



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE



## **Game-based policies: come i giochi possono servire al policy-maker**

**Leonardo Boncinelli  
DiSEI  
Università di Firenze**



# Motivazione

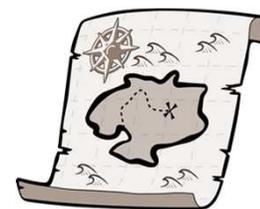
A cosa servono le game-based policies?

- a fornire al policy-maker una una nuova tipologia di interventi in economia e società
- *Economia neoclassica:*
  - Incentivi e sanzioni
- *Economia comportamentale:*
  - fattori psicologici: bias, spinta gentile, etc.
- *Economia ludica?:*
  - nuova classe di interventi basati sui giochi



## Esempi di gioco

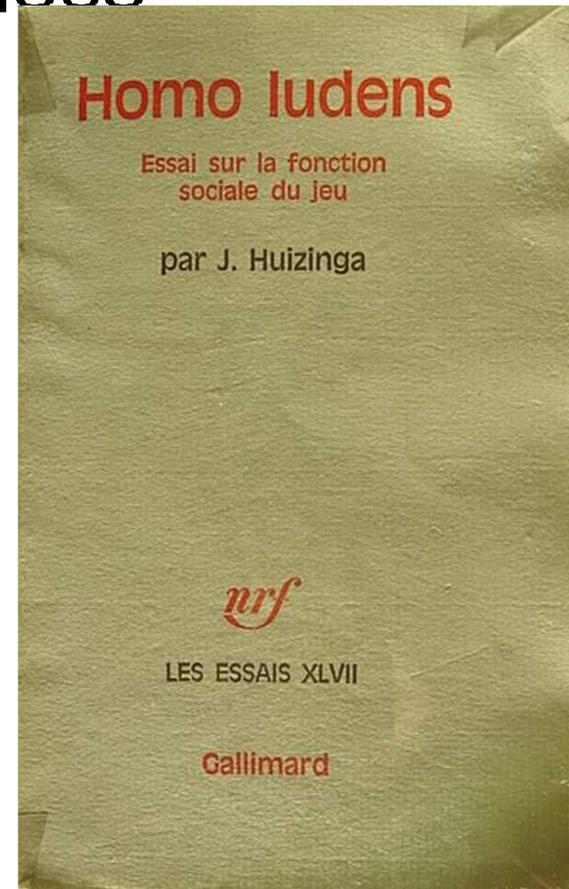
- urbani, pervasivi, all'aperto:
  - caccia al tesoro; un, due, tre, stella!
- giochi di ruolo e di narrazione:
  - D&D; teatro dell'improvvisazione
- giochi da tavolo e di carte:
  - Risiko; Monopoli; Taboo; Magic
- giochi digitali:
  - videogiochi su computer, console o smartphone



## Definizione di gioco

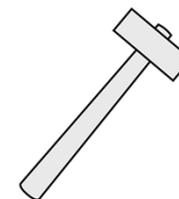
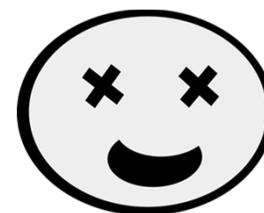
*“[It] is a free activity standing quite consciously outside ‘ordinary’ life as being ‘not serious,’ but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner.”*

(J.Huizinga, Homo Ludens, 1939)



