

Francesco Chiodelli\*, Elisa La Boria\*\*, Luka Bagnoli\*\*

## HACKERARE M0N0P0L1: *un serious game sulla questione abitativa e le trasformazioni urbane*

*Parole chiave:* serious game, didattica, Monopoli, abitare, trasformazioni urbane.

Il contributo analizza HACKERARE M0N0P0L1, un progetto che ha portato alla realizzazione di un'espansione che, modificando alcuni elementi della versione classica di Monopoli, trasforma quest'ultimo in un gioco educativo relativo alla crisi abitativa e alle trasformazioni urbane. Dopo aver introdotto il tema dei *serious game* (ossia dei giochi che assolvono intenzionalmente a scopi diversi da quelli puramente ludici e ricreativi) e dei suoi utilizzi in ambito geografico, il testo esamina diversi aspetti di HACKERARE M0N0P0L1: le origini dell'idea e la sua connessione con la storia di Monopoli, le finalità educative e sociali del progetto, le diverse operazioni di 'hackeraggio' (ossia, di modifica) di Monopoli che caratterizzano HACKERARE M0N0P0L1, le linee guida artistiche ed etiche del prodotto.

*HACKERARE M0N0P0L1: a serious game on housing crisis and urban transformations*

*Keywords:* serious game, education, Monopoly, housing, urban transformations.

The essay analyses HACKERARE M0N0P0L1, a project that resulted in the creation of an expansion pack for Monopoly. This expansion pack modifies some elements of the classic board game to transform it into an educational game about the housing crisis and urban transformations. After introducing serious games and their uses in geography, the article examines various aspects of HACKERARE M0N0P0L1, including the origins of the idea, its connection with the history of Monopoly, and the project's educational and social aims. It also explores the various 'hacking' operations that modify the 'software' and 'hardware' of Monopoly, together with the artistic and ethical guidelines of the project.

\* Università di Torino, Dipartimento interateneo di scienze, progetto e politiche del territorio, viale Mattioli 39, 10125 Torino, francesco.chiodelli@unito.it.

\*\* Collettivo Zeroscena, zeroscena@gmail.com.

Saggio proposto alla redazione il 9 settembre 2025, accettato il 12 ottobre 2025.

## 1. INTRODUZIONE: *THE LANDLORD'S GAME*.

Per Elizabeth Magie, Lizzie per gli amici, i problemi del nuovo secolo erano così immensi, le disuguaglianze a livello di reddito così clamorose e i monopolisti così potenti che sembrava impossibile che una sconosciuta stenografa avesse la possibilità di ridurre i mali della società con qualcosa di così frivolo come un gioco da tavolo. Ma doveva provarci. Notte dopo notte, terminato il lavoro in ufficio a Washington, Lizzie si sedeva al tavolo di casa a disegnare e ridisegnare, a pensare e ripensare. Erano i primi anni del Novecento e stava facendo tutto questo perché voleva che il suo gioco da tavolo rispecchiasse le sue idee politiche progressiste (Pilon, 2015, p. 15).

Quello che Elizabeth Magie, dopo un lungo lavoro, brevettò nel 1904 era un gioco da tavolo chiamato *The Landlord's Game*. Fu concepito come uno strumento educativo, per spiegare quelli che erano a suo avviso i principali mali del sistema fondiario dell'epoca, perorando al contempo la causa dell'imposta unica sui terreni proposta dall'economista americano Henry George come strumento per favorire lo sviluppo, scoraggiare la speculazione fondiaria e incamerare risorse per promuovere politiche sociali. Suona dunque piuttosto beffardo che *The Landlord's Game* sia l'antesignano di un gioco da tavolo che, spingendo i giocatori e le giocatrici ad accumulare proprietà, creare monopoli e mandare in bancarotta gli avversari, è agli antipodi dei valori nei quali Elizabeth Magie credeva. Il gioco in questione è, naturalmente, Monopoli (Pilon, 2015)<sup>1</sup>.

La storia di Monopoli, uno dei giochi da tavolo più diffusi della storia moderna (ne sono state vendute circa 275 milioni di copie), è significativa da molti punti di vista. Tra questi, vi è il fatto che testimonia di come alcuni giochi possano essere concepiti e utilizzati come strumenti di tipo educativo e didattico in relazione a diversi campi, ivi compreso quello della geografia e degli studi urbani. In altre parole, essi possono caratterizzarsi come *serious game*, ossia giochi non finalizzati al mero intrattenimento. I *serious game* sono oggi estremamente diffusi in una varietà di settori, da quello commerciale a quello militare, da quello medico a quello scolastico. È in questo ambito che si situa il progetto HACKERARE M0N0P0L1 che, modificando alcuni elementi della versione classica di Monopoli, riporta quest'ultimo alle origini, restituendogli una funzione educativa in relazione a questioni urbane e territoriali.

Nel presente contributo, dopo aver introdotto brevemente il tema dei *serious game* in ambito geografico, si illustra il progetto HACKERARE M0N0P0L1, descrivendone le caratteristiche e spiegandone gli obiettivi.

<sup>1</sup> Ulteriore beffa è il fatto che Monopoli fu brevettato negli anni Trenta del Novecento da Charles Darrow, che lo spacciò per una sua invenzione originale, disconoscendo completamente il ruolo di Elizabeth Magie e di molte altre persone che, negli anni, avevano affinato il gioco.

