



Segreteria Nazionale  
Ufficio Comunicazione  
ed Immagine

Via Farini, 62 - 00185 Roma – tel. 06 48903773/48903734 - fax +39 06 62276535 - [coisp@coisp.it](mailto:coisp@coisp.it) / [www.coisp.it](http://www.coisp.it)

COISP · COORDINAMENTO PER L'INDIPENDENZA SINDACALE DELLE FORZE DI POLIZIA

@COISPPolizia

# COISP CONTESTA VIDEOGIOCO "RIOT"

Rassegna stampa 04 luglio 2015



**Riot, parla l'autore del gioco contestato: "Non voglio fomentare rivolte"**

di [Thomas Mackinson](#) | 2 luglio 2015



Cronaca

*Leonard Menchiari, ideatore del videogame di strategia "simulatore di proteste". L'obiettivo, secondo lui, è "dare una documentazione più accurata di tutti gli eventi scelti"*

di [Thomas Mackinson](#) | 2 luglio 2015

“Non voglio assolutamente fomentare rivolte”. **Leonard Menchiari**, 28 anni, è l'ideatore e programmatore di [Riot, Civil Unrest](#), un videogame di strategia che si sviluppa come un “[simulatore di rivolte](#)”. Nella demo del gioco, che uscirà dopo l'estate, si ricostruiscono scene e situazioni per le quali l'iniziativa si è attirata le accuse di “apologia di violenza” da parte del Coisp, sindacato che si è



reso protagonista di campagne controverse, ma che in questa occasione ha ritenuto di denunciare il gioco all'attenzione delle istituzioni, lamentandone la pericolosità, il messaggio giustificazionista rispetto alle violenze se non proprio di incitazione. Sotto accusa le immagini delle volanti della polizia incendiate dalle molotov, gli assalti alle banche e ai beni dei cittadini incolpevoli e inermi di fronte alle devastazioni e agli scontri tra rivoltosi e forze dell'ordine. Il tutto sullo sfondo di nuovi scontri in Valsusa e a due mesi dalle violenze che hanno devastato il centro di Milano. Ma Leonard non ci sta a passare per il fomentatore irresponsabile, e a *ilfattoquotidiano.it* spiega le reali intenzioni che lo hanno indotto a dare una rappresentazione ludica delle rivolte che hanno incendiato l'Europa, dalla Spagna alla Grecia fino alla Tav.

### **Leornad, non ritieni che il gioco possa effettivamente suonare come una giustificazione o peggio fomentare scontri e rivolte?**

L'obiettivo del mio progetto non è quello di fomentare rivolte, ma di diffondere alcune informazioni importanti che a mio parere non sono state rese visibili a sufficienza sotto la giusta luce. Parlando con chiunque del movimento No Tav ad esempio, è facile dedurre che è considerato da molti un movimento terroristico violento, quando spesso si ignora il concetto di fondo, il motivo per cui la gente lotta da oltre vent'anni. Oltre ai No Tav sto rappresentando molte altre rivolte importanti che sono successe in tutto il mondo (soprattutto Grecia, Egitto, Spagna, Italia), non per far divertire la gente a "fare bordello" ma per dare una documentazione molto più accurata e personale di tutti gli eventi che ho scelto per il progetto.

### **Alcune immagini della demo colpiscono: l'auto della polizia di Stato che esplode sotto le molotov, quell'immagine del politico impiccato (ma è un politico, uno speculatore di borsa, chi è?). Non ritieni rischioso tradurre quegli scenari in un "gioco"?**

Considerando che queste situazioni succedono in continuazione, sarei curioso di sapere di che rischio stiamo parlando. Il politico impiccato è un manichino impiccato (palesamente diverso da ogni altro personaggio del gioco) durante una sommossa in Spagna durante il movimento di protesta dei minatori di Pozo Soton.

### **Il Coisp denuncia il tentativo di "sdoganare" la violenza con intento sociologico. Qual è il vero obiettivo del gioco?**

E' una diretta affermazione che avete erroneamente dedotto voi. Il vero obiettivo come ho scritto prima è di permettere agli utenti di conoscere situazioni realmente accadute e di impersonarle da entrambi i punti di vista (sia dal punto di vista dei manifestanti, che dal punto di vista delle forze dell'ordine) per avere una visione più ampia degli eventi che ho deciso di replicare.

