

Giacomo Spanu, Valentina Mandalari, Marco Picone*

*Mettere in gioco l'outdoor.
Approcci ludici e spazi urbani nel centro storico di Palermo*

A partire dall'esperienza del gioco urbano *Il libro di Cagliostro*, l'articolo esplora il potenziale degli approcci ludici per la geografia. Il gioco, ispirato al format della cena con delitto ma trasposto in spazi *outdoor*, è stato concepito come un dispositivo sperimentale capace di intrecciare narrazione, performance e attraversamento urbano. Il contributo mette in evidenza il ruolo perturbativo del gioco negli spazi urbani, mostrando come esso sia in grado di interrompere le routine quotidiane, rendere visibili norme implicite e attivare letture alternative dei luoghi. In questa prospettiva, lo spazio *outdoor* non viene considerato come semplice scenario dell'azione ludica, ma come elemento attivo e poroso, che interagisce con il gioco e ne condiziona gli esiti, rafforzando una geografia pubblica attenta alle dimensioni relazionali, affettive e performative dello spazio.

Parole chiave: geografie ludiche, perturbazione, spazi *outdoor*, Palermo.

Playing outdoors. Ludic approaches and urban spaces in Palermo's historic centre. – Starting from the experience of the urban game *Il libro di Cagliostro*, the article explores the potential of ludic approaches for geography. Inspired by the murder mystery party format but transposed into outdoor spaces, the game was conceived as an experimental device intertwining narrative, performance, and urban movement. The paper highlights the disruptive role of play in urban spaces, showing how it can interrupt everyday routines, make implicit norms visible, and activate alternative readings of place. From this perspective, outdoor space is not considered a mere setting for ludic action, but an active and porous element that interacts with the game and shapes its outcomes, thereby strengthening a form of public geography attentive to the relational, affective, and performative dimensions of space.

Keywords: ludic geographies, disruptions, outdoor spaces, Palermo.

* Università di Palermo, Dipartimento di Architettura, Viale delle Scienze 14, 90128 Palermo, giacomo.spanu@unipa.it, valentina.mandalari@unipa.it, marco.picone@unipa.it.

Benché questo contributo sia il risultato di un'elaborazione comune, ai fini dell'attribuzione i paragrafi 1 e 6 sono frutto del lavoro comune dei due autori e dell'autrice, il paragrafo 2 di Marco Picone, il paragrafo 3 di Valentina Mandalari e i paragrafi 4 e 5 di Giacomo Spanu.

Saggio proposto alla redazione il 12 febbraio 2026, accettato il 22 giugno 2026.

1. INTRODUZIONE.

Scena 1 - Il Campo di bocce è il ritrovo. Via Flavio Andò, quartiere Albergheria, Palermo. È pomeriggio. Il ‘campetto di bocce’ – così lo chiamano gli abitanti – per tanto tempo spazio di mercato informale e di partite improvvisate, è stato da poco riqualificato da un noto marchio di bibite in partnership con il Comune e con tanti malumori. Resta incastonato tra palazzi popolari scrostati. Il murale di San Benedetto il Moro, voluto da associazioni sportive locali, domina il campetto con i suoi colori vivaci. Nell’aria si mescolano le voci dei bambini che giocano e il brusio lontano del mercato di Ballarò. Rafaella Teresa Macrì entra per prima. Indossa un abito lungo e porta una cartella di cuoio. Si guarda intorno con aria vigile, quasi rituale, come se stesse prendendo le misure al luogo. Appena radunati gli altri, prende la parola: spiega che li ha convocati qui perché ognuno di loro ha qualcosa da portare in una ricerca che non è solo storica, ma anche simbolica. Non rivela subito tutto: dice che mostrerà loro una mappa misteriosa, ma prima vuole che si presentino” (estratto dal canovaccio de *Il libro di Cagliostro*).

Questo breve estratto introduce il canovaccio del gioco urbano *Il libro di Cagliostro*, realizzato il 28 settembre 2025 nel quartiere Albergheria-Ballarò¹ di Palermo, con la partecipazione di sette attori e attrici e circa venti investigatori e investigatrici (Fig. 1). L’analisi delle fasi di preparazione, realizzazione e valutazione dell’attività costituisce il *corpus* delle riflessioni sviluppate nell’articolo. La struttura di questo gioco urbano combina elementi propri della cena con delitto² con le dinamiche di una passeggiata urbana e si rifà alla storia leggendaria del conte di Cagliostro³ e all’ipotesi che un suo presunto libro di formule alchemiche sia ancora celato nel centro storico di Palermo. Il canovaccio intreccia simboli, pratiche e trasformazioni urbane con i giochi, la giocosità e le diverse modalità del ‘giocare’ in città. Il nostro obiettivo è quindi approfondire tale relazione, evidenziando come un approccio ludico e sperimentale alla geografia consenta di interrogare da prospettive innovative le geografie politiche urbane, l’*outdoor* e la geografia pubblica. In linea con l’approccio della sezione speciale in cui è pubblicato, l’*outdoor* non viene qui inteso semplicemente come sinonimo di spazio aperto o pubblico in senso fisico, ma come insieme di pratiche situate di attraversamento, interazione e

¹ Il contributo fa riferimento al termine Albergheria-Ballarò per indicare il quartiere compreso fra corso Vittorio Emanuele, via Maqueda, corso Tukory e corso Re Ruggero. Questo termine tiene insieme i due nomi più utilizzati dai palermitani per identificare la zona, che formalmente è definita come mandamento Palazzo Reale.

² Una cena con delitto (o *murder mystery party* in inglese) è un evento ludico-teatrale in cui gli attori inscenano un finto omicidio, mentre i partecipanti, nei panni di investigatori, sono chiamati a ricostruirne dinamica e responsabili (Bourlessas *et al.*, 2024).

³ Il conte di Cagliostro, probabilmente all’anagrafe Giuseppe Balsamo, nato a Palermo, fu un personaggio celebre nel Settecento per pratiche esoteriche, presunti poteri alchemici e misteriose trame che alimentarono la sua fama.



Gioco itinerante

28 sett 2025

Partenza: 16:00

Via Flavio Andò

Arrivo: 20:00

Via Giuseppe Mario Puglia

Max partecipanti: 20

Chiusura iscrizioni: Lunedì 22 settembre

Il libro di Cagliostro è un gioco geografico itinerante tra i vicoli dell'Albergheria, storico quartiere di Palermo rinomato per il mercato di Ballarò. Tutto inizia con il ritrovamento di una mappa incompleta, forse collegata a un antico manoscritto dell'alchimista Cagliostro. La ricerca però prende una piega inattesa: oltre a seguire le tracce del misterioso libro, i partecipanti dovranno scoprire chi si nasconde dietro un misfatto che minaccia il gruppo...

Nel *Libro di Cagliostro*, i venti partecipanti dovranno esplorare il quartiere come un vero e proprio labirinto di simboli e indizi, dove nulla è come sembra. Per partecipare al gioco non è richiesta alcuna esperienza pregressa. Solo attenzione, immaginazione e disponibilità a leggere la città come un testo da decifrare. Consigliato abbigliamento comodo.

