

LIVELLO GAMING SIMULATION

Contesto

Il contesto in cui verrà applicata la gioco simulazione è rappresentato dalla città di Cagliari e in particolare dal quartiere popolare degradato di Sant'Elia, uno dei più problematici dell'intera città.

Obiettivo

Finalità della gioco simulazione, all'interno di un contesto specifico, è quella di *informare* i partecipanti su possibili scenari futuri, far *emergere* le preferenze di questi relative agli scenari proposti.

Si evince così come il tema principale non sia quello di ottenere una soluzione delle problematiche emerse dall'analisi, ma suggerire possibili scenari su cui i giocatori possono esprimersi.

Target. Chi sono i partecipanti al gioco?

I partecipanti al gioco sono gli "stakeholders", ossia tutti coloro che vengono interessati dal processo territoriale.

- Cittadini:
 - Abitanti del quartiere popolare;
 - Abitanti della restante parte della città.
- Amministrazione comunale;
- Imprenditori;
- Pianificatori o valutatori di altra natura;
- Politici.

Categoria di gioco

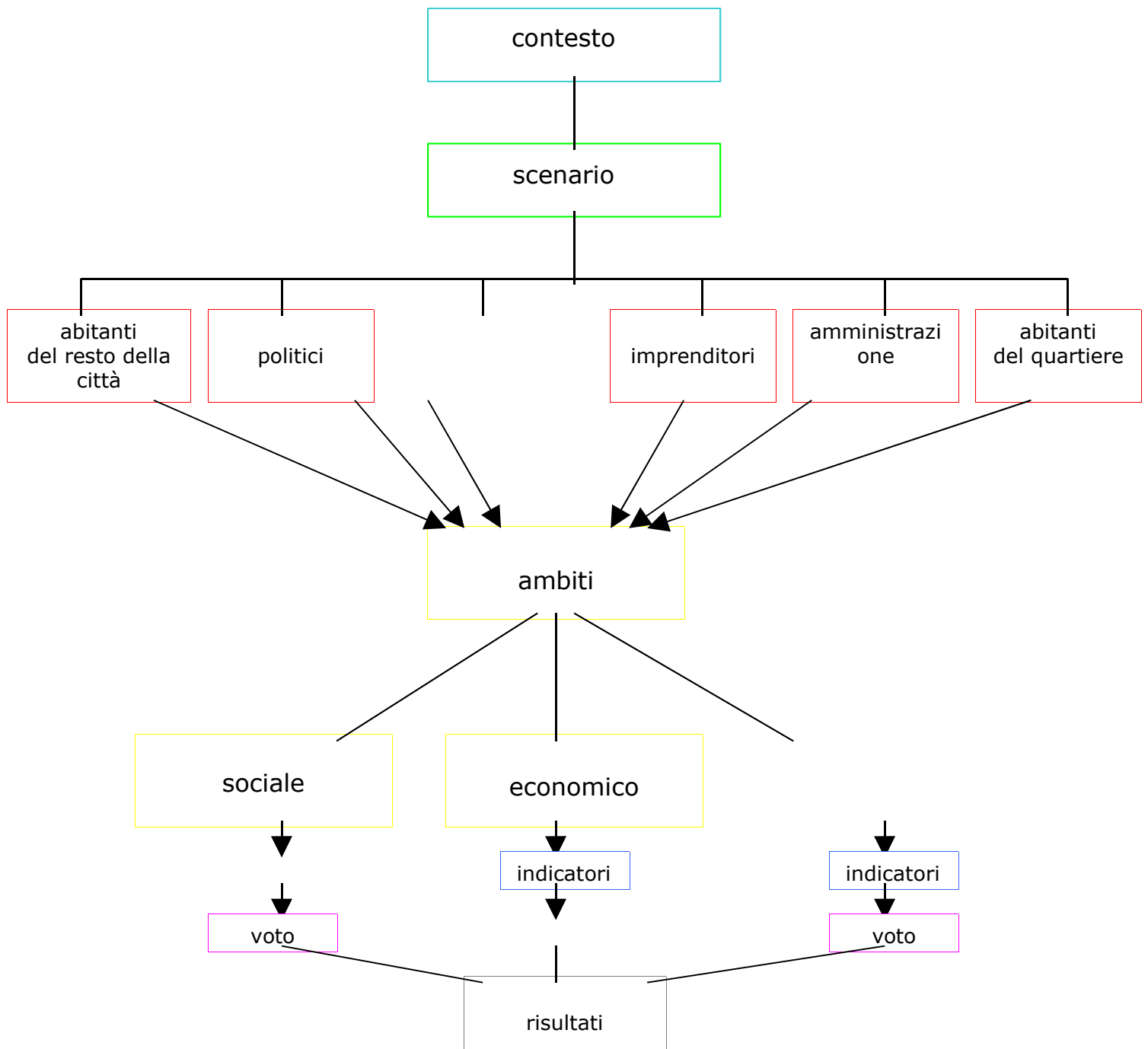
Il gioco proposto rientra nella categoria dei *Frame Game (GSU quadro)*.