### **Nella recensione di Wired veniva enfatizzata la tua esperienza sul campo. A quali scontri hai preso parte, e se lo hai fatto era per studio, convinzione o cos'altro?**

"A quali scontri hai preso parte" implica che ho preso parte a scontri diretti, cosa che non ho mai specificato. Non ho mai attaccato un ufficiale di polizia, ne ho mai fatto atti di distruzione pubblica. D'altro canto ho visto alcune manifestazioni No TAV, dove molta gente pacifica in protesta veniva picchiata a sangue solo per essere sul proprio territorio. Avete diffuso [un video notevole voi stessi che riassume perfettamente la situazione.](#)

### **Perché prevedere l'uso di armi con proiettili veri, e perché "temperare" l'opzione pacifista con la penale che se non ingaggi scontri hai più feriti, non è un messaggio incendiario?**

Prevedo l'uso di armi con proiettili veri in alcune zone, perché in alcune zone del mondo vengono

usati proiettili veri. Li hanno usati in Brasile per sgomberare le favelas durante i Mondiali di calcio per costruire uno stadio e degli alberghi, come anche in piazza Tahrir durante gli scontri del “Venerdì Furioso” per ripulire la piazza dalle manifestazioni contro Hosni Mubarak. La penale di avere più feriti durante un’opzione pacifista non è cosa certa, è solo una previsione basata su dei calcoli di crowd control ben precisi, e non è necessariamente l’unica opzione.

### **Quanti fondi hai raccolto, quando il gioco sarà disponibile?**

I fondi raccolti sono stati intorno ai 20mila euro, e non sono stati usati per girare mezza Europa come avete scritto (in realtà lo ha scritto Wired, ndr), ma per portare avanti il progetto da ben due anni e mezzo. Il fatto che si pensi che questo gioco sia una conseguenza degli scontri alla manifestazione dell’Expo di Milano (della quale si ignora completamente tutto il corteo pacifico da quel che so), è una totale coincidenza. Creare un videogioco non è semplice, non è un passatempo leggero, ma soprattutto non è una cosa veloce. Non esiste che in un mese si tiri fuori un progetto di tale magnitudine in due o tre persone, probabilmente neanche se fossimo in 20 o 30.

### **Lo sviluppo definitivo e la commercializzazione?**

Al momento sono in Italia e sto ancora lavorando al progetto giorno e notte, senza fermarmi praticamente mai. E continuerò a farlo finché non sarà del tutto finito, coerente, e bilanciato per rappresentare in maniera più realistica possibile gli eventi che ho deciso di replicare. L’uscita è prevista dopo l’estate.

# WIRED

### **Polizia contro Riot (e Wired): il videogioco è apologia di violenza**

**Il Coisp – Coordinamento per l’Indipendenza Sindacale delle Forze di Polizia – invia una lettera al sindaco di Milano dove scrive che il gioco, tema di un talk al Wired Next Fest, è uno strumento di guerriglia urbana**



**Emilio Cozzi**

Pubblicato

luglio 3, 2015

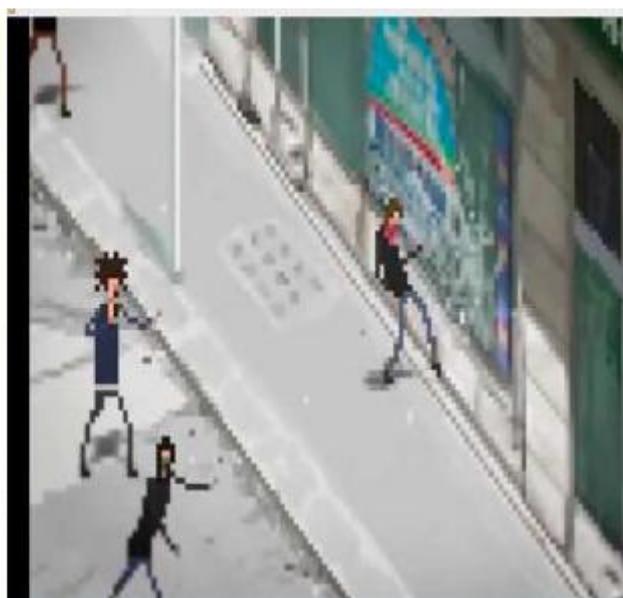


**Ci risiamo**; stavolta il videogame al centro delle polemiche è ***Riot - Civil Unrest***, il simulatore di tumulti firmato da Leonard Menchiari e su **queste pagine** incensato **in più di un'occasione**. A scagliarsi contro lo «**strumento di rivolta e guerriglia urbana**» e contro chi l'ha promosso – appunto, noi – è il **Coisp**, il Coordinamento per l'Indipendenza Sindacale delle Forze di Polizia.

Per voce del suo segretario generale, Franco Maccari, 48 ore fa il Coisp ha inviato una **lettera aperta** al sindaco di Milano, Giuliano Pisapia, e per conoscenza a Massimo Russo, ex direttore di questa testata, ravvisando la supposta «apologia di violenza» di *Riot*, produzione anche protagonista con il suo autore di uno dei talk al recente **Wired Next Fest**.

Ispirato ai movimenti di protesta in Spagna, Egitto, Grecia e Italia e a fatti realmente accaduti, *Riot* dovrebbe permettere – il perché del condizionale è spiegato sotto – ebbene *Riot* dovrebbe permettere la simulazione e la gestione strategica di scontri tra forze dell'ordine e manifestanti.