Un evento organizzato dall'Università di Palermo nell'ambito del progetto di ricerca PRIN 2022 *"The city, outdoors. Learnings and practices for a more sustainable and sociable city through urban green spaces"*

Interpreti

Paolo Amari
Gloria Calderone
Mamadou Alpha Diallo
Alberto Giampino
Eléonore Jactat
Graziella Maltese
Monica Ruffino

Regia di

Martino Lo Cascio
Marco Picone
Giacomo Spanu



Fonte: realizzazione grafica di Giacomo Spanu.

Fig. 1 - Locandina del gioco urbano

sperimentazione che configurano (anche temporaneamente) gli usi e i significati dello spazio urbano. Affiancandosi alla letteratura sugli spazi pubblici come luoghi di negoziazione e conflitto (Mitchell, 2003), gli *outdoor* urbani vengono quindi letti come spazi di sperimentazione, capaci di offrire spunti rilevanti per la geografia urbana contemporanea (Thrift, 2007; Latham e Wagner, 2020).

A partire da queste riflessioni preliminari, il presente contributo si inserisce nel filone della geografia ludica, ancora poco esplorato, e si articola attorno a due interrogativi: quali sono le sfide implicate nella (co)progettazione di un gioco urbano, e quali spunti può generare la realizzazione di un gioco nello studio dell'*outdoor* e nella geografia pubblica? L'innovazione dell'articolo risiede innanzitutto nella possibilità di mettere in dialogo i *game studies* con gli *urban studies*, partendo da una lettura integrata che considera il gioco non solo come fenomeno sociale e culturale, ma anche come lente analitica per interpretare le geografie urbane. Un secondo apporto riguarda la dimensione metodologica: il gioco è concepito come strumento di ricerca partecipata, capace di generare e condividere conoscenze attraverso pratiche performative, relazionali e sperimentali. Questa prospettiva è resa concreta attraverso il caso di studio, che permette di esplorare in modo operativo le possibilità e i limiti del gioco come strumento di indagine e di condivisione del sapere.

Il paragrafo successivo propone un contributo teorico innovativo, incentrato sul tema della capacità perturbativa dei giochi urbani. Il terzo paragrafo presenta l'impianto della ricerca, con particolare attenzione al contesto di riferimento e alle fasi di (co)progettazione del gioco. Segue l'analisi della fase di implementazione, con un approfondimento sulle spazialità attraversate e sulle pratiche attivate durante l'esperienza ludica. La discussione dei risultati restituisce gli esiti della fase di valutazione, emersa dallo studio ex-post condotto con il gruppo di ricerca, gli attori e i giocatori. Le conclusioni, infine, riflettono sulla rilevanza degli approcci ludici nell'indagine geografica e sulle loro potenzialità per lo studio delle trasformazioni degli spazi urbani *outdoor*.

2. IL GIOCO COME PERTURBAZIONE. – La geografia ludica sta provando ad affermarsi, negli ultimi anni, come ambito di ricerca attento alle relazioni tra gioco, spazio e pratiche quotidiane, muovendo da una duplice prospettiva: da un lato l'analisi delle spazialità prodotte dal gioco, dall'altro l'impiego della giocosità come lente analitica e come dispositivo metodologico (Woodyer, 2012; Stevens, 2023; Morawski e Wolff-Seidel, 2024; Picone, 2025a). La dimensione urbana ha assunto una rilevanza crescente nel dibattito, producendo interessanti riflessioni sulle "città ludiche" (Stevens, 2007; Nijholt, 2017) e su come si possano utilizzare le città come "campi da gioco" (Davies *et al.*, 2024). Benché la letteratura scientifica di riferimento sia stata elaborata prevalentemente al di fuori dell'Italia, anche nel

nostro contesto nazionale si è avviato un ragionamento sull'importanza del gioco, soprattutto in chiave educativa (Giorda, 2010; Ceresa, 2020), accanto a *caveat* sul possibile allineamento di alcuni giochi – soprattutto videogiochi – con i dettami neoliberisti (Vanolo, 2012).

Ciò che più importa qui, in ogni modo, è evidenziare come, in continuità con una tradizione che riconosce nelle pratiche ordinarie un ruolo centrale nella produzione dello spazio, la geografia ludica consideri il gioco non come forma di evasione, ma come pratica sociale situata, capace di attivare relazioni, affetti e conflitti nello spazio urbano. I riferimenti classici al gioco come attività separata ma culturalmente fondativa (Huizinga, 1938; Caillois, 1958) si intrecciano così con una lettura critica della vita quotidiana, nella quale il gioco diviene una modalità attraverso cui interrogare norme, abitudini e usi consolidati dello spazio.

In questa prospettiva, la geografia ludica può essere collocata all'interno del più ampio campo delle *experimental geographies*, che mettono in discussione approcci rappresentazionali e modelli conoscitivi lineari, valorizzando pratiche performative, esperimenti situati e dispositivi aperti all'imprevisto (Kullman, 2013). Come evidenziato dalla letteratura sulle geografie sperimentali, l'esperimento urbano non va inteso come un test controllato, ma come una messa in relazione contingente di corpi, pratiche, oggetti e spazi, i cui esiti non sono pienamente prevedibili (Thrift, 2007). In questo senso, le performance urbane e le pratiche artistiche e creative sono state lette come veri e propri esperimenti performativi, capaci di riconfigurare temporaneamente pratiche e spazi della vita quotidiana e di produrre conoscenza attraverso l'esposizione al rischio, alla negoziazione e all'inaspettato (Kullman, 2013; Von Benzon *et al.*, 2021).

Il gioco urbano si inserisce pienamente in questo quadro sperimentale, dialogando con approcci creativi e partecipativi che ridefiniscono forme, linguaggi e modalità di coinvolgimento nella ricerca (Kindon *et al.*, 2007; Hawkins, 2015). A differenza di altre pratiche ludiche, esso invade lo spazio pubblico e si intreccia con i tempi e i luoghi dell'*everyday life*, rendendo instabile il cosiddetto cerchio ludico e sottoponendolo a continue interferenze (Stevens, 2007). La letteratura sui giochi urbani ha mostrato come tali pratiche possano assumere forme differenti, spesso caratterizzate da regole relativamente stabili e da una separazione riconoscibile tra gioco e non-gioco (Thibault, 2016). Il gioco urbano discusso in questo articolo si discosta dai modelli più codificati, adottando una struttura narrativa e performativa che accentua l'ambiguità dei ruoli e la sovrapposizione tra attori, partecipanti e passanti, e facendo del gioco un dispositivo di riscrittura temporanea delle logiche spaziali del quartiere.

Proprio questo aspetto è capace di mostrare il ruolo 'perturbativo' di un gioco urbano. Il gioco non si limita ad affiancarsi alle pratiche quotidiane, ma introduce una discontinuità che interrompe le routine, sospende aspettative normative e

genera ambiguità interpretativa: ciò che accade nello spazio pubblico non è immediatamente decifrabile. Si tratta di un gioco, di una performance o di vita ordinaria? Questa ambiguità, lungi dall'essere un limite, costituisce una risorsa analitica centrale. Come suggerito dalle riflessioni sulle retoriche e sulle ambiguità del gioco (Sutton-Smith, 1997), il ludico è intrinsecamente polisemico e capace di tenere insieme dimensioni apparentemente contraddittorie come ordine e disordine, serietà e finzione, rendendo visibili norme implicite e soglie di tolleranza che strutturano l'uso dello spazio urbano. In questa prospettiva, la perturbazione non va intesa come un effetto collaterale dell'esperienza ludica, ma come una condizione epistemicamente produttiva, che consente di leggere in modo critico la vita quotidiana.

