



Master di Alta Formazione in Formazione
Docenti
PASS LAUREATI PUGLIA

ESTRATTO DEL LAVORO DI TESI
DELLA DOTT.SSA MALORGIO

**GAME-BASED LEARNING:
PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZA DELLA "GAMIFICATION" COME
STRUMENTO PER UNA DIDATTICA DIVERTENTE ED INCLUSIVA**

TESI FINALE

Presentata da:
Cristina Malorgio

Anno 2021/2022

*El niño que no juega no es niño,
pero el hombre que no juega
perdió para siempre al niño que vivía en él
y que le hará mucha falta.*

*Il bambino che non gioca non è un bambino,
ma l'uomo che non gioca
ha perso per sempre il bambino che viveva in lui
e che gli mancherà molto.*

(Pablo Neruda)

Indice

Introduzione.....	1
1. Il termine “gioco”	3
2. Il gioco, un bisogno istintivo	4
3. Game studies	6
4. L’esperienza del gioco.....	10
5. L’importanza del gioco.....	12
5.1 Il gioco come strumento per soddisfare i bisogni umani.....	14
6. Il gioco nell’apprendimento	17
6.1 I nativi digitali.....	18
6.2 Problem solving e learning by doing.....	19
7. Giochi utilizzati a scopi didattici.....	20
7.1 Il gioco da tavolo	20
7.2 L’Escape Room	23
7.3 Il videogioco	25
8. I Serious Game	27
8.1 Il gioco, una maniera sicura di sperimentare la realtà.....	27
8.2 I Lego Serious Play.....	28
8.3 L’esperienza ludica significativa	32
8.4 I Persuasive Game per il cambiamento e l’innovazione sociale	32
9. Un caso di gamification scolastica	35
9.1 Descrizione.....	35
9.2 Considerazioni.....	39
10. Casi di gamification aziendale.....	41
10.1 Xerox: fare formazione	41
10.2 Allstate: tutelare la privacy	42
10.3 Hyatt Hotels: raggiungere obiettivi.....	43
Conclusioni.....	44
Bibliografia	45
Sitografia	45

3. Game studies

Game Studies è il nome con cui ci riferiamo alla disciplina, nata alla fine del Novecento, che studia il legame tra gli esseri umani e il gioco. Prima del XX secolo la letteratura prendeva in analisi solo due tipi di gioco, quello infantile, fondamentale per la corretta crescita dell'individuo, e quello di carattere storico, con riferimento ad esempio agli scacchi e le sue strategie o al Senet, il tavolo di gioco dell'Antico Egitto.



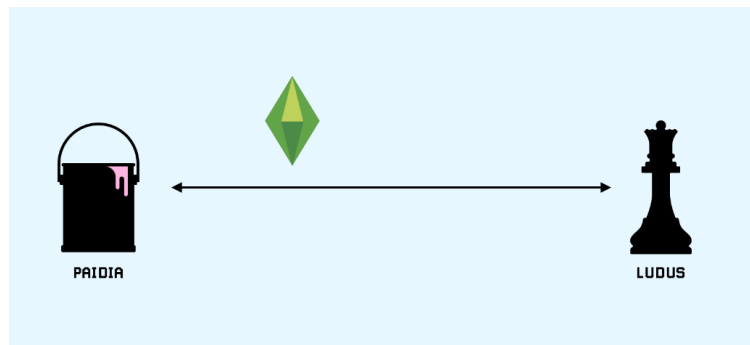
Durante il 1900 questa situazione comincia a cambiare grazie al lavoro di vari filosofi che vedono nel gioco un elemento per la loro riflessione. Nel 1938 viene pubblicato *Homo ludens*, un libro dell'olandese Johan Huizinga in cui lo storico e linguista esamina il gioco come fondamento dell'organizzazione sociale. In esso identifica alcune caratteristiche:

- è volontario;

- si svolge secondo norme prestabilite;
- avviene fuori dalla vita ordinaria;
- è consapevole di non essere reale;
- ci assorbe completamente;
- è fine a se stesso;
- si svolge dentro confini spazio-temporali ben definiti.

Quando giochiamo, anche se ci stiamo divertendo, siamo comunque seri, ossia immersi nel contesto del gioco con le sue regole da rispettare e gli obiettivi da raggiungere e non ammettiamo distrazioni. Inoltre, Huizinga studia i vari ambiti della vita sociale, quali la guerra, il diritto, la poesia, la filosofia e l'arte e afferma che tutti rappresentano delle manifestazioni diverse del gioco stesso. L'essere umano è per lui *homo ludens* e sostiene che il gioco non è importante solo per l'uomo in quanto individuo, ma anche per il suo essere animale culturale e sociale.