2. I *SERIOUS GAME* E LA GEOGRAFIA. – I giochi sono da sempre uno strumento non solo per divertirsi, ma anche per acquisire o trasmettere capacità e conoscenze di vario tipo. Svolgono questa funzione nel regno animale, come insegna l’etologia del gioco (Burghardt, 2005), così come – anche e soprattutto – nell’ambito delle società umane. Le funzioni a cui il gioco può assolvere sono svariate: può aiutare ad acquisire competenze cognitive, emotive, motorie o sociali, solo per menzionarne alcune (Dörner *et al.*, 2016). Oggi la maggior parte dei giochi commerciali ha finalità di puro intrattenimento; nonostante ciò ve ne sono alcuni che assolvono intenzionalmente scopi di altro tipo. Si tratta di quelli che vengono tecnicamente definitivi *serious game* (giochi seri). La loro diffusione e il loro utilizzo sono più ampi di quanto si possa pensare, come testimoniato da *America’s Army*. Pubblicato nel 2002 dall’esercito statunitense, *America’s Army* è un videogioco di guerra *multiplayer*, in cui si vestono i panni, in prima persona, di un soldato americano in missione di guerra. Il gioco – che ha avuto un successo straordinario, venendo scaricato da decine di milioni di persone (più di 40 milioni solo tra il 2002 e il 2008; Clyde e Thomas, 2008) – è stato ideato con il preciso scopo di incoraggiare i giovani statunitensi ad arruolarsi nelle forze armate (si veda Schulzke, 2013 per un’analisi critica). Oltre che in campo militare, i *serious game* sono diffusi, per esempio, in ambito commerciale (per promuovere un certo prodotto), così come in quello medico (per aumentare la consapevolezza circa questioni relative alla salute oppure con una funzione riabilitativa). Sono frequentemente utilizzati pure in campo educativo<sup>2</sup>, grazie alla loro capacità di stimolare l’apprendimento in modo attrattivo, in relazione a una varietà di argomenti e materie, tra cui rientra anche la geografia.

La connessione tra giochi ed educazione in ambito geografico non è nuova: già all’inizio del Novecento, in molte scuole, puzzle o altri giochi venivano usati per insegnare a bambini e bambine a riconoscere gli Stati e le loro bandiere (Conolly, 1982). È tuttavia soprattutto nella seconda metà del Novecento che la loro popolarità comincia ad aumentare (Robinson *et al.*, 2021), per crescere significativamente con la diffusione dei videogiochi, nel quadro di quella che è stata definita la *gamification* dell’educazione (Kim *et al.*, 2018)<sup>3</sup>. Oggi i giochi educativi – geografici, ma non solo – sono nella maggior parte dei casi videogiochi. Se alcuni sono stati sviluppati appositamente per essere usati in campo scolastico, altri, anche molto popolari, sono stati impiegati con finalità didattiche nonostante siano stati concepiti con scopi puramente ludici (e commerciali). In quest’ultimo caso si parla, tec-

<sup>2</sup> A tal proposito, si suole distinguere tra *educational games*, ossia giochi sviluppati appositamente per essere utilizzati nel settore formale dell’istruzione e *learning games*, ossia giochi che hanno un generale intento educativo (Dörner *et al.*, 2016).

<sup>3</sup> La gamificazione dell’educazione è parte di una più generale gamificazione di diverse sfere della vita (Woodcock e Johnson, 2018). Per “gamificazione” si intende l’estensione dei principi del gioco, quali competizione, ricompense e quantificazione del comportamento, ad ambiti diversi da quelli ludici.

nicamente, di *serious gaming* (spostando dunque l'attenzione da un oggetto [*game*] a un'attività [*gaming*]), ossia dell'utilizzo a fini educativi di un gioco nato per puro intrattenimento (Alvarez e Djaouti, 2012). Se il risultato di *serious game* e *serious gaming* può essere simile, ossia intersecare la funzione ludica con quella formativa, nel secondo caso quest'ultima funzione viene introdotta a posteriori, attraverso un'operazione di *serious modding*, ossia di modifica di alcune componenti del gioco per crearne versioni “serie” (Bouko e Alvarez, 2016)<sup>4</sup>.

Nonostante la diffusione e la popolarità dei videogiochi, in ambito di formazione geografica esistono anche casi recenti di sviluppo di giochi da tavolo. Tra questi, si menziona *Participology*, ideato come mezzo per incoraggiare la partecipazione pubblica nei processi di pianificazione urbana ([www.participology.com](http://www.participology.com)) (Robinson *et al.*, 2021)<sup>5</sup>. Per quanto il suo utilizzo sia stato piuttosto limitato, esso ha evidenziato le specifiche potenzialità dei giochi da tavolo:

Nonostante l'attrattiva delle componenti visuali e interattive dei *serious games* basati su tecnologie digitali [...] le maggiori possibilità di immedesimazione in un ruolo, di dibattito e di interazione tra i giocatori e di coinvolgimento in problemi reali relativi a decisioni di pianificazione offerte da giochi da tavolo appositamente progettati come *Participology* [...] meritano un'indagine più approfondita (*ibid.*, p. 8).

In sostanza, per quanto meno attrattivi e diffusi dei videogiochi, i giochi da tavolo offrono vantaggi specifici in termini educativi, legati per esempio all'interazione di persona tra i giocatori e le giocatrici, che può essere foriera di dibattito, confronto e riflessione critica.

### 3. HACKERARE M0N0P0L1

3.1 *L'idea e gli obiettivi.* – È dentro il contesto dei *serious game* non-elettronici creati tramite azioni di *serious modding*, relativi alla sfera della geografia e degli studi urbani, che prende vita il progetto HACKERARE M0N0P0L1. L'iniziativa – nata

<sup>4</sup> Differente dal *serious modding* è il *serious diverting*, ossia l'utilizzo a fini didattici di un gioco nato con funzioni ludiche, senza che però tale uso comporti modifiche del gioco originale (Bouko e Alvarez, 2016). Si pensi, a titolo di esempio, al celeberrimo *SimCity*, uno dei più popolari videogiochi di costruzione e amministrazione di una città: sebbene nasca senza alcuna finalità educativa, è stato frequentemente usato in contesti scolastici per stimolare studenti e studentesse a ragionare in modo critico e creativo, rivolvendo problemi caratterizzati da una precisa connotazione spaziale (Bereitschaft, 2016).

