

L'urban game prima e durante la pandemia: il caso di Milano45

di [Igor Pizzirusso](#) and [Giorgio Uberti](#)

Set 21, 2022 | [In evidenza](#), [Storia pubblica](#) | [0](#)



Mappa di Milano degli anni '40, conservata nell'archivio dell'Istituto nazionale Ferruccio Parri

Abstract

Milano45 è un urban game storico organizzato dall'Istituto nazionale Ferruccio Parri e progettato dall'associazione PopHistory, realizzato per la prima volta nell'aprile 2019, allo scopo di celebrare con una modalità innovativa il Settantesimo anniversario della fondazione dell'Istituto. La trama si sviluppa intorno all'arresto e alla liberazione di Parri, avvenute tra gennaio e marzo del 1945, accompagnando i giocatori in diversi luoghi significativi della Resistenza milanese e del contesto occupazionale nazifascista. Il successo di Milano45 è stato notevole, tanto che alla sua riproposizione l'anno successivo molti cittadini e diverse scolaresche hanno espresso il desiderio di parteciparvi. La pandemia di CoViD-19 ha purtroppo impedito di concretizzare nuovamente l'esperienza. Il protrarsi delle restrizioni anche nell'autunno del 2020 ha quindi indotto l'Istituto, e i due creatori del gioco, a progettare una versione on line del gioco. Ne sono emerse due versioni distinte: un'avventura a scenario^[1] e una realizzazione live, ma da remoto, utilizzando la piattaforma Zoom. Nell'articolo si parlerà di questa seconda versione.

Milano45: la genesi

L'urban game Milano45 nasce nel 2019, in occasione del 70° anniversario della fondazione dell'Istituto nazionale Ferruccio Parri, avvenuta a Milano nell'aprile del 1949.^[2]

Nel corso degli anni l'attività dell'Istituto si è sempre svolta nella massima attenzione allo sviluppo di nuovi linguaggi e di nuove forme per comunicare il sapere e la ricerca storica, come dimostra ad

esempio la rivista che state leggendo (fondata addirittura nei primi anni 2000) o la banca dati www.ultimelettere.it, uno dei primi database di storia del Novecento con un intento divulgativo oltre che archivistico. Proprio in virtù di questa attenzione, quando si è trattato di festeggiare il suo 70° anniversario l'Istituto ha scelto di farlo innovando la sua offerta culturale per corrispondere meglio alle esigenze comunicative e divulgative odierne, sperimentando alcune nuove modalità di *knowledge transfer*. Ecco quindi nascere, insieme al contributo ideativo dell'associazione PopHistory,^[3] il progetto di un gioco storico che si agganciasse idealmente e concretamente a quell'aprile del 1949 e mettesse in collegamento la figura del fondatore e primo Presidente Ferruccio Parri (a cui oggi l'Istituto è intitolato), l'immenso patrimonio archivistico sulla Resistenza attualmente conservato presso l'istituto stesso e il luogo in cui esso ha sede fin dal principio, ovvero la città di Milano.

La pratica ludica più efficace per sottolineare questo legame ci è sembrata l'urban game.

Urban game e spazio di gioco

Per urban game intendiamo un sottogruppo specifico all'interno di *Pervasive Game*, ambientato in aree metropolitane che incoraggiano i partecipanti a muoversi liberamente e interagire con gli spazi pubblici. Gli urban games sono spesso progettati per creare un livello minimo di competizione tra i giocatori, enfatizzando invece l'esplorazione, la sperimentazione e l'uso creativo degli spazi urbani.^[4] In generale possiamo osservare che negli urban game, la città diventa il playground, ovvero lo spazio cittadino è usato come il tabellone di gioco offrendo giochi multiplayer che si svolgono nelle strade e in città.

Tutto il gioco esiste e si svolge all'interno di un'area delimitata in precedenza, materialmente o idealmente, deliberatamente, o in quanto dato di fatto. Il "posto consacrato" proprio di un rituale, non può essere formalmente distinto dall'area di un gioco, e tra essi non vi sono differenze. L'arena, il tavolo da gioco, il cerchio magico, il tempio, il palco, lo schermo, il campo da tennis, la corte di giustizia, sono tutti terreni di gioco [...] all'interno dei quali vigono leggi speciali. Tutti questi luoghi sono mondi temporanei all'interno del mondo ordinario, dedicati all'esecuzione di un atto a parte.^[5]

Abbiamo scelto questo pensiero di Huizinga per avvicinarci al concetto degli *urban games*. Si è discusso a lungo sul significato di "cerchio magico" che appare qui come una lista di luoghi che includono spazi per il gioco (campo da tennis, tavolo per le carte), spazi per arte e intrattenimento (il palco, lo schermo), e spazi del mondo "reale" (tempio, palazzo di giustizia). Ma in sostanza il cerchio magico è un esempio di spazio rituale che, per Huizinga, crea «un mondo temporaneo, all'interno di un mondo ordinario, dedicato all'esecuzione di un atto a parte». Secondo una rilettura del game designer Eric Zimmerman il cerchio magico è il luogo della significazione^[6].