Un altro studioso del gioco, il sociologo francese Roger Caillois, analizza i diversi atteggiamenti che si assumono durante l'atto del giocare e nello specifico individua quelli opposti, tra i quali si frappone un asse che valuta la nostra propensione ludica. Quando giochiamo, il nostro stato d'animo si posiziona in un punto di questo asse ai cui estremi si trova la *paidia*, ovvero il gioco spensierato e sfrenato, e il *ludus*, il gioco serio e rigidamente regolato, come può esserlo una partita di scacchi.



Si occupa di gioco anche il filosofo tedesco Eugen Fink, ribadendo che si tratta di un tratto elementare dell'essere umano. Secondo Fink l'attività ludica connette tutti gli aspetti del nostro essere. Mentre giochiamo ci troviamo su due livelli diversi della realtà: quella vera e manifesta della quotidianità e quella immaginaria e fittizia del sogno. Fink considera il gioco una porta di accesso al mondo dell'irreale, e se nella vita siamo costantemente proiettati verso il futuro e il raggiungimento di un obiettivo, quando siamo alle prese con un gioco ci fermiamo e per un momento ci liberiamo dall'ansia della ricerca della felicità.

Oggi il gioco viene studiato dalla psicologia, dalle scienze cognitive e dalle neuroscienze. Queste discipline hanno ormai scientificamente dimostrato come l'attività ludica sia fisiologicamente importante per gli esseri umani, perché permette di mantenere in allenamento la mente, svolge un'azione di prevenzione verso patologie legate alla memoria e all'attenzione e permette di aumentare la produzione di endorfine, che provocano non solo benessere immediato ma aumentano anche il livello di soddisfazione della nostra vita in generale. Inoltre, l'attività ludica consente di esercitare il nostro problem

solving e decision making anche per quelle attività che esulano dal contesto di gioco. Per far fronte al conflitto artificiale del gioco dobbiamo compiere delle scelte, e ciò tiene continuamente allenata la nostra capacità decisionale e quella di affrontare i problemi del mondo reale. (M. Bertolo, I. Mariani, 2020)

5. L'importanza del gioco

Diversi studi hanno riconosciuto l'importanza del gioco sulla mente e sul corpo umano e il legame positivo che esiste tra la dimensione ludica e la sfera delle emozioni nei bambini, negli adolescenti, negli adulti e negli anziani. Numerosi giochi procurano una sensazione di ottimismo e di gioia che accrescono il livello di benessere della persona anche fuori dal contesto del gioco. Una ricerca condotta dalla studiosa Jane McGonigal presso l'Università della California, Berkeley e l'Institute for the Future dimostra che dal gioco otteniamo delle ricompense significative, quali la soddisfazione e la speranza di successo.

L'esperienza ludica ha un forte impatto su diverse capacità dell'individuo. Prima tra tutte è la capacità di vivere una vita sana e di prendersi cura di sé. Il gioco favorisce la tutela della salute fisica e mentale: promuove l'attività motoria e riduce l'obesità; coopera nello sviluppo adeguato del cervello del bambino e ritarda il deterioramento di abilità e ricordi in quello dell'adulto. I giochi da tavolo, quelli strategici e quelli enigmistici mantengono allenata la mente. L'attività ludica aiuta a usufruire del tempo libero fondamentale per sviluppare le proprie potenzialità. Come accennato precedentemente è diffusa l'idea che il gioco non sia una attività produttiva nel senso economico del termine e perciò spesso occupa poco spazio nella vita di un adulto, in particolare in età lavorativa. Gli studi neuroscientifici e psicologici più recenti invece affermano che giocare anche solo 4 minuti ogni ora aumenta il