<sup>5</sup> Simile a *Participology*, in termini di intento, è il recente progetto GIOCANDO (*Game-based Involvement Of young Citizens AND public Organizations*), promosso dal Dipartimento di Architettura dell'Università di Palermo per coinvolgere i giovani nei processi partecipativi, raccontando come funzionano i conflitti urbani e la vita in città. Un altro recente caso nostrano in cui lo strumento ludico è stato fatto dialogare in maniera interessante con il campo della geografia è quello analizzato in Bourlessas *et al.* (2024).

dall'incontro tra il mondo dell'arte performativa (il collettivo artistico Zeroscena composto da Elisa La Boria e Luka Bagnoli) e quello della ricerca accademica (Francesco Chiodelli) – ha portato alla realizzazione di un gioco da tavolo sulla questione abitativa e le trasformazioni urbane in Italia<sup>6</sup>. Progettato pensando tanto al mondo della scuola (secondaria di primo e secondo grado), quanto a quello della società civile (ambisce a essere utilizzato in occasione di eventi di terza missione da parte delle università, così come di iniziative di discussione e informazione da parte di movimenti sociali per il diritto alla casa), aspira innanzitutto a favorire la conoscenza critica di componenti (per esempio, l'edilizia pubblica e l'abusivismo edilizio), processi (per esempio, la gentrificazione e la studentificazione), pratiche (come le occupazioni abitative) e politiche (tra cui bonus edilizi, sostegno all'affitto, privatizzazioni e condoni edilizi) che caratterizzano la questione abitativa in Italia. Oltre a informare, HACKERARE M0N0P0L1 punta a stimolare il dibattito, lo scambio di opinioni e il confronto critico *de visu*, partendo non solo dalle informazioni fornite durante il gioco, ma anche dalle sensazioni suscite dal suo utilizzo. Come noto, la configurazione di Monopoli evoca l'etica di un capitalismo sregolato, disegnando un astratto mercato fondiario e immobiliare iper-competitivo e asettico, che sgancia completamente la partita da qualsiasi attinenza ai processi reali. In questo modo, i giocatori e le giocatrici possono trarre placidamente piacere dall'accumulazione deresponsabilizzata di risorse e della bancarotta degli avversati. HACKERARE M0N0P0L1, invece, introduce nella partita una serie di elementi coerenti al funzionamento reale del mercato urbano, per suscitare sentimenti di ingiustizia o di disagio a cui associare istanze di riflessione critica. Proprio per questo è stato concepito come un gioco non-virtuale, da tavolo, da utilizzare in gruppo, insieme ad altre persone con le quali discutere e confrontarsi.

3.2 *L'operazione di hackeraggio.* – Uno degli elementi di originalità rispetto al panorama dei *serious game* consiste nel fatto che HACKERARE M0N0P0L1 non ha comportato l'ideazione ex-novo di un gioco, bensì un'operazione di *modding* di un gioco esistente. Quest'operazione – che, definita ‘hackeraggio’, dà il nome al progetto e ne guida le linee di sviluppo grafico-artistico – è quella che, si spera, potrà configurarsi come una delle caratteristiche chiave del suo successo. La creazione ex-novo di *serious game*, infatti, sconta spesso problemi legati all'ideazione e allo sviluppo (Mildner e Mueller, 2016; Mehm e Guthier, 2016), soprattutto quando il progetto prende corpo in ambito non commerciale, portando a prodotti in cui la

<sup>6</sup> Il progetto è stato finanziato e supportato da: FULL - Future Urban Legacy Lab del Politecnico di Torino; OMERO - Centro di ricerca in studi urbani dell'Università di Torino; Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio (Politecnico di Torino e Università di Torino); Emeroteca dell'Arte di Mestre. Ha ricevuto il patrocinio di AIIG - Associazione Italiana Insegnanti Geografia.

componente ludica è debole, l'apprendimento delle regole e dei meccanismi di gioco complesso, l'attrattività bassa. Sfruttare la conoscenza diffusa e la popolarità di Monopoli, nonché la sua rodata meccanica di gioco, permette di minimizzare questi rischi, raggiungendo un equilibrio tra attrattività ludica ed efficacia didattica (Dörner *et al.*, 2016). Su questo sfondo, le modifiche che HACKERARE M0N0P0L1 apporta a Monopoli sono relativamente limitate, per non introdurre elementi di complessità che snaturerebbero le meccaniche di gioco tradizionali. Nello specifico, l'hackeraggio colpisce alcune parti sia del software sia dell'hardware di Monopoli (Fig. 1).



Fonte: elaborazione degli autori.

Fig. 1 - Il contenuto della scatola di HACKERARE M0N0P0L1

In termini di software, ossia di regole di base, vengono apportati due cambiamenti principali. Il primo è la differenziazione delle condizioni di partenza: contrariamente a Monopoli, dove tutti i giocatori e le giocatrici partono con le stesse dotazioni di capitale economico e fondiario, in HACKERARE M0N0P0L1 all'inizio della partita ciascun giocatore pesca una "Carta personaggio" alla quale sono associate diverse condizioni di ricchezza (in termini di denaro), proprietà fondiaria e immobiliare (alcuni personaggi posseggono dall'inizio alcune proprietà, libere oppure già parzialmente edificate) e stipendio (se, passando dal "Via", in Mono-

poli tutti i giocatori ritirano la stessa somma di denaro, in HACKERARE M0N0P0L1 tale somma varia da personaggio a personaggio poiché corrisponde idealmente allo stipendio). La seconda modifica riguarda la presenza di possibili discriminazioni. Poiché il mercato immobiliare e fondiario reale è contraddistinto non solo da attori caratterizzati da diverse disponibilità economiche, ma anche da forme di discriminazione, che per esempio colpiscono la popolazione migrante (Dotsey e Chiodelli, 2021; Fravega, 2022), anche in HACKERARE M0N0P0L1 alcuni giocatori, indipendentemente dalla propria condizione patrimoniale di partenza, possono essere colpiti da una discriminazione (ciò avviene pescando un'apposita “Carta discriminazione”; vedi Fig. 1), che limita le loro possibilità di comprare proprietà.