Fra le tante malefatte, il Coisp ascrive al videogame non solo la prossimità – *stricto sensu*, con screenshot appaiati a scatti in loco – ai tristi fatti di Milano del primo maggio, ma addirittura la capacità di essere un mezzo per «allenarsi meglio agli scontri ed esaltarsi nell'incendiare proprietà pubbliche e private, la Polizia e i Poliziotti».



Motivo per cui la missiva è anche indirizzata ad **Audi** e **Bnl**, fra gli sponsor principali di Wired Next Fest: è paradossale, sottolinea Maccari, che una testata prenda soldi dalle aziende che i fatti dimostrano essere gli obbiettivi «preferiti dai riotters» allenati dal tanto reclamizzato videogame. **Wired sarebbe insomma il proverbiale cane che morde la mano intenta a nutrirlo.**

Non solo; affiancando nella kermesse di maggio l'intervento di Menchiari a quello di un premio Nobel per la Pace, **Shirin Ebadi**, la testata peccherebbe anche di «discrasia se non di incoerenza».

Ebbene, il caso Coisp vs *Riot* – e *Wired* – addolora. O, se si preferisce, preoccupa. Addolora altrettanto o, se si preferisce, preoccupa, che della lettera aperta **ieri Il Fatto Quotidiano** abbia

ravvisato la posizione legittima: «megafono di polemiche a volte pretestuose – citiamo l'articolo firmato da **Thomas Mackinson** – il Coisp non [lo sarebbe] stavolta».

Sia chiaro, la polemica addolora non certo perché se ne stia al centro, e nonostante poche ore fa Il Fatto abbia pubblicato **una replica di Menchiari**.

Non addolora nemmeno per chissà quale presa di posizione acritica nei confronti dei videogiochi, anzi ritenuti potenti mezzi di comunicazione e oggi fra i veicoli più efficaci di propagande assortite. Proprio **su queste pagine** se ne discuteva l'uso strategico fatto dall'Isis nei mesi scorsi.

I motivi di tanto nostro struggerci sono altri e molteplici.

Partiamo dal più evidente, se non altro perché all'origine di tutta la faccenda: Coisp e Il Fatto basano le proprie accuse, il primo, e perplessità, il secondo, su un trailer, qualche screenshot e pochi secondi di un gameplay, a **oggi le sole cose pubbliche** di *Riot* (a proposito, avendo partecipato all'unica prova in anteprima del gioco, lo scorso maggio a Bologna in occasione dello **Sviluppaparty**, giuriamo di non essere stati accompagnati né dalla polizia, né da Tom Mackinson. E giuriamo altresì di non essere agenti in incognito).

Ora, giudicare un film da un trailer è già cosa poco sensata. Di recente capitò al *Capitale umano* di Paolo Virzì, prima dell'uscita accusato da alcuni politici di diffondere una pessima rappresentazione della Brianza e poi finito fra le proposte italiane agli Oscar 2012. Fra il serio e il faceto, della faccenda dava conto **qui** e **qui**, ops, Il Fatto Quotidiano.

Giudicare un videogame da un teaser e qualche screenshot è analisi anche più parziale. Un videogioco – lo suggerisce il nome – andrebbe visto mentre... lo si gioca. Magari per testarne quella che, tecnicamente, si definisce "**coerenza ludo-narrativa**", la rispondenza di qualsivoglia messaggio veicolato da trama o contesto alle meccaniche ludiche, in parole povere a quanto al giocatore si richieda o imponga di fare.

Per capirci, lo scorso anno fummo giudici in un concorso studentesco in cui una simulazione bellica, dagli autori intesa come manifesto pacifista, attribuiva il punteggio migliore ai cecchini più precisi. Un caso di palese incoerenza ludo-narrativa: per quanto ispirato a *La grande illusione*, l'intento del videogame era negato dalle azioni suggerite al giocatore.

Per comprenderne il difetto non sarebbe bastato il trailer. Anzi, **nella sua retorica antimilitarista quello avrebbe ingannato**. Per non farsi beffare, una e una sola necessità: procurarsi un pad e giocare. Meglio se a lungo.

Cosa, appunto, che non ci risulta abbiano fatto il Coisp o Mackinson – il quale, via mail, **comunica proprio a Menchiari** di essersi limitato a vedere con alcuni colleghi il video-demo.

Una mancanza che riteniamo sia anche alla base del fraintendimento circa il politico impiccato nel trailer: giocando ci si sarebbe facilmente accorti che la caratterizzazione del personaggio, pur nella sua essenziale estetica in pixel art o forse proprio per questa, rimanda al **manichino del primo ministro Mariano Rajoy** appeso al cappio durante i movimenti di protesta dei minatori di Pozo Soton, nel 2012, e non a un personaggio “vivo” della simulazione.

D'accordo, incalza Il Fatto dando ragione al Coisp, ma il videogame simula comunque situazioni in cui i riottosi sono incoraggiati ad aggredire la polizia e in cui – come affermato dallo stesso Menchiari nell'intervento al WNF (minuto 9 e 40”) – una strategia non aggressiva dei manifestanti è “punita” con una quantità extra di feriti. Ergo, fa notare Mackinson, ecco conclamato un altro caso di incoerenza ludo-narrativa: quando «alla fine il gioco si fa serio», il gameplay di *Riot* tradisce l'ideologia sobillatrice del proprio autore.

