

Fabio Degli Esposti

Beppe Carrella

DAGLI SCACCHI A FORTNITE

come cambia la **LEADERSHIP**

prefazione di
Stefano Epifani



goware

geproof

Fabio Degli Esposti

Beppe Carrella

DAGLI SCACCHI A FORTNITE

come cambia la **LEADERSHIP**

**prefazione di
Stefano Epifani**



goWare

[Copertina](#)

[Quarta di copertina](#)

[Prefazione di Stefano Epifani](#)

[Inizia a leggere](#)

[Indice](#)

Grazie per aver acquistato l'ebook di Fabio Degli Esposti e Beppe Carrella
[Dagli scacchi a Fortnite. Come cambia la Leadership](#)

Per ricevere offerte speciali, informazioni sulle promozioni e le nuove uscite iscriviti alla nostra
newsletter

[ISCRIVITI](#)

Oppure vieni sul nostro sito
www.goware-apps.com

Se vuoi contattarci
info@goware-apps.it

© 2021 goWare, Firenze, prima edizione digitale italiana

ISBN: 978-88-3363-488-3

Copertina: Elisa Baglioni

Immagini di copertina: © 123RF

Redazione: Ewelina Sierocka

Sviluppo ePub: Elisa Baglioni

goWare è una startup fiorentina specializzata in nuova editoria

Fateci avere i vostri commenti a: info@goware-apps.it

Blogger e giornalisti possono richiedere una copia saggio ad Alice Mazzoni: alice@goware.pub

Nell'eventualità che illustrazioni o testi di competenza altrui siano riprodotti in questo volume, l'editore è a disposizione degli aventi diritto che non si sono potuti reperire. L'editore porrà inoltre rimedio, in caso di cortese segnalazione, a eventuali non voluti errori e/o omissioni nei riferimenti relativi.

Nessuna parte del libro può essere riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo senza l'autorizzazione dei proprietari dei diritti e dell'editore.

Seguici su



[facebook](#)



[instagram](#)



[newsletter](#)



[blog](#)

Indice

[Copertina](#)

[Frontespizio](#)

[Colophon](#)

[Quarta di copertina](#)

[Prefazione](#)

[di Stefano Epifani](#)

[Premessa](#)

[L'idea](#)

[Il gaming: campi inesplorati e ignorati di leadership concreta](#)

[Abbasso la realtà](#)

[Scacchi \(vi secolo in India\): strategia liquida e toccabile](#)

[Monopoli \(1935\) – Tetris \(1984\): dal funghetto di legno e i dadi agli schermi colorati](#)

[Monopoli \(1935\): serve dose di leadership bastarda](#)

[Tetris \(1984\): il leader programmatore](#)

[Super Mario Bros \(1983\) – Tomb Raider \(1996\): gli anni dell'azione e delle storie](#)

[Super Mario Bros: sono un leader salvatore o solo un supermacho manager](#)

[Tomb Raider: caro leader, ti servono le soft skill](#)

[Minecraft \(2011\) – Fortnite \(2018\): fantasia al potere e strategia](#)

[Minecraft: fantasia al potere](#)

[Fortnite: sono, immagino, appaio, ma ti governo](#)

Game over

QUARTA DI COPERTINA

I videogiochi sono diventati uno strumento connesso a molteplici aree, dalla medicina all'economia, da non sottovalutare se vogliamo capire e affrontare le sfide del futuro. I videogame cambiano la società e viceversa, in un continuo fluire di tendenze, interferenze, condizionamenti, contaminazioni. La cultura del gioco continua a crescere e influenzerà sempre di più le nostre vite. Classificare questo fenomeno come una "moda passeggera" significa escludersi da un'evoluzione.

È certo che i videogiochi, con ormai più di mezzo secolo di storia alle spalle, abbiano un impatto positivo e dovrebbero essere trattati con la dovuta attenzione. Possiamo dire che sono un medium, forse il medium per eccellenza insieme ai social, e in quanto tale sono un veicolo per messaggi, contenuti e idee.