Se le modifiche appena menzionate riguardano il software, ve ne sono altre che colpiscono l’hardware di Monopoli (Fig. 2). La più significativa in proposito è la completa riscrittura delle carte-probabilità e delle carte-imprevisti. Sono state ideate quaranta nuove carte (venti carte-probabilità e venti carte-imprevisti) che fanno riferimento a reali processi urbani (Tab. 1). Per esempio, c’è una serie di carte che richiama i diversi bonus che sono stati approvati negli ultimi anni (tra cui la carta *Bonus facciate*: “Il Governo approva un contributo economico per chiunque ristrutturi la facciata del proprio edificio. Ogni persona ritira dalla Banca 20 M [2.000 L.; 50 €] per ogni casa e 50 M [5.000 L.; 175 €] per ogni albergo che ha costruito”)<sup>7</sup>. Altre carte parlano di processi tipici delle città contemporanee, come l’enfasi crescente sugli eventi (per esempio, la carta *Grandi eventi* recita così: “In occasione delle Olimpiadi invernali hai affittato il tuo appartamento su Airbnb. Ritira 100 M dalla Banca”), la studentificazione o la gentrificazione. In quest’ultimo caso si introduce una nuova dinamica di gioco rispetto a Monopoli: la carta-probabilità in questione non esaurisce immediatamente il suo effetto, ma viene posta sotto una specifica casella del tabellone rimanendo attiva per tutta la partita (“Il quartiere in cui vivi si è gentrificato. Posiziona questa carta sotto una strada di tua proprietà: il prezzo dell’affitto su quella casella aumenta di 200 M fino alla fine della partita”). Da sottolineare che molte di queste carte sono volte intenzionalmente – analogamente a quanto avviene nella realtà – a favorire esclusivamente i possessori di edifici, per alludere al fatto che la proprietà immobiliare è una fonte importante di guadagno, che genera disparità rispetto ai non-proprietari anche a fronte delle politiche pubbliche che la sostengono e incentivano da decenni. Ci sono poi carte che parlano di dissesto idrogeologico, crisi energetica, politiche repressive (tra cui la carta *Tolleranza zero*: “Il Comune ha approvato una serie di politiche di tolleranza zero contro i comportamenti che turbano il cosiddetto decoro urbano: ti hanno multat\* mentre bevevi una birra su una panchina in un parco

<sup>7</sup> Per permettere di utilizzare HACKERARE M0N0P0L1 con qualsiasi versione classica di Monopoli – che negli anni ha cambiato le valute usate, passando dalle lire, agli euro agli M (la valuta specifica del gioco) – tutte le carte riportano la conversione tra queste valute.

pubblico. Paga 40 M”), nonché di forme di tassazione (per esempio, la carta *IMU*: “Devi pagare l’IMU [Imposta Municipale Unica]. Versa alla Banca 20M per ogni casa e 50M per ogni albergo che possiedi).



Fonte: elaborazione degli autori.

Fig. 2 - Il tabellone di Monopoly modificato da HACKERARE M0N0P0L1

Tab. 1 - Le nuove carte-probabilità e carte-imprevisti

	Tipo	Titolo	Testo
Probabilità	Edilizia pubblica		La Regione vara un ambizioso programma di edilizia pubblica. Scegli 2 strade tra quelle non ancora acquistate e trasformale in edilizia pubblica, usando gli edifici bianchi. Quando una persona si ferma su una strada di edilizia pubblica, non paga nulla.
	Eredità		Ricevi una più o meno inaspettata eredità da un parente. Ritira 500 M (50.000 L.; 1250 €) e scegli una proprietà tra quelle in possesso della Banca.
	Gratta e Vinci		Hai comprato un Gratta e Vinci fortunato! Ritira 800 M (80.000 L.; 2000 €) dalla Banca.

Tab. 1 - Segue

<i>Tipo</i>	<i>Titolo</i>	<i>Testo</i>
Probabilità	Energia pulita	Hai investito sull'energia verde installando dei pannelli solari sul tetto dei tuoi edifici. Ricevi 80 M (8.000 L.; 200 €) dalla Banca per ogni casa o albergo che hai costruito.
	Superbonus 110%	Il Governo approva il cosiddetto superbonus edilizio. Costruisci gratuitamente un albergo su una strada a tua scelta (solo se possiedi tutte le carte di quel colore), anche se non hai ancora edificato 4 case su ogni strada. Inoltre, ritira 100 M (10.000 L.; 250€).
	Bonus facciate	Il Governo approva un contributo economico per chiunque ristrutturi la facciata del proprio edificio. Ogni persona ritira dalla Banca 20 M (2.000 L.; 50 €) per ogni casa e 50 M (5.000 L.; 175 €) per ogni albergo che ha costruito.
	Bonus ristrutturazioni	Il Governo approva un contributo economico per chiunque ristrutturi la propria abitazione. Ogni persona ritira dalla Banca 20 M (2.000 L.; 50 €) per ogni casa e 50 M (5.000 L.; 175 €) per ogni albergo che ha costruito.
	Bonus idrico	Il Governo approva un contributo economico per chiunque sostituisca i rubinetti e i sanitari nella propria abitazione. Ogni persona ritira dalla Banca 10 M (1.000 L.; 25 €) per ogni casa e 20 M (2.000 L.; 50 €) per ogni albergo che ha costruito.
	Privatizzazione	Il Comune decide di privatizzare le case popolari in suo possesso. Tutti gli edifici <i>edilizia pubblica</i> vengono rimossi dal tabellone e le strade su cui sorgevano vengono messe all'asta immediatamente.
	Sostegno all'affitto	Il Governo approva un generoso fondo per il sostegno all'affitto. Conserva questa carta e usala quando devi pagare l'affitto a un'altra persona: la Banca corrisponderà l'affitto al posto tuo.
	Diritto ai trasporti	Per contrastare l'inquinamento, il Governo promuove una politica di incentivo della mobilità ferroviaria, permettendo di viaggiare gratuitamente su tutti i treni. Conserva questa carta, che varrà per il resto della partita (oppure vendila a un'altra persona): quando sosti su una stazione, non devi pagare nulla.
	Grandi eventi	In occasione delle Olimpiadi invernali hai affittato il tuo appartamento su Airbnb. Ritira 100 M (10.000 L.; 250 €) dalla Banca.
	Gentrificazione	Il quartiere in cui vivi si è gentrificato. Posiziona questa carta sotto una strada di tua proprietà: il prezzo dell'affitto su quella casella aumenta di 200 M (20.000 L.; 500 €) fino alla fine della partita.