In questo tipo di giochi sono rilevanti le relazioni che si stabiliscono tra i giocatori, e i processi di interazione che si sviluppano tra essi. I dati pervenuti possono essere più o meno rilevanti, a seconda del singolo caso.

Questi vengono chiamati infatti "giochi quadro" o "giochi riferimento", in quanto sono strutture modulari, che nascono con un contenuto specifico ma che possono essere ripulite da questo e, mantenendo inalterata la struttura, essere utilizzate per altri scopi.

Il gioco manifesta come natura sostanziale la possibilità di essere ri-giocato molteplici volte senza invalidarne efficacia ed esiti.

DIAGRAMMA DI FLUSSO DEL GIOCO



LEGENDA

contesto

squadre

indicatori

risultati

scenario

ambiti

voti

STRUTTURA DEL GIOCO

SQUADRE

Il numero di squadre partecipanti al gioco corrisponde agli "stakeholders" interessati al processo territoriale.
N° squadre = N° "stakeholders".

Nel nostro **caso studio**:

Le squadre sono 6

SQUADRA 1 – ABITANTI DEL QUARTIERE (S.E.)
SQUADRA 2 – ABITANTI DELLA CITTA' (CA)
SQUADRA 3 – AMMINISTRAZIONE COMUNALE
SQUADRA 4 – IMPRENDITORI
SQUADRA 5 – PIANIFICATORI (o valutatori di altra natura)
SQUADRA 6 – POLITICI

Esse sono composte dagli "stakeholders" interessati dal processo territoriale specifico della città di Cagliari e in particolare del quartiere popolare Sant'Elia.

DURATA E PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Il gioco dura tre giorni, tanti quanti sono gli scenari che vengono presentati separatamente ed in differenti giornate, più un'ultima giornata in cui si discutono gli esiti del gioco.

Nel nostro **caso studio**:

La durata del gioco della prima giornata è suddivisa approssimativamente come segue:

- 15 minuti per l'introduzione e la spiegazione del contesto
- 15 minuti per la spiegazione dei meccanismi di gioco
- 5 minuti per la divisione in squadre
- 10 minuti per la presentazione dello scenario
- 2 ore di gioco

Nelle successive due giornate:

- 10 minuti per la presentazione dello scenario
- 5 minuti per la divisione in squadre
- 2 ore di gioco

Nella quarta giornata:

- media dei voti

- discussione dei risultati globali emersi
- eventuali considerazioni sullo svolgimento della gaming simulation
- tempo complessivo di 4 ore

SCENARI

Elemento fondamentale del gioco è costituito dagli *scenari proposti*: le squadre giocano intervenendo nella modifica del territorio attraverso gli *scenari suggeriti*, su cui le squadre dovranno esprimere il proprio punto di vista e l'eventuale consenso sulla loro realizzazione.