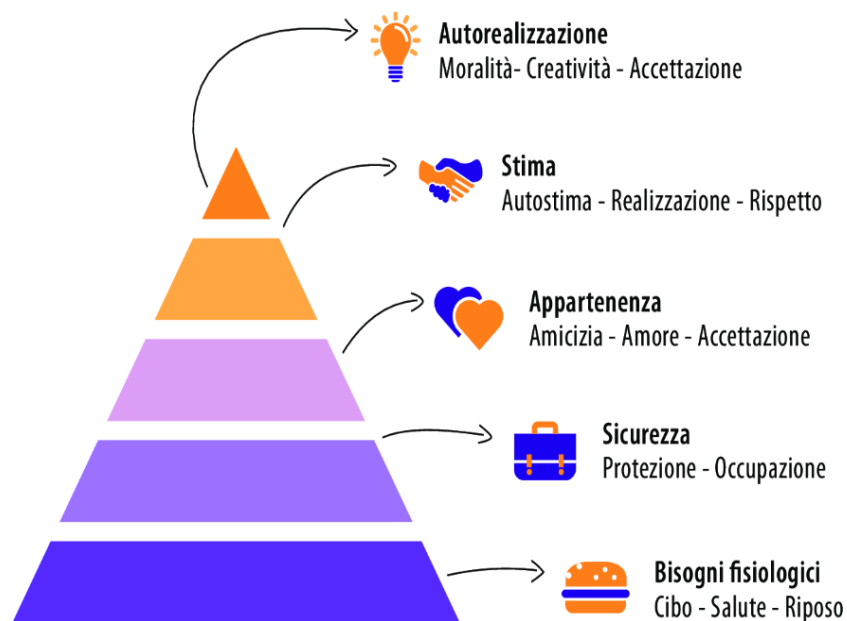
benessere individuale e addirittura farlo durante l'orario di lavoro è ideale perché aumenta l'efficienza e la capacità di risolvere i problemi, stimola la curiosità e la creatività e rende le persone più collaborative e più resilienti. Con il gioco si impara a non avere paura degli insuccessi e a essere alla ricerca di strategie sempre nuove. Inoltre, i giochi che prevedono delle sfide sono consigliati per migliorare la concentrazione e la determinazione.

La seconda capacità su cui influisce il gioco è la capacità cognitiva e relazionale. L'attività ludica consente infatti di usare tutti i sensi, di immaginare e di pensare, di svolgere attività di elaborazione e di comunicazione. Inoltre, agevola le relazioni interpersonali, perché spinge ad impegnarsi nell'interazione sociale e nelle pratiche collaborative.

La terza capacità su cui incide l'attività ludica è la capacità di controllo dell'ambiente, permettendo di interagire con esso e modificarlo. Attraverso il gioco, in particolare quello urbano e i tradizionali giochi all'aperto, è possibile riappropriarsi dello spazio con una percezione positiva della città. Gli spazi urbani dovrebbero però essere ripensati per un target più ampio per soddisfare i bisogni di tutti, diversi per età, per genere e per presenza o meno di disabilità. In questo senso, lo sviluppo della città dipende dalla possibilità di realizzare spazi fruibili da tutti, nei quali sentirsi sicuri e accettati e poter quindi esprimersi liberamente e sperimentare, proprio come accade nel gioco, *safe space* per eccellenza. (M. Bertolo, I. Mariani, 2020)

5.1 Il gioco come strumento per soddisfare i bisogni umani

Spesso l'attività ludica invita alla socialità e al contatto con le altre persone e tramite essa si può riscoprire il proprio ruolo all'interno di una collettività, potenziando la fiducia in se stessi e negli altri. A questo proposito è fondamentale fare una riflessione sui bisogni umani, focalizzandoci su quelli che trovano soddisfacimento nel gioco e per fare ciò ci avvaliamo della Piramide dei bisogni, elaborata nel 1943 dallo psicologo statunitense Abraham Maslow:



In questo schema piramidale, Maslow indica i bisogni umani classificandoli in una struttura gerarchica alla cui base vi sono quelli primitivi e impellenti,

fondamentali per la sopravvivenza. L'ordine con cui li leggiamo indica le priorità di soddisfazione, cioè se un individuo vuole soddisfare le necessità dei livelli superiori può farlo solo quando quelle alla base sono state appagate. Ad esempio, se un uomo non ha di che mangiare molto probabilmente non sente il bisogno urgente di studiare e acculturarsi. Ovviamente non rappresenta una teoria perfetta, perché dipende dalla variabilità e soggettività della natura umana, ma si tratta di uno strumento utile per esaminare le ragioni che muovono gli uomini ad agire e, nel caso di questo studio, a giocare.

Se osserviamo la piramide, al di sopra del bisogno di sentirsi al sicuro, troviamo il desiderio di affiliazione ed è proprio la necessità di appartenenza ad una comunità che trova un grande appagamento nel gioco. Facendo parte di una comunità, sentiamo un forte senso di solidarietà chiamato *communitas*, uno spirito comunitario che ci difende dalla solitudine e dall'alienazione. Una comunità è un insieme di persone che hanno interessi e fini comuni, e che collaborano per vincere gli ostacoli. Le comunità di gioco sono caratterizzate dagli stessi fattori delle comunità in generale:

- convivenza sociale e interdipendenza;
- condivisione di informazioni ed emozioni;
- cooperazione per raggiungere un obiettivo comune.