In questo libro ci ragioneremo insieme.

• • •

FABIO DEGLI ESPOSTI milanese, tre figli. Dopo un lungo percorso da consulente IT, è "atterrato" come Direttore ICT degli Aeroporti di Milano. La sua passione per l'innovazione convive con quella per la letteratura e la musica e da lì nasce un magico link con Beppe Carrella. Con goWare ha pubblicato *Parlane pure con il mio robot* (con B. Carrella) e *The Boss. Leadership a tempo di musica*.

BEPPE CARRELLA partner e fondatore di BcLab e docente in alcune università italiane e straniere. Un passato da CEO nel mondo ICT. Il suo libro *Provocative Thoughts* è stato considerato tra i dieci libri più importanti sul tema HR dalla rivista HR.com. Con goWare ha pubblicato di recente *Don Giovanni. Le maschere della Leadership*.

Ai miei figli e in modo speciale a mio figlio Marco, grande appassionato di videogiochi che mi ha guidato nell'interpretare quelli più recenti, anche se non dedico il giusto tempo per giocare insieme: in realtà perché dice che sono totalmente incapace...

Fabio

*A mio fratello Enzo.
Quando muore qualcuno che ami, un pezzo del tuo cuore se ne va con lui. Questo alla lunga potrebbe inaridire, farti restare senza cuore, senza più emozioni. Devi sempre avere qualcosa da amare nella vita, qualunque cosa sia. Solo così non perderai mai niente di quello che ami e le persone che non vedi saranno con te sempre. Enzo, nella partita della vita è arrivato troppo presto il tuo game over. Hai giocato fino all'ultimo senza lesinare energia e cuore. E, con tutto il dolore che ci portiamo dentro, continueremo a giocare questa partita sapendoti al nostro fianco per sempre...*

Beppe

Pochi anni fa era inimmaginabile pensare a videogiochi che permettessero agli utenti di creare. Il flusso creativo e produttivo, prima, era stretto nelle mani dei soli professionisti.

Will Wright, autore di videogiochi statunitense, 1960

I videogiochi non influenzano i bambini. Voglio dire, se Pac-Man avesse influenzato la nostra generazione, staremmo tutti saltando in sale scure, masticando pillole magiche e ascoltando musica elettronica ripetitiva.

Marcus Brigstocke, attore e comico inglese, 1973

La trama in un videogioco è come la trama in un film porno. Ti aspetti che ci sia, ma in fondo non serve a niente.

John Carmack, autore di videogiochi statunitense, 1970

If you would read a man's disposition, see him game. You will then learn more of him in one hour than in seven years' conversation.

Richard Lingard, 1670

Prefazione

di Stefano Epifani

Parlare di gioco è una cosa seria. Poche cose, infatti, sono serie come il gioco.

Iniziamo a giocare alla nascita, quando non siamo nemmeno in grado di separare l'attività di gioco dal resto della nostra esperienza di vita, che si divide tra poppate, pianti e altre attività complesse nelle quali districarsi: evitare di accecarsi con le proprie dita o prendere confidenza con parti del corpo che – nel bene e nel male – determineranno una porzione significativa della nostra esistenza e definiranno una quota importante del *business model* degli psichiatri.

Poi si cresce, si impara a evitare di accecarsi con le dita (per la confidenza con le altre parti del corpo non vi sono garanzie, per la gioia degli psichiatri) e ci si convince che si possa smettere di giocare.

Per farlo, si inizia distinguendo il gioco e separandolo dal resto della nostra vita, poi isolandolo e costringendolo in regole e schemi.

Ci convinciamo che si possa sviluppare una differenza tra momenti in cui il gioco è libero e privo di regole e fasi nelle quali sono proprio le regole a determinare i nostri momenti di gioco (sulla differenza tra *game* e *play*, non a caso, sono state scritte centinaia di pagine e si sono contrapposti per decenni costruttivismi e comportamentalisti, senza mai riuscire a mettersi davvero d'accordo).