Anche nella pratica ludica tempo e spazio, oltre alle nostre identità e alle nostre relazioni, acquistano un nuovo senso. Questo è quello che definiamo "entrare in un cerchio magico" giocando a qualcosa, ovvero l'emergere di significati come cause ed effetti del giocare. I significati che nascono in un'area di gioco sono intrecciati in profondità con la vita quotidiana dei giocatori. Tempo e spazio, luoghi e significati, giocatori e relazioni sono anche gli ingredienti che, all'interno del linguaggio proprio del game design, costituiscono un *urban game*.

Con la parola *game*,^[7] intendiamo un insieme di azioni strutturate, che non possono prescindere da quattro componenti da cui esso è costituito. Secondo quanto definito da McGonigal il gioco (*game*) deve prevedere sempre uno o più obiettivi, un sistema di regole note a tutti i partecipanti, un sistema di feedback (attraverso il quale i giocatori possono verificare in qualsiasi momento l'andamento

dell'azione ludica) e infine deve svolgersi su base volontaria.^[18] D'ora in avanti con la parola gioco intenderemo solo quest'ultimo concetto.

Secondo Werbach e Hunter ogni gioco è composto da tre elementi essenziali che ci permettono di definirlo.^[19] Stiamo parlando delle dinamiche, ovvero degli aspetti più astratti che servono a impostare il sistema di gioco, delle meccaniche, ovvero dei processi di base che conducono l'azione e determinano il coinvolgimento del giocatore, e infine delle componenti, cioè delle forme più specifiche che possono prendere le dinamiche e le meccaniche all'interno di un gioco. Ogni gioco possiede questi tre elementi e modificando tutti o solo uno di questi fattori è possibile creare tipologie differenti del medesimo gioco.

Giocare la realtà: il gioco pervasivo

A seconda dell'esito che si vuole ottenere attraverso la gestione di questi elementi possiamo costruire una classificazione delle decine di tipologie di game esistenti. Ci limiteremo qui a ricordare le famiglie principali in cui possono essere suddivisi i giochi. I *tabletop game* sono una famiglia di giochi che comprendono supporti come i dadi, le carte, le miniature. Quando dotati di tabellone questi giochi si definiscono *boardgame*. Differente è la categoria dei *party game*, in cui non è necessario avere un tavolo, basta che ci sia un gruppo di persone disposte a interagire tra di loro. I *room game* trasportano le componenti di gioco nello spazio e sugli oggetti di un ambiente chiuso. Altra categoria è quella dei *videogame* in cui il supporto di gioco è offerto dallo strumento digitale (a loro volta questi possono essere suddivisi in differenti categorie: azione, avventura, simulazione). Infine, una menzione deve essere fatta per i *role-playing game* (TRPG e LARP) che poi possono essere anche qui da tavolo o dal vivo.

Tornando all'oggetto della nostra analisi ci preme qui far rientrare gli *urban game* all'interno di una precisa macro-famiglia che prende il nome di gioco pervasivo (*pervasive game*). In un gioco pervasivo l'esperienza di gioco si estende nel mondo reale.^[10] Il mondo fittizio, in cui si svolge il gioco, si fonde con il mondo fisico.^[11]

La prima definizione di gioco pervasivo è stata quella di «un gioco di ruolo dal vivo (*Live Action Role-Playing game*) che è aumentato con la tecnologia informatica e di comunicazione in un modo che combina insieme lo spazio fisico e digitale».^[12] Più in generale, la società svedese It's Alive, specializzata in giochi per cellulari, ha descritto i giochi pervasivi come «giochi che ti circondano».^[13] Noi ci sentiamo di condividere l'impostazione di Montola, Stenros e Waern, i quali, allargando il cerchio magico di Huzinga, definiscono questa macro-famiglia attraverso l'identificazione di «una o più caratteristiche salienti che espandono il cerchio magico del gioco a una dimensione spaziale, temporale o sociale».^[14] Il termine è ancora oggi piuttosto ambiguo, anche se emergono alcuni tratti comuni a tutti coloro che hanno tentato di inquadrarlo. Tra questi ci pare di poter affermare che in un gioco pervasivo il mondo reale si fonde (in un tempo definito), offuscandone i confini, con il gioco, la cui ambientazione (cerchio magico) è il mondo stesso, o una parte di esso. L'area di gioco si sovrappone con il mondo reale che diventa l'ambito di *gameplay*^[15] su cui i giocatori interagiscono originando proprie significazioni.

Giocare lo spazio: il gioco locativo

Sono molteplici le tipologie di giochi che possiamo far rientrare all'interno di questa macro-famiglia. Tra di essi un'ulteriore sotto-classificazione verso gli *urban game* ci porta a scoprire i giochi basati sulla posizione. Detti anche giochi locativi (*location-based game* o *location-enabled game*), questa tipologia di gioco pervasivo fa evolvere e progredire il *gameplay* attraverso la posizione del giocatore.^[16] Pertanto, i giochi basati sulla posizione dovrebbero fornire un

meccanismo per consentire al giocatore di aggiornare la propria posizione, e far sì che questa diventi componente intrinseca dell'esperienza di gioco.