Inoltre, tramite la partecipazione attiva che comporta il gioco, i partecipanti percepiscono il loro valore all'interno di un disegno più grande e ciò consente di potenziare la percezione di loro stessi influenzando positivamente sulla loro

autostima. L'individuo, grazie ai risultati conseguiti ludicamente, impara ad apprezzare se stesso attraverso un percorso di autoaffermazione e autoconsapevolezza. I giocatori danno il meglio di loro stessi, dando prova delle loro attitudini e scoprendo abilità e potenzialità fino ad allora inespresse. E quando le loro capacità e i loro contributi hanno favorito la buona riuscita di un esercizio o di un gioco collettivo subentra anche la soddisfazione di vedere riconosciuti da terzi il proprio valore. (M. Bertolo, I. Mariani, 2020)

7. Giochi utilizzati a scopi didattici

7.1 Il gioco da tavolo

I giochi da tavolo non sono solo utili per riunire le persone e farle divertire, ma possono anche risultare validi strumenti didattici. L'aspetto che viene esaltato maggiormente del gioco da tavolo è quello del rispetto delle regole; infatti, i ragazzi giocando seguono un manuale scritto e quindi delle regole che dettano il flusso di gioco. Esistono vari giochi che possono stimolare la percezione visiva, la coordinazione occhi-mano, la capacità di sintesi e ovviamente la fantasia. Inoltre, il gioco da tavolo è utilizzato in terapia da figure come ludologi e psicologi con ragazzi che hanno difficoltà di apprendimento.

Per quanto riguarda la geografia, Uppsala di dV Giochi offre diverse varianti di gioco per lavorare sulle città del mondo, d'Europa e d'Italia, dando la possibilità di posizionare sulla mappa le carte rappresentanti i luoghi famosi di ogni città.



Altri giochi stimolano invece la creatività, come Dixit di Asmodee Italia o Raccontami una Storia di Pendragon Game Studio.



Per la storia invece, un gioco da tavolo utilizzato dai docenti come strumento didattico è sicuramente Timeline di Asmodee Italia, gioco che chiede ai giocatori di creare una vera e propria linea temporale in cui vanno inseriti alcuni eventi storici raffigurati sulle carte.



Interessanti sono anche i *war game* (giochi di guerra) o i giochi che ricreano eventi storici realmente accaduti. In questo modo è possibile coinvolgere gli studenti in attività che permettono loro di vivere in prima persona ciò che stanno studiando e danno loro la possibilità di prendere decisioni e riflettere quindi sulle cause e le conseguenze di molti accadimenti del passato. Un

esempio è Twilight Struggle, titolo che ci fa rivivere la Guerra Fredda, mettendoci a capo delle due super potenze: USA e URSS.



Il gioco da tavolo è un modo diverso e innovativo che offre la possibilità di didattiche interessanti che possono rendere partecipi gli studenti facendoli diventare parte attiva della lezione. (Vicario, R., 2018)

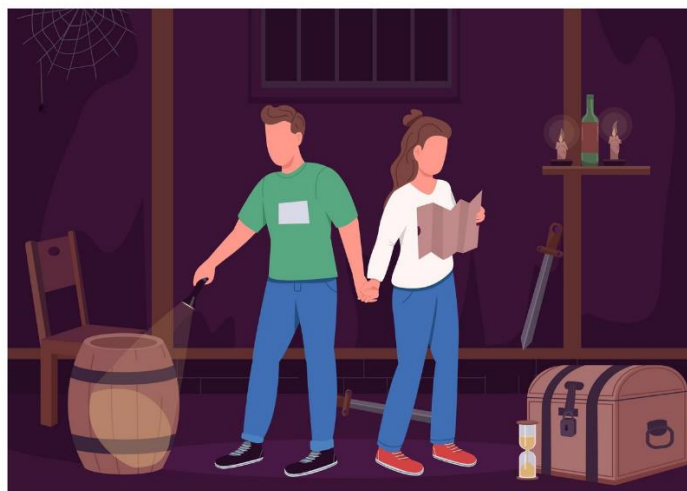
7.2 L'Escape Room

L'Escape Room è un gioco di società nato negli Stati Uniti all'inizio del millennio e ormai diffuso in tutto il mondo. I giocatori si trovano all'interno di una stanza fisica o virtuale che impedisce loro di comunicare con l'esterno e hanno

solitamente un'ora di tempo per trovare tutti gli indizi per ottenere la chiave e uscire.

