

# Polypolis Roma (Pigneto area)

un angosciante gioco sulla disuguaglianza e l'imminente fallimento



EVENT UNDER THE AUSPICES OF THE EMBASSY OF GREECE IN ROME

## sarcha in the Urban Transcripts 2011 "Rome accidental city: international workshop on the city"

### Materiale di gioco

**LA CITTA' COME RISORSA COMUNE**  
[www.sarcha.gr](http://www.sarcha.gr) - e-mail: [info@sarcha.gr](mailto:info@sarcha.gr)

un tabellone (1,20 x 1,20), 40 unità di **sarcha-nomisma**, **carta** di identità degli isolati (**ID**), **carte** con gli strumenti di intervento urbano (**SI**), **etichette** con i problemi (**PR**), **etichette** con gli strumenti di intervento (**SI**), etichette adesive dei giocatori (**EAG**), un **Cappello dello Stato** (Municipalità) e una figura **sarcha** di **alieno** per segnalare l'isolato in discussione.

### Svolgimento del gioco\_7 fasi in 70 minuti

#### Fase preparatoria

**Fase 1:** ciascun giocatore sceglie a caso un'etichetta adesiva che determina il suo ruolo (1 min);

**Fase 2:** i giocatori (se vogliono) possono scambiarsi i ruoli (1 min); posizionano l'adesivo sui loro vestilli e si dividono in gruppi (1 min); eleggono il proprio rappresentante (1 min);

**Fase 3:** scelta della successione dei gruppi di giocatori per sorteggio e distribuzione da parte dello Stato delle valute di scambio (1 min).

#### Primo Giro

**Fase 4:** il primo gruppo ha la facoltà di azione e sceglie un'isolato sul tabellone. Lo Stato legge la carta corrispettiva in cui sono riportate le caratteristiche dell'isolato (risorse e problemi); vengono posizionate sul tabellone le bandierine con i problemi/questioni da risolvere e successivamente il gruppo sceglie uno strumento di intervento dal mazzo (5 min);

**Fase 5:** lo Stato annuncia l'inizio del conto alla rovescia del tempo disponibile ai giocatori del primo gruppo per discutere e negoziare tra di loro; ne dovrebbero derivare decisioni di azioni che, per ogni strumento di intervento, facciano emergere e massimizzare le potenzialità dei quattro i gruppi (5 min);

**Step 6:** lo Stato annuncia l'inizio del conto alla rovescia del tempo a disposizione dei giocatori del primo gruppo per presentare agli altri gruppi le azioni scelte per la soluzione dei problemi, usando le loro capacità di negoziazione ma anche le loro **sarcha-nomisma**, al fine di raggiungere un accordo con gli esponenti degli altri gruppi e guadagnare pertanto dei punti (5 min).

**Fase 7:** (1 min) lo Stato calcola il punteggio: punteggio minimo 0 - qualora non si fosse raggiunto un accordo all'interno del gruppo (fallimento della fase 5); punteggio massimo 4 - qualora si fosse raggiunto un accordo tra tutti i gruppi sulle azioni proposte. In questo caso il gruppo successivo si prepara a giocare scegliendo il proprio isolato sul tabellone.

Il primo giro si conclude quando tutti i gruppi hanno giocato rispettando la sequenza decisa nella fase 3. Il vincitore sarà colui che raggiungerà il maggior punteggio e sarà in possesso della maggiore varietà di **sarcha-nomisma**, che avrà dimostrato maggiore capacità di soluzione dei problemi attraverso discussioni e negoziazioni, e che sarà in grado di ridistribuire le risorse della città nell'isolato scelto.

### Durata del gioco

fase preparatoria + primo giro: **62 min**, ogni giro successivo: **57 min**  
 festeggiamenti dei vincitori e commenti: **8 min**

# sarcha

vi invita alla sfida di **Polypolis** - un gioco da tavola sociale e aperto a tutti

**Polypolis** ha come oggetto la città intesa come insieme di risorse umane, naturali e fisiche che vengono distribuite tra i giocatori all'inizio della partita. Lo scopo del gioco è quello di esplorare le potenzialità della gestione comune di tali risorse attraverso una continua attività di negoziazione e di compravendita tra i giocatori che interagiscono con la città materiale (aree costruite e non, attività umane, vegetazione, ventilazione ed esposizione solare, e tutti quegli altri fattori che contribuiscono al microclima dell'area di studio).