Arriviamo a illuderci che “da adulti” si possa scegliere se e quando giocare. Nel 1938 Huizinga definisce il gioco come “un'azione volontaria compiuta entro limiti definiti di tempo e di spazio, secondo regole volutamente assunte, che impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa ed è accompagnata da un senso di tensione e dalla coscienza di esser diversi dalla vita ordinaria”.

Ma, inesorabilmente, il gioco ci batte. E anche quando non ce ne rendiamo conto ci ritroviamo a giocare. Non solo quando “decidiamo” di fare una partita a scacchi, a *Fortnite* o a *Minecraft*. Ma anche quando facciamo un acquisto su un sito di e-commerce come Amazon o eBay, quando scegliamo un ristorante con

una delle tante app per gourmet improvvisati da fastfood di periferia, quando compiliamo il modulo delle schede punti delle carte fedeltà che popolano i portafogli di ognuno di noi, quando scegliamo la carta Black invece di quella Gold o quella Gold invece di quella Silver. Non esiste, oggi, applicazione di successo – in qualsiasi ambito – che non sfrutti più o meno sottilmente attivatori tipici del gioco come strumenti per mantenere attiva l’attenzione degli utenti. Dalla app per fare benzina all’applicazione per la gestione della demotica, dagli operazionali aziendali agli strumenti di supporto alle decisioni l’intento sotteso è quello di trasformare “motivazioni estrinseche negative” in “motivazioni intrinseche positive”. E per farlo si usa il gioco.

Insomma: anche se non ce ne rendiamo conto, ogni giorno ci troviamo a essere attori inconsapevoli dei più svariati processi di *gamification*, ossia dell’adozione di meccaniche e dinamiche del gioco in contesti non di gioco. I giochi dicono molto sul carattere di chi li gioca e le componenti del gioco inducono comportamenti precisi in precise tipologie di giocatori, nel gioco come in qualsiasi altra attività.

Per questo il lavoro di Beppe Carrella e Fabio Degli Esposti è particolarmente prezioso.

Perché “smonta” le meccaniche, le dinamiche e le euristiche dei giochi e mostra come essi rappresentino non solo potenti strumenti per descrivere le attività interne alle organizzazioni, ma anche come le organizzazioni possano sfruttare tali dinamiche e tali meccaniche per rendere più fluidi i processi, più efficaci i comportamenti, più coinvolte le persone.

In un gioco di specchi in cui Beppe dialoga con Fabio i due – forti di decenni di esperienza d’azienda e abilissimi nell’identificare le “regole del gioco” delle organizzazioni in cui hanno lavorato per decostruirle e ricomporle con maggiore efficacia – si scambiano considerazioni solo apparentemente casuali, ma basate su un percorso logico rigoroso che conduce il lettore alla scoperta di ciò che normalmente sfugge: ogni gioco ha un’orchestrazione, comprendendo la quale se ne può trarre il meglio.

Lo fanno con le differenze nella visione del mondo e delle cose caratteristiche dei due fronti contrapposti degli appassionati di Bruce Springsteen e di quelli dei Beatles, ma con l’armonia di chi – che siano i Beatles o The Boss – apprezza la

grande musica. Lo fanno portando per mano il lettore alla scoperta dell'universo dei giochi e dei videogiochi, dosando la leggerezza con cui se ne raccontano le origini con la complessità della portata delle implicazioni di quella che è in fondo una grande opportunità per chiunque legga questo libro: comprendere come non ci sia nulla di serio come il gioco quando quest'ultimo diventa metafora della vita e dell'azienda.

Premessa

*Stanno giocando a un gioco.
Stanno giocando a non giocare a un gioco.
Se mostro loro che li vedo giocare, infrangerò le regole e mi puniranno.
Devo giocare al loro gioco, di non vedere che vedo il gioco.*

R.Laing, *Nodi*^[1]

Quale definizione viene data dalla Treccani al “gioco”?

Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.