Il gioco dell'Escape Room fa appello alla capacità dei giocatori e, nel nostro caso degli studenti, di lavorare in gruppo e ovviamente alle loro conoscenze e abilità che possono aiutare a risolvere gli enigmi proposti. Altre soft skills da dimostrare e da poter sviluppare sono la flessibilità, l'adattabilità, la resistenza allo stress, la precisione, l'attenzione ai dettagli, lo spirito di iniziativa e il problem solving. Si potrebbe inoltre valutare la creatività degli studenti, mettendoli ancora di più al centro del processo di apprendimento e chiedere a loro di creare una nuova Escape Room, anche virtuale dato che, rispetto a quella tradizionale, permette ambientazioni più ampie e più facilmente realizzabili.

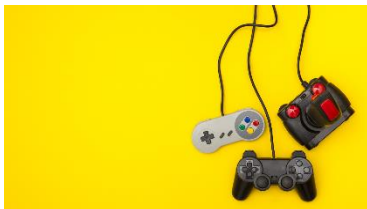
È evidente che questo strumento è facilmente adattabile alle varie discipline e può essere utile a livello didattico perché permette al singolo di rendersi utile al gruppo per le sue specifiche abilità ed offre al docente la possibilità di monitorare e valutare il lavoro di gruppo, intervenendo laddove lo reputi necessario ma senza compromettere la dimensione ludica dell'apprendimento. (Vizzari, A.R., 2018)



7.3 Il videogioco

Un altro strumento utile nella didattica è il videogioco. Un esempio emblematico è il videogioco narrativo *Venti Mesi* dello scrittore creativo Matteo Pozzi. I venti mesi del titolo sono quelli che vanno dal settembre 1943 all'aprile 1945, il periodo della Seconda Guerra Mondiale. *Venti mesi* è una *visual novel*: una narrazione fatta di dialoghi, impreziosita da grafiche e musica, che prevede l'interazione da parte del giocatore che deve compiere delle scelte in alcuni momenti della storia, decidendo così l'esito e le conseguenze. Non fa però ricorso a soluzioni tipiche della gamification, come per esempio il *reward*, cioè il gioco non premia alcune scelte a discapito di altre. Non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, né punteggi, non si vince e non si perde. Si vive un'esperienza narrativa, mediata dal docente e caratterizzata

dall'identificazione empatica dello studente con il personaggio della storia. I temi sono ovviamente la vita, la morte, il potere e la guerra. Questo gioco ha riscontrato un altissimo tasso di gradimento da parte degli studenti, coinvolti in una didattica dinamica fatta di gioco, lezione, conversazione e teatro interattivo. (Pozzi, M., 2018)



8. I Serious Game

Negli anni Settanta a "game", è stato associato il termine "serious" per indicare quei giochi di simulazione che non hanno come finalità principale l'intrattenimento, ma che stimolano la riflessione su determinate tematiche infondendo buone abitudini nel giocatore. I Serious Game sono strumenti coinvolgenti ed efficaci per incentivare processi di apprendimento e formazione guidati. A metà degli anni Novanta Johan Roos e Bart Victor della Business School IMD di Losanna hanno pensato a come servirsi del gioco per risolvere i problemi di natura aziendale, in quanto strumento utile a potenziare tutte le competenze richieste dal mercato del lavoro. Nell'articolo "In Search for Original Strategies: How About Some Serious Play?" del 1998 Roos e Victor sostengono che un valido sistema aziendale necessita di creatività e che l'esperienza ludica è un mezzo per stimolarla, poiché tramite il gioco si possono trovare strategie e condividerle. (Bertolo, M., Mariani, I., 2020)

8.1 Il gioco, una maniera sicura di sperimentare la realtà

L'immersione nel gioco chiede al giocatore di fidarsi e di credere in quella realtà ludica, così come un lettore si fida del narratore calandosi nel suo libro. Il giocatore entrando nel mondo del gioco mette da parte i suoi schemi di riferimento della vita di tutti i giorni per adottarne di nuovi. Giocando,

l'individuo entra in una realtà parallela, delimitata da spazio e tempo, in cui valgono regole ben definite, accettate dal singolo e dalla collettività. Tramite l'esperienza ludica, il giocatore si immedesima in diversi ruoli e sperimenta la diversità. Quando si trova a vivere nella vita reale situazioni già esperite attraverso il gioco egli si muove con maggiore consapevolezza, conscio delle abilità sviluppate giocando. Il gioco, in quanto rappresentazione, permette ai partecipanti di sperimentare liberamente all'interno di uno spazio protetto e in una condizione di sicurezza. Il giocatore si mette alla prova e compie esperienze senza imbattersi in pericoli reali; compie errori, fallisce senza che vi siano conseguenze e si prepara ad affrontare la realtà fuori dal gioco. (Bertolo, M., Mariani, I., 2020)