Tab. 1 - Segue

<i>Tipo</i>	<i>Titolo</i>	<i>Testo</i>
Probabilità Imprevisti	Turistificazione	La città è interessata da flussi turistici sempre più intensi. Decidi di cacciare l'inquilin* dal tuo appartamento e di affittarlo tramite Airbnb. Posiziona questa carta sotto una strada di tua proprietà: il prezzo dell'affitto su quella casella aumenta di 200 M (20.000 L.; 500 €) fino alla fine della partita.
	Studentificazione	Nella città ci sono sempre più studenti e studentesse fuori sede, che cercano un alloggio; è una ghiotta opportunità di guadagno che accogli affittando il tuo appartamento a cinque ragazzi*. Incassi 200 M (20.000 L.; 500 €) dalla Banca.
	Abuso edilizio	Decidi di costruire un edificio abusivo. Metti questa carta sotto la casella Transito e posizionaci sopra l'edificio nero. Chiunque vi si fermi sopra ti deve pagare un affitto di 50 M (5.000 L.; 125 €).
	Occupazione abitativa	Il gruppo di attivist* di cui fai parte decide di occupare un immobile per protestare contro la crescita del prezzo degli affitti. Conserva questa carta: la puoi usare, una sola volta, per evitare di pagare l'affitto a un'altra persona. Attenzione però: dopo l'utilizzo devi lanciare un dado. Se esce un numero dispari, vai direttamente in prigione senza passare dal VIA!
	Condono edilizio	Il Governo approva l'ennesimo provvedimento di condono edilizio. Se è presente l'edificio abuso edilizio, questo viene regolarizzato. Ogni persona che ci capita sopra paga 200 M (20.000 L.; 500 €) a chi lo possiede.
	Crisi climatica	La crisi climatica rende gli eventi meteorologici sempre più violenti. L'ultima grandinata ha danneggiato il tetto della tua auto. Paga 100 M (10.000 L.; 250 €).
	Dissesto idrogeologico	Le tue proprietà sono state edificate su un'area soggetta a smottamenti. Una frana le danneggia e devi dunque ristrutturarle. Paga 40 M (4.000 L.; 100€) per ogni casa e 100 M (10.000 L.; 250 €) per ogni albergo che possiedi.
	Terremoto	Un terremoto di magnitudo 5.2 colpisce la città. Una parte delle abitazioni non era stata costruita rispettando le norme anti-sismiche. Scegli la strada di un'altra persona: questa deve restituire alla banca un edificio qui ubicato, che è stato distrutto dal sisma.
	Rave party	Subisci l'accusa di aver partecipato ad un rave-party. Vai direttamente in prigione senza passare dal VIA!
	Crisi idrica	La siccità imperversa in diverse aree d'Italia. Viene deciso un aumento delle tariffe dell'acqua. Paga 200 M (20.000 L.; 500 €) alla persona che possiede la Società Acqua Potabile.