L’attività ludica legata al gioco è intrinseca agli esseri viventi; chiunque – uomini, animali, giovani o adulti – gioca. Non esiste una condizione o un’età che possa limitare questa attività. Secondo lo psicologo Jean Piaget, che ha studiato per anni questi fenomeni, il gioco è una parte determinante nel processo di apprendimento di un bambino e questo perché l’imitazione è la modalità con cui misura e capisce il mondo. In modo naturale si percepisce tutto come un grande gioco.

Di fatto, possiamo giocare con tutto: idee, emozioni, sfide, principi. Possiamo giocare con la paura, avvicinandoci il più possibile al puro terrore senza avere mai alcun timore reale. Possiamo giocare a essere qualcosa che non siamo: a essere famosi, a fare i cattivi, a ricoprire un certo ruolo, a essere un mondo. La stessa parola “gioco” fa parte di molteplici espressioni, come “mettere in gioco”, “giocare forte”, “giocarsi la carriera”, “giocarsi la vita”, o anche della constatazione “il gioco non vale la candela”.

Fabio, sai bene che ancora oggi molte persone vedono i videogiochi come privi di contenuti di qualsiasi tipo se non solo puro divertimento; è solo un’attività che

serve per ingannare il tempo. Purtroppo, è una convinzione condivisa e molto popolare.

La percezione è che, nel migliore dei casi, quando i giochi fanno pensare, non si tratti di cose profonde e significative, ma di matematica mascherata da enigmi, buona per cervelloni che vogliono mettersi alla prova. Secondo il creatore del gioco *Democracy*, Cliff Harris:

Troppo spesso nello sviluppo dei giochi si parte dal presupposto che tutto ciò che la gente vuole è l'intrattenimento, il che è abbastanza giusto, e che tutto ciò che vuole è quindi una forma di passatempo senza troppo "pensiero".

Quindi per la maggior parte della popolazione i videogiochi sono, nella migliore delle ipotesi, intrattenimento. Nel peggiore dei casi, istigatori alla violenza. Un sistema infernale di potenziamento delle qualità animalesche che ci portiamo dentro.

Il gioco è un paradosso, semplice e complesso allo stesso tempo, per cui una definizione breve e diretta del gioco stesso è impossibile e forse anche inutile. In maniera non troppo sintetica potremmo provare anche noi a trovare una definizione:

un terreno di allenamento per l'immaginazione.

In fin dei conti, siamo fatti per il conflitto, per la sfida, per la volontà di impegnarsi in enigmi. Il gioco è il mezzo, la manifestazione fisica di questa stessa pulsione umana. La fantasia aiuta a muoversi in questo spazio. Il termine "gioco" mette quindi insieme le idee di limite, di libertà e d'invenzione.

James Clark Maxwell^[2], uno dei più grandi scienziati e matematici, riteneva che fosse necessario giocare continuamente. Invitato a pranzo, si dimenticava dei commensali e si divertiva con le posate coi riflessi di luce provocati da diversi liquidi in un bicchiere. Proprio questi giochi gli avevano permesso di elaborare la prima teoria moderna dell'elettromagnetismo. Lo stesso Einstein ha sempre dichiarato come, per lui, immaginare gli effetti delle cose da vedere era una sorta di gioco.

I biologi evolutzionisti affermano che il gioco fornisce una formazione per la natura inaspettata della vita, offrendo a chi è bravo a “giocare” un vantaggio adattivo.

Scrive Régis Debray^[3]: “Il modo di espressione considerato più volgare è spesso il più innovativo di un’epoca. È là dove si comunica meglio che si inventa di più”. In senso psicologico, il gioco può essere oscuro e senza legge, permettendo agli esseri umani di praticare le abilità sociali nel torbido mondo emotivo dell’infanzia.

Il senso comune sostiene che il gioco è l’opposto del lavoro, tutto racchiuso nella frase: **“Smettila di giocare e torna a lavorare”**.

In questo contesto, il gioco è l’attività apparentemente inutile che finisce per essere cruciale per una vita felice. Il gioco e il lavoro non sono sempre opposti o si escludono a vicenda, ma possono coesistere.