La dimensione dell'*outdoor* amplifica ulteriormente tale effetto perturbativo. La geografia vanta una lunga tradizione di studi sul ruolo dell'*outdoor* nei processi di apprendimento e sul modo in cui le interazioni con gli ambienti socio-naturali possano favorire uno sguardo critico sulla società e sul territorio (si veda Giorda e Rosmo, 2021). Parallelamente, l'*outdoor* è stato interpretato come uno spazio continuamente performato e prodotto nelle relazioni tra una pluralità di attori, pratiche e norme sociali che ne modellano le dinamiche di inclusione ed esclusione (Brown, 2014). È nel dialogo tra queste concezioni che rintracciamo le potenzialità dell'effetto perturbativo delle geografie del gioco.

A differenza dei contesti *indoor*, caratterizzati da ambienti relativamente controllati e da un pubblico predisposto all'esperienza ludica, gli spazi urbani *outdoor* espongono il gioco a interferenze continue, coinvolgendo anche soggetti che non hanno scelto di partecipare. Lo spazio *outdoor* reagisce al gioco, lo attraversa e talvolta lo contesta, trasformando l'esperienza ludica in un evento poroso, attraversato da micro-interazioni e negoziazioni non previste. È proprio questa esposizione che rende l'*outdoor* un ambito privilegiato per osservare le capacità del gioco di perturbare l'ordinario e di rendere leggibili le tensioni che attraversano lo spazio urbano.

L'esito teorico di questo ragionamento può essere ricondotto al concetto di porosità. Perturbando gli spazi *outdoor*, il gioco urbano ne rende porosi i confini, sfumando le distinzioni tra gioco e non-gioco, tra performance e vita quotidiana, tra attori e pubblico. La porosità non coincide con il caos, ma con una condizione relazionale temporanea, in cui pratiche, corpi e significati si intrecciano in modo instabile ma produttivo. In questo senso, il gioco urbano si configura come un dispositivo capace di produrre conoscenza geografica situata, rafforzando una geografia pubblica attenta alle dimensioni relazionali, affettive e performative dello spazio urbano.

3. IL QUARTIERE COME SPAZIO GIOCATO. – Il centro storico di Palermo costituisce un contesto di particolare interesse per l'analisi delle pratiche urbane *outdoor* e un terreno fertile per le geografie sperimentali, in quanto attraversato da processi

intensi e spesso contraddittori di trasformazione, turistificazione e risemantizzazione simbolica (Söderström *et al.*, 2009; Crobe *et al.*, 2025; Picone, 2025b).

In particolare, il quartiere Albergheria-Ballarò emerge come uno dei contesti in cui tali trasformazioni si condensano in modo più visibile e conflittuale. Storicamente interessato da processi di svalutazione immobiliare fino alla metà degli anni Novanta (Capursi e Giambalvo, 2006), il quartiere è stato successivamente coinvolto in dinamiche di *soft gentrification* ed è oggi caratterizzato da una composizione sociale fortemente eterogenea, segnata dalla coesistenza di residenti storici, abitanti con background migratorio e nuovi residenti (Giubilaro, 2019). Numerose ricerche hanno evidenziato come in questo contesto coesistano dinamiche generalmente considerate antitetiche: processi di turistificazione e monumentalizzazione si affiancano a economie informali, pratiche di stallaggio, fenomeni di *airbnbification*, consumo e spaccio di crack e diverse forme di illegalità diffusa (Montagnani, 2020; Prestileo, 2022).

Un elemento centrale di tale complessità è rappresentato dal mercato storico di Ballarò, interessato sin dai primi anni Duemila da una crisi strutturale riconducibile a trasformazioni economiche di scala globale (Gallitano, 2018). Tale crisi si manifesta nella chiusura o riconversione di numerose botteghe tradizionali, nelle difficoltà di consolidamento di percorsi di formalizzazione e tutela dei mercatari e, parallelamente, in processi di valorizzazione territoriale e *neighborhood branding* che espongono il quartiere a rischi di spossessamento ed esclusione (Giubilaro, 2019).

In risposta a tali tensioni, nel quartiere si sono sviluppate nel tempo diverse forme di azione collettiva. Da un lato, pratiche di riqualificazione dal basso e di riappropriazione informale di spazi pubblici marginali o sottoutilizzati, che hanno contribuito a ridefinire l'immaginario urbano dell'Albergheria; dall'altro, esperienze collettive orientate alla costruzione di forme di partecipazione attiva e alla valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale locale, tra cui l'assemblea SOS Ballarò e l'Associazione Mercato Storico Ballarò, affiancate da iniziative di matrice culturale come il festival Ballarò Buskers e dalle attività della cooperativa Terradama (Gallitano, 2020). Tali esperienze hanno contribuito a ridefinire usi, pratiche e narrazioni dello spazio urbano, proponendo modalità alternative di abitare e attraversare il quartiere.

Un ulteriore elemento strutturante del contesto è infine rappresentato dalla dimensione ambientale, in particolare dal rapporto problematico con l'acqua. La presenza del fiume Kemonia, oggi tombato ma ancora attivo nel sottosuolo, si manifesta ciclicamente attraverso allagamenti ricorrenti che rendono visibile una geografia idrica latente e incidono sulle pratiche quotidiane degli abitanti (Agnesi, 2021). A questa condizione si affianca, in apparente contraddizione, una crescente scarsità idrica e una distribuzione diseguale della risorsa, accentuate dalla pressio-

ne turistica e dalla diffusione di strutture ricettive (Gössling *et al.*, 2012). L'acqua assume così il ruolo di indicatore materiale delle tensioni che attraversano Albergheria-Ballarò: risorsa scarsa, elemento di rischio e, al contempo, traccia di una stratificazione storica che continua a informare il presente.

All'interno di questo articolato ecosistema di attori, pratiche e conflitti si colloca la scelta di sviluppare un gioco urbano come strumento di indagine delle dinamiche socio-spaziali del quartiere Albergheria-Ballarò. La sperimentazione si è posta un duplice obiettivo: esplorare le trasformazioni in atto negli spazi *outdoor* del quartiere e, al contempo, testare un dispositivo ludico capace di attivare immaginari e livelli di coinvolgimento differenti rispetto a metodologie di ricerca più convenzionali. Rispetto a queste finalità, la figura del conte di Cagliostro, legata alle leggende locali e alla storia dell'Albergheria, è stata assunta come dispositivo narrativo evocativo, funzionale a connettere dimensioni simboliche, memorie urbane e pratiche contemporanee.

La metodologia adottata si fonda su uno slittamento concettuale e operativo dal format della 'cena con delitto' a quello del 'gioco urbano'. Mentre la prima si colloca all'interno di un'ambientazione circoscritta e tendenzialmente *indoor* (Bourelleas *et al.*, 2024), il secondo presenta un carattere pervasivo, in quanto estende il perimetro ludico allo spazio pubblico, invadendo tempi e luoghi della quotidianità e coinvolgendo anche soggetti esterni all'esperienza ludica (Hassan e Thibault, 2019).