Falso. Anzitutto **perché la frase incriminata è, appunto, una frase**. E confondere le dichiarazioni di chicchessia con la sua opera, così come l'artista con la sua arte, ci sembra anche più rischioso di giudicare un videogame dal trailer. Fosse una sovrapposizione valida, si dovrebbe smetterla di ascoltare quell'arrogante di Beethoven, e gettare il Nobel per la Letteratura del nazista Günter Grass.

Secondo, perché la dichiarazione di Menchiari, così come riportata, non ne restituisce il contesto: sempre attenendoci a quanto detto al WNF e soprattutto a quanto promesso dalle dinamiche di un gioco non ancora finito – ricordate il condizionale delle prime righe? -, lo scopo di *Riot* non è allenare rivoltosi in erba, o fomentare scorribande urbane, **ma simulare uno scontro di piazza e calare il giocatore sia nei panni dei manifestanti che in quelli delle forze dell'ordine**.

Per essere risolti, i 20 livelli di gioco suddivisi in 4 campagne – Indignados, NoTAV, Keratea e Tahrir – impongono vengano controllati entrambi gli schieramenti, sì da apprenderne strategie e punti di vista opposti.

Mentre **non è confermato** – al contrario di quanto riportato di primo acchito da Mackinson – che premessi due schieramenti l'un contro l'altro armati, l'approccio pacifico di una fazione comporti il rischio di un'overdose di feriti, certo è che un approccio troppo violento implichi il potenziamento degli avversari nel livello successivo. Tanto che pare – ma ora siamo nel campo delle indiscrezioni – **l'eccessiva veemenza nella modalità single player conduca alla guerra civile. In altri termini, al game over**.

Ci sembra questa, semmai, una delle sottotracce ideologiche più significative di *Riot*. Non la volante della polizia fatta esplodere a colpi di molotov e peraltro bilanciata da un'immagine identica, ma di segno contrario. Come questa qui sotto, che nello stile del Coisp ci permettiamo di affiancare a nostra volta a scatti in loco (Val di Susa).



Sia chiaro, deduzione di chi scrive. Tanto che Menchiari si affretta a precisare di non voler fissare troppo le strategie del suo gioco. Per lui *Riot* deve consentire la massima libertà di approccio. Da una parte per la curiosità di verificare come i livelli verranno affrontati e risolti dai giocatori. Dall'altra perché in fondo, per il suo autore, *Riot* è **un modo alternativo di informare**. Di raccontare fatti reali attraverso le potenzialità di un medium incisivo perché coinvolgente.

Da questo punto di vista *Riot* ribadisce come il videogame possa essere una declinazione moderna dell'approfondimento, un "newsgame" complesso e di nuova generazione, un modo diverso di fare cronaca, di essere informati. E, siamo pronti a scommetterlo, non in viso **a miss Ebadi**.

Ovvio, non si ignora la cronaca sia di per sé già un'interpretazione dei fatti. Non si sottovaluta che la narrazione stessa sottenda sempre una visione del mondo, un'ideologia. Ma non accade lo stesso con la storia, il cinema, la letteratura? E sì, anche con il giornalismo?

Quel che addolora, o se si preferisce preoccupa, è il giudizio di una visione incompleta e tuttalpiù supposta. È quel poter ripetere: **ci risiamo**.

VG 24/7

**Il sindacato di Polizia COISP contro il videogioco italiano RIOT: "apologia della violenza"** - 02/07/2015 10:13 GMT By Alessandro Arndt Mucchi - Uno dei sindacati di Polizia italiani, il COISP, scrive una lettera

aperta contro il videogioco italiano RIOT. **VIDEO** - Che RIOT avrebbe fatto

discutere era abbastanza evidente, del resto è un gioco che permette di controllare manifestazioni di piazza e farle sfociare nella violenza, sia dalla parte delle Forze dell'Ordine, che da quella dei manifestanti. Non è un mistero neanche l'ideologia dietro al progetto di Leonard Menchiari, più volte in prima linea negli scontri in Val di Susa dalla parte dei manifestanti No TAV. Il gioco, infatti, permette di impersonare le due compagini in campo, ma da alcuni dettagli si intravede la predilizione per i rivoltosi, non che questo sia un aspetto oggettivamente negativo visto che in fondo, se i videogiochi sono arte, l'artista deve poter dire quello che sente. Una risposta però era quasi inevitabile, e il COISP (uno dei tanti sindacati di Polizia presenti in Italia) si è espresso per voce del suo segretario Franco Maccari, come ci riporta Il Fatto Quotidiano. *"Il gioco Riot viene ampiamente pubblicizzato e proposto come uno strumento di guerriglia urbana e rivolta, termini che le dovrebbero risuonare particolarmente familiari dopo le manifestazioni del 1° Maggio a Milano, messa a ferro e fuoco proprio dai "rivoltosi" black bloc, così bene rappresentati nell'immagine che segue, dove viene incendiata una Volante della Polizia a colpi di molotov."* E ancora: *"Alla fine aizzerà i soliti noti contro la 'censura',*

mentre ciò che stiamo chiedendo è solo quel minimo di buon senso, anche civico, che dovrebbe vedere le Istituzioni pubbliche e private schierate, senza se e senza ma, dalla parte di chi vive ed agisce seguendo le regole democratiche." La vicenda rimane aperta, voi che ne pensate, vi incuriosisce il progetto **RIOT**?