8.2 I Lego Serious Play

Tra il 1995 e il 2000 Johan Roos e Bart Victor, i creatori del concetto di Serious Game, presentano il loro studio al mondo e convincono Kjeld Kirk Kristiansen, allora proprietario di Lego, a sviluppare un'applicazione commerciale del concetto tramite l'uso dei mattoncini. (BrianzaLUG, 2021) Nasce così Lego Serious Play, una metodologia innovativa ed esperienziale che ha lo scopo di migliorare le pratiche aziendali, favorire l'immaginazione dei dipendenti e il rinnovo delle imprese. L'uso dei mattoncini lego aiuta le persone a cambiare il loro modo di pensare e i gruppi di lavoro nei processi decisionali, portando ad

una assunzione generale di responsabilità. Grazie alla metodologia Lego Serious Play un gruppo di gioco può esplorare gli scenari ipotetici e acquisire consapevolezza delle varie possibilità. Con i mattoncini lego si costruiscono modelli di paesaggio affidando loro un significato e una storia e questo permette di unire socialmente le persone che giocano. Questa metodologia le guida verso uno scambio di opinioni libero e sincero fino a vedere le cose con gli occhi dei colleghi. Tutti i giocatori possono partecipare alla discussione e alle decisioni e tutti hanno la possibilità di comunicare in modo efficace e affrontare il loro lavoro con più fiducia. (Serious Play Italia, 2022) Più i dipendenti sono consapevoli del loro ruolo all'interno dell'azienda, più questa cresce e si solidifica. Un workshop con Lego Serious Play, configurandosi come un gioco, coinvolge completamente i lavoratori e accelera i loro processi cognitivi, creativi ed emotivi. Per questo motivo è considerato un *hard fun*, ossia un "divertimento serio", poiché si lavora seriamente con impegno e concentrazione, ma divertendosi.

La metodologia Lego Serious Play viene sfruttata per:

- intelligenza razionale: workshop sui temi di leadership, di team building e di identità;
- brand management: workshop per le strategie di positioning di un prodotto o un marchio, di brand equity e di definizione della creatività;
- pensiero strategico: workshop con obiettivi di goal setting, di definizione dello scenario e di modelli di business;

- sviluppo organizzativo: workshop per stabilire e condividere mission e vision, per definire i modelli organizzativi, per l'innovazione e il cambiamento, per il lean-thinking.

Nel 2012 Robert Rasmussen e Per Kristiansen fondano l'associazione Master Trainer con lo scopo di sviluppare maggiormente la metodologia Lego Serious Play e custodirne l'integrità e la qualità. L'associazione Master Trainer organizza corsi per diventare Facilitatore Certificato nella metodologia Lego Serious Play della durata di quattro giorni nei quali si studiano le tecniche di applicazione e i segreti della metodologia. L'associazione rilascia un manuale con vari esempi per organizzare i primi workshop e il certificato di abilitazione alla Progettazione ed alla Facilitazione di Workshop con la metodologia Lego Serious Play.

Le due tipologie di workshop possibili con Lego Serious Play sono:

- business strategy: quando un'azienda deve affrontare l'innovazione, il cambio di mercato o l'adattamento alle trasformazioni del proprio mercato di riferimento;
- team strategy: più noto come team building, quando l'azienda deve favorire il lavoro di gruppo dei suoi dipendenti e creare un forte spirito di squadra, determinante per il raggiungimento di obiettivi di business.

Nonostante la metodologia Lego Serious Play sia basata sui mattoncini lego, nei workshop non si utilizzano quelli pensati per i bambini, ma dei set

progettati per mettere in risalto la costruzione di modelli metaforici. Il catalogo include quattro set che hanno uno scopo preciso nei workshop:

- *Kit Windows Exploration Bag*: destinato a una sola persona e serve a far apprendere i principi base della metodologia. Si adatta bene a workshop brevi e poco impegnativi. Include pochi mattoncini standard di colore e forma diversi e alcuni elementi speciali;
- *Starter Kit*: anche questo è destinato ad una sola persona. Include vari mattoncini lego utili per un'introduzione alla metodologia. Questo kit è utilizzato nei primi momenti del workshop per lo sviluppo delle competenze base, ma anche dell'immaginazione e della risoluzione dei problemi del workshop. Include i mattoncini lego standard combinati con alcuni elementi speciali come ruote, pneumatici, finestre, alberi, tubi e un libretto con le istruzioni per la costruzione di modelli lego durante le fasi di skills building (premessa e introduzione al workshop);
- *Kit Identity and Landscape*: questo set è un kit pensato per un'aula composta da 10-12 persone. Si usa in abbinamento con i kit individuali *Kit Windows Exploration Bag* o *Starter Kit* che vengono forniti a ciascun partecipante del workshop;
- *Connections Kit*: come il precedente, questo set è un kit pensato per un'aula composta da 10-12 persone. Si usa in abbinamento con i kit individuali *Kit Windows Exploration Bag* o *Starter Kit* che vengono forniti a ciascun partecipante al workshop. (BrianzaLUG, 2021)



