

## GameTrification - Il gioco della rigenerazione urbana

Cosa vuol dire "nel mio quartiere si vive bene"? È così per tutti? È proprio per ragionare su questa domanda, provando a immedesimarci in persone diverse, che abbiamo realizzato un gioco per evidenziare gli scenari possibili del cambiamento e le loro conseguenze sugli abitanti. Il gioco è una piazza, un luogo di incontro in cui si confronta tutta la policromia di interessi e relazioni delle persone che popolano le periferie e che concorrono alla rigenerazione urbana. Siamo partiti da Giambellino e dai suoi abitanti.

sono anche metafora dei conflitti e delle dicotomie che questo progetto di riqualificazione ha generato. In piazza Tirana c'è un palazzo su cui si staglia la scritta Difendiamo il nostro quartiere. Nel lato opposto della stessa piazza, a due passi dalla stazione San Cristoforo, da anni, un rendering, ormai sbiadito, mostra, a noi passivi passanti, la qualità della nostra vita futura: panchine, fioriere, alberelli, gente sorridente su sfondo bianco che spinge passeggeri in parchetti futuristici.



Il più imponente progetto di riqualificazione urbana dell'ultimo decennio a Milano, riguarda l'area compresa tra via Giambellino, via Inganni, via Odazio, piazza Tirana e via Lorenteggio e il più ampio contesto urbano che la circonda. Finanziato con 100 milioni di euro l'intervento prevede l'abbattimento e la bonifica degli edifici di edilizia residenziale pubblica edificati negli anni '40, o poco dopo il boom economico, di proprietà Aler e Regione Lombardia. Stanno scavando un foro di 9 metri di diametro: in Giambellino l'arrivo della metropolitana fa tremare la terra e vibrare le vetrine dei commercianti multietnici. L'M4 collegherà la periferia con il centro di Milano e con l'aeroporto di Linate e verosimilmente causerà tutta una serie di trasformazioni urbanistiche e culturali. I lavori ridisegneranno l'abitato e verranno realizzati nuovi spazi per la cultura e l'aggregazione... ricacciando la periferia sociale un po' più in là.

Per ora l'intera area è frammentata dalle cesate dei cantieri che ritagliano i nuovi confini del disagio: strade interrotte che non arrivano in nessun luogo, spazi interstiziali in cui rapidamente si formano cumuli di macerie e rifiuti e in cui, in estate, le zanzare sembrano le uniche a godersi l'afa. Le cesate sono un confine fisico, ma

Gametrification è il nome di un gioco che si propone di mettere in scena e far agire a giocatrici e giocatori le dinamiche conflittuali e partecipative espresse dal territorio riplasmato e sconvolto. Il gioco della rigenerazione urbana è nato per mettere a confronto diverse visioni e interessi che ruotano intorno ai processi di cambiamento che investono le città. Un gioco che vuole avvicinare gli abitanti a decisioni che riguardano tutti ma che normalmente vengono prese solo da alcuni, insomma... per far capire a mia nonna la rigenerazione urbana e le sue conseguenze. L'idea è di Dynamoscopio, un'agenzia di ricerca, progettazione e produzione negli ambiti della rigenerazione urbana e dell'innovazione sociale e di SPLuF-Spazio Pedagogico Ludico Formativo, area ludica di Equa ex Cooperativa Sociale Tuttinsieme, che promuove il gioco in tutti i luoghi e in tutte le sue forme e che insieme hanno finanziato la loro ricerca con il bando Creative Living Lab del MiBACT. Quale impatto si vuole generare attraverso questi grandi processi di cambiamento? Chi ne sono i reali beneficiari? Gli abitanti delle case ALER che per anni hanno subito le dimenticanze di un padrone di casa miope? Oppure chi ha iniziato a guardare al Giambellino, tipica periferia sociale ma geograficamente semi-centrale, come alla nuova zona su cui investire e speculare, in cui vedremo fiorire librofficine, vivaibiblioteche, pasticcerie shabbychic da fare invidia a Amélie

Poulain? Quali sono gli interessi in gioco? E soprattutto chi ne godrà?

“Gli amici al bar del Giambellino, dicevan che era un mago, vent anni, biondo, mai una lira, per non passare guai, fiutava intorno che aria tira, e non sgobbava mai, il suo nome era Cerutti Gino”

Siamo partiti così dai personaggi normali, di tutti i giorni del Giambellino come quello della ballata di Gaber, come quelli di tutti i quartieri periferici che hanno una loro identità...