Come dice il Dr. Brown, “insieme sono travi che impediscono alla nostra casa di crollare sopra di noi”.

Proviamo a vedere se riusciamo a darne una definizione e un contesto più “filosofico”. A volere fare una distinzione riconosciamo che ci sono almeno due tipi di giochi:

- finiti;
- infiniti.

Un gioco finito si gioca per vincerlo, uno infinito per continuare a giocarlo.

Una condizione sembrerebbe essere quella per cui nessuno può costringerti a giocare. Infatti, giocare, sia esso un gioco finito o infinito, è una libera scelta. Chiunque “deve” giocare, non “può” giocare.

Un gioco finito deve avere:

- una conclusione definitiva;
- un inizio ben preciso;
- limiti di tempo;
- limiti di spazio;
- numero di partecipanti definiti esternamente;

- regole e non leggi.

Alla fine di un gioco c'è un vincitore e gli altri sono "classificati".

Ovviamente ci sono giochi, come quello economico, della vita o dell'amore, in cui la linea di confine tra la scelta libera di partecipare e l'obbligo è molto, molto sottile, o forse è questa stessa linea ad avere tanti confini.

Per i giochi infiniti, al contrario, non è facile stabilire quando hanno avuto inizio, ma non è un problema perché i partecipanti sanno benissimo che il loro è un gioco senza limiti di tempo. Probabilmente l'unica preoccupazione è proprio che il gioco non finisca, di restare sempre in partita.

I giochi infiniti sono definiti internamente, il tempo e la durata sono creati dal gioco stesso. Sono un'evoluzione continua. Il gioco del tennis appartiene a questa categoria. Scrive il filosofo francese André Scala^[4]: "Il tempo di gioco nel tennis è indeterminato, la sua durata è variabile".

Da queste semplici considerazioni si capisce immediatamente come i giochi siano qualcosa di "serio", qualcosa che possa insegnarci a capire anche che gioco giochiamo nella vita di tutti i giorni, nei rapporti con gli altri e all'interno di una società tecno-economica. Come non ricordare Eric Berne, l'autore di uno dei testi fondamentali della psicologia contemporanea dal titolo *A che gioco giochiamo*.

Leggiamo dalla quarta di copertina:

Berne ha costruito l'ipotesi e gli strumenti di un nuovo tipo di analisi terapeutica, l'analisi transazionale, utilizzando la rappresentazione della realtà sotto forma di giochi. Dire "gioco" significa esprimere in un altro modo, semplice ed esemplare, in che posizione e in che ruolo una persona intende mettersi (e finisce sempre per mettersi) rispetto a un ambiente o a un altro individuo. Il marito che tormenta la moglie, l'amico che perseguita l'amico, il superiore che si rivale sul dipendente con lo stesso motivo o pretesto, tendono a ricreare circostanze sempre uguali. L'analisi transazionale, come metodo e come teoria, consente a chi la pratica di identificare il proprio ruolo nel gioco che tende a ripetere, e pone così le basi per un'autonomia critica da questi meccanismi, e forse per una liberazione.

Nel corso degli ultimi cinquant'anni abbiamo assistito e stiamo assistendo a una rivoluzione nelle metodologie e nei concetti dell'economia che governa le nostre vite. E, guarda caso, una delle metodologie più in voga prende il nome di "teoria

dei giochi”, dove al posto di finito e infinito troviamo la classificazione di giochi cooperativi e non cooperativi. I giochi “economici” sono assunti a teoria con tanto di formule e dimostrazioni. Questi “giochi” rivestono un ruolo fondamentale perché capaci di cogliere le caratteristiche essenziali di gran parte delle situazioni di interazione strategica fra i giocatori del mercato di cui facciamo parte sia come individui/consumatori sia come individui/produttori.