8.3 L'esperienza ludica significativa

Un'attività ludica può essere piena di significato e rivelarsi una *meaningful play experience*, capace di creare consapevolezza e riflessioni che restano nel tempo e possono avere delle conseguenze in futuro a livello cognitivo e emozionale. Quando le scelte fatte giocando si ripercuotono su un contesto più ampio uscendo dal gioco siamo davanti ad un'esperienza ludica significativa. Questa coinvolge completamente i giocatori, trasmette contenuti importanti e invita alla riflessione critica e al cambiamento. (Bertolo, M., Mariani, I., 2020)

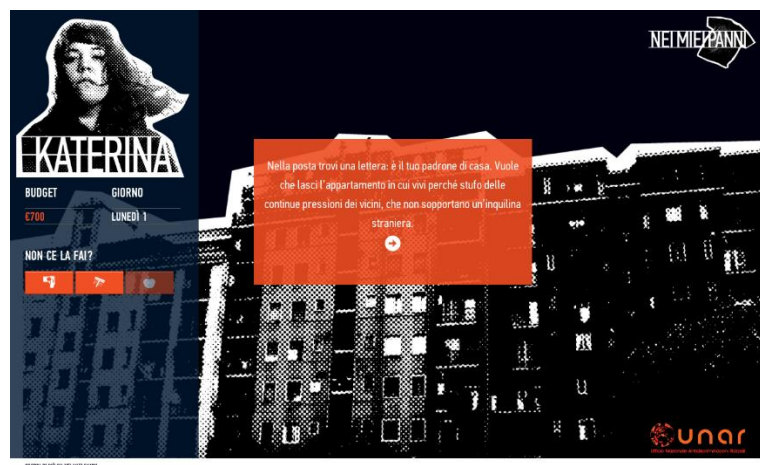
8.4 I Persuasive Game per il cambiamento e l'innovazione sociale

Molteplici studi confermano che alcuni tipi di gioco hanno un forte impatto comunicativo e la capacità di affrontare problematiche serie e delicate. Il

persuasive game, in particolare, è un artefatto in grado di trasmettere messaggi significativi, generare riflessioni critiche e influire sul bagaglio personale di chi gioca. Esso stimola al cambiamento e invita il giocatore a creare nuove abitudini, facendolo immergere in un altro mondo, facendogli prendere le distanze dalla vita quotidiana e dai ruoli che la caratterizzano. Entrando in un contesto diverso, il giocatore si mette in una condizione di apertura ed è più propenso alla ricezione di informazioni e al dialogo su dei temi difficili da affrontare fuori dal gioco. Come esseri umani possediamo un'eredità sociale di idee tramandate negli anni, che abbiamo assimilato e rese nostre. Questi pensieri spesso si rivelano inconsapevolmente nelle nostre azioni ma anche nelle cose che sentiamo e quelle in cui crediamo. I persuasive game sono talmente in grado di calare l'individuo in contesti diversi da spingerlo a comportarsi fuori dagli schemi di riferimento in cui è cresciuto. Chi gioca è consapevole dell'esistenza del mondo reale e di quello ludico e decide di rinunciare momentaneamente alla propria identità, assumendo un ruolo di gioco. Così, può superare le proprie barriere culturali e ricorrere ad altre scelte e altri modi di agire.

"Nei miei panni" è un progetto italiano di Persuasive Game, realizzato per la campagna di sensibilizzazione contro il razzismo e curato dall'Ufficio Nazionale Antidiscriminazioni Razziali. Il gioco propone ai suoi giocatori di immedesimarsi in un migrante che viene a vivere in Italia e deve sopravvivere per un mese avendo a disposizione un piccolo budget. Chi gioca decide di calarsi nella vita di uno dei tre personaggi proposti, le cui storie sono frutto

della fantasia degli autori ma basate su dati statistici reali. Il giocatore deve fare delle scelte complesse, ad esempio dove vivere o come spendere i soldi. Lo scopo del gioco è quello di sensibilizzare attraverso l'espedito dell'empatia, spingendo i giocatori a comprendere le dure condizioni di vita dei migranti, le decisioni che devono prendere e le discriminazioni a cui sono sottoposti. (Bertolo, M., Mariani, I., 2020)



10. Casi di gamification aziendale

Molte aziende utilizzano la gamification per spiegare nuove procedure ai dipendenti, per migliorare la loro produttività e per raggiungere i traguardi stabiliti. Di seguito vengono presentati alcuni esempi.