L'integrazione tra la struttura narrativa della cena con delitto e le caratteristiche spaziali e performative dei giochi urbani ha consentito di adottare una metodologia sensibile al contesto (Anderson e Jones, 2009), fondata su regole semi-strutturate e su ampi margini di improvvisazione. In linea con le prospettive che interpretano il camminare come dispositivo di conoscenza e pratica di intervento urbano (Careri, 2006), il movimento dei corpi nello spazio e l'interazione situata tra attori, partecipanti e ambiente urbano riconfigurano la percezione dei luoghi, rendendo visibili tensioni, possibilità e potenzialità latenti e trasformando il quartiere in uno 'spazio giocato', anziché in mera ambientazione (Picone, 2025a).

La costruzione del gioco si è articolata in più fasi, seguendo un approccio partecipativo. In primo luogo, sono stati condotti sopralluoghi esplorativi (Guarrasi, 2006) e momenti di confronto con attori locali attivi nel quartiere, in particolare SOS Ballarò e Ballarò Buskers, finalizzati all'individuazione delle principali tematiche rilevanti: trasformazioni urbane, dinamiche abitative, turistificazione, questioni ambientali e conflitti d'uso dello spazio pubblico. In questa fase è stato coinvolto uno psicologo e drammaturgo esterno al gruppo di ricerca, Martino Lo Cascio, che ha contribuito alla progettazione narrativa, alla facilitazione del lavoro collettivo e alla definizione dei personaggi e della trama. La composizione del gruppo attoriale ha coinvolto sia attori territoriali del quartiere, mediati dal ruolo

di raccordo delle associazioni locali, sia figure con competenze specifiche in ambito di ricerca e performance, quali geografe, urbaniste e attori e attrici amatoriali.

A partire dalla definizione del gruppo, è stato organizzato un *focus group* preliminare (Conradson, 2013), finalizzato alla condivisione dell'ipotesi di lavoro e dello spunto narrativo, nonché alla raccolta di aspettative e motivazioni. I personaggi sono stati successivamente costruiti attraverso un processo di auto-scrittura, nel quale gli attori e le attrici hanno sviluppato i tratti fondamentali, mentre la trama è stata elaborata in forma co-creativa (Sclavi, 2022), intrecciando dimensioni imaginative e soggettive con la spazialità concreta del quartiere.

Accanto al gruppo attoriale, hanno partecipato al gioco degli 'investigatori', e cioè dei partecipanti che hanno risposto a una manifestazione di interesse diffusa nelle settimane precedenti l'evento attraverso *social network* e reti informali. Benché non si trattasse di un processo di selezione strutturato, questa modalità di reclutamento ha favorito la composizione di un gruppo anagraficamente eterogeneo, coerente con un approccio intergenerazionale e sperimentale alle geografie ludiche (Woodyer, 2012).

La giornata di gioco si è articolata in tre momenti principali: una fase iniziale di introduzione narrativa, una fase centrale di svolgimento del gioco negli spazi del quartiere e una fase conclusiva di restituzione collettiva. Successivamente sono stati realizzati due momenti di restituzione sotto forma di *focus group* – uno con il gruppo di ricerca e uno con attori e attrici – finalizzati a raccogliere riflessioni critiche sull'esperienza, sul rapporto con lo spazio urbano e sul valore del gioco come strumento di indagine geografica. La scelta di dedicare un momento autoriflessivo specifico al gruppo di ricerca deriva dal ruolo attivo di ricercatrici e ricercatori all'interno della performance. Durante il gioco, infatti, il gruppo di ricerca ha occupato una posizione ibrida tra facilitazione, osservazione partecipante e gestione della performance. Questo *focus group* ha quindi rappresentato un momento necessario di riflessione metodologica sulla posizionalità dei ricercatori e delle ricercatrici e sulle implicazioni interpretative di una ricerca performativa. Infine, agli investigatori è stato somministrato un questionario qualitativo volto a raccogliere valutazioni sull'esperienza e sulla capacità del gioco di attivare nuove letture del quartiere.

Il materiale qualitativo, composto da note di campo, trascrizioni dei *focus group* e questionari, è stato codificato attraverso un'analisi tematica incentrata sulle relazioni con le spazialità del quartiere, sulle percezioni dei e delle partecipanti e sul ruolo della perturbazione sviluppata da e attorno all'esperienza ludica. Un fondamento teorico di tutta l'analisi dei materiali raccolti è stato la riflessione sul nostro posizionamento ibrido: essere simultaneamente ricercatori e ricercatrici e co-realizzatori e co-realizzatrici del gioco, partecipando tanto alla progettazione e messa in scena del dispositivo ludico quanto alla sua osservazione e interpretazione

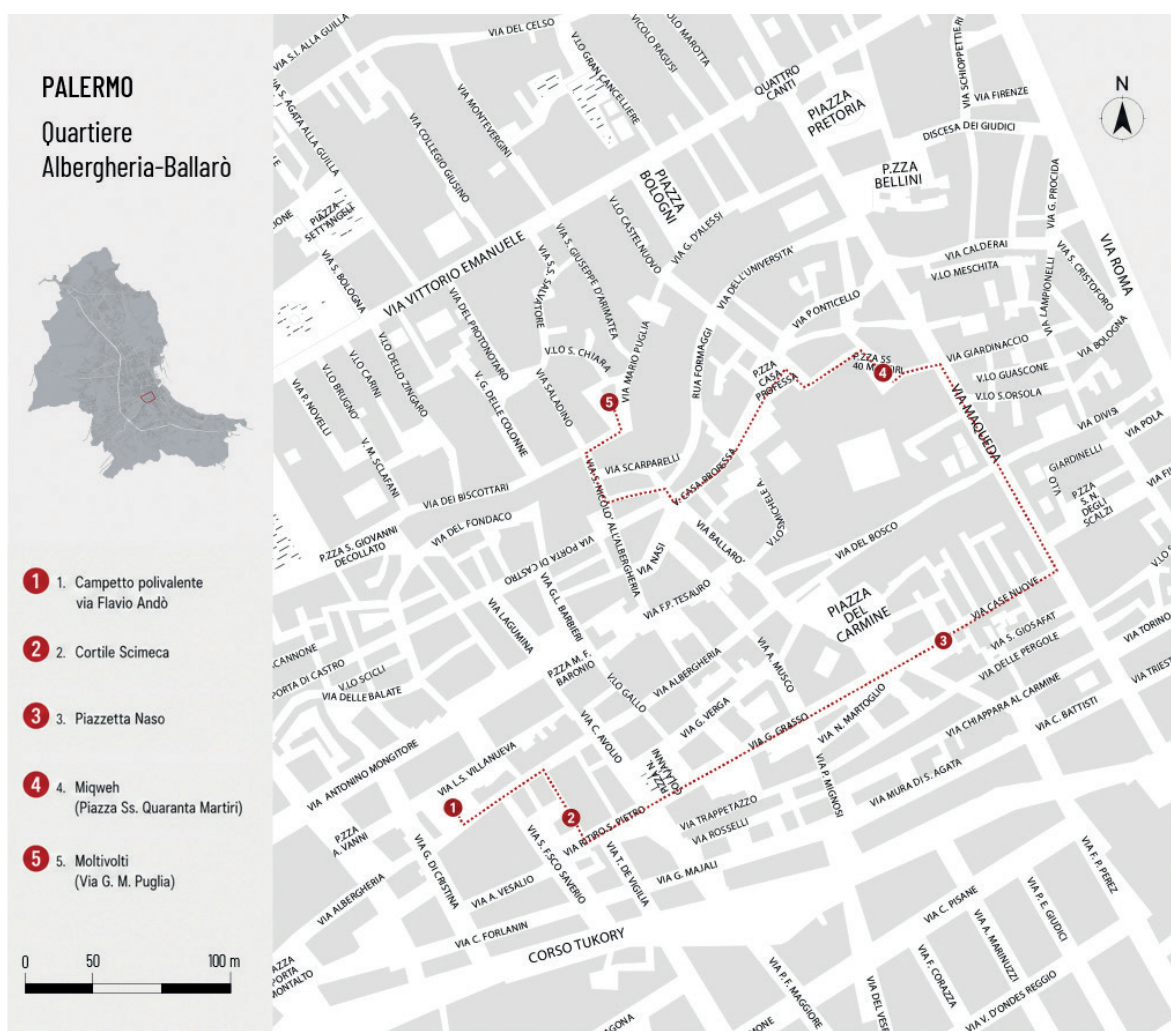
analitica. Questa duplice collocazione non ha rappresentato un elemento accessorio della ricerca, ma una condizione costitutiva della dimensione sperimentale del gioco urbano (Kullman, 2013). Essa ha infatti prodotto una tensione continua tra la costruzione del dispositivo performativo e l'osservazione delle dinamiche spaziali che esso stesso contribuiva ad attivare, rendendo inevitabilmente intrecciati i processi di produzione della situazione di ricerca e quelli della sua interpretazione.