## SPORT MEDIASET

**Per i poliziotti il gioco è troppo schierato dalla parte dei manifestanti. Un sindacato della Polizia si scaglia contro il videogioco RIOT. La polemica del COISP su "Riot", titolo indie**

**italiano** - Se dopo i disastri del primo maggio a Milano qualcuno aveva provato a ironizzarci sopra prendendo in giro il fenomenale Tia Sangermano, il goffo black bloc pizzicato dalle telecamere di TGCom 24, altri non si sono mostrati così pronti a dimenticare tutto. Ci aveva già provato la MOD di GTA V, ovvero un'espansione del gioco creata dagli stessi giocatori, che introduce le rivolte di piazza a far alzare qualche sopracciglio, ma alla fine è passata sotto silenzio, mentre è stata mostrata meno indulgenza verso **Riot**, un gioco indipendente che vorrebbe simulare le rivolte di piazza. Il fatto che sia sviluppato da un programmatore italiano, **Leonard Menchiari**, ha surriscaldato gli animi, soprattutto perché è stato più volte visto in prima linea durante gli scontri in Val di Susa dalla parte



dei manifestanti No TAV. Il suo punto di vista, secondo i membri del **COISP** (uno dei tanti sindacati di Polizia presenti in Italia), appare chiaro nel videogioco, che quindi sarebbe una sorta di opera che esalta e mitizza queste azioni di guerriglia, al posto di censurarle. "Il gioco Riot viene ampiamente pubblicizzato e proposto come uno strumento di guerriglia urbana e rivolta, termini che le dovrebbero risuonare particolarmente familiari dopo le manifestazioni del 1° Maggio a Milano, messa a ferro e fuoco proprio dai

"rivoltosi" black bloc, così bene rappresentati nell'immagine che segue, dove viene incendiata una Volante della Polizia a colpi di molotov," questo sono le parole di **Franco Maccari**, segretario del sindacato. Il fatto che in alcune foto poi si vedano bruciare delle gazzelle della polizia non aiuta certamente a distendere il dialogo tra le parti. La vicenda rimane aperta, voi che ne pensate, vi incuriosisce il progetto **RIOT**? Di [Luca Forte](#)

## EUROGAMER.it

**Polemiche tra Polizia e il video game Riot - Civil Unrest "Uno strumento di rivolta e guerriglia urbana".** - di [Tommaso Stio](#) Pubblicato

03/07/2015 Torniamo a parlare del rapporto tra videogiochi e violenza o

istigazione, in particolare al centro delle polemiche questa volta non si trova un tripla A come successe con Grand Theft Auto V ma **Riot - Civil Unrest**, un simulatore realizzato da Leonard Menchiari. Tutto è nato da una lettera inviata dal segretario generale del COISP (Coordinamento per l'Indipendenza Sindacale delle Forze di Polizia) Franco Maccari al sindaco di Milano Pisapia, all'interno della quale si faceva riferimento al suddetto video game definendolo "strumento di rivolta e guerriglia urbana" e muovendo l'accusa di "apologia di violenza". Il titolo, ispirato ai movimenti di protesta realmente accaduti in Spagna, Egitto, Grecia e Italia, in quanto simulatore, consisterebbe nella gestione strategica di scontri tra le forze dell'ordine e i gruppi di manifestanti. Facendo riferimento ai fatti di Milano accaduti lo scorso primo maggio, il COISP ha



additato il titolo come un mezzo per "allenarsi meglio agli scontri ed esaltarsi nell'incendiare proprietà pubbliche e private, la Polizia e i Poliziotti". Che ne pensate? Per chi non conoscesse il gioco, vi rimandiamo al [sito ufficiale](#) mentre, di seguito, trovate il teaser trailer: Fonte: [Wired.it](#)



‘Riot’, la sommossa diventa videogame. Sindacati polizia: ‘Apologia della violenza’  
di [Thomas Mackinson](#) | 1 luglio 2015