10.1 Xerox: fare formazione

Obbligare i dipendenti a partecipare ad un corso formativo può rivelarsi poco efficace, anche perché non è facile per loro assimilare tante informazioni in pochi giorni di formazione e in un contesto poco stimolante.

Kerry Hearn-Smith, senior learning strategist di Xerox, ha perciò scelto un approccio diverso per i suoi dipendenti che usano l'app Qstream, simile al gioco a quiz Trivia Crack, attraverso la quale rispondono a vari quesiti durante la giornata lavorativa. L'idea è quella di inculcare nuove procedure aziendali nei dipendenti e incentivare la loro formazione, assegnando premi e incentivi a quelli più bravi.



10.2 Allstate: tutelare la privacy

La compagnia assicurativa Allstate ha istruito i suoi dipendenti sulla questione della privacy grazie ad un gioco online, PII Protectors, che aveva come scopo quello di far comprendere i rischi legati alle informazioni rubate, senza obbligatoriamente leggere pesanti documenti ma sfruttando invece un gioco divertente che ha come protagonista un supereroe.



10.3 Hyatt Hotels: raggiungere obiettivi

Hyatt Hotels premia il lavoro dei dipendenti con gettoni da spendere in giochi come la caccia al tesoro o il tiro a segno. I migliori in questi giochi ricevono dei regali, come dei giorni di vacanza. Questo metodo è stato sviluppato da Snowfly, un'azienda che si occupa di analisi dei dati dei dipendenti, basata sulla ludicizzazione. (Mearian, L., 2015)



Conclusioni

Tutti sappiamo cosa significa giocare e tutti abbiamo almeno un'esperienza in quest'ambito. Ma il gioco non è un aspetto prettamente umano, poiché anche gli altri animali giocano, e nel farlo, oltre a provare benessere, sviluppano facoltà fondamentali per la loro crescita, quali affinare l'istinto e le capacità motorie, esplorare lo spazio e relazionarsi con gli altri, seguendo delle regole universalmente condivise dalla loro specie. Allo stesso modo la cultura umana porta con sé il carattere di gioco, dal momento che giocando soddisfiamo degli istinti basilari e delle funzioni sociali, quali ad esempio il desiderio di provare piacere e il bisogno di rapportarci con gli altri e con il contesto in cui ci troviamo. Perciò se da un lato l'attività ludica si presenta come una fonte di divertimento e di appagamento, dall'altro rappresenta uno strumento per instaurare relazioni interpersonali e generare un dialogo sociale. Platone diceva: "Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione". Ed è proprio così, il gioco ci consente di dimostrare quali sono le nostre competenze cognitive, metacognitive e trasversali e sicuramente ci dà la possibilità di sollecitarne di nuove.

Bibliografia

Bertolo Maresa, Mariani Ilaria, *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson Italia, Milano – Torino, 2020

Quaglia Rocco, *Giocare, un'esigenza della mente*, in *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 1, num. 1, Badajoz (Spagna), 2006

Sitografia

BrianzaLUG, *LEGO SERIOUS PLAY: quando i mattoncini entrano in azienda*, in *Tom's Hardware Italia*, 2021

<https://www.tomshw.it/culturapop/lego-serious-play/>

Coluccia Fania, Rosini Francesca, *Giocare per imparare, imparare a giocare*, in *Didattica della matematica. Dalla ricerca alle pratiche d'aula*, num. 4, 2018

<https://www.journals-dfa.supsi.ch/index.php/rivistaddm/article/download/52/75/119>

Mearian Lucas, *Tre esempi di gamification nelle grandi imprese*, in *CIO. Business, Technology, Leadership*, 2015

<https://www.cwi.it/consumerizzazione/tre-esempi-di-gamification-nelle-grandi-imprese-73960>

Pozzi Matteo, *Raccontare la Storia con il videogioco narrativo: il caso Venti Mesi*, in *Bricks*, num. 5, *Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie*, AICA, 2018

http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2018/12/2018_5_02_Pozzi.pdf

Serious Play Italia, 2022

<https://www.seriousplayitalia.it/>

Treccani, in Vocabolario on line, 2022

<https://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>

Vicario Roberto, *Il gioco da tavolo a favore della didattica*, in Bricks, num. 5, Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie, AICA, 2018

http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2018/12/2018_5_04_Vicario.pdf

Vizzari Anna Rita, *Escape Room nella Didattica*, in Bricks, num. 5, Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie, AICA, 2018

http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2018/12/2018_5_07_Vizzari.pdf