Il mondo della tecnologia digitale è stato tra i primi che si è occupato di definire questa pratica ludica anche se i giochi urbani (o giochi di strada, *street games*) nascono prima della sua diffusione. Più in generale possiamo affermare che i giochi locativi sono giochi multigiocatore (*multiplayer*) basati sulla posizione, in cui l'area di gioco è fusa con gli elementi di uno specifico paesaggio. In questi giochi il gameplay è legato a una narrazione ed è in larga misura orientato all'azione, coinvolgendo attività connesse all'orientamento, come la risoluzione di prove (quali enigmi, scatti fotografici) o pratiche di caccia al tesoro (raccolta e consegna di oggetti o informazioni).^[17] Sebbene ciò non sia stato ancora confermato da studi empirici, questi giochi sembrano avere un potenziale di apprendimento particolarmente significativo. D'altra parte, l'interazione sociale legata all'assunzione di decisioni strategiche, osservazione, pianificazione, sono le caratteristiche principali di questo filone in termini di apprendimento.^[18] Inoltre, anche se il gioco non connette i giocatori attraverso spazi differenziati, come è il caso di giochi di realtà ibrida, collegando i giocatori a seconda della loro posizione relativa in uno spazio fisico, i giochi locativi basati sulla posizione sfidano la tradizionale logica dello spazio di gioco, influenzando la percezione dello spazio urbano da parte dei giocatori.^[19]

Giocare lo spazio urbano: il gioco urbano

Le città contemporanee sono ricchissime di elementi, dinamiche e percorsi che possono essere ludicizzati. La molteplicità di questi elementi ci consente di tradurre lo spazio urbano in giochi pervasivi e locativi, costruendo prodotti molto diversi a seconda di quale processo scegliamo di prendere in considerazione. I prodotti così creati originano modalità nuove di fruire lo spazio pubblico che possono comprendere anche processi artistici, culturali e storici. Quando è un processo storico ad essere selezionato per essere reso giocabile, il gioco urbano diventa un gioco urbano storico. Usare la città come tabellone di gioco influenza i modelli di mobilità attraverso lo spazio urbano e trasforma la percezione stessa dello spazio cittadino. Inoltre, facendo riferimento al significato di cerchio magico, un *urban game* consente alle persone di coordinarsi negli spazi urbani creando nuovi tipi di comunità.^[20] Sono molteplici le buone pratiche, affidate a esperienze isolate o locali, in cui l'esecuzione di questo tipo di giochi oltre ad aver rafforzato i legami tra i partecipanti, ha generato curiosità, consapevolezza e innestato meccaniche di cura verso situazioni di degrado e incuria.

La città dentro Milano45, Milano45 dentro la città

Lo spazio urbano di Milano ovviamente non sfugge alle logiche e alle dinamiche fin qui descritte; e tuttavia è singolare notare come al suo interno – a parte un via nella zona nord-ovest – non esista un luogo o un segno che citi espressamente Ferruccio Parri, che pure ha vissuto nel capoluogo lombardo a partire dagli anni '20 e sempre da qui ha guidato militarmente la Resistenza dal 1943 al 1945.^[21] Pensando alla storia d'Italia, il nome di Parri non è effettivamente tra i primi a balzare alla mente, ma siamo pur sempre di fronte a un personaggio storico, medaglia d'oro nella Prima guerra mondiale, capo partigiano delle formazioni Giustizia e Libertà, primo Presidente del Consiglio dei ministri del dopoguerra^[22] e a lungo parlamentare della Repubblica. Il suo percorso biografico può essere ignoto al grande pubblico, ma gli studi a riguardo sono molteplici e non mancano neppure le fonti autobiografiche. Costruire una narrazione sulla vita di Parri – che sia cinematografica, letteraria o ludica^[23] – ha innanzitutto due premesse, da cui derivano poi due questioni dirimenti.

Due premesse

La prima premessa presuppone di considerare le narrazioni storiche, di qualunque natura e per quanto attendibili esse siano, come un resoconto pedissequo e oggettivo di un evento. Nemmeno le cronache più puntigliose lo sono, per via delle scelte che qualsiasi autore o studioso compie nel rielaborare documenti e cronologie,^[24] ma ciò è ancor più vero quando si tratta di narrazioni ludiche, che per loro stessa natura vivono di semplificazioni e trasposizioni.^[25]

La seconda premessa implica invece che, pur considerando le semplificazioni e le reinterpretazioni, una narrazione che voglia produrre un meccanismo virtuoso di trasmissione del sapere storico deve sempre muoversi nell'alveo del verosimile. Costruire un prodotto di fiction, completa o parziale che sia, non ha questi vincoli: potendo usare liberamente l'immaginazione, possiamo far compiere ai personaggi storici ogni tipo di azione, reale, fantastica o fantascientifica che sia,^[26] o persino far interagire protagonisti di epoche differenti. Quando però si vuol mantenere un alto tasso di attendibilità e veridicità, sia nel contenuto che nel messaggio da trasferire, occorre puntare la bussola sui fatti reali e sul loro sviluppo, salvo prendersi qualche piccola licenza e qualche sconfinamento nel verosimile, come vedremo in seguito.