Cronaca

C'è il black-bloc che fa saltare l'auto delle forze dell'ordine, la guerriglia di strada con le molotov, l'assalto ai bancomat e alle vetrine del centro di Milano. Presentato all'interno della kermesse della rivista Wired, il videogioco ideato da un esperto di animazione di 28 anni divide e innesca polemiche

di [Thomas Mackinson](#) | 1 luglio 2015

Un gioco a chi devasta di più, tra spaccate e lanci di **molotov** contrapposti alle tecniche di contenimento delle masse in rivolta. Il gioco in questione è un **videogame tutto italiano** finito al centro di forti polemiche, tra le recensioni entusiastiche degli addetti ai lavori e le sdegnate censure dei sindacati di polizia, niente affatto contenti di vedersi lanciare sassi e bombe carta anche in ambiente virtuale, tra gli applausi di **guru** e cantori dei prodigi tecnologici. Il gioco si chiama **Riot, Civil Unrest**, che sta per sommossa, **disordine civile**. Ma chi lo ha ideato e prodotto lo definisce in modo asettico un "simulatore di rivolte". Le immagini del trailer pubblicato il 23 aprile scorso, che riportiamo sotto, sollevano più di un dubbio.

Il caso – se di questo si tratta – è tutto da **codificare**, mentre rigurgita scontri la Val di Susa e a Milano l'eco della guerriglia urbana s'è appena spento. Tra le scene del gioco spuntano pure il **politico** che penzola dalla finestra **col cappio al collo**, il bancomat assaltato e l'auto della Polizia di Stato che virtualmente esplose per le strade di Milano, a un mese dalla guerriglia reale che ha sconvolto la città.

## Pubblicità

E proprio Milano, altro ingrediente della vicenda aizza-polemiche, ha dato risalto a questo prodotto tributandogli uno spazio d'eccezione: l'autore, il 28enne esperto di animazione **Leonard Menchiari**, era inserito come relatore ufficiale al festival della rivista "Wired", che si è tenuto nel capoluogo lombardo dal 21 al 24 maggio. Titolo dell'incontro: "*Pixel, molotov e black bloc: un videogioco per capire le rivolte sociali*", presenza propedeutica al lancio del gioco stesso prevista per l'estate, con promesse di allargarsi presto anche ad altre versioni, tra cui quelle per smartphone.

L'appuntamento non sfugge al sindacato di polizia **Coisp**, megafono di polemiche a volte pretestuose. Non stavolta. Il sindacato non gradisce e scrive al sindaco Pisapia, agli sponsor e all'ex direttore della rivista hi-tech (Massimo Russo, ndr). "Il gioco Riot – si legge nella lettera firmata dal segretario **Franco Maccari** – viene ampiamente pubblicizzato e proposto come uno strumento di guerriglia urbana e rivolta, termini che le dovrebbero risuonare particolarmente familiari dopo le manifestazioni del 1° Maggio a Milano, messa a ferro e fuoco proprio dai "rivoltosi" black bloc, così bene rappresentati nell'immagine che segue, dove viene incendiata una Volante della Polizia a colpi di molotov".

Tra gli aspetti paradossali sollevati, il fatto che gli **sponsor** della kermesse di Wired sono tra le vittime predilette della guerriglia urbana che viene messa in scena come fosse un gioco. La **Bnl**, banca tra le più "gettonate" negli assalti black bloc ed affini e poi l'**Audi**, tra le marche d'auto più colpite nelle violenze che hanno attraversato il centro di Milano tra il 21 e il 24 marzo.

Ma la polemica va oltre, al cuore dell'iniziativa. "Cosa ci sia da 'capire' nell'**apologia della violenza**, fatta business e predicata da un programmatore di videogame, ci lascia francamente perplessi, soprattutto in un evento dove si è chiamato a parlare anche un premio Nobel per la Pace (Shirin Ebadi, ndr), ma questa discrasia, se non incoerenza, la lasciamo spiegare, se lo riterrà opportuno, al direttore di *Wired*, Massimo Russo, che legge per conoscenza". Insomma, il Coisp contesta ogni tentazione 'sociologica' di giustificare la violenza, di "poter scegliere da che parte stare" nel videogame per allenarsi meglio agli scontri ed esaltarsi nell'incendiare **proprietà pubbliche** e private, la polizia e i poliziotti. Parla apertamente di "**apologia della violenza**".

Si rammarica il sindacato dei poliziotti, della **pubblicità** che suo malgrado finisce per fare all'iniziativa al suo ideatore, che si dice ispirato dagli scontri **No Tav in Valsusa**, che afferma di essere stato protagonista di duri scontri con la polizia, colpito dai getti degli idranti e dai lacrimogeni. "Alla fine aizzerà i soliti noti contro la 'censura', mentre ciò che stiamo chiedendo è solo quel minimo di buon senso, anche civico, che dovrebbe vedere le Istituzioni pubbliche e private schierate, senza se e senza ma, dalla parte di chi vive ed agisce seguendo le regole democratiche".

