

IN GIOCO

Di Antonella Cignarale

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Il videogioco è una carta vincente e lo hanno capito al museo archeologico di Napoli: il suo videogame è stato scaricato da tre milioni di utenti. Che hanno speso l'equivalente di mille anni di vita giocandoci. La trama è questa: giochiamo nei panni di un figlio sulle tracce del padre archeologo, mai conosciuto. Più esploriamo le ricchezze del museo, più acquisiamo informazioni su di lui. Le opere diventano porte per accedere a nuovi scenari, diventiamo scultori in epoca egizia e abitanti di Pompei il giorno dell'eruzione del Vesuvio. E per sbloccare le ultime collezioni bisogna entrare realmente al museo.

ELISA NAPOLITANO – SERVIZI EDUCATIVI - MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI NAPOLI

Queste due, Salone della Meridiana e Collezione dei Mosaici, che in realtà si sbloccano soltanto grazie alla geolocalizzazione. È uno degli incentivi alla visita.

PAOLO GIULIERINI – DIRETTORE MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI NAPOLI

Diecimila visitatori, che sono tornati proprio a continuare l'avventura.

FABIO VIOLA - GAME DESIGNER

Altri media non hanno questa capacità di tenerti incollato per tanto tempo e soprattutto di farti ritornare più e più volte.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Uno dei poteri del gioco è stimolare lo stato di *flow*: cioè l'essere immersi totalmente in un'esperienza dove siamo motivati a dare il massimo, per il puro piacere di farlo e senza guardare i risultati.

ANTONELLA CIGNARALE

Quando siamo nella stato di *flow* possiamo tranquillamente essere guidati, quasi manipolati?

ANTONELLA DELLE FAVE – PROFESSORESSA PSICOLOGIA – UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Sì. Io posso farmi catturare perché l'essere umano ha bisogno di essere *engaged*, di essere impegnato, di apprendere delle cose nuove, di mettersi in gioco. E a quel punto è facile far sì che le persone compiano delle attività per soddisfare dei loro bisogni, ma che alla fine ci siano dietro i bisogni di qualcun altro.

MICHELE MARANGI –PROFESSORE SCIENZE DELLA FORMAZIONE - UNIVERSITÀ CATTOLICA MILANO

La vera differenza è se il giocatore è in qualche modo un *player* o se il giocatore in qualche modo è qualcuno, è una pedina del gioco.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

A utilizzare la capacità seduttiva dei videogiochi ci ha pensato anche la politica.

SIGFRIDO RANUCCI IN STUDIO

La *gamification* è l'utilizzo di quei principi che ruotano intorno al giuoco. Buonasera, anteprima curata dalla nostra Antonella Cignarale che è dedicata ai videogame. Ecco,

sono usciti dal confine ludico, quello del passatempo. Seguire le regole, perseguire una *mission*, raggiungere un obiettivo alimenta un senso di sfida. Ma ci cala anche in una fascinazione emotiva che potrebbe arrivare a farci cambiare il comportamento. Noi siamo talmente coinvolti che pensiamo di dominare noi il gioco, invece è possibile che qualcuno, da un'altra parte, da remoto, possa utilizzarci in qualche modo. L'hanno utilizzata, cominciano a utilizzarla le grandi aziende per selezionare il personale, per aumentare la produttività, ma anche per diffondere la cultura, o alimentare la memoria. Ma anche per curare delle malattie, per abituarci a farci curare quando ci sono delle malattie croniche. Ecco, vista la forza, la politica ha detto: ma perché non la usiamo anche noi? E il premio qual è?

ANTONELLA CIGNARALE FUORICAMPO

La *gamification* è diventata una strategia vincente anche per scopi elettorali. Ne hanno fatto uso Clinton e Trump. In Inghilterra il braccio di ferro tra labouristi e conservatori si è trasformato in un videogame. Per spiegare come finanziare il programma elettorale hanno realizzato "Corbin Run". Il leader labourista, corre e riscuote tasse da conservatori e banchieri. Più punti ottiene più elettori sblocca. Dall'elicottero la premier May cerca di ostacolarli lanciando bocce di champagne.