4. IL LIBRO DI CAGLIOSTRO. – Il processo partecipativo ha portato alla co-creazione di un canovaccio originale, costruito attorno a sette personaggi fittizi e ispirato alla leggenda di un libro di formule esoteriche attribuito al conte di Cagliostro e apparentemente nascosto tra le vie dell'Albergheria. La trama si sviluppa nel quartiere seguendo i sette personaggi, guidati da un'antica mappa incompleta ritenuta in grado di condurre al libro perduto. Nel corso dell'esperienza ludica, due morti improvvise fanno emergere una seconda linea narrativa: oltre alla ricerca del volume, gli investigatori sono chiamati a ricostruire i casi di omicidio attraverso indizi disseminati nei dialoghi, nelle interazioni con i personaggi e negli spazi urbani del quartiere, quali cortili, piazze e strade.

I profili dei sette personaggi sono stati elaborati, durante un laboratorio di co-creazione gestito da Martino Lo Cascio, da attori e attrici per far emergere specifiche soggettività urbane, attraverso forme di stereotipizzazione intenzionale. A ciascuno è stato attribuito un possibile movente, legato sia alla ricerca del libro sia agli omicidi, così da rendere riconoscibile la sua motivazione narrativa. L'uso consapevole dello stereotipo ha permesso di mettere in scena, attraverso i dialoghi, una pluralità di punti di vista sulle dinamiche sociali e spaziali del quartiere, partendo dai sette protagonisti della trama: Rafaella Teresa Macrì, ricercatrice esoterica, legata al quartiere da relazioni familiari e interessi professionali; Alice Marra, giovane ispettrice orientata dai valori della sicurezza e della legalità; Benedetto Franzella, politico rampante, connesso ai poteri occulti della città e promotore di un presunto 'nuovo Rinascimento per Palermo'; Massimo Diotallevi, divulgatore scientifico impegnato nella difesa del 'bello' e nella lotta al 'degrado'; Olivier Martin, studente fuorisede francese e membro di un'associazione sociale locale; Gessica Lauri, *mercatarea* nata e cresciuta nel quartiere, profondamente legata ai saperi popolari; Anya Ciobanu, donna moldava con background migratorio irregolare, residente nelle aree più deprivate del quartiere.

A partire da questa cornice, *Il libro di Cagliostro* è stato messo in scena domenica 28 settembre 2025 con la partecipazione degli attori e delle attrici coinvolte nel progetto e di una ventina di investigatori, residenti nel Comune di Palermo ma non nel quartiere oggetto di studio, di età compresa tra gli 8 e i 66 anni. Oltre ai partecipanti diretti, hanno preso parte all'esperienza anche i membri del gruppo organizzativo, impegnati nel coordinamento delle attività, nonché svariate

comparse per lo più inconsapevoli, intercettate nello spazio pubblico durante lo svolgimento del gioco. L'esperienza, della durata complessiva di circa tre ore, si è sviluppata prevalentemente nelle aree dei mercati del quartiere Albergheria-Ballarò lungo un percorso quasi interamente all'aperto, articolato in cinque tappe principali collocate in differenti tipologie di spazi urbani: un campo sportivo, un cortile, una piazza del mercato alimentare, l'ingresso di un ipogeo e la sede di un ristorante/coworking gestito da un'associazione del quartiere (Fig. 2). In ciascuna tappa, la trama ha intrecciato elementi della storia locale, riferimenti alla geografia urbana, il mito di Cagliostro e dispositivi indiziari funzionali alla progressione narrativa, favorendo una lettura situata e relazionale dei luoghi attraversati.



Fonte: Carta realizzata da Valentina Mandalari.

Fig. 2 - Mappa del percorso di gioco urbano Il Libro di Cagliostro nel quartiere Albergheria Ballarò di Palermo

La prima tappa, introdotta dall'estratto del canovaccio riportato in apertura di questo contributo, si è svolta presso il campo sportivo polifunzionale di via Albergheria (Fig. 3), un'area un tempo destinata a campo da bocce e recentemente interessata da un intervento di riqualificazione. Attraverso brevi scambi dialogici, la scena ha messo in relazione visioni differenti sulla trasformazione e sulla governance della città, facilitando l'introduzione dei conflitti personali che avrebbero attraversato l'intero percorso ludico. La sequenza si è conclusa con la rivelazione, da parte di Rafaella, dei frammenti dell'antica mappa, elemento che ha sancito l'avvio della ricerca e l'orientamento del gruppo verso la tappa successiva.



Fonte: foto di Giacomo Spanu.

Fig. 3 - Personaggi e investigatori all'inizio della performance

La seconda tappa si è svolta in un piccolo cortile pubblico quasi interamente circondato dalle abitazioni, situato di fronte a piazza San Saverio, abitualmente utilizzata dai commercianti del mercato dell'usato. In questo spazio raccolto, i personaggi hanno messo in scena una discussione corale sul ruolo del mercato

nel quartiere, dibattendo su retoriche del degrado, saperi locali, istanze di controllo e pratiche di sopravvivenza quotidiana. La sequenza si è interrotta bruscamente con l'inscenamento della morte di Rafaella, che ha segnato una svolta narrativa introducendo la dimensione investigativa del gioco. La simulazione del decesso, tuttavia, ha catturato l'attenzione di passanti estranei al gioco: alcuni, preoccupati dalle grida legate alla scena, si sono avvicinati offrendo di chiamare un'ambulanza, mentre un'abitante ha espresso il proprio disappunto, dichiarando di essersi spaventata e sottolineando come, in una città come Palermo, segnata da episodi di violenza, una messa in scena di tale natura potesse risultare inopportuna.