Due conseguenze... Anzi tre!

Le conseguenze di ciò sono in realtà molteplici, ma se ne evidenziano due in particolare.

Innanzitutto, come già accennato, la biografia di un personaggio storico rappresenta una successione di eventi noti, rintracciabile oggi con poco sforzo in qualche biblioteca o addirittura su internet. Una trama che ne ricalchi le tappe diventa presto poco appetibile soprattutto per un giocatore consapevole o smaliziato, che sa esattamente cosa lo attende e quando; l'effetto sorpresa svanisce e con esso l'immersività,^[27] che costituisce l'elemento essenziale dell'esperienza ludica.

In secondo luogo, per quanto sia sempre possibile sfruttare le cosiddette "zone grigie", lo spazio per l'immaginazione e per l'introduzione di elementi finzionali si riduce moltissimo, nel momento in cui – e anche questo è stato accennato – s'intende costruire un gioco aderente non solo alla mera fattualità storica, ma anche alle atmosfere e alle dinamiche del tempo in cui è ambientato.

Nel caso di un urban game, si aggiunge poi un ulteriore rischio a cui prestare grande attenzione, e cioè trasformare il gioco in una gita turistica nei luoghi in cui ha vissuto o compiuto azioni importanti il personaggio al centro della nostra narrazione. Questo è, in effetti, un concetto cardine: una narrazione avvincente è fondamentale per un'esperienza ludica efficace, specialmente quando il coinvolgimento dei giocatori non può beneficiare delle grandi risorse derivanti dal digitale o anche solo della realtà aumentata.

Il mio nome è Parri... Ferruccio Parri

Nel caso di Milano45, un buon metodo per affrontare questi potenziali ostacoli è stato selezionare un evento specifico e particolare della complessa biografia di Parri per costruire intorno a esso un racconto capace di includere quanti più luoghi possibili della sua vita milanese e al contempo immergere i giocatori in un momento storico preciso, in una vicenda coinvolgente e di grande significato.

La scelta è caduta su un avvenimento di grande impatto, i cui molteplici risvolti lo rendono assimilabile a una vera *spy story*:^[28] la cattura di Parri da parte dei nazifascisti.

È il 2 gennaio 1945: Ferruccio e sua moglie Ester sono nascosti sotto mentite spoglie nell'appartamento della signora Zoller, in via Vincenzo Monti 92, quando a causa di una serie

rocambolesca di eventi vengono prelevati e portati a San Vittore, senza per altro essere riconosciuti. Dopo pochi giorni, Parri è trasferito all'Hotel Regina,^[29] dove viene identificato (anche in questo caso piuttosto casualmente) e sottoposto a interrogatori durante il tutto il mese di gennaio, fino a un fallito tentativo di liberarlo^[30] che ne provoca il trasferimento al carcere di Verona. Il 7 marzo Parri viene infine scarcerato, in seguito a una trattativa che vede coinvolti i vertici delle SS e gli Alleati.

Giocando a Milano45, i partecipanti vestono dunque i panni di partigiani delle formazioni Giustizia e Libertà, e seguono alcune tappe fondamentali della vicenda o di quello che si muove intorno a essa. Nella prima fase devono reperire informazioni proprio sull'arresto e la carcerazione di Parri; nella seconda, la missione è quella di recuperare alcuni piani militari che egli stava consultando al momento della cattura; nell'ultima, è necessario collaborare e favorire le trattative per la sua liberazione.

Una trama avvincente di per sé, ricca di “zone grigie” da sfruttare, a patto di analizzare a fondo le più piccole sfaccettature e saper prefigurare quali traiettorie avrebbe potuto prendere l'intera vicenda (e invece non ha preso). Nel suo divenire, la storia è una materia fluida che si fa lentamente concrezione, piuttosto che un monolite inscalfibile di eventi predeterminati e inevitabili.

Struttura del gioco: i luoghi e i documenti

Proprio in questa fase entrano in gioco (in tutti i sensi) le carte d'archivio depositate presso l'Istituto nazionale Ferruccio Parri. Spulciando tra i faldoni le possibili pieghe della storia, i futuri alternativi mai materializzati e le “zone grigie” emergono con grandissima chiarezza. Nella sola prima settimana di gennaio si alternano le lettere e le circolari in cui si passa dall'ipotizzare un intervento degli Alleati (che poi arriverà e risulterà decisivo) al progetto di imbastire uno scambio di prigionieri, addirittura catturando appositamente un alto esponente delle brigate nere fasciste.^[31] Le traiettorie possibili sono quindi almeno un paio in più.