Tocca andare alla fonte. Proprio su *Wired*, un mese prima della kermesse, viene pubblicata una recensione entusiastica del gioco. Titolo: "Finalmente arriva Riot". Si racconta il successo nella raccolta di fondi per finanziare il progetto, partito con l'obiettivo di **15mila dollari** e arrivato a **40mila** grazie alla piattaforma **Indiegogo**. E racconta anche da dove arriva l'**ispirazione** del creatore Menchiari: "Con i soldi raccolti Leonard ha girato mezza Europa per osservare in prima persona le situazioni e gli scenari che aveva in mente di simulare. Dal **Maghreb** della Primavera araba fino alle sommosse urbane che hanno agitato la **Grecia** diversi mesi fa. L'ultimo scenario previsto, quello a lui



più familiare, è relativo agli scontri del movimento No Tav italiano a cui Leonard ha preso parte più volte in passato”.

Poi si entra nel gioco. Attraverso **20 livelli** e **quattro campagne** – in Grecia (Keratea), in Italia (No Tav), Spagna (Indignados) ed Egitto (Primavera arabe) – Riot vorrebbe “codificare” le manganelle, le molotov e i disordini. Facendo prendere posizione ai giocatori, trascinandoli direttamente nella **guerriglia**. Nella quale, precisa il manifesto sul sito ufficiale, “si possono selezionare anche proiettili veri”. Sin dall’inizio è stata prevista la possibilità di impersonare i manifestanti così come le forze dell’ordine, prendendo di volta in volta le parti degli uni o degli altri. “Proprio questa ricerca di un equilibrio complessivo è uno degli aspetti che stanno più a cuore a Leonard”, si leggeva su *Wired*.

Eppure la pretesa **neutralità** rispetto agli schieramenti non è poi tale fino in fondo, come si vorrebbe. Lo spiega ancora l’autore: “Per quanto riguarda i **rivoltosi** la personalizzazione, oltre alle armi, sarà centrata sulle tecniche di sommossa da mettere in atto. Si potranno usare piccoli petardi come miniciccioli fino a **bombe carta** e molotov. Voglio anche mantenere la possibilità che alcune manifestazioni siano **pacifiche**, non sarà necessario usare la violenza per superare un livello ma il pegno da pagare sarà avere nelle proprie fila un mucchio di feriti”. Alla fine il gioco si fa serio e tradisce il tratto ideologico: per mantenere la pace, tocca avere nelle proprie fila un mucchio di feriti.

Twitter: [@thomasmackinson](https://twitter.com/thomasmackinson) [t.mackinson@ilfattoquotidiano.it](mailto:t.mackinson@ilfattoquotidiano.it)



## POLIZIA CONTRO RIOT: IL VIDEOGIOCO È APOLOGIA DI VIOLENZA

Home  Gaming  Polizia contro Riot: il videogioco è apologia di violenza

**Gaming News** 4 luglio 2015

0 Comments 15



**Il Coisp - Coordinamento per l'Indipendenza Sindacale delle Forze di Polizia** invia una lettera al sindaco di Milano dove scrive che il gioco, tema di un talk al **Wired Next Fest**, è uno strumento di **guerriglia urbana**. Ispirato ai movimenti di protesta in Spagna, Egitto, Grecia e Italia e a fatti realmente accaduti, Riot dovrebbe permettere – il perché del condizionale è spiegato sotto – ebbene Riot dovrebbe permettere la simulazione e la gestione strategica di scontri tra forze dell’ordine e manifestanti. Fra le tante malefatte, il Coisp ascrive al videogame non solo la prossimità – stricto

sensu, con screenshot appaiati a scatti in loco – ai tristi fatti di Milano del primo maggio, ma addirittura la capacità di essere un mezzo per «allenarsi meglio agli scontri ed esaltarsi nell’incendiare proprietà pubbliche e private, la Polizia e i Poliziotti». Motivo per cui la missiva è anche indirizzata ad Audi e Bnl, fra gli sponsor principali di **Wired Next Fest**: è paradossale, sottolinea Maccari, che una testata prenda soldi dalle aziende che i fatti dimostrano essere gli obbiettivi «preferiti dai riotters» allenati dal tanto reclamizzato videogame. Lo scopo di Riot non è allenare rivoltosi in erba, o fomentare scorribande urbane, ma simulare uno scontro di piazza e calare il giocatore sia nei panni dei manifestanti che in quelli delle forze dell’ordine. Per essere risolti,

i 20 livelli di gioco suddivisi in 4 campagne – Indignados, NoTAV, Keratea e Tahrir – impongono vengano controllati entrambi gli schieramenti, sì da apprenderne strategie e punti di vista opposti. Per il suo autore, Riot è un modo alternativo di informare. Di raccontare fatti reali attraverso le potenzialità di un medium incisivo perché coinvolgente. Da questo punto di vista Riot ribadisce come il videogame possa essere una declinazione moderna dell'approfondimento, un "newsgame" complesso e di nuova generazione, un modo diverso di fare cronaca, di essere informati. Quel che addolora, o se si preferisce preoccupa, è il giudizio di una visione incompleta e tutt'al più supposta. [Fonte Wired](#)

## **MediterraNEWS** Milano: Coisp scrive a Pisapia per il gioco Riot - Coisp:

### **Avv. Giuliano Pisapia**

Sindaco di Milano  
Piazza della Scala, 2  
Milano  
[sindaco.pisapia@comune.milano.it](mailto:sindaco.pisapia@comune.milano.it)

### **Dott. Francesco Chiurco**

BNL - Responsabile Servizio Media Relations  
Via Vittorio Veneto, 119 - 00187 Roma  
[press.bnl@bnlmail.com](mailto:press.bnl@bnlmail.com)

### **Dott. Fabrizio Longo**

Direttore Divisione Audi Italia  
Casella postale n° 46  
37137 Verona Interporto  
[info@audi.it](mailto:info@audi.it)

E, p.c.