ANTONELLA CIGNARALE

Crede che il videogioco sia uno mezzo efficace per cambiare l'orientamento degli elettori?

RICHARD BARBROOK – GAME STRATEGIST

Certo che lo è. Lo abbiamo dimostrato con questo videogioco.

ANTONELLA CIGNARALE

C'è il rischio che l'utente possa diventare una semplice pedina del gioco?

RICHARD BARBROOK – GAME STRATEGIST

Ovviamente è un gioco politico e gli elettori devono essere in grado di recepire il messaggio ed essere critici.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Ma in politica si gioca per essere i primi e vincere.

MATTEO SALVINI IN VIDEO

Vinci chi? Vinci Salvini.

ANTONELLA CIGNARALE

Sei stato anche megafono della campagna elettorale di Salvini.

GABRIELE POMPONIO – VINCITORE "VINCI SALVINI!"

Sì.

ANTONELLA CIGNARALE

Comunque l'hai fatto consapevolmente?

GABRIELE POMPONIO – VINCITORE "VINCI SALVINI!"

Magari in quel momento no, però dopo sì, me ne son reso conto.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Gabriele con 7500 punti è uno dei vincitori della gara "Vinci Salvini!" lanciata per le elezioni del 4 marzo. Il premio consisteva in una propria foto sui social del candidato leghista, una sua telefonata o un caffè.

LUCA BULDORINI – VINCITORE "VINCI SALVINI!"

La sfida era riuscire a parlare con Matteo Salvini, quindi riuscire magari a essere perché no il migliore su 22 mila.

ANTONELLA CIGNARALE

Senta, ma che le ha detto al telefono Matteo Salvini?

LUCA BULDORINI – VINCITORE "VINCI SALVINI!"

Eh, è personale.

GABRIELE POMPONIO – VINCITORE VINCI SALVINI

Il fatto che comunque apparivi sulla sua pagina o comunque sugli altri social mi ha incitato insomma a partecipare.

ANTONELLA DELLE FAVE – PROFESSORESSA PSICOLOGIA – UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Noi siamo molto legati alle ricompense, tanto quanto lo sono i topi che studiavano gli psicologi dei primi del Novecento. È una dinamica che incentiva un comportamento. In tutte le specie animali; e noi facciamo parte della natura insomma.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Il premio incentivava a guardare i post di Salvini. Questo contribuiva a posizionare il leader leghista tra i politici europei più seguiti su Facebook, a diffondere il programma elettorale e fidelizzare i fan. In cambio chi partecipava al gioco e cliccava più velocemente "Mi piace" ai suoi post accumulava punti e scalava la classifica

ANTONELLA CIGNARALE

Riuscivi a leggere il post prima di mettere "Mi Piace"?

NIKI BARBONI – VINCITORE VINCI SALVINI

Prima di mettere il "Mi Piace", no.

GABRIELE POMPONIO – VINCITORE VINCI SALVINI

Prima mettevi "Mi Piace" poi lo leggevi. Era questo, anche perché altrimenti non avrei vinto.

ANTONELLA CIGNARALE

Quando hai smesso di giocare cosa ti è rimasto di questa esperienza?

GABRIELE POMPONIO – VINCITORE VINCI SALVINI

Mi è rimasto gli insulti, credo quelli lì mi è rimasto in particolar modo. Io tanto che avevo condiviso la foto su Facebook l'ho dovuta togliere.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Giocando si impara, è il caso del progetto Ustica, il videogioco sulla strage del 1980 in cui sono morte 81 persone. Il giocatore viene guidato a ricostruire la storia tramite la ricerca di indizi, la posizione degli aerei vicini e le comunicazioni dalla sala di controllo prima che l'aereo venisse colpito.

IVAN VENTURI – GAME PRODUCER – IV PRODUCTIONS

È un mezzo per la diffusione e la conservazione della memoria.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Secondo una ricerca dell'università del Colorado l'uso del videogioco aumenta del 9 per cento la memorizzazione dei dati e dell'11 per cento la comprensione degli argomenti. E come un gioco può incidere così tanto sul comportamento dei giocatori lo sa bene Fabio Viola. Si è classificato tra i dieci migliori game designer al mondo.