Ma io mi chiedevo chi sono? Al di là dell'anagrafica, una non più tanto giovane precaria che vive in un quartiere di periferia e lo ama tanto da esserne orgogliosa e competitiva rispetto a quella Milano dei localini e aperitivini... Doppio lavoro per racimolare uno stipendio simbolico? O sono l'attivista? Sì, sono l'attivista, “pensare globale agire locale”, l'attivista che cerca di essere una figura chiave nella vita sociale del quartiere, dedita alla bellezza dei luoghi in cui vivo, ad una socialità altra, che promuove gioco e coesione sociale perché sono politici e si innesta con il suo modus vivendi nelle abitudini della comunità per sabotare il turbocapitalismo e avvolgere la collettività in un futuro dove l'ecologia delle relazioni sarà centrale... O no oggi mi sento una creativa, che salta di qui e di là perché così funziona il lavoro free lance... da un lato non ce la si fa a tirare avanti, ma dall'altro non posso negare la mia natura radical chic e il sabato sera mi trovi a bere i cocktails con lo stuzzichino in mano a parlare della mostra di Maurizio Cattelan o dell'ultimo articolo della WuMing Foundation in un locale trendy. Ma sono anche l'educatrice di una cooperativa che lavora nel sociale, sul territorio, e vorrei senz'altro, per la mia comunità, un quartiere funzionale, con iniziative sociali per i giovani, con servizi accessibili, inclusivi... Sono tutto questo e facilmente empatizzo e mi metto in panni che non sono miei, quelli della sciura, vedova, con due figli che ha mandato a studiare all'estero grazie al suo stipendio da operaia e a quello di suo di suo marito ferroviere, e che ora cammina curva col bastone e mugugna dietro alla mascherina, accompagnata dalla badante... ma sono anche la badante e potrei andare avanti... Ecco no, non proprio, il vigile no, non mi sento il vigile, forse neanche la multiproprietaria un po' speculatrice e men che meno il politico... Questi sono alcuni dei personaggi di GameTrification. Calandoti nei loro panni, mettendoti in gioco accogli e empatizzi con nuovi sguardi, linguaggi diversi, attraverso cui indagare la realtà e raccontarla. Puoi immergerti in dinamiche quotidiane, modificando gli equilibri di un quartiere.

## GAMETRIFICATION, COME FUNZIONA IL GIOCO?

Il gioco si compone di due fasi. Nella prima, le squadre realizzano l'azione indicata sulle carte trasformazione, ovvero quelle che raccontano quale sarà il prossimo intervento che avrà luogo in quartiere. Alcune trasformazioni sono divertenti e assurde, altre spaventosamente realistiche (Emporio solidale, Community Hub, Giambellino Life, per citarne alcune). Nella seconda fase, le squadre devono conquistare i personaggi presenti sul piano di gioco e fare i loro interessi (per esempio la multiproprietaria, la giovane mamma, il giovane precario). Ciascun personaggio ha un'idea diversa di come dovrebbe essere il quartiere e non sempre “cambiamento” significa anche “miglioramento” per tutti. Ogni volta che viene realizzata una trasformazione, i personaggi ne subiscono le conseguenze, avanzando o retrocedendo sul segnapunti - detto

la “scala del benessere” - di tante caselle quanto è forte l'impatto in negativo o in positivo del cambiamento avvenuto. Al termine del gioco, ogni squadra totalizza i punti indicati sul segnapunti per ciascun personaggio conquistato e vince quella con il punteggio più alto. Ma attenzione: se al termine del gioco, anche solo un personaggio è nella parte negativa della scala del benessere, tutte le squadre perdono!

Per chi vuole “mettersi in gioco”, ci sono varie possibilità: sul sito di Dynamoscopio a questo link:

[https://www.dynamoscopio.it/portfolio\\_page/game-trification-gioco-rigenerazione-urbana/](https://www.dynamoscopio.it/portfolio_page/game-trification-gioco-rigenerazione-urbana/)

si possono trovare la versione DIY (do it yourself), personalizzabile a seconda della propria città o quartiere di riferimento, e anche quella Giambellinese, entrambe scaricabili gratuitamente.

GameTrification non è soltanto un gioco ma un progetto di formazione che è durato un anno e ha coinvolto un gruppo di 20 giovani del quartiere Giambellino e della città di Milano in un percorso di ricerca-azione sui temi della rigenerazione urbana e del gioco sociale.

Durante questo percorso, il gruppo di lavoro, ha tradotto i meccanismi complessi che riguardano il cambiamento delle nostre città e ha cercato di trasporre in un gioco l'approccio a base culturale alla rigenerazione urbana. Per farlo il gruppo si è avvalso di saperi esperti, dei saperi locali di coloro che abitano in diversi modi il quartiere, e del coinvolgimento degli abitanti. Questa sinergia ha dato vita a GameTrification -

Il gioco della rigenerazione urbana: un luogo di esplorazione delle possibilità del cambiamento, inevitabilmente relazionale - sia nella sua dimensione cooperativa che competitiva - comunicativa e interattivo.

Con la domanda "chi sono gli attori del cambiamento?" Gametrification ci ha permesso di immaginare diverse prospettive di cambiamento e di attivarci, promuovendo confronto, conflitto e partecipazione.

Con il gruppo abbiamo deciso di valorizzare il punto di vista della vita quotidiana e il ruolo degli attori presenti in quartiere.

Certo è che le molteplici visioni a volte proprio non riescono ad incontrarsi.

E allora perché non provare a mettere sullo stesso piano di gioco un giovane precario con un politico locale?

Perché non provare a far entrare in relazione un'attivista con una multi-proprietaria?