Successivamente il gruppo si è diretto verso piazzetta Naso, sede della terza tappa. Questo spazio si colloca nel cuore del mercato alimentare, un'area frequentemente visitata dai turisti, che, una volta conclusa l'attività commerciale principale, assume molteplici funzioni, fungendo da luogo di aggregazione, di attività economiche informali e, talvolta, illegali. Il dibattito tra i personaggi ha fatto emergere tensioni tra processi economici, legalità, sfruttamento e resistenza quotidiana, intrecciandosi con sospetti sui moventi dell'omicidio.

Grazie a un indizio fornito con un cameo di Martino Lo Cascio (Fig. 4), il gruppo si è spostato verso il *Miqweh* (bagni rituali ebraici), nei pressi di Palazzo Marchesi, edificio nobiliare collocato nell'area dell'antico quartiere ebraico e ospitante un ipogeo in cui riaffiorano le acque del fiume Kemonia. In questo contesto, il confronto tra i personaggi ha evidenziato conflitti tra visioni tecnocratiche, retoriche della valorizzazione turistica e vissuti quotidiani di vulnerabilità. La scena ha inoltre attirato l'attenzione di un pubblico esterno, ampliando temporaneamente la platea della performance. La tappa si è conclusa con la risoluzione di un enigma basato su un anagramma, che ha indicato l'ultima destinazione del percorso ludico e avviato la fase finale dell'esperienza.

L'ultima tappa si è svolta negli spazi di Moltivolti, un locale commerciale di un'associazione del quartiere, che ha offerto un contesto raccolto per la conclusione dell'esperienza. Qui Rafaella ha fatto ritorno, rivelando che la propria morte era stata una messinscena. Il ritrovamento di un presunto *Libro delle Formule*, rivelatosi un falso, ha incrinato definitivamente la fiducia nella ricerca. Tuttavia, la scena finale è stata segnata da una nuova morte improvvisa – quella di Benedetto Franzella – con conseguente investigazione sull'assassinio. I comportamenti e le reazioni dei personaggi hanno costruito una rete di sospetti incrociati, in cui ciascuno risultava potenzialmente colpevole. La tappa conclusiva ha così lasciato aperta l'interpretazione, affidando ai giocatori e alle giocatrici il compito di ricomporre la trama della vicenda, più che di risolvere un enigma in modo univoco.



Fonte: foto di Giacomo Spanu.

Fig. 4 - Il gioco di carte guidato da Martino Lo Cascio introduce al nuovo indizio

5. TEMPORALITÀ, SPAZIALITÀ E PERTURBAZIONI. – L'analisi della performance ludica e degli effetti emersi nel corso dell'esperienza consente di interrogare il gioco urbano non solo come dispositivo di coinvolgimento, ma come vero e proprio strumento di produzione di conoscenza geografica, capace di mettere in tensione temporalità, spazialità e percezioni dei luoghi attraversati. In questa prospettiva, lo spazio urbano non ha funzionato come semplice sfondo dell'azione ludica, bensì come ambiente attivo e co-produttore dell'esperienza, contribuendo a modellarne atmosfere, interazioni e criticità. Il processo di costruzione del gioco e la sua implementazione hanno così configurato il quartiere come laboratorio situato, in cui pratiche, corpi e contesti hanno interagito in modo non pienamente prevedibile, provando a porre l'attenzione su alcune dimensioni latenti dell'*outdoor* urbano.

Un primo elemento di riflessione riguarda la dimensione temporale dell'esperienza. Il gioco si è svolto nel corso di un pomeriggio domenicale autunnale, per una durata complessiva di circa tre ore. Tale temporalità ha inciso in maniera significativa sulle modalità di attraversamento e sulle relazioni attivate. Come

emerso nel *focus group* di restituzione, una delle attrici ha sottolineato come la domenica pomeriggio rappresenti “un momento in cui Ballarò è un po' chiuso, in cui le persone si ritrovano veramente in famiglia” (A.C.⁴, *focus group*, 14/10/2025). Questa osservazione evidenzia come ogni performance ludica non si iscriva mai in un tempo neutro o astratto, ma possa contribuire a rendere maggiormente visibili configurazioni relazionali e pratiche d'uso dello spazio.

Nel pomeriggio domenicale, il quartiere non presentava la densità e la caoticità tipiche delle mattine del mercato dell'usato, delle aperture del mercato alimentare o dei momenti di maggiore pressione turistica, contesti nei quali un gruppo di circa trenta persone sarebbe probabilmente passato inosservato. Al contrario, con la chiusura delle attività commerciali, lo spazio assumeva una configurazione più rarefatta, in cui le relazioni di prossimità risultavano più evidenti insieme alle contraddizioni sociali e materiali del quartiere. In questo contesto, un'attrice e una componente del gruppo di ricerca, allontanatesi dal resto del gruppo per la preparazione di una tappa successiva del gioco, sono state seguite e importunate da una persona in stato di alterazione, in un momento in cui le strade del mercato erano poco frequentate. L'episodio ha reso evidente l'alternanza temporale con cui gli spazi del mercato vengono abitati e presidiati, facendo emergere con particolare chiarezza la compresenza di differenti economie e di sentimenti situati di sicurezza e insicurezza.

Le temporalità emerse durante il gioco, dunque, aiutano nella comprensione di come i ritmi urbani contribuiscano a configurare in modo differenziale lo spazio del quartiere: se l'apertura del mercato produce un paesaggio orientato alla circolazione commerciale e turistica, le ore di chiusura restituiscono uno spazio vissuto prevalentemente da residenti e soggettività marginali, in cui affiorano forme diverse di uso, controllo informale e vulnerabilità. In questo senso, il gioco ha operato come dispositivo analitico delle temporalità urbane, rendendo percepibili le trasformazioni funzionali e simboliche degli spazi al variare dei momenti della giornata e della settimana, e mostrando come strade e piazze assumano significati mutevoli in relazione ai ritmi della vita urbana (Bertoni e Spanu, 2023).

Questa dimensione temporale si è intrecciata con una riconfigurazione delle modalità di percorrenza e di costruzione delle mappe mentali del quartiere. Come osservato da una partecipante nel questionario finale, “questa volta ho fatto un percorso che solitamente svolgevo in altro modo e questo mi ha aiutato a farmi una mappa mentale più *connessa* rispetto a prima” (M.D., questionario, 03/10/2025, enfasi nell'originale). Il gioco ha così prodotto un'esperienza spaziale fondata su una percorrenza a piedi non finalizzata al consumo o alla funzionalità,

⁴ I nomi delle intervistate e degli intervistati sono stati anonimizzati ricorrendo a iniziali fittizie. Nel caso di attori e attrici, sono state utilizzate le iniziali dei rispettivi personaggi.

ma orientata dalla narrazione e dall'attenzione al contesto, favorendo una diversa articolazione tra esperienzialità dei luoghi e pratiche di attraversamento.

Parallelamente, l'esperienza ha messo in luce le perturbazioni reciproche che emergono quando un dispositivo ludico-performativo si innesta nello spazio pubblico. Il gioco ha introdotto discontinuità nelle routine urbane, generando attenzione, curiosità e talvolta sospetto o disagio, mentre lo spazio *outdoor* ha a sua volta interferito con lo svolgimento dell'esperienza, influenzandone modalità operative e narrative. Così, la presenza del gruppo ha assunto una visibilità marcata e il gioco si è configurato come un evento poroso, attraversato da micro-interazioni e reazioni non pienamente prevedibili. In questa prospettiva, le perturbazioni non vanno intese come effetti collaterali, ma come momenti epistemicamente rilevanti, capaci di rendere leggibili norme implicite, aspettative sociali e sensibilità che strutturano l'uso quotidiano dello spazio pubblico.