Comprendere l’economia è difficile e semplificare le idee economiche è ancora più difficile. Anche se queste condizioni sono soddisfatte, l’economia deve ancora superare la sua reputazione di essere una delle materie più noiose da studiare. L’economia rimane una materia oscura, quasi esoterica, immersa in una matematica arcana e di anno in anno sempre più complicata al di là della comprensione dei più (spesso anche degli economisti stessi). Se gli economisti non riescono a rendere l’economia abbastanza semplice da farla capire all’uomo comune, allora la sua utilità come guida per la politica è praticamente nulla. È ora di scendere dalle torri d’avorio costruite su rigorosi teoremi matematici e mescolarsi con la folla dei “cittadini”.

Dall’esterno, è quasi offensivo vedere un’equazione che pretende di descrivere come persone con libero arbitrio e sentimenti decidano cosa fare del proprio tempo e del proprio denaro in un modo che offra loro la massima felicità. In pratica, gli economisti cercano di assicurarsi di poter sostenere le loro previsioni utilizzando la ricerca, e formalizzano, classificano e valorizzano tutte le variabili possibili in equazioni. Queste sono un modo utile di guardare al mondo, ma potrebbero non essere sufficienti per capire ciò che le nebbie dell’economia cercano di dire. Gli economisti usano numeri e grafici, ma c’è una storia dietro questi numeri, e c’è un dramma nel modo in cui i grafici si muovono. In un mondo di videogiochi online puoi vedere le persone dietro le equazioni, come esistono individui dietro a un indirizzo e-mail.

Nel mondo dei giochi puoi “vivere” l’economia senza la necessità di conoscerla nei dettagli prima di iniziare il gioco. È un processo di esplorazione che non ha niente a che vedere con complicate equazioni. Non serve la matematica per imparare l’economia. Come saggiamente è scritto sulla porta di una scuola di ballo: **“Non si può imparare a ballare solo leggendo come si balla”.**

È anche evidente da queste poche righe che il concetto di gioco si può estendere dall'idea di "puro divertimento" a essere applicato nei campi economici, ai problemi sociali e politici oltre che alla sfera del singolo individuo. Ed è esattamente quello che cercheremo di fare lavorando al contrario: non trasferire il mondo dei giochi in questi campi per trovare delle leggi, ma capire se è possibile applicare queste scienze al mondo dei giochi. In questo mondo i concetti di cooperazione, team, obiettivi possono essere sperimentati con regole e tecniche anche "divertenti", perché in fondo **si possono fare cose serie anche divertendosi.**

Nel mondo economico/sociale ci sono le leggi che devi accettare; nei giochi ci sono le regole. Già solo quest'affermazione fa capire cosa significa fare questa inversione. Le regole sono valide non perché qualche ente le abbia promulgate o perché arrivino da Dio o da chiunque altro.

Esse definiscono ciò che è o non è gioco, vale a dire il lecito e il vietato. Queste convenzioni sono al tempo stesso arbitrarie, imperative e senza appello. Non possono essere violate con alcun pretesto, pena l'interruzione e la fine immediata del gioco. Nient'altro, infatti, sostiene la regola se non il desiderio di giocare, vale a dire la volontà di rispettarla. Bisogna giocare secondo le regole o non giocare affatto^[5].

Se questa è la cultura che si impara giocando, allora possiamo solo immaginarne i benefici. Giocare aiuta a prendere coscienza di questo dualismo regole/leggi e decidere quando le regole possono essere trasferite al nostro mondo sociale. Con questa accezione il gioco "mondo sociale" è un gioco infinito che ha regole adattive che possono evolvere con il gioco stesso. Regole che evolvono con il gioco e non leggi che in genere servono solo a fare controlli e limitazioni a favore di qualcuno. Le regole di un gioco infinito, quindi, devono cambiare e cambiano velocemente e vengono accettate altrettanto rapidamente dai giocatori. Le regole sono una proprietà emergente dall'interazione tra giocatori, gioco e ambiente; le leggi sono proprietà regolamentate da enti che non hanno nessuna idea delle dinamiche concorrenziali e del senso di comunità.