### **Dott. Massimo Russo**

Direttore Wired  
c/o Edizioni Condé Nast s.p.a.  
P.zza Castello 27  
20121 Milano

*Egregio Signor Sindaco, Egregi Direttori*

*ci rivolgiamo a Lei dopo aver appreso dalla stampa della presentazione al "Wired Next Fest<sup>3</sup>" di Milano, dal 21 al 24 maggio, del videogioco "Riot" ispirato, come ampiamente pubblicizzato fin dalla progettazione, come uno strumento di guerriglia urbana e rivolta, termini che le dovrebbero risuonare particolarmente familiari dopo le manifestazioni del 1° Maggio a Milano, messa a ferro e fuoco proprio dai "rivoltosi" black bloc, così bene rappresentati nell'immagine che segue, dove viene incendiata una Volante della Polizia a colpi di molotov. Non si tratta di un singolo fotogramma, ma della costruzione stessa del videogioco che incita alla violenza contro le Forze dell'Ordine, anche se non si risparmia nemmeno su altri fronti, come quello del politico impiccato, immagine sempre tratta dai video diffusi dall'autore sui social network. L'autore del videogioco,*

*tale Leonard Menchiari era inserito come relatore ufficiale della manifestazione del giorno 24 maggio alle ore 17.00 con un intervento dal titolo: "Pixel, molotov e black bloc: un videogioco per capire le rivolte sociali", presenza propedeutica al lancio del gioco stesso prevista per l'estate tramite la piattaforma Steam, con promesse di allargarsi presto anche ad altre versioni, tra cui quelle per smartphone. Cosa ci sia da "capire" nell'apologia della violenza, fatta business e predicata da un programmatore di videogame, ci lascia francamente perplessi, soprattutto in un evento dove si è chiamato a parlare anche un premio Nobel per la Pace, ma questa discrasia, se non incoerenza, la lasciamo spiegare, se lo riterrà opportuno, al direttore di Wired, Massimo Russo, che legge per conoscenza. Non ci può lasciare indifferenti che tutto ciò accada proprio nella città dove il 1° Maggio scorso abbiamo assistito alla resa dello Stato per "evitare danni peggiori", ed oltretutto con il patrocinio diretto del Comune di Milano ed inserita negli eventi "Città EXPO". Questo è un insulto ai cittadini milanesi che hanno prima subito i danni e poi hanno ripulito la propria città, ma anche a quei tanti italiani che non credono, né tantomeno giustificano, la violenza predicata quale arma "civile". Le immagini che seguono faranno particolarmente piacere alla partnership di "Wired Next Fest" Audi, le cui auto sono proprio quelle preferite dai "rioters" per infilarci una bottiglia incendiaria ed esultare poi ululanti. La sponsorizzazione dell'evento da parte della BNL, banca tra le più "gettonate" negli assalti black bloc ed affini, potrà trovare soddisfazione nel confrontare le immagini tratte dal videogame e quelle della realtà vissuta dalle banche, tra le altre, proprio dalla sede di Via San Virgilio. Non dovrebbe essere necessario l'accostamento della recente cruda realtà per rifuggire dalla tentazione "sociologica" di giustificare la violenza, di "poter scegliere da che parte stare" nel videogame per allenarsi meglio agli scontri ed esaltarsi nell'incendiare proprietà pubbliche e private, la Polizia ed i Poliziotti. Riteniamo doverosa, dopo una presa di coscienza, un moto di ribellione davanti all'apologia della violenza da cui consegua l'annullamento del patrocinio e delle sponsorizzazioni da parte delle Istituzioni pubbliche e private alla manifestazione. Purtroppo la pubblicità che stiamo facendo a questo videogioco, ideato da un autodefinitosi ispirato dagli scontri NOTAV in Valsusa, che afferma di essere stato protagonista di duri scontri con la polizia, colpito dai getti degli idranti e dai lacrimogeni, aizzerà i soliti noti contro la "censura", mentre ciò che stiamo chiedendo è solo quel minimo di buon senso, anche civico, che dovrebbe vedere le Istituzioni pubbliche e private schierate, senza se e senza ma, dalla parte di chi vive ed agisce seguendo le regole democratiche. Cordiali saluti. **Il Segretario Generale del COISP Franco Maccari***