Il campo sportivo della prima tappa ha assunto un ruolo emblematico in tal senso. Se, da un lato, ha funzionato come spazio di avvio narrativo e di rappresentazione situata delle dinamiche urbane del quartiere, dall'altro ha messo alla prova attori e attrici e giocatori e giocatrici confrontandoli con la complessità sensoriale e relazionale dell'*outdoor*. I rumori delle partite in corso, il transito dei veicoli e la presenza di altri utenti hanno costantemente ridefinito i confini del 'cerchio magico' ludico (Huizinga, 1938), imponendo un continuo lavoro di adattamento e improvvisazione. Tali interferenze hanno reso evidente la natura intrinsecamente instabile e negoziata del gioco urbano, mostrando come il dispositivo ludico non sospenda la realtà urbana, ma vi si intrecci in modo contingente e situato.

Questa porosità è emersa in modo particolarmente significativo durante la simulazione del decesso di Rafaella. Le reazioni dei passanti, oscillanti tra allarme, disponibilità all'aiuto e disappunto, hanno messo in luce, da un lato, dinamiche di attenzione e cura che attraversano lo spazio urbano e, dall'altro, le soglie di accettabilità della performance nello spazio pubblico. Come osservato dalla protagonista, "vedere che alla mia finta morte ci sono persone che reagiscono ci dice tanto sulla città [...] per me è molto positivo vedere che c'è una reazione forte di allarme, di preoccupazione comunque attiva" (R.T.M., *focus group*, 14/10/2025). Al contempo, le reazioni negative hanno evidenziato la necessità di interrogare le implicazioni etiche e affettive delle pratiche ludiche, mostrando come il gioco intercetti paure, memorie collettive e sensibilità legate alla violenza urbana. Questa duplice configurazione dello spazio *outdoor* urbano a Palermo, al contempo luogo di attenzione e spazio attraversato da timori legati alla violenza, invita a interrogarsi sia sulle possibilità delle relazioni comunitarie sia sui limiti simbolici e affettivi entro cui si inscrivono le pratiche performative nello spazio pubblico, proponendo di avviare una riflessione su tali tensioni proprio attraverso l'irruzione controllata dell'evento ludico.

Nel complesso, l'esperienza discussa in questo contributo consente di ipotizzare come il gioco urbano, proprio attraverso le perturbazioni che produce e quelle a cui è esposto, possa operare come un metodo situato e sensibile al contesto. Sebbene non sia possibile trarre conclusioni generalizzabili a partire da un singolo caso studio, i risultati suggeriscono che il dispositivo ludico possa favorire l'emersione di dimensioni relazionali, affettive e materiali dello spazio urbano spesso difficili da cogliere attraverso metodologie più convenzionali, contribuendo così a comprendere come luoghi, corpi e pratiche si co-producono nel quotidiano.

6. RIFLESSIONI CONCLUSIVE. – In che modo una performance ludica consente di comprendere qualcosa di più di un quartiere come Albergheria-Ballarò? E qual è il portato innovativo che un gioco come il nostro può apportare alle geografie urbane di Palermo?

L'esperienza de *Il libro di Cagliostro* suggerisce che il gioco urbano non produce una conoscenza descrittiva o rappresentativa dei luoghi, ma aiuta a sviluppare una comprensione situata, relazionale e processuale, che emerge dall'attraversamento, dall'interazione e dall'esposizione all'imprevisto. In questo senso, l'esperimento si pone in dialogo e in tensione con le pratiche afferenti all'educazione al territorio, intesa come ambito di convergenza di tutte le educazioni aventi la dimensione spaziale come minimo comun denominatore (Giorda e Puttilli, 2011; Dematteis e Giorda, 2013; Mazza e Zanolin, 2023). Da una parte ne condivide approcci e modalità, dall'altra se ne discosta nell'intenzionalità, che in questo caso non è esplicitamente educativa ma giocosa, essendo il portato esperienziale e riflessivo una conseguenza diretta del prendere parte al gioco.

Attraverso il gioco, lo spazio urbano non viene raccontato, ma messo alla prova: pratiche ordinarie, aspettative normative e usi consolidati vengono temporaneamente sospesi, permettendo di rendere visibili tensioni, affetti e ambivalenze che difficilmente emergerebbero attraverso strumenti di indagine più tradizionali.

In questa prospettiva, l'*outdoor* si configura come un campo di sperimentazione privilegiato. Più che come semplice contesto dell'azione ludica, lo spazio aperto agisce come un dispositivo attivo che amplifica le possibilità di incontro, interferenza e negoziazione. A partire da questa esperienza, si aprono dunque possibili traiettorie di ricerca future che interrogano il gioco urbano come metodo per esplorare le soglie di accettabilità, le forme di attenzione e le reazioni emotive che attraversano gli spazi urbani. Tali traiettorie invitano a progettare pratiche ludiche capaci di lavorare consapevolmente con l'ambiguità, la porosità e la dimensione affettiva dell'*outdoor*, assumendo il rischio e l'imprevisto come parte integrante del processo conoscitivo.

Al contempo, l'esperienza evidenzia alcuni limiti degli approcci ludici. Le reazioni ambivalenti suscitate da alcune scene mostrano la necessità di interrogare criticamente le implicazioni etiche, affettive e contestuali delle pratiche performa-

tive nello spazio pubblico, in particolare in contesti urbani segnati da memorie di violenza e marginalità. Tali limiti non riducono tuttavia il valore del gioco come strumento di ricerca, ma ne sottolineano la natura intrinsecamente situata e la necessità di un'attenta progettazione e riflessività.

In sintesi, il contributo suggerisce che i giochi urbani possano costituire un metodo fertile per una geografia pubblica capace di interrogare la città non tanto attraverso risposte definitive, quanto attraverso l'apertura di domande situate. Perturbando temporaneamente l'ordine dell'*outdoor*, il gioco rende leggibili le fratture, le sensibilità e le possibilità che attraversano la città contemporanea, offrendo alla geografia uno strumento critico per pensare e praticare lo spazio urbano.