Il gioco, abbiamo visto, può mostrare come funziona qualcosa e fornire un'esperienza reale del tipo "ingannare la mente". Quando l'apprendimento è ridotto al solo ciclo di memorizzazione, gli studenti ritenuti "bravi" sono troppo

spesso quelli che semplicemente memorizzano meglio degli altri. Possono andare bene in un esame, ma il mondo reale non può far affidamento solo sulla memorizzazione. Il mondo reale, o quello che noi definiamo tale, è molto **più vicino all'esperienza di un gioco che alle modalità con cui "apprendiamo a scuola"**.

Il pensiero e le modalità di approccio sono in perpetuo cambiamento e di conseguenza la strategia di pensiero deve essere adattata continuamente al nuovo. Attività questa molto difficile da implementare in un corso scolastico. È bello avere sia le informazioni che un modo "duraturo" di analizzarle, ma è molto più facile imparare a pensare piuttosto che pensare e basta, perché il pensiero dovrebbe essere cambiato quando le informazioni cambiano.

Quando ci impegniamo in questo tipo di riflessioni partecipiamo a una pratica antica che attraversa tutta la storia della cultura occidentale. La pratica sistematica e consapevole della filosofia, infatti, è nata da un'attività storica precedente, molto più vicina al gioco che al ragionamento astratto^[6]. Quindi i giochi possono essere ottimi strumenti per trasmettere e sperimentare la filosofia, perché sono fantasie, ma allo stesso tempo anche terribili nel metterli in atto, proprio perché sono fantasie. Un bel dilemma^[7].

Riconoscere e sviluppare modelli comportamentali è una delle abilità più significative che i giochi possono insegnare. L'idea non è quella di sostituire gli insegnanti. Si tratta di aiutare i bravi insegnanti a diventare insegnanti migliori. L'insegnamento diventa più efficace quando gli studenti guadagnano dei premi per aver costruito su ciò che hanno già imparato e quando sono incoraggiati a spingersi oltre ciò che gli viene detto di fare.

Fabio, a proposito di premi e ricompense, mi ricordo perfettamente le raccolte punti che negli anni Sessanta si facevano acquistando alcuni prodotti in genere alimentari. Compravi qualcosa e ricevevi dei bollini, o li dovevi ritagliare dalla scatola. Bollini che venivano, quasi religiosamente, incollati in un apposito libretto. Raggiunto il numero necessario li usavi per ricevere un premio. Questi erano quelli per la casa, ma il mio interesse era per le figurine Panini. Un meccanismo che le rendeva "invincibili" alla concorrenza, era lo scambio: la ricerca dei "difficili" lo "sbolognamiento" quanto più possibile dei "triploni"; la

ricerca della “squadra” o lo “scudetto” che ci mancava e che avremmo però “pagato caro a figurine”: potevano valere anche tre o quattro calciatori.

C’era però una cosa a cui occorreva fare molta attenzione: quella di non scambiare le figurine “valida”. La “valida” o “bisvalida” erano quelle figurine che riportavano sul retro, per l’appunto, tale dicitura. La loro raccolta premiava i collezionisti più assidui con ricchi premi. Quasi in ogni bustina vi era una “valida”. Sia per me che per mia madre, collezionare bollini o “valide” significava ricevere una ricompensa per gli sforzi fatti (e i soldi spesi). Ricevere la giusta ricompensa per la lealtà al prodotto. Un antesignano della *gamification*?

I giochi possono rendere una teoria più facile da capire perché sono coinvolgenti e divertenti, ma abbiamo comunque bisogno che gli insegnanti ci spieghino perché una data teoria funziona.

Perché si possa dire che un gioco finito è stato vinto da qualcuno, bisogna che ci sia una fine a quel gioco. In pratica, ci sarà un vincitore quando a gioco concluso (per tempo o per qualche altra regola) se ne possa proclamare uno. Il cambiamento nell’ambito scolastico a cui assistiamo e che sta avendo decisamente successo, è il tentativo di abolire all’interno delle classi premi e riconoscimenti. Insomma, non si deve fare nessuna classifica di merito. Esattamente il contrario di quello che avviene nei videogiochi e che i ragazzi in giro per il mondo accettano senza problemi.