Tab. 1 - Segue

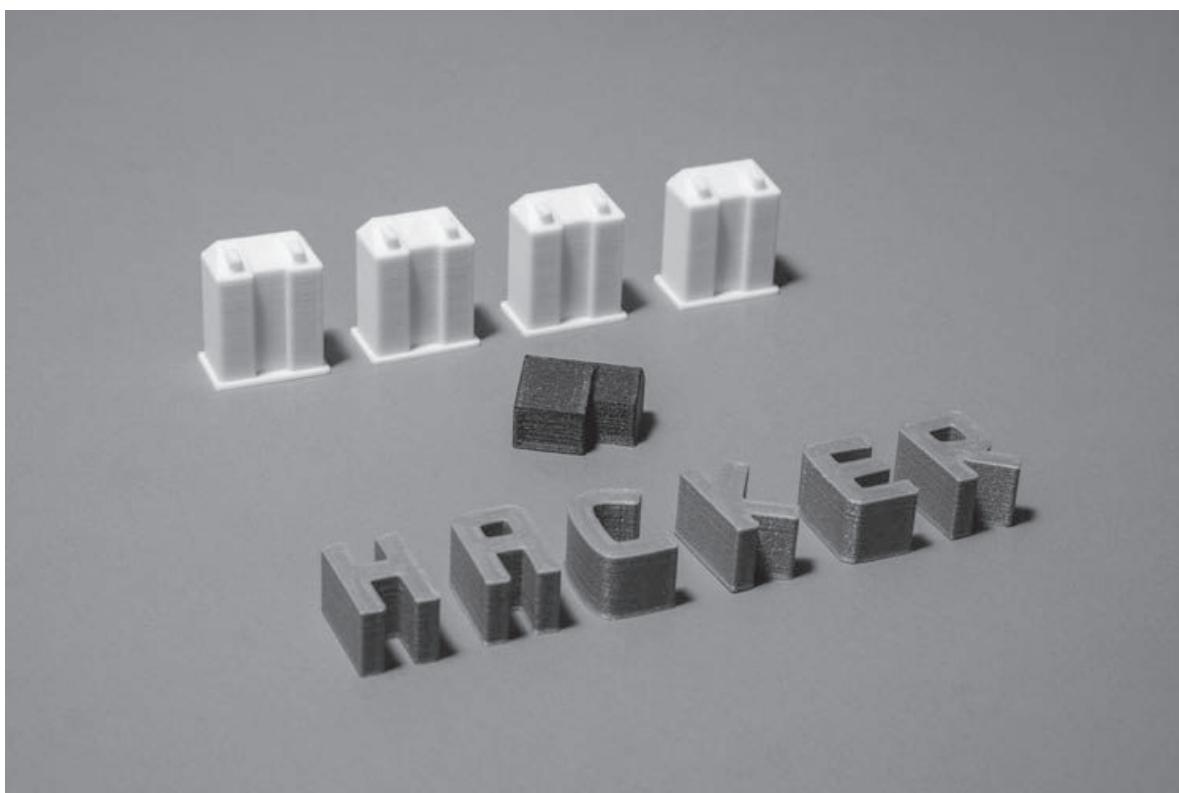
<i>Tipo</i>	<i>Titolo</i>	<i>Testo</i>
	IMU	Devi pagare l'IMU (Imposta Municipale Unica). Versa alla Banca 20M (2.000 L.; 50 €) per ogni casa e 50M (5.000 L.; 125 €) per ogni albergo che possiedi.
	Riforma del catasto	Il Governo decide finalmente, dopo molti anni, di adeguare le rendite catastali ai valori di mercato. Paga 40 M (4.000 L.; 100 €) per ogni casa e 100 M (10.000 L.; 250 €) per ogni albergo che possiedi.
	Tolleranza zero	Il Comune ha approvato una serie di politiche di tolleranza zero contro i comportamenti che turbano il cosiddetto decoro urbano: ti hanno multat* mentre bevevi una birra su una panchina in un parco pubblico. Paga 40 M (4.000 L.; 100 €).
	DASPO urbano	Sei stat* colpit* dal D.A.SPO urbano a causa di attività politiche sgradite a chi governa la città. Passa i prossimi due giri in prigione, dopodiché potrai nuovamente circolare.
Imprevisti	Nuove discriminazioni	Viene promossa una sistematica campagna di discriminazione verso determinate fasce della popolazione, che colpisce anche te. Per tutto il resto della partita, non puoi sostare sulle strade occupate dall'edilizia pubblica. Quando ciò accade, devi ripetere il lancio dei dadi. Tieni questa carta fino alla fine della partita.
	Vuoti a rendere	Per combattere la crisi abitativa, il Comune approva delle sanzioni contro le case lasciate sfitte, per spingere le persone che le posseggono ad affittarle. Ogni persona paga 80 M (8.000 L.; 200 €) per ogni strada su cui ha costruito e su cui al momento non sosta nessun*.
	ZTL	Il Comune impone il pagamento di un pedaggio per accedere in auto al centro storico. La notizia ti è sfuggita e sei stat* sorpres* mentre transitavi in una zona a traffico limitato. Paghi una multa 40 M (4.000 L.; 100 €).
	Disoccupazione	Non ti hanno rinnovato il contratto di lavoro. La prossima volta che passi dal VIA! non ricevi alcuno stipendio.
	Precariato	Lavori come rider per una nota piattaforma di food delivery. Purtroppo si tratta di un lavoro precario. La prossima volta che passi dal VIA! tira un dado: ricevi lo stipendio solo se esce un numero pari.
	Crisi energetica	Il prezzo dell'energia continua a crescere a causa di crisi geopolitiche e speculazione finanziaria. Paga 100 M (10.000 L.; 250 €) alla persona che possiede la Società Elettrica.

Tab. 1 - Segue

<i>Tipo</i>	<i>Titolo</i>	<i>Testo</i>
Imprevisti	Movida molesta	Un quartiere si è trasformato nel principale luogo di aggregazione notturna giovanile. L'appetibilità delle proprietà immobiliari ne è gravemente compromessa. Metti questa carta sotto la strada edificata di un'altra persona: il relativo prezzo dell'affitto diminuisce di 100 M (10.000 L.; 250 €) fino alla fine della partita.
	Privatizzazione delle ferrovie	Il Governo approva una massiccia privatizzazione della rete ferroviaria. Puoi acquistare a metà prezzo una delle stazioni ancora libere sul mercato, se ve n'è qualcuna.
	Esproprio	Viene promossa una politica di incremento del patrimonio pubblico. Scegli una delle tue strade e restituiscila alla Banca, che ti corrisponderà il valore di acquisto del terreno. La proprietà diviene immediatamente edilizia pubblica (utilizza un edificio bianco).
	Norme anti-Airbnb	Viene approvato un provvedimento contro chi affitta le proprie abitazioni su Airbnb. Ogni persona paga 40 M (4.000 L.; 100 €) per ogni casa e 100 M (10.000 L.; 250 €) per ogni albergo che possiede. Se è in gioco la carta turistificazione, questa va rimossa e il suo effetto termina per la persona che la possiede