I documenti, tuttavia, sono capaci di restituire molto altro: dall'ubicazione dei centri di potere ufficiali, a quella dei piccoli depositi di armi o provviste circondati dal filo spinato o dei segreti uffici di spionaggio e controspionaggio, o ancora delle case sicure dove trovavano rifugio informatori o nuclei clandestini armati.

Emergono così luoghi impensabili, oggi privi di qualsiasi segno che ne racconti le vicissitudini di cui è stato testimone nel breve lasso di tempo in cui si è sviluppata la lotta di liberazione, ma che sono tasselli essenziali nella topografia bellica della Milano del gennaio del 1945.

Nelle pieghe delle veline e delle mappe, nei rapporti delle spie o delle formazioni militari prende forma uno scenario complesso, che presto oltrepassa anche questa semplice dimensione geografica e definisce la città come un luogo di repressione e di lotta, di perquisizioni e di clandestinità, di guerra e di guerriglia, ma anche e soprattutto di speranza, tensione e grande incertezza.

Ma come trasferire tutto ciò ai giocatori? Se dare indicazioni o informazioni su un luogo è apparentemente facile, come si trasmette un'atmosfera? Con un prodotto digitale la risposta è piuttosto ovvia, ma in un urban game la sfida si presenta decisamente più ardua. Nel caso di Milano45, è stata in gran parte vinta proprio attraverso l'uso degli stessi documenti, che non si limitano a formare un corollario o una selezione di materiale di approfondimento tutto sommato fine a sé stesso. Essi sono assolutamente e visceralmente compenetrati nell'esperienza ludica poiché sono innanzitutto essenziali per imprimere le varie svolte della trama. Le tre differenti fasi di Milano45 sono scandite e determinate proprio dal contenuto dei documenti ufficiali, che i partecipanti possono leggere e conservare. Ma c'è ben più di questo. Spesso, per portare a termine

una missione, i partecipanti devono risolvere un enigma proprio tramite le carte d'archivio: si va dalla semplice mappa al bollettino militare, per arrivare al codice cifrato partigiano da utilizzare per decrittare una sequenza numerica. In pratica, i giocatori sono "obbligati" a leggerli, ad assorbirne il contenuto e il significato, a ricavarne un messaggio e un immaginario complesso.

Struttura del gioco: vittoria e sconfitta

Come per ogni spy story che si rispetti, non si forniscono qui altri indizi o elementi sul suo sviluppo. Chi volesse approfondirli o conoscere di più non deve far altro che giocare.

Meglio invece focalizzarsi sulla struttura di Milano45, perché è utile a comprendere quali scelte sono state fatte nella sua trasposizione in digitale.

Caratteristica essenziale di ogni gioco non è solo avere un principio o una fine, ma anche contemplare la vittoria e la sconfitta. Se il giocatore ha la consapevolezza di non poter perdere mai, se non esiste il *game over*, la sua motivazione inevitabilmente diminuirà così come il suo coinvolgimento nell'esperienza ludica. Per Milano45, le condizioni della vittoria e della sconfitta avrebbero potuto essere semplici: la liberazione o meno di Parri, con un potenziale sviluppo controfattuale della trama.^[32] L'intento dell'Istituto e dei creatori di Milano 45 era tuttavia quello di vedere Parri libero, in ogni caso e a prescindere da tutto. Dove inserire dunque la competizione? Dove prevedere vittoria e sconfitta?

Da questo punto di vista, i giochi potrebbero essere suddivisi a grandi linee in due tipologie: da un lato quelli che mettono i giocatori in competizione con un'entità astratta, rappresentata dalle stesse dinamiche del gioco; ne sono un esempio i videogames giocati in *single player*, dove il nemico da battere è l'intelligenza artificiale. Dall'altro, vi sono i giochi che prevedono un duello tra i giocatori stessi, che si sfidano per raggiungere la supremazia, che può essere ottenuta conseguendo un obiettivo specifico o acquisendo un punteggio maggiore rispetto agli altri concorrenti.

Milano45 appartiene a questa seconda tipologia: i giocatori, divisi nelle brigate partigiane Gasparotto, Rosselli e Trentin (come le autentiche formazioni milanesi di Giustizia e Libertà), collaborano per ottenere l'obiettivo generale della missione (liberare Parri), che viene raggiunto a prescindere; al contempo però, essi competono tra loro per incamerare il maggior consenso possibile della popolazione civile milanese. I punti accumulati durante le missioni sono in realtà nuclei famigliari che, convinti e rassicurati dall'efficienza partigiana, decidono di appoggiare una brigata piuttosto che un'altra; oppure no, se le missioni vengono fallite.