Bibliografia

- Agnesi V., a cura di (2021). *La geomorfologia di Palermo*. Roma: Sapienza Università Editrice.
- Anderson J., Jones K. (2009). The difference that place makes to methodology: Uncovering the 'lived space' of young people's spatial practices. *Children's Geographies*, 7(3): 291-303. DOI: 10.1080/14733280903024456.
- Bertoni F., Spanu G. (2023). Street politics. Space, Identities, memories, and conflicts from the sidewalk. *Sociální studia/Social Studies*, 20(2): 5-13.
- Bourlessas P., Diodati E., Frixia E., Oddi G., Pampana P., Pasqualetti D., Picone M., Puttilli M., Sabatini F. (2024). Geografia e performance. Riflessioni a partire da una cena con delitto. *Rivista Geografica Italiana*, 131(1): 165-175. DOI: 10.3280/rgioa1-2024oa17382.
- Brown K.M. (2014). Spaces of play, spaces of responsibility: Creating dichotomous geographies of outdoor citizenship. *Geoforum*, 55: 22-32. DOI: 10.1016/j.geoforum.2014.05.002.
- Caillouis R. (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard (trad. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani, 1981).
- Capursi V., Giambalvo O. (2006). *Al centro del margine. Standard di vita in un quartiere del centro storico di Palermo*. Milano: FrancoAngeli.
- Careri F. (2006). *Walkscapes: camminare come pratica estetica*. Torino: Einaudi.
- Ceresa G.C. (2020). Edu-larp e didattica della geografia: tra spazio fantastico e spazio reale. In: Maragliano A., a cura di, *EDU-LARP. Game Design per giochi di ruolo educative*. Milano: FrancoAngeli.
- Conradson D. (2013). Focus groups. In: Flowerdrew R., Martin D.M., a cura di, *Methods in Human Geography*. London: Routledge.
- Crobe S., Giubilaro C., Prestileo F. (2025). Can culture save us? Rethinking culture-led touristification from Palermo (Italy). *Cities*, 167: 1-11. DOI: 10.1016/j.cities.2025.106331.
- Davies H., Hjorth L., Lammes S. (2024). Introduction to the special issue: Cities as playgrounds/playgrounds as cities: Rethinking urban play, civic engagement, and socio-spatiality. *Space and Culture*, 27(2): 132-136. DOI: 10.1177/12063312231159228.

- Dematteis G., Giorda C. (2013). Territorial values and geographical education. *J-Reading Journal of Research and Didactics in Geography*, 1(2): 17-32. DOI: 10.4458/0900-03.
- Gallitano G. (2018). Le economie eticamente orientate come dispositivo di mantenimento della risorsa nei processi di *commoning*: il caso Ballarò a Palermo. *Scienze del Territorio*, 6: 196-204. DOI: 10.13128/Scienze_Territorio-24384.
- Gallitano G. (2020). L'autorganizzazione tra partecipazione attiva e logiche neoliberiste: il caso Ballarò a Palermo. *Scienze del Territorio*, 8: 136-144. DOI: 10.13128/SDT-11809.
- Giorda C. (2010). Giochi e geografia. Il territorio come gioco di ruolo. In: Brusa A., Ferraresi A., a cura di, *Clio si diverte. Il gioco come apprendimento*. Molfetta: La Meridiana.
- Giorda C., Puttilli M., a cura di (2011). *Educare al territorio, educare il territorio. Geografia per la formazione*. Roma: Carocci.
- Giorda C., Rosmo C. (2021). Il ruolo dell'ambiente nell'apprendimento. L'educazione geografica fra neuroscienze, place-based e outdoor education. *Ambiente Società Territorio*, 1-2: 15-21.
- Giubilato C. (2019). Resistenze imperfette: trasformazioni socio-spaziali a Ballarò (Palermo). In: Sterchele L., Bertoni F., Biddau F., a cura di, *Territori e resistenze: spazi in divenire, forme del conflitto e politiche del quotidiano*. Roma: Manifestolibri.
- Gössling S., Peeters P., Hall C.M., Ceron J.P., Dubois G., Lehmann L.V., Scott D. (2012). Tourism and water use: Supply, demand, and security. An international review. *Tourism management*, 33(1): 1-15. DOI: 10.1016/j.tourman.2011.03.015.
- Guarrasi V. (2006). L'indagine sul terreno e l'arte del sopralluogo. In: Marengo M., a cura di, *La dimensione locale. Esperienze (multidisciplinari) di ricerca e questioni metodologiche*. Roma: Aracne.
- Hassan L., Thibault M. (2019). Critical playable cities. In: Nijholt A., a cura di, *Making Smart Cities More Playable: Exploring Playable Cities*. Singapore: Springer.
- Hawkins H. (2015). Creative geographic methods: Knowing, representing, intervening. On composing place and page. *Cultural Geographies*, 22(2): 247-268. DOI: 10.1177/1474474015569995.
- Huizinga J. (1938). *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: H.D. Tjeenk Willink & Son N.V. (trad. it.: *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 2002).
- Kindon S., Pain R., Kesby M. (2007). *Participatory Action Research Approaches and Methods. Connecting People, Participation and Place*. Abingdon: Routledge.
- Kullman K. (2013). Geographies of experiment/experimental geographies: A rough guide. *Geography Compass*, 7(12): 879-894. DOI: 10.1111/gec3.12087.
- Latham A., Wagner L.B. (2020). Experiments in becoming: Corporeality, attunement and doing research. *Cultural Geographies*, 28(1): 91-108. DOI: 10.1177/1474474020949550.
- Mazza G., Zanolin G. (2023). Participatory methods for citizenship education: Interdisciplinary perspectives. Introduction. *J-Reading Journal of Research and Didactics in Geography*, (12)2: 47-49. DOI: 10.4458/6083-04.
- Mitchell D. (2003). *The Right to the City. Social Justice and the Fight for Public Space*. New York: Guilford Press.

- Montagnani F. (2020). Un po' di gentrificazione però ci voleva. Dubbi e certezze sul rinnovamento urbano. *Etnografie del Contemporaneo*, 3(3): 63-74.
- Morawski M., Wolff-Seidel S. (2024). Exploring the intersection of gaming and geography: An introductory overview of emerging discourses and educational implications. In: Morawski M., Wolff-Seidel S., a cura di, *Gaming and Geography: A Multi-perspective Approach to Understanding the Impacts on Geography (Education)*. Cham: Springer.
- Nijholt A. (2017). *Playable Cities: The City as a Digital Playground*. Cham: Springer.
- Picone M. (2025a). *Spazi giocati. Per una geografia ludica*. Milano: Guerini.
- Picone M. (2025b). La città delle rose. Dinamiche della turistificazione palermitana. *Rivista Geografica Italiana*, 132(1): 22-41. DOI: 10.3280/rgioa1-2025oa19488.
- Prestileo F. (2022). Gentrification and new economic practices. The case of a street market in Palermo. *Territorio*, 2021(99): 79-87. DOI: 10.3280/TR2021-099012.
- Sclavi M. (2022). *Arte di ascoltare e mondi possibili*. Milano: Bruno Mondadori.
- Söderström O., Fimiani D., Giambalvo M., Lucido S. (2009). *Urban Cosmographies. Un'indagine sul cambiamento di Palermo*. Roma: Meltemi.
- Stevens Q. (2007). *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces*. London: Routledge.
- Stevens Q. (2023). Discovering the playful affordances of urban spaces. In: Kamalipour H., Aelbrecht P., Peimani N., a cura di, *The Routledge Handbook of Urban Design Research Methods*. London: Routledge.
- Sutton-Smith B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard: Harvard University Press.
- Thibault M. (2016). *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*. Roma: Aracne.
- Thrift N. (2007). *Non-representational Theory. Space, Politics, Affect*. London: Routledge.
- Vanolo A. (2012). The political geographies of Liberty City: A critical analysis of a virtual space. *City*, 16(3): 284-298. DOI: 10.1080/13604813.2012.662377
- Von Benzon N., Holton M., Wilkinson C., Wilkinson S., a cura di (2021). *Creative Methods for Human Geographers*. London: SAGE.
- Woodyer T. (2012). Ludic geographies: Not merely child's play. *Geography Compass*, 6(6): 313-326. DOI: 10.1111/j.1749-8198.2012.00477.x.