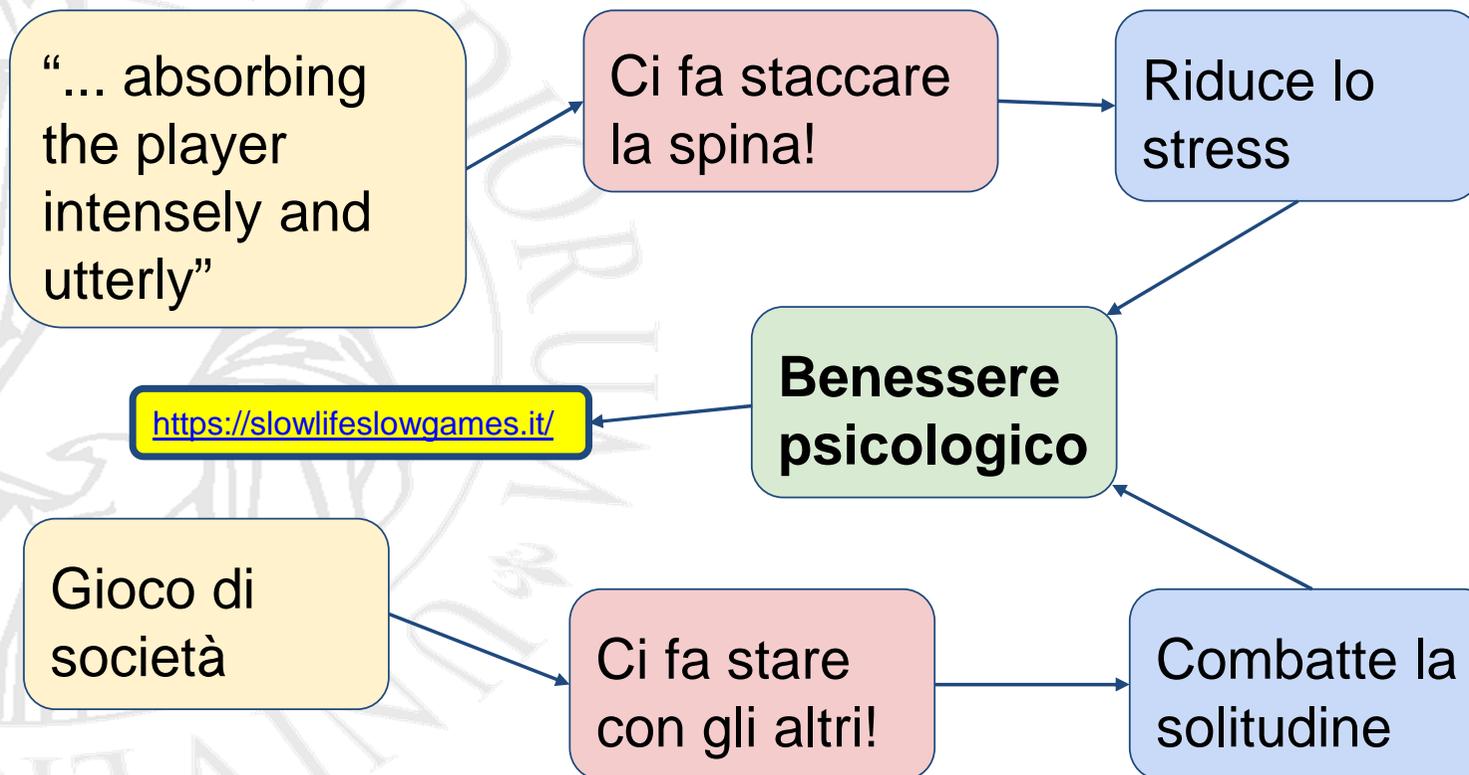
## La mia proposta di usi del gioco

- Giochi per divertirsi
- Giochi per rivelarsi
- Giochi per fare
- Giochi per imparare



# Giochi per divertirsi

- Prendersi una pausa e stare con gli altri



## Rischi del gioco

- **Azzardopatia** (e non ludopatia): Dipendenza patologica dal gioco d'azzardo
  - *Gioco come prevenzione dell'azzardopatia, in quanto valvola di sfogo del bisogno di fuga dalla realtà e dai suoi problemi*
- Nel 2019, l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha inserito la **dipendenza da videogiochi** nella lista delle patologie presenti nell'International Classification of Disease (ICD-11)
  - *Il gioco è uno strumento potente: bisogna usarlo a fin di bene!*



## Giochi per rivelare

*Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione.*

(Platone, aforisma)

“... absorbing  
the player  
intensely and  
utterly”

Ci fa rivelare  
per quelli che  
siamo  
davvero!