Dalla città al digitale

La scelta dello strumento per la trasposizione online di Milano45 ha avuto come motivo iniziale proprio la possibilità di mantenere questa divisione in squadre, senza comportare dunque una riprogettazione delle dinamiche di gioco (da cui sarebbero discese altre modifiche strutturali). Il software Zoom ha fin nella sua versione base le cosiddette "sale gruppi" ("breakout room" in inglese) che permettono di suddividere le persone connesse alla piattaforma in "sottoriunioni", isolate le une dalle altre ma sempre collegate alla riunione principale, da dove il gestore (l'ospite, o host) può monitorare la situazione e anche inviare messaggi o link tramite la chat. Un'opzione che ha permesso di impostare fin da subito la versione on line con una dinamica verticale tra centro di comando e brigate partigiane e orizzontale tra i giocatori appartenenti alla stessa formazione, che

quindi possono svolgere le missioni in modo indipendente e senza le interferenze delle altre squadre.

Un'altra componente da non sottovalutare, che è propria di tutti i software di videoconferenze, è la possibilità di rinominare sé stessi. La scelta del nome di battaglia partigiano acquisisce dunque maggior significato, perché rimane associato a ciascun giocatore per tutta l'esperienza di gioco; ed è anche attraverso quello che il centro di comando si rivolge a ogni partecipante. L'immedesimazione nell'avventura, potenzialmente indebolita dalla remotizzazione dell'esperienza ludica, acquisisce così un punto a suo vantaggio.

Gli enigmi e i documenti on line

Come si è detto, la versione dal vivo di Milano45 comporta l'uso di documenti d'archivio anche nello svolgimento delle missioni e nella risoluzione degli enigmi a esse legati. Nella versione online si è mantenuto il più possibile questo legame, sia attraverso l'invio dei documenti in chat, sia con l'ausilio di una piattaforma web costruita con WordPress,^[33] che è diventata un essenziale punto d'appoggio per rendere fruibili alcune delle prove più interattive, come ad esempio testi in cui era necessario individuare le parole che fornivano indizi importanti per proseguire nell'avventura o fotografie corredate di schede di approfondimento sui personaggi, sia amici che nemici (e anche su qualcuno che è stato sia l'una che l'altra cosa), come se si trattasse di un vero dossier cartaceo del servizio di spionaggio e controspionaggio.

Urban o non urban?

Se c'è un punto sul quale l'esperienza di Milano45 Zoom ha mostrato dei limiti è proprio nella sua dimensione urbana. Gli enigmi legati a ciascuna missione, per quanto modificati, mantengono un fortissimo legame con l'esplorazione della città, che tuttavia nessuno strumento informatico può restituire a pieno. GoogleMaps, fondamentale per reperire in molti casi luoghi e coordinate, mostra evidenti problemi quando si passa all'individuazione dei segni fisici mediante lo *street view*, spesso lento a caricare se non si ha una buona connessione o legato a immagini poco aggiornate o poco nitide, quando ad esempio si tratta di leggere il testo di una lapide o notare gli elementi architettonici della facciata di un palazzo.

Più efficace – ed è la direzione verso la quale si sta già lavorando – convertire gli enigmi in delle piccole webquest,^[34] che però siano anche sfidanti per il giocatore. Insomma, che non si traduca in una semplice indagine nei motori di ricerca o su Wikipedia. Il giocatore deve assemblare indizi, comprendere dove cercarli e anche saper lavorare insieme ai propri compagni di brigata, magari suddividendo le mansioni. Anche per questo, nella versione Zoom abbiamo aggiunto il ruolo della staffetta (assente nella versione live), a cui è affidato l'incarico di interagire direttamente con il comando, spostandosi dalla sala gruppi alla riunione principale per fornire la soluzione degli enigmi per poi tornare dalla sua squadra a riferire l'esito.

Questo ultimo elemento è la migliore risposta a una delle prime domande che potrebbero nascere riflettendo su questa esperienza: perché provare a costruire una versione di Milano45 su Zoom e non limitarsi a una avventura a scenario (www.reteparri.it/milano45/), decisamente più adatta durante un lockdown? Il gioco è innanzitutto un elemento sociale e di socialità, una esperienza collettiva e formativa che – nel caso di un gioco storico – diventa rielaborazione e apprendimento del passato. A parere di chi scrive, oggi viviamo in una società fin troppo atomizzata e individualista, che con la pandemia ha sperimentato un'ulteriore esasperazione di questo suo aspetto. Proporre quindi un momento di ritrovo (seppure da remoto) nel pieno del confinamento domestico, ha un valore anche per il benessere psicologico delle persone, perché aiuta a rompere l'isolamento mediante un'esperienza ludica, per sua natura interattiva e coinvolgente.