Un ulteriore elemento di novità rispetto alla versione originale di Monopoli è l'introduzione, tramite apposite carte-imprevisti e carte-probabilità, di due nuovi tipi di edifici, oltre alle classiche “case” e “alberghi”, alludendo in questo modo a due fattispecie particolarmente significative per comprendere la questione abitativa in Italia (Chiodelli, 2023): l'edilizia pubblica e l'abusivismo edilizio (nella confezione di HACKERARE M0N0P0L1 sono presenti contrassegni realizzati all'uopo; vedi Fig. 3). Specifiche carte, infatti, permettono di edificare case popolari (come la carta *Edilizia pubblica*: “La Regione vara un ambizioso programma di edilizia pubblica. Scegliete una strada tra quelle non ancora acquistate e trasformatela in edilizia pubblica, usando un edificio bianco. Quando una persona si ferma su una strada di edilizia pubblica, non paga nulla”), con la conseguenza che, a differenza delle proprietà private, qualsiasi giocatore vi può stazionare gratuitamente<sup>8</sup>. L'abusivismo edilizio, invece, viene realizzato quando si pesca la corrispondente carta-probabilità, che autorizza a costruire un edificio sulla casella *Transito*, riscuotendo poi un affitto da chiunque vi finisca sopra. Un'ulteriore carta (*Condono edilizio*) permette di regolarizzare tale edificio abusivo, riscuotendo così un affitto più elevato.

<sup>8</sup> La carta *Privatizzazione* elimina tutta l'edilizia pubblica eventualmente presente in gioco.



Fonte: elaborazione degli autori.

*Fig. 3 - I contrassegni relativi ad abuso edilizio (in nero) ed edilizia pubblica (in bianco, sullo sfondo), così come le nuove pedine per giocatori e giocatrici (costituite dalle lettere H, A, C, K, E e R)*

Tutti i temi che sono menzionati nelle nuove carte-probabilità e carte-imprevisti sono brevemente spiegati in un opuscolo contenuto nella confezione di HACKERARE M0N0P0L1. Si tratta del “Piccolo dizionario della questione abitativa”, che presenta una rassegna sintetica e facilmente comprensibile dei diversi argomenti toccati.

Un secondo tipo di modifiche all'hardware di Monopoli, estremamente limitato, riguarda la sostituzione di alcune caselle del tabellone (Fig. 2). In particolare, tre caselle vengono rimpiazzate dalla nuova casella “Probabilità o imprevisti?” che richiede al giocatore che vi capita sopra di tirare un dato e pescare, a seconda del numero ottenuto, una carta-probabilità o una carta-imprevisti. Lo scopo è quello di aumentare la quantità di questo tipo di carte pescate durante ogni partita, essendo soprattutto le nuove carte-probabilità e carte-imprevisti a svolgere una funzione educativa. A essere sostituite in questo modo sono la casella “parcheggio”, che nella versione originale di Monopoli non dà luogo ad alcuna azione, e le caselle “tassa di lusso” e “tassa patrimoniale” (in quest'ultimo caso, ciò avviene anche per un afflato di realismo, visto che in Italia la tassazione del lusso e dei patrimoni immobiliari è molto limitata).

*3.3. Il prodotto e il progetto artistico.* – Concretamente, HACKERARE M0N0P0L1 prende la forma di un'espansione di Monopoli. In altre parole, viene fornita una serie di elementi da usare insieme alla versione classica di Monopoli, in sostituzione o in aggiunta rispetto ad alcuni componenti di quest'ultimo. Nello specifico, la confezione di HACKERARE M0N0P0L1 contiene: il già menzionato “Piccolo dizionario della questione abitativa”; il nuovo regolamento (in cui vengono spiegate le nuove regole introdotte dall'espansione); tutte le nuove carte (tanto le nuove carte-probabilità e carte-imprevisti, quanto le carte-personaggio e carte-discriminazione); i contrassegni di edilizia pubblica e abuso edilizio; le nuove pedine (costituite dalla sagoma tridimensionale delle lettere della parola HACKER, ciascuna corrispondente a uno dei personaggi introdotti dalle apposite carte).

Particolare cura è stata dedicata non solo alla concezione, ma anche al disegno degli oggetti che compongono HACKERARE M0N0P0L1. In assonanza con il concetto di hackeraggio che contraddistingue il progetto, anche l'estetica del gioco si è ispirata a questo tema. Oltre al bianco e al nero, l'unico colore utilizzato nella grafica è il verde, un rimando all'immaginario informatico, alle stringhe di codice dei primi personal computer (non a caso verde è anche il colore simbolo del film *Matrix*). Ma verde è anche il colore associato al denaro, come testimoniato dall'espressione gergale 'biglietto verde', usata comunemente per indicare il dollaro degli Stati Uniti d'America (e, forse, non è un caso che lo sfondo della plancia di Monopoli sia tradizionalmente verde). Anche altri elementi della componente grafica sono sintonizzati a quest'estetica. Per esempio, sulla scatola del gioco compare una versione alternativa dell'omino baffuto con il cilindro, simbolo di Monopoli. Si tratta di un *crying wojak*, un meme (ulteriore rimando alla *internet culture*) che raffigura un volto in lacrime nascosto dietro una maschera, a simboleggiare il disagio di interi gruppi di popolazione che la crisi abitativa e l'insostenibilità delle trasformazioni urbane condannano al disagio e alla sofferenza. Il tema della maschera rievoca deliberatamente il celebre movimento di *hacktivism* (crasi tra le parole *hacking* e *activism*) *Anonymous*, i cui membri appaiono celati dietro la maschera di Guy Fawkes. Infine, H, A, C, K, E, R sono le pedine corrispondenti ai sei personaggi utilizzabili nel corso di una partita. Esse sono stampate in 3D, così come lo sono gli edifici corrispondenti all'edilizia pubblica e agli abusi edilizi: ciò rende anche queste componenti del gioco potenzialmente riproducibili da casa, attingendo alla logica del *do it yourself* che permea, passando per i forum online, il mondo hacker.