Nel nostro **caso studio**:

Le squadre hanno la possibilità di giocare con la realtà e la sua trasformazione, tramite tre possibili scenari

POLO MARINO
GENTRYFICATION
POLO FIERISTICO

AMBITI

Ogni scenario proposto viene valutato secondo ambiti specifici.
Gli ambiti su cui verranno valutati tutti gli scenari singolarmente, sono

AMBITO SOCIALE
AMBITO ECONOMICO
AMBITO AMBIENTALE

INDICATORI

All'interno di ogni ambito vengono stabiliti degli indicatori specifici, attraverso i quali le squadre possono esprimere le proprie preferenze con maggior precisione sui differenti aspetti (SOCIALE – ECONOMICO - AMBIENTALE) col medesimo criterio per ogni scenario proposto.

Ambiti ed indicatori sono dunque parametri di valutazione dati a priori e trasversali, ossia validi per tutti gli scenari presi in considerazione.

Nel nostro **caso studio**:

AMBITO SOCIALE
INDICATORI: eterogeneità sociale – riduzione microcriminalità –
miglioramento condizioni abitative

AMBITO ECONOMICO

INDICATORI: incremento occupazionale – creazione di servizi – aumento dei flussi

AMBITO AMBIENTALE

INDICATORI: creazione spazi verdi – valorizzazione tratto di costa – bonifica dell'area

CRITERI DI VALUTAZIONE

I giocatori esprimono le proprie opinioni e preferenze attribuendo un voto (all'interno di ciascun ambito) ad ogni indicatore, per tutti gli scenari proposti.

Nel nostro **caso studio**:

Le squadre dovranno dare un voto in una scala da 1 a 10, per ogni singolo indicatore, dove 1 rappresenta il valore minimo ad esso attribuito e 10 quello massimo.

ESITI

Gli esiti della gioco simulazione si otterranno attraverso la media dei voti o, volendo approfondire ulteriormente, per mezzo della media pesata.

I risultati verranno poi esplicitati alle squadre e discussi con esse.

Nel nostro **caso studio**:

Dopo aver fatto giocare le squadre su tutti gli scenari, l'ultimo passo di gioco prevede il calcolo della media dei voti e della media ponderata, per ogni scenario; verranno messe in luce le preferenze delle squadre in merito ad ogni indicatore dei diversi ambiti di ciascuno scenario. Emergeranno gli aspetti ritenuti più importanti a livello sociale, economico e ambientale; e il variare dei voti attribuiti agli indicatori a seconda dello scenario proposto. e verrà effettuata un'analisi dei voti prendendo in considerazione tutte le possibili combinazioni e relazioni possibili tra: squadre, scenari, ambiti e indicatori.

Infine vi sarà una fase di discussione dei risultati emersi dalla gaming simulation.

DESCRIZIONE PASSI DI GIOCO 1ª GIORNATA

Nella prima giornata di gioco i conduttori in un tempo pari a 15 minuti, introdurranno il gioco e enunceranno il contesto di riferimento, ossia il quartiere popolare degradato Sant'Elia della città di Cagliari. Tutti i partecipanti al gioco sono cittadini di Cagliari. Questi, in un tempo di 5 minuti verranno divisi in squadre ricoprendo il medesimo ruolo che hanno nella realtà. Altresì il numero di partecipanti è proporzionale alla realtà.

PARTECIPANTI

ABITANTI DEL QUARTIERE (S.E.)
ABITANTI DELLA CITTA' (CA)
AMMINISTRAZIONE COMUNALE
IMPRENDITORI
PIANIFICATORI
POLITICI

SQUADRE

SQUADRA 1 – ABITANTI DEL QUARTIERE (S.E.): 13 COMPONENTI
SQUADRA 2 – ABITANTI DELLA CITTA' (CA): 5 COMPONENTI
SQUADRA 3 – AMMINISTRAZIONE COMUNALE: 5 COMPONENTI
SQUADRA 4 – IMPRENDITORI: 2 COMPONENTI
SQUADRA 5 – PIANIFICATORI (o valutatori di altra natura): 3 COMPONENTI
SQUADRA 6 – POLITICI: 2 COMPONENTI

Nei successivi 15 minuti verrà spiegato il meccanismo di gioco e, nell'arco di altri 10 minuti, verrà presentato alle squadre uno scenario: Polo Marino a Sant'Elia. Questo scenario mostra un possibile modificazione del contesto attuale.