Bibliografia

- S. Benford, C. Magerkurth, P. Ljungstrand, *Bridging the physical and digital in pervasive gaming*, Communications of the ACM, ACM, New York 2005, pp. 54–57.
- A. De Souza e Silva, *Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments*, in “Simulation & Gaming”, Vol. 40, Issue 3, 2009, Sage Publishing, Thousand Oaks 2009.
- A. De Souza e Silva, G. C. Delacruz, *Hybrid Reality Games Reframed Potential Uses in Educational Contexts* in “Games and Culture”, Vol. 1, Issue 3, 2006, Sage Publishing, Thousand Oaks 2006.
- G. Ferri & P. J. Coppock, *Serious Urban Games. From play in the city to play for the city*. In *Media and the City: Urbanism, Technology and Communication* (pp.120-134). Chapter: 9. Cambridge Scholars Publisher 2013
- J. Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*, MA: The Beacon Press, Boston 1955.
- A. Lemos, *Giochi mobili locativi: Cybercultura, spazio urbano e media locativi*, Rivista USP, 2010.
- D. Leoke, *Location-Based Gaming Play in Public Space*, Palgrave MacMillan, Londra 2019.
- J. McGonigal, *Realty is broken. Why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York 2011 (trad. It. *La realtà in gioco*, Apogeo, Milano 2011).
- M. Montola, J. Stenros, A. Waern, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington 2009.
- E. Nieuwdorp, *The pervasive discourse*. Computers in Entertainment, New York 2007.
- F. Parri, *Due mesi con i nazisti. Dal tavolaccio alla branda*, Carecas, Roma 1973.
- I. Pizzirusso, *Milano45: giocare con la biografia di un personaggio storico*, in S. Caselli (a cura di), *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, Biblion, Milano 2022.
- M. Prensky, “*Simulations*”: *Are They Games?*, in “Digital Game-Based Learning”, McGraw-Hill, 2001.
- J. K. Saucier, *Playing the past. The Video Game simulation as recent american history*, in C. Bond Potter e R. C. Romano, “Doing Recent History: On Privacy, Copyright, Video Games, Institutional Review Boards, Activist Scholarship, and History That Talks Back”, University of Georgia Press, Athens 2012.
- A. G. Salassa, *WebQuest e New WebQuest: per una didattica della storia in ambiente digitale*, Novecento.org, n. 16, agosto 2021- [DOI: 10.52056/9788833139883/10](https://doi.org/10.52056/9788833139883/10)
- G. Sorrentino, *Giocare la Storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del “what if”*, Novecento.org, n. 9, febbraio 2018. [DOI: 10.12977/nov240](https://doi.org/10.12977/nov240)
- K. Werbach, D. Hunter, *For the win. How Game Thinking Can revolutionize your business*, Wharton Digital Press, Philadelphia 2012.
- H. White in *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, Josh Hopkins University, Baltimora 1973.
- E. Zimmerman, *Preso in giro dal “cerchio magico”. Fare pulizia dieci anni dopo*, in “Doppiozero”, 4 luglio 2013.

Note:

www.reteparri.it/milano45/.

[2] Per approfondire le vicende sulla fondazione dell'istituto, si veda G. Grassi (a cura di), *Guida agli archivi della Resistenza*, Ministero dei beni culturali, Roma 1983.

[3] Nella fattispecie degli autori di questo testo.

[4] G. Ferri & P. J. Coppock, *Serious Urban Games. From play in the city to play for the city*. In *Media and the City: Urbanism, Technology and Communication* (pp.120-134). Chapter: 9. Cambridge Scholars Publisher 2013.

[5] Traduzione dell'autore da J. Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*, MA: The Beacon Press, Boston 1955.

[6] E. Zimmerman, *Preso in giro dal "cerchio magico". Fare pulizia dieci anni dopo*, in "Doppiozero", 4 luglio 2013. [<https://www.doppiozero.com/sites/default/files/allegati/al-caruso-3.pdf>], url consultata il 4 agosto 2021

[7] Buona parte della definizione scientifica dell'oggetto dei nostri studi deriva da intuizioni proprie del mondo anglosassone. Questo ha creato una predominanza terminologica dalla quale non possiamo esimerci. Laddove sarà possibile, come si è visto con la definizione di cerchio magico, proveremo a tradurre concetti o vocaboli in italiano per tentare un inquadramento culturale e si spera incrementare un dibattito su scala nazionale.

[8] J. McGonigal, *Realty is broken. Why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York 2011 (trad. It. *La realtà in gioco*, Apogeo, Milano 2011).

[9] K. Werbach, D. Hunter, *For the win. How Game Thinking Can revolutionize your business*, Wharton Digital Press, Philadelphia 2012.

[10] S. Benford, C. Magerkurth, P. Ljungstrand, *Bridging the physical and digital in pervasive gaming*, Communications of the ACM, ACM, New York 2005, pp. 54–57.

[11] E. Nieuwdorp, *The pervasive discourse*. Computers in Entertainment, New York 2007

[12] J. Schneider, G. Kortuem *How to Host a Pervasive Game: Supporting Face-to-Face Interactions in Live-Action Roleplaying*, Designing Ubiquitous Computing Games Workshop at UbiComp, Atlanta, Georgia, USA 2001, pp. 1–6.

