

# LUSGA (Land Use Simulation Gaming Alghero)

## Scheda gioco

**Titolo:** LUSGA (Land Use Simulation Gaming Alghero)

**Autori:** Paola Rizzi.

**Descrizione:** Come Clug, Lusga è una gioco-simulazione nata con l'intento di fornire a studenti o esperti di urbanistica uno strumento atto a studiare le problematiche inerenti fenomeni urbani.

**Obiettivo:** Lusga ha come obiettivo quello di simulare l'espansione di insediamenti umani in un contesto semplificato.

**Target:** Studiosi e studenti di urbanistica e pianificazione.

### Precedenti:

CLUG (Community Land Use Game), del (1966÷1972) di A.G.Feldt.

LUS (Land Simulation Game), del 1976 di J.L. Taylor.

### Fonti bibliografiche

Paola Rizzi, Giochi di Città. 2004

Paola Rizzi, supporto integrativo al corso di pianificazione territoriale,(New WAVE gaming/simulation session . Krakow april 2004.

J.L. Taylor: I Giochi di simulazione nella organizzazione del territorio, 1971

## **Lusga**

### **Sessione di gioco**

Lusga prevede la partecipazione di differenti gruppi-squadra implicati attivamente nei processi decisionali di un territorio.

- Autorità locale (amministrazione): con o senza la consulenza della squadra dei pianificatori, prendendo in considerazione i suggerimenti dei politici, attribuisce destinazioni d'uso a parti di territorio attraverso la compilazione di un foglio quadrettato che simula una carta territoriale.
- Squadra dei pianificatori, il suo principale compito è quello di sviluppare un piano che deve rispondere alle necessità dei partecipanti; piano che sarà presentato alla comunità e accolto (o meno) dall'amministrazione.
- Stakeholders:
  1. pianificatori
  2. Cittadini 1
  3. Cittadini 2
  4. Politici
  5. Imprenditori 1
  6. Imprenditori 2

Ad ogni partecipante alla gioco simulazione, viene data una somma in denaro (tranne ai pianificatori), risorse utilizzabili per la compravendita dei lotti, oppure la proprietà di alcuni lotti.

Per rappresentare l'area urbana, viene utilizzato come modello fisico una tavola quadrettata. Ogni quadrato corrisponde ad un lotto, tra un lotto e l'altro, sono presenti delle linee che raffigurano il tracciato stradale.

Nella tabella possono essere inserite le seguenti tipologie edilizie:

industrie, commercio, impianti di trasporto(stazioni ecc.), edilizia pubblica, aree verdi, residenze private, residenze pubbliche, residenze private, vie di comunicazione.

### **Regole**

- Ogni isolato o lotto può comprendere edifici con un'unica destinazione
- Non è consentito costruire su un lotto che non abbia linee di comunicazione su almeno un lato.
- I lotti in cui sono poste industrie o il commercio, devono essere provviste di linee di comunicazione in almeno due lati.
- Prima di costruire un lotto di tipo industriale o di servizi è necessario assicurarsi che ci siano residenze vicine per i dipendenti.

- Costruzioni pubbliche e aree verdi, offrono lavoro solo agli abitanti di un isolato residenziale, che si dovrà costruire in un lotto di proprietà pubblica.
- Gli impianti di trasporto richiedono almeno due isolati di residenza pubblica.

### **Prima fase**

I conduttori del gioco (la docente prof. Paola Rizzi, e i tutores ing. Cossu, ing. Onni, ing. Gentilizi) hanno preparato una situazione problematica rappresentata graficamente nella griglia-città. Il gioco consisteva nella risoluzione delle problematiche e nella costruzione ed espansione della città.

La tavola "dell'esistente" presentava un agglomerato urbano, ad uno stadio di incompiutezza dal punto di vista del sistema stradale poiché alcuni lotti residenziali e alcune industrie non erano servite da tali infrastrutture.

Essi hanno inoltre diviso le squadre.

### **Seconda fase**

- I gruppi dei cittadini e degli imprenditori hanno pensato a possibili strategie per aumentare il valore fondiario dei lotti in loro possesso.
- Il gruppo dei pianificatori, ascoltando le richieste degli stake holders, ha esteso un primo piano che si prefiggeva di:
  1. Riorganizzare l'agglomerato esistente, migliorando le condizioni delle infrastrutture stradali, applicando le regole vigenti a tutti i lotti;
  2. dare linee guida per lo sviluppo futuro della città attraverso attribuzione di destinazioni d'uso ai lotti e attraverso la infrastrutturazione dei lotti;
  3. creare nuovi quartieri, forniti di servizi.
  4. attuare una politica territoriale volta a collocare al centro città le aree destinate ad uso residenziale pubblico.
  5. creare un grande polmone verde nel cuore della città.

### **Terza fase**

Il piano è stato presentato all'intera comunità

Gli amministratori hanno accolto il piano proposto dai pianificatori attuando delle modifiche.

A questo punto sono iniziate le trattative:

1. tra cittadini imprenditori e politici per l'acquisto e la vendita di terreni
2. attraverso la messa all'asta dei lotti di terreno da parte dell'amministrazione.

Ogni lotto messo all'asta aveva una clausola che obbligava gli ipotetici acquirenti, a partecipare alla costruzione del sistema stradale.

Inoltre l'amministrazione ha richiesto che per l'acquisto di alcuni lotti era obbligatorio costruire edifici pubblici in altri lotti.

### **Quarta fase**

Nella terza fase, ogni gruppo poteva riflettere se partecipare o meno all'acquisizione dei lotti messi in vendita. L'affluenza alle aste è stata molto scarsa, perché i prezzi base decisi dalla amministrazione erano poco accessibili, e quindi rischiosi.

### **Considerazioni:**

Le regole del gioco non sono state messe in discussione, nessuno ha proposto nuove regole.

Tuttavia le regole stesse del gioco si comprendevano mentre si giocava, non sono state date tutte all'inizio.

La squadra dei politici piuttosto che rappresentare gli interessi dei cittadini ha impiegato tutto il tempo del gioco a cercare opportunità di guadagno per se stessa.

I gruppi hanno collaborato poco tra loro anche se hanno comunicato abbastanza.

Sono state messe in luce le reali dinamiche che avvengono in una area urbana