitstream/11703/113764/1/Pla%20loc%20Espai%20%20c3%bablic_vfinal2.pdf) (consultato 20 settembre 2024)

Ajuntament de Barcelona. (2018). *Mesura de Govern - Estrategia - Cap a una política de joc a l'espai públic - Dona molt de joc*. [https://institutinfancia.cat/wp-content/uploads/2019/06/Estrategia\\_BCNdonamoltjoc\\_feb18.pdf](https://institutinfancia.cat/wp-content/uploads/2019/06/Estrategia_BCNdonamoltjoc_feb18.pdf) (consultato 20 settembre 2024)

Ammendola, J., Caneschi, F., & Masiani, B. (2022). Historic ludic landscapes: Il gioco nell'area Unesco di Firenze tra storia e attualità. *Restaurio Archeologico*, 2, 242-247

Ammendola, J., Masiani, B., & Saavedra, C. (2022). Experimental co-design with a ludic urban community: The safeguard of the identity of Vale Do Anhangabau as a skateboarding spot. In *International Conference on Urban Planning and Architectural Design for Sustainable Development* (pp. 161-172). Cham: Springer Nature Switzerland

Bornat, D., & Shaw, B. (2019). *Neighbourhood design: Working with children towards a child-friendly city*. [https://issuu.com/zcdarchitects/docs/neighbourhood\\_design\\_cfc](https://issuu.com/zcdarchitects/docs/neighbourhood_design_cfc)

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40

Burkhalter, G. (2023). *The playground project*. Park Books

Carroll, P., Calder-Dawe, O., Witten, K., & Asiasiga, L. (2019). A prefigurative politics of play in public places: Children claim their democratic right to the city through play. *Space and Culture*, 22(3), 294-307

DHC Department of Health and Children. (2000). *The national children's strategy: Our children: Their lives: Executive summary*. Dublin: Department of Health and Children. <http://hdl.handle.net/10147/574860>

Donoff, G., & Bridgman, R. (2017). The playful city: Constructing a typology for urban design interventions. *International Journal of Play*, 6(3), 294-307

Ferguson, A. (2019). Playing out: A grassroots street play revolution. *Cities & Health*, 3(1-2), 20-28

Gill, T. (2021). *Urban playground: How child-friendly planning and design can save cities*. RIBA

Haart, R. (2002). Containing children: Some lessons on planning for play from New York City. *Environment and Urbanization*, 14(2), 135-148. <https://doi.org/10.1177/095624780201400211>

Hartt, M., Lee, C., & Empey-Salisbury, M. (2023). Planning for play? A systematic literature review. *Journal of Planning Literature*

Hjorth, L., & Lammes, S. (2024). Sensing playgrounding: Playful design workshops to reimagine the city as playground. *Space and Culture*, 27(2), 172-186

Horton, J., & Kraftl, P. (2006). What else? Some more ways of thinking and doing 'children's geographies'. *Children's Geographies*, 4(01), 69-95

Huizings, J. (2022). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press. (Original work published 1938)

Lester, S., & Russell, W. (2008). *Play for a change: Play, policy and practice - A review of contemporary perspectives*. London: National Children's Bureau. [https://www.academia.edu/415471/Lester\\_S\\_and\\_Russell\\_W\\_2008\\_Play\\_for\\_a\\_Change\\_Play\\_Policy\\_and\\_Practice\\_A\\_review\\_of\\_contemporary\\_perspectives\\_London\\_National\\_Children\\_s\\_Bureau](https://www.academia.edu/415471/Lester_S_and_Russell_W_2008_Play_for_a_Change_Play_Policy_and_Practice_A_review_of_contemporary_perspectives_London_National_Children_s_Bureau) (consultato 20 settembre 2024)

Loebach, J., Little, S., Cox, A., & Owen, P. E. (Eds.). (2020). *The Routledge handbook of designing public spaces for young people: Processes, practices and policies for youth inclusion*. Routledge

Lyu, J., Yang, H., & Christie, S. (2023). Mommy, can I play outside? How urban design influences parental attitudes on play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), 4909

Matthews, H., & Limb, M. (1999). Defining an agenda for the geography of children: Review and prospect. *Progress in Human Geography*, 23(1), 61-72

Németh, J. (2006). Conflict, exclusion, relocation: Skateboarding and public space. *Journal of Urban Design*, 11(3), 297-318

Powell, S. (2009). The value of play: Constructions of play in government policy in England. [https://www.academia.edu/87947376/The\\_Value\\_of\\_Play\\_Constructions\\_of\\_Play\\_in\\_Government\\_Policy\\_in\\_England](https://www.academia.edu/87947376/The_Value_of_Play_Constructions_of_Play_in_Government_Policy_in_England)

Rueda, S. (2016). *Superblocks for the design of new cities and the renovation of existing ones*. Barcelona: Agencia de Ecologia Urbana de Barcelona

Powell, S. (2008). Policies and play: The impact of national policies on children's opportunities for play. [https://www.academia.edu/1930136/Policies\\_and\\_Play\\_the\\_impact\\_of\\_national\\_policies\\_on\\_childrens\\_opportunities\\_for\\_play](https://www.academia.edu/1930136/Policies_and_Play_the_impact_of_national_policies_on_childrens_opportunities_for_play)

Shackhell, A., Butler, N., Doyle, P., & Ball, D. (2008). *Design for play: A guide to creating successful play spaces*.



- Department for Children, Schools and Families, Department for Culture, Media and Sport and Play, London
- Tranter, P., & Doyle, J. (1996). Reclaiming the residential street as play space. *International Play Journal*, 4, 81-97
- Turi, P. G. (2021). Scuole e spazio urbano. In M. Baloni, S. Basso, G. Caudo, A. Franzese, E. Marchigiani, S. Munarín, P. Savoldi, & M. C. Tosi (Eds.), *Diritti in città: Gli standard urbanistici in Italia dal 1968 a oggi* (pp. 187-195). Donzelli Editore
- Van Melik, R., & Lawton, P. (2011). The role of public space in urban renewal strategies in Rotterdam and Dublin. *Planning Practice and Research*, 26(5), 513-530
- Ward, C. (2000). *Il bambino e la città*. L'ancora del mediterraneo. (Prima ed. 1978, *The child in the city*, Bedford Square Press)
- Woodyer, T. (2012). Ludic geographies: Not merely child's play. *Geography Compass*, 6, 313-326
- Woolley, H. (2008). Watch this space! Designing for children's play in public open spaces. *Geography Compass*, 2(2), 495-512
- Woolley, H., Hazelwood, T., & Simkins, I. (2011). Don't skate here: Exclusion of skateboarders from urban civic spaces in three northern cities in England. *Journal of Urban Design*, 16(4), 471-487
- Woolley, H. E. (2007). Where do the children play? How policies can influence practice. <https://doi.org/10.1680/jmuen.2007.160.2.89>