Ad ogni squadra verrà distribuita una **CARTELLA** contenente:

CONTESTO
SCENARIO PROPOSTO
AMBITI
INDICATORI AMBITI (SOCIALE - ECONOMICO - AMBIENTALE)
CRITERIO VOTAZIONE
SQUADRA

Ogni squadra potrà valutare tale scenario in merito a tre **AMBITI**

AMBITO SOCIALE
AMBITO ECONOMICO
AMBITO AMBIENTALE

Attraverso tre **INDICATORI** per ciascun ambito

- **AMBITO SOCIALE**
INDICATORI
eterogeneità sociale
riduzione microcriminalità
miglioramento condizioni abitative

- **AMBITO ECONOMICO**
INDICATORI
incremento occupazionale

Gruppo di lavoro: Calaresu, Cutuli, D'Ambruoso, Moretti, Pintore, Sanna, Solinas
Docente: Prof. Paola Rizzi

creazione di servizi
aumento dei flussi

- **AMBITO AMBIENTALE**

INDICATORI
creazione spazi verdi
valorizzazione tratto di costa
bonifica dell'area

La **VALUTAZIONE** avverrà mediante l'assegnazione di un **VOTO** da 1 a 10, dove 1 corrisponde al valore minimo e 10 a quello massimo attribuibile ad ogni indicatore.

Le squadre hanno a disposizione 2 ore di tempo per **GIOCARE** e **VOTARE**.

Gruppo di lavoro: Calaresu, Cutuli, D'Ambruoso, Moretti, Pintore, Sanna, Solinas
Docente: Prof. Paola Rizzi

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VOTO MINIMO									VOTO MASSIMO

Sbarrare il valore numerico che si desidera
attribuire

		squadra	contesto	scenario										
ambito	indicatore 1	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		<input type="radio"/> _____
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
	indicatore 2	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		<input type="radio"/> _____
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
indicatore 3	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		<input type="radio"/> _____	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					

		amministrazione	sant'elia	polo marino										
ambito ambientale	creazione spazi verdi	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		-marina attrezzata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
	valorizzazione tratto di costa	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		-manifestazioni sportive
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
bonifica dell'area	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		-creazione servizi	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
										-bonifica aree paludose				
										-valorizzazione del tratto costiero				

BIBLIOGRAFIA

Paola Rizzi, *"I giochi di simulazione nella pianificazione territoriale, urbana e ambientale. Dalla ricerca operativa alla comunicazione"*.

Paola Rizzi, *"Giochi di città, manuale per imparare a vivere in una comunità equa e sostenibile"*, La Meridiana, Molfetta, 2004.

ESITI

Gli esiti della gioco simulazione si otterranno attraverso la media dei voti o, volendo approfondire ulteriormente, per mezzo della media pesata. I risultati verranno poi esplicitati alle squadre e discussi con esse.

Nel nostro **caso studio**:

Dopo aver fatto giocare le squadre su tutti gli scenari, l'ultimo passo di gioco prevede il calcolo della media dei voti e della media ponderata, per ogni scenario. Verranno messe in luce le preferenze delle squadre in merito ad ogni indicatore dei diversi ambiti di ciascuno scenario.

Emergeranno gli aspetti ritenuti più importanti a livello sociale, economico e ambientale.

Verrà effettuata un'analisi dei voti prendendo in considerazione tutte le possibili combinazioni e relazioni possibili tra: squadre, scenari, ambiti e indicatori.

Infine vi sarà una fase di discussione dei risultati emersi dalla gaming simulation.