In sintesi, vediamo quali sono le caratteristiche di un gioco.

■ Nessuna scorciatoia.

Non puoi saltare pezzi. Devi fare esperienza su ogni livello. Nessun trucco per passare da un livello all’altro. Puoi barare, ma finiresti male al livello successivo, a meno di non barare per sempre. Inutile camminare se non hai prima gattonato. Studia gli errori.

■ Impara a usare gli strumenti adatti all’ambiente in cui ti trovi.

Impara a selezionare e non sprecare strumenti impiegandoli al livello sbagliato. Impara a dosare l’energia e capire quanta risparmiarne e quali strumenti usare

successivamente anche se sai usarli. Scegli il compagno/i adeguati al livello che devi superare.

■ **Mai (mai) uscire dal gioco: o vinci o impari, non abbandonare mai il gioco.**

Crediamo fermamente nell'apprendimento attraverso il fallimento. La citazione "il fallimento non è un'opzione" non è parte del lessico di un gamer. È esattamente il contrario: il fallimento è previsto. È solo l'inconveniente del fallimento che i giocatori cercano di evitare. Anche con una sconfitta, ci sono insegnamenti da raccogliere semplicemente completando il gioco. Nella maggior parte delle partite una vittoria (o una sconfitta) è determinata da un errore. Per vincere è importante esplorare gli errori dell'avversario e non mollare fino alla fine. Come diceva il mitico allenatore della Sampdoria, Vujadin Boskov, "Partita finisce quando arbitro fischia tre volte". E il grande W. Churchill: "Il successo non è altro che la capacità di passare da un fallimento all'altro senza perdere l'entusiasmo".

■ **Rispetta il tuo avversario.**

C'è una linea sottile tra fiducia e arroganza. Le sconfitte più dolorose sono quelle dovute alla sottovalutazione dell'avversario, ritenendolo un concorrente di livello inferiore. Da' valore ai tuoi avversari oltre che alle persone che ti seguono nell'avventura.

■ **Esercitati per essere migliore, non perfetto.**

I leader devono essere pazienti e apprezzare l'effetto combinato del miglioramento continuo. Per stimolare la capacità del tuo team di migliorare e crescere, crea una cultura vincente che esprima un senso di realizzazione e fiducia. Potresti non essere bravo quando inizi, ma più a lungo giochi, più bravo diventi. Ogni partita ti insegna modi diversi di utilizzare le risorse e ogni volta vai sempre più lontano.

[1] In ambito aziendale si parla molto spesso di *gamification*, intendendo con essa l'applicazione dei metodi propri del "giocare" in un contesto non di gioco, quale quello aziendale, al fine di promuovere il comportamento desiderato. Laing sembra descriverlo in maniera brillante. Parlare di giocare è un'eresia, ma se faccio finta di fare cose serie e nessuno si accorge che sto giocando, non verrò punito, anzi.

[2] James Clerk Maxwell è stato un fisico e matematico scozzese. Elaborò la prima teoria moderna dell'elettromagnetismo, raggruppando in una teoria tutte le precedenti osservazioni, esperimenti ed equazioni non correlate di questa branca della fisica unificandole con le cosiddette "equazioni di Maxwell".

[3] Jules Régis Debray è uno scrittore, giornalista, professore e intellettuale francese.

[4] André Scala (1950) è un filosofo francese. Cosceneggiatore del film *Les Derniers Jours d'Emmanuel Kant (Gli ultimi giorni di Emmanuel Kant)* di Philippe Colin (1992) e coautore, con Jackie Berroyer, della programmazione televisiva *Pas si vite!*, i suoi lavori sono incentrati in modo particolare su Pieter de Hooch, Spinoza e Berkeley.

[5] R. Caillois (2014), *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, Bompiani, Kindle Edition.

[6] Johan Huizinga (2002), *Homo ludens*, Einaudi.

[7] Un bellissimo libro a tal riguardo è: J. Cogburn, M. Silcox (2009), *Philosophy Through Video Games*, Taylor & Francis e-Library.