Il gioco di **Polypolis** nasce grazie ai risultati ottenuti dall'attività di **sarcha** CCR-CityCommonResource, Città Risorsa Comune [2010-2011] e dallo studio pilota CCR Athens Gerani 2010 selezionato al Royal Society of Art Competition a Londra (<http://sites.google.com/site/ccrppgerani2010/>). Il gioco è attualmente in fase di sviluppo e messo in pratica in varie occasioni fa parte del suo processo di sperimentazione. Il gruppo di lavoro di **Polypolis Roma** è composto da: Maria Theodorou, Lina Liakou, Ioanna Pothou, Clelia Themou, Petros Tsiridis, Elena Chantzis, Marios Moros, Panayiota Theofilidou, Vefa Gerofotou, Constantinos Miliadis, Demetris Shommas, Sappho Haralambous.

### Polypolis\_Roma Istruzioni

**Polypolis** è un gioco di ruolo con sfondo sociale; vengono impostate negoziazioni tra quattro diversi gruppi di giocatori al fine di affrontare e risolvere questioni complesse che riguardano le risorse umane, fisiche e naturali esistenti all'interno degli isolati urbani prescelti. I giocatori applicheranno sulla città gli strumenti di intervento prestabiliti per pianificare una linea di azione attraverso lo scambio di valute [**sarcha-nomisma**]. Il successo del gioco arriverà se in breve tempo gli interventi proposti troveranno l'accordo di tutti i giocatori.

**Quattro gruppi di giocatori** saranno costituiti da tre sotto-gruppi ed a ciascuno **Giocatori**, una diversa valuta di scambio [**sarcha-nomisma**]: **Investitori** sottogruppi: investitori interessati ad intervenire alla piccola scala, investitori interessati ad intervenire alla larga scala/ ruolo-scambio valuta **sarcha-nomisma**: 5 unità Valuta + 5 unità in know-how. **Proprietari di negozi** sottogruppi: proprietari esistenti di attività commerciali (rivendite locali ed osterie gestite da italiani o da immigrati), nuovi proprietari di attività commerciali (rivendite di libri ed altre attività imprenditoriali socialmente utili e gestite principalmente da giovani italiani), nuovi proprietari di attività commerciali (bars, clubs e simili che arrecano disturbo notturno gestite principalmente da italiani)/ ruolo-scambio valuta **sarcha-nomisma**: 5 unità Beni + 5 unità Commercio di beni. **Proprietari di terreni** sottogruppi: proprietari esistenti di immobili che abitano al Pigneto (italiani e immigrati), proprietari esistenti di terreni che affittano i propri possedimenti (soprattutto italiani) ruolo-scambio valuta **sarcha-nomisma**: 5 unità Immobiliare + 5 unità Uso dell'immobile. **Comitati di quartiere** sottogruppi: residenti, proprietari di negozi/ ruolo-scambio valuta **sarcha-nomisma**: 5 unità Tempo + 5 unità Competenze. **Joker\_Municipalità** - tiene il tempo, calcola i punteggi ed interviene su richiesta dei partecipanti

### Terminologia

**Risorse degli isolati:** Risorse umane: etnie ed attività. Risorse fisiche: aree costruite e non, Risorse naturali: ventilazione naturale (compresi gli odori), illuminazione naturale, fauna, flora, microclima. **Problemi degli isolati:** (Indicativi) Condizioni igienico-sanitarie inadeguate (umidità per la strada). Attività illegali (spazio di sostanze stupefacenti in strada). Costruzioni abusive su suolo pubblico. Inquinamento acustico (affollamento notturno nei bar, terrovia diurna), insufficienza di parcheggi. Crescita degli affitti (che costringe i vecchi residenti a trasferirsi in periferia). Spazi inutilizzati (Cinema Avorio). Carezza di spazi pubblici e di arredo urbano. **Strumenti di intervento urbano:** "ZIL" (Zona Traffico Limitato, Vigilanza stradale, Gruppo indipendente di designers (HORIZONTALE RM), Rimozione delle strutture illegali dagli spazi di proprietà pubblica, Servizi igienici pubblici, Pulizia delle strade (AMA), Piantumazioni, scaccio d'acqua. Strumenti a disposizione del Comune. Aumento delle tasse per bar e club. Contratto di Quartiere (strumento di pianificazione). Divieto di consumo di alcolici negli spazi pubblici dopo le 21.00, Limitazione di un'eccessiva concentrazione di attività simili nei singoli isolati.