Da sottolineare il fatto che, non solo in coerenza con il concetto originario di hackeraggio, ma anche e soprattutto per una questione di scelta valoriale, il gioco è distribuito tramite licenza Creative Commons 4.0 CC BY-NC-SA (la quale permette la libera circolazione e riproduzione del prodotto, a condizione che chiunque utilizzi l'opera ne citi la fonte e gli autori, che l'utilizzo che ne viene fatto non sia

commerciale e che se si creano opere derivate, queste siano rilasciate sotto la stessa licenza) e liberamente scaricabile attraverso un'apposita pagina internet (<https://full.polito.it/research/monopoli/>)<sup>9</sup> dove sono presenti tutti i componenti della confezione in un formato stampabile con una stampante domestica. Si punta in questo modo a favorirne una diffusione orizzontale e non programmata del gioco, a cui si affianca quella che avviene tramite le iniziative organizzate da autori e autrici del progetto, con la collaborazione di movimenti sociali, singoli ricercatori e ricercatrici, e insegnanti che fanno parte della rete AIIG (Associazione Italiana Insegnanti Geografia).

**4. CONCLUSIONI: UN PICCOLO CONTRIBUTO A UN DIBATTITO PUBBLICO PIÙ POPOLARE.** – I temi della casa e delle trasformazioni urbane sono da un po' di tempo molto centrali nel dibattito pubblico e politico del paese, soprattutto in città e zone caratterizzate da declinazioni particolarmente problematiche di queste questioni (per esempio, crisi abitativa, overtourism o gentrificazione). Nonostante ciò, l'impressione è che tale dibattito soffra ancora di una sorta di 'aura tecnicista': è popolato perlopiù da presunti specialisti (giornalisti specializzati o professionisti, tra i quali spiccano architetti ed economisti), che rinforzano l'impressione che si tratti di un campo ostico, difficilmente accessibile in assenza di conoscenze tecniche dettagliate. Ciò, però, è solo parzialmente vero e, in ogni caso, non cancella la natura politica e sociale di tali temi, che esige dunque un coinvolgimento ampio nel dibattito pubblico. Su questo sfondo, appare utile favorire la diffusione delle conoscenze di base necessarie ad ampliare l'accesso popolare a tale dibattito, a partire dal mondo della scuola, dentro cui la formazione relativa a temi e problemi propri della geografia urbana è insoddisfacente. È in questo contesto che nasce il progetto HACKERARE MONOPOLI: sfruttando le potenzialità del *serious gaming* intersecate alla popolarità del gioco Monopoli, si ambisce a mettere a disposizione di docenti, educatori e movimenti sociali uno strumento agile e facilmente utilizzabile per favorire l'alfabetizzazione e la discussione critica sulle questioni abitative e urbane in Italia.

## Bibliografia

Alvarez J., Djaouti D. (2012). *Introduction au Serious Game*. Parigi: Questions Théoriques.

Bereitschaft B. (2016). Gods of the city? Reflecting on city building games as an early introduction to urban systems. *Journal of Geography*, 115(2): 51-60. DOI: 10.1080/00221341.2015.1070366.

Bouko C., Alvarez J. (2016). Serious Gaming, Serious Modding and Serious Diverting... Are You Serious?! In: Joyce L., Quinn B., a cura di, *Mapping the Digital: Cultures*

<sup>9</sup> Sul sito sono forniti anche i dettagli per ricevere gratuitamente una confezione fisica del gioco.

and Territories of Play (pp. 103-114). Oxford: Inter-Disciplinary Press. DOI: 10.1163/9781848883390.

Bourlessas P., Diodati E., Frix E., Oddi G., Pampana P., Pasqualetti P., 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.

Burghardt G.M. (2005). *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits*. Boston: The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/3229.003.0010.

Clyde J., Thomas C. (2008). Building an information literacy first-person shooters. *Reference Services Review*, 36: 366-380. DOI: 10.1108/00907320810920342.

Conolly G. (1982). Games in geography: Development in technique. *Journal of Geography*, 81(3): 112-114. DOI: 10.1080/00221348208980860.

Chiodelli F. (2023). *Cemento armato. La politica dell'illegalità nelle città italiane*. Torino: Bollati Boringhieri.

Dörner R., Göbel S., Effelsberg W., Wiemeyer J. (2016). *Serious games: Foundations, concepts and practice*. Berlino: Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-40612-1.

Dotsey S., Chiodelli F. (2021). Housing precarity. A fourfold epistemological lancet for dissecting the housing conditions of migrants. *City*, 25(5-6): 720-739. DOI: 10.1080/13604813.2021.1979802.

Fravega E. (2022). *L'abitare migrante: Racconti di vita e percorsi abitativi di migranti in Italia*. Sesto San Giovanni: Mimesis.

Kim S., Song K., Lockee B., Burton J. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Berlino: Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-47283-6.

Mehm F., Guthier B. (2016) Content and Content Production. In: Dörner R., Göbel S., Effelsberg W., Wiemeyer J., a cura di, *Serious games: Foundations, concepts and practice* (pp. 107-126). Berlino: Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-40612-1.

Mildner P., Mueller F. (2016). Design of Serious Games. In: Dörner R., Göbel S., Effelsberg W., Wiemeyer J., a cura di, *Serious games: Foundations, concepts and practice* (pp. 57-82). Berlino: Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-40612-1.

Pilon M. (2015). *Monopoli Stories. I Segreti sul gioco da tavolo più famoso del mondo*. Milano: Egea.

Robinson G.M., Hardman M., Matley R.J. (2021). Using games in geographical and planning-related teaching: Serious games, edutainment, board games and role-play. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1): 100208. DOI: 10.1016/j.ssho.2021.100208.

Schulzke M. (2013). Rethinking military gaming: America's Army and its critics. *Games and Culture*, 8(2): 59-76. DOI: 10.1177/1555412013478686.

Woodcock J., Johnson M.R. (2018). Gamification: What it is, and how to fight it. *The Sociological Review*, 66(3): 542-558. DOI: 10.1177/0038026117728620.