[13] *What is Pervasive Gaming?*. It's Alive Mobile Games AB. Archived from the original on 24 February 2005. Retrieved 2013-10-18 [<https://web.archive.org/web/20050224025131/http://www.itsalive.com/page.asp?sa=0&id=1069>], url consultata il 4 agosto 2021

[14] M. Montola, J. Stenros, A. Waern, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington 2009.

[15] Termine usato soprattutto in ambito videoludico ma estensibile a qualsiasi tipologia di gioco. Si può intendere come esperienza dell'interazione del giocatore con il gioco.

[16] A. Lemos, *Giochi mobili locativi: Cybercultura, spazio urbano e media locativi*, Rivista USP, 2010

[17] D. Leoke, *Location-Based Gaming Play in Public Space*, Palgrave MacMillan, Londra 2019

[18] A. De Souza e Silva, G. C. Delacruz, *Hybrid Reality Games Reframed Potential Uses in Educational Contexts* in “Games and Culture”, Vol. 1, Issue 3, 2006, Sage Publishing, Thousand Oaks 2006.

[19] A. De Souza e Silva, *Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments*, in “Simulation & Gaming”, Vol. 40, Issue 3, 2009, Sage Publishing, Thousand Oaks 2009.

[20] A. De Souza e Silva, 2009.

[21] Parri è stato vicecomandante del massimo organismo militare della Resistenza, il CVL (Corpo volontari della libertà), nonché comandante in capo delle formazioni Giustizia e Libertà, legate al Partito d’Azione.

[22] L’esperienza di Parri come capo del governo fu breve e durò poco più di 5 mesi, dal 21 giugno al 24 novembre 1945.

[23] Letteratura e cinema possono essere definite narrazioni “passive”, dove il pubblico partecipa ma non può in alcun modo influenzare il comportamento dei personaggi o la trama; il gioco è una narrazione invece “attiva”, dove il pubblico è materialmente protagonista. Per approfondire si veda G. Sorrentino, *Giocare la Storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del “what if”*, Novecento.org, n. 9, febbraio 2018. DOI: [10.12977/nov240](https://doi.org/10.12977/nov240)

[24] Sono i concetti espressi da H. White in *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, Josh Hopkins University, Baltimora 1973.

[25] Altrimenti parleremmo di simulazioni, che sono però un prodotto differente dal gioco. Il tema è complesso per essere sviluppato in una nota. Un’interessante disquisizione è portata avanti da Prensky in M. Prensky, “*Simulations*”: *Are They Games?*, in “Digital Game-Based Learning”, McGraw-Hill, 2001. Un accenno più breve al concetto si trova invece in J. K. Saucier, *Playing the past. The Video Game simulation as recent american history*, in C. Bond Potter e R. C. Romano, “Doing Recent History: On Privacy, Copyright, Video Games, Institutional Review Boards, Activist Scholarship, and History That Talks Back”, University of Georgia Press, Athens 2012. Per semplificare, potremmo dire che il gioco traduce qualcosa di reale in un linguaggio diverso, spesso più immediato e comprensibile; ne produce, insomma, una reinterpretazione. Nella simulazione la resa virtuale di una situazione – la guida di un aereo, di un carrarmato ecc. – è quanto più pedissequa e spesso diventa il fine stesso del gioco.

[26] Un ottimo esempio è il film *Abraham Lincoln cacciatore di vampiri* (di Timur Bekmambetov, 2012), ma ve ne sono svariati altri che potremmo citare.

[27] Proprietà di un ambiente o un’esperienza nella quale si entra completamente, rimanendone avvolti e catturati.

[28] La stessa scelta del titolo mira appositamente a mantenere un alone di mistero su ciò che avverrà durante il gioco: *Milano45* da subito l’orizzonte spaziale e temporale, ma null’altro svela sui protagonisti e sulla trama.

[29] Dal settembre 1943 all’aprile 1945 l’albergo è sede del comando delle SS di Milano.

[30] La correlazione tra i due eventi è sottolineata dallo stesso Parri in F. Parri, *Due mesi con i nazisti. Dal tavolaccio alla branda*, Carecas, Roma 1973, p. 62.

[31] Archivio dell'Istituto nazionale Parri, fondo Corpo volontari della libertà, b. 1, fasc. 1.

[32] Si veda ancora Sorrentino, 2018.

[33] WordPress è una piattaforma software di “blog” e content management system (CMS) open source ovvero un programma che, girando lato server, consente la creazione e distribuzione di un sito Internet formato da contenuti testuali o multimediali, gestibili ed aggiornabili in maniera dinamica. Per approfondire si veda la voce Wikipedia <https://it.wikipedia.org/wiki/WordPress>, url consultata il 4 agosto 2021.

[34] La pratica del WebQuest è in realtà molto più strutturata, come descritto in A. G. Salassa, *WebQuest e New WebQuest: per una didattica della storia in ambiente digitale*, Novecento.org, n. 16, agosto 2021 [<http://www.novecento.org/pensare-la-didattica/webquest-e-new-webquest-per-una-didattica-della-storia-in-ambiente-digitale-7109/>], url consultata il 4 agosto 2021.