FABIO VIOLA - GAME DESIGNER

Il segreto è coinvolgere una persona. Se voglio imprimere nuovi comportamenti o modificare quelli esistenti devo prima emozionarla. Quando è emozionata è molto più facile che riesco a guidarla verso determinate cose. È un grandissimo potere e dipende da come si utilizza.

ANTONELLA CIGNARALE

Ci possiamo rendere conto o no che in realtà stiamo facendo il gioco di qualcun altro?

ANTONELLA DELLE FAVE – PROFESSORESSA PSICOLOGIA - UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Moltissime volte non siamo consapevoli, proprio su questo si gioca.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

La seduzione del gioco può essere usata anche per stimolare e monitorare il corretto comportamento nella cura del diabete. Così un polpo ci aiuta a tenere sotto controllo l'energia g: "g" come glicemia.

CRISTIANO CONVERTINO - GAME DESIGNER GRIFOMULTIMEDIA

Per esempio adesso sono in iperglicemia. Devo prendere l'insulina per poter tornare in uno stadio diciamo normale.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Per vincere trofei e poter accedere a nuovi giochi il paziente deve riportare sul diario virtuale la sua attività quotidiana. Quello che mangia, lo sport che fa e le letture della glicemia.

CRISTIANO CONVERTINO - GAME DESIGNER – GRIFO MULTIMEDIA

Permette anche ai propri parenti di controllare come sta andando la gestione del diabete.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Il comportamento del paziente durante il gioco può essere monitorato e tracciato. Lo stesso meccanismo lo usano le grandi aziende per selezionare il personale. Per vincere un colloquio il concorrente sceglie l'impresa e sfida altri aspiranti a colpi di quiz e punti.

GABRIELE LIZZANI – FONDATORE "EMPLOYERLAND"

L'obiettivo di Employerland è quello di gestire mole di dati trovare quel candidato giusto. Posso sapere quanto ne sai di finance, di finanza, quanto ne sai di informatica.

ANTONELLA CIGNARALE

L'azienda, una volta che accede ad Employerland e vede il mio profilo, come mi sono comportato, come ho giocato e il punteggio, questi dati se li tiene?

GABRIELE LIZZANI - FONDATORE "EMPLOYERLAND"

E certo, sono i suoi.

ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO

Qualsiasi tipo di attività potrebbe essere trasformata in gioco mettendo in rete i dati delle nostre amicizie sui social, le abitudini di acquisto, i dati bancari, i dati tributari. Un unico grande video gioco dove vengono assegnati punti e penalizzazioni, in base al nostro comportamento. In Cina in alcune aree lo stanno già sperimentando per creare un sistema di credito sociale. E come funziona?

CECILIA ATTANASIO GHEZZI – GIORNALISTA

Perdo punti se non pago le tasse, perdo punti se gioco troppo online, se posto *fake news*, perdo punti addirittura se alcuni dei miei contatti sulle reti social compiono alcune di queste azioni. Se mi sono comportata male perdo il diritto di acquistare biglietti di treni e aerei, ma mi può succedere qualcosa più grave, ai miei figli può essere impedito di accedere alle migliori scuole del paese, addirittura possono requisire i miei animali domestici.

SIGFRIDO RANUCCI IN STUDIO

Mamma mia! Pensate ad applicarlo in Italia un sistema di profilazione di massa per la reputazione del credito sociale. Ecco, se pensate che sia una cosa lontana, avveniristica, pensate, sappiate che in Cina stanno già studiando i criteri su come giudicare l'affidabilità di un cittadino. E vogliono farlo entro il 2020. Ecco, i nostri guru della politica, sempre in cerca di strumenti per cercare, accaparrarsi consenso, hanno messo già in pratica la *gamification*: pensare che con un clic da remoto qualcuno possa lavorare, modificare il nostro comportamento, creare una reputazione, insomma ecco, non lascia assolutamente rassicurati. Bene, adesso passiamo invece a chi ha offerto una *reputation*, ci ha costruito su un'immagine rassicurante e anche un impero economico.