

idee



Rovagnati dona eccedenze pari a oltre 37mila pasti

Continua anche quest'anno l'impegno di Rovagnati a supporto delle comunità locali e nella lotta allo spreco alimentare: grazie alle iniziative di donazione realizzate in collaborazione con organizzazioni solidali ed enti benefici del territorio, l'azienda nel corso del 2025 ha raccolto e distribuito 18.660 kg di eccedenze alimentari, equivalenti a 37.320 pasti destinati a persone in difficoltà. Quest'attività ha generato un impatto positivo anche in termini ambientali, con il risparmio di 122.654 kg di CO2, 93.184 m3 di acqua e 65.543 m2 di suolo.



«Ereditate da un lontano parente 100 euro». Oppure: «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». Se avete mai giocato al tradizionale gioco da tavola Monopoly, avrete familiarità con la prima frase, estratta da una tipica carta probabilità, mentre la seconda verosimilmente vi suonerà nuova. Quest'ultima, infatti, è una delle carte alternative a quelle classiche che sono state ideate all'interno del progetto "Hackerare MonOp011", che modificando alcuni elementi della versione classica di Monopoly, muta quest'ultimo in un gioco educativo su fenomeni come la crisi abitativa e le trasformazioni urbane.

«Le nostre carte probabilità e le carte improvvisi richiamano dinamiche urbane e abitative che caratterizzano l'Italia, come l'edilizia pubblica e l'abusivismo edilizio, la gentrificazione e la studentificazione, le occupazioni abitative, ma anche le politiche legate alla casa, come i bonus edilizi, il sostegno all'affitto, privatizzazioni e condoni edilizi», spiega Francesco Chiodelli, geografo urbano e ricercatore all'Università di Torino, che insieme al collettivo performativo "Zeroscena" ha hackerato il famoso gioco da tavola.

«Da anni insegno e faccio ricerca sulle questioni abitative, ma non volevo che la mia ricerca accademica rimanesse confinata nelle università come spesso accade, senza arricchire il discorso pubblico. Quando ho incontrato l'idea di Zeroscena sull'hackeraggio del Monopoly, insieme siamo arrivati a una sua declinazione più didattica, per provare a raccontare i temi della trasformazione urbana a un pubblico più vasto», spiega il docente. La loro è appunto una versione hackerata, idea richiamata anche dall'utilizzo del codice binario "0" e "1": «Non creiamo un altro Monopoly, ma permettiamo di usare il gioco tradizionale che hai a casa, cambiandone però alcuni pezzi, come le carte che permettono di costruire case popolari o abusive, e alcune regole. Per esempio, si vince sempre accumulando e mandando gli altri in bancarotta, ma a differenza della versione classica dove tutti partono con lo stesso capitale, qui i giocatori pescano una "Carta personaggio" con dotazioni finanziarie e immobiliari dif-



Una partita ad Hackerare MonOp011

PROSPETTIVE

Mi si è gentrificato il Monopoly: se giocare serve a pensare

Elisa Campisi

ferenti, riflettendo le disuguaglianze del mondo reale, che rendono più facile o difficile sopravvivere a seconda di cosa possiedi». L'espansione del gioco è stata lanciata a settembre 2025, con le prime 150 copie già stampate, mentre al-

tre 200 dovrebbero arrivare nei prossimi mesi, grazie a donazioni che al momento hanno già raggiunto circa 2.600 euro: «È un progetto senza fini di lucro e segue una logica open source. È possibile scaricare online gratuitamente tutti i com-

ponenti e stamparseli da sé oppure si può finanziare la stampa tramite la campagna di crowdfunding e ricevere la nostra scatola fisica. La donazione prevista è di poco superiore al costo di produzione, per cui con quel margine cerchiamo di por-

tate le scatole anche ad associazioni e scuole che ce ne stanno facendo richiesta per la didattica». Hackerare MonOp011 non è il primo *serious game*, ossia un gioco che assume intenzionalmente a scopi diversi da quelli puramente ludici e ricreativi. Ma la sua particolarità è di basarsi su un gioco già esistente e di conoscenza diffusa, sempre nel tentativo di rendere il progetto più accessibile. Paradossalmente, alterando il Monopoly il gruppo l'ha anche riportato alle sue origini. «Il gioco fu inventato nel 1904 da Elizabeth Magie come strumento educativo per illustrare i mali del sistema fondiaro e promuovere idee progressiste, tra cui l'introduzione dell'imposta sui terreni come strumento per favorire lo sviluppo sociale», spiega Chiodelli. Tuttavia, la versione che via via è stata commercializzata ha

"Hackerare MonOp011", un progetto senza scopi di lucro, modifica alcuni elementi del gioco per far riflettere sulle trasformazioni urbane e sull'attuale crisi abitativa. E, come nella vita reale, non tutti i giocatori hanno lo stesso capitale di partenza

perso quell'intento iniziale. Il tentativo, insomma, è adesso di unire il divertimento a una formazione critica, rendendo anche comprensibili i concetti che non lo sono per tutti. Le reazioni di chi ha testato il gioco, racconta il ricercatore, variano sensibilmente in base all'età, ma sono tutte positive. Nelle scuole medie, il progetto funge da efficace strumento didattico per spiegare ai ragazzi concetti come l'edilizia pubblica o la gentrificazione. Tra gli adulti, invece, le partite innescano riflessioni etiche più profonde: «Per esempio, si generano discussioni sulla giustizia delle politiche pubbliche», osserva ancora Chiodelli. Il senso di ingiustizia può emergere per esempio per le condizioni di partenza svantaggiose o quando arriva un bonus sulla casa che avvantaggia solo chi ne è già proprietario. Grazie al crowdfunding e alla gratuità, gli ideatori sperano di diffondere il gioco in modo più capillare, «consapevoli che si tratti però solo di un piccolo strumento, una micro goccia per provare a rendere le persone più consapevoli di certe dinamiche». L'obiettivo finale resta l'alfabetizzazione della popolazione su questi temi tutt'altro che neutrali, superando l'«aura tecnicista» degli specialisti per stimolare un pensiero critico. Hackerare MonOp011 è insomma un'alternativa sociale e politica al mercato dei cosiddetti «giochi di società», spesso asettici dal punto di vista etico quanto il capitalismo che li ha ispirati.