Profilazione:  
ad esempio,  
la selezione  
del personale

## Giochi per rivelare

Esempi sulla profilazione in ambito lavorativo



**Laborplay:** spin-off dell'Università di Firenze, dove si usano i giochi per valutare le competenze lavorative



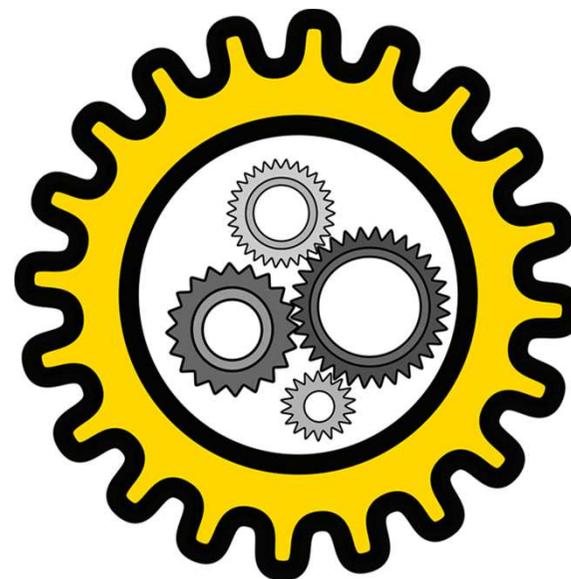
Dimmi a cosa giochi e ti dirò chi sei!

<https://info.manpower.it/manpower-gaming-experience>

## Giochi per fare

**Meccaniche di gioco:** processi che spingono il giocatore ad agire favorendone il coinvolgimento

- livelli di sfida
- lotterie
- competizione
- collaborazione
- obscuring (offuscamento)
- gadget e altre ricompense simboliche
- ...



## Giochi per fare

**Gamification:** utilizzo di meccaniche di gioco per promuovere attività specifiche in contesti non ludici

- marketing
- formazione del personale
- organizzazione del personale
- esercizio fisico
- tutela dell'ambiente
- ...

Somiglianza col *nudging*  
(spinta gentile)



## Giochi per fare

### Un esempio concreto di gamification a fin di bene:

- *dove*: ai giardini del quartiere
- *quando*: la domenica pomeriggio
- *cosa*: competizione a squadre a “chi raccoglie più cartacce”
- *premio*: spilla luccicante di “SuperSpazzino di quartiere” (meccanica ludica del reward)



Un modo semplice e divertente (e poco costoso) per tenere pulito il quartiere e passare un pomeriggio all'aperto facendo attività fisica!

## Giochi per imparare

“... absorbing  
the player  
intensely and  
utterly”

Il gioco  
favorisce  
motivazione e  
partecipazione

Motivazione e  
partecipazione:  
motori di  
apprendimento

- Gioco: meraviglioso strumento per l'apprendimento!
- Soprattutto per chi ha problemi di motivazione e partecipazione
- Strumento di contrasto alla disegualianza educativa

# Giochi per imparare

## Imparare cosa?

- *competenze*: problem solving, creatività, comunicazione, leadership, team building, gestione dei conflitti, pianificazione strategica, ecc.
- *conoscenze*: storia, geografia, matematica, lingue, diritto, cultura, ecc.
- *valori*: ambiente, salute, cibo, inclusione sociale, differenze di genere, ecc.

**Game-based learning**: apprendimento per mezzo del gioco

**Serious game**: un gioco progettato per uno scopo primario diverso dal puro intrattenimento



## Osservazione 1: durata degli effetti



Ammessso che le game-based policies siano efficaci, **quanto durano gli effetti?**

- domanda empirica!

**Gamification:** effetti rapidi ma non duraturi? [ma potrebbero durare se innescano una abitudine!]

**Game-based learning:** effetti più lenti ma più duraturi?

## Osservazione 2: a che serve l'università?

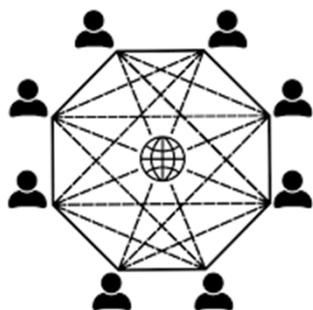


**Competenze diversificate e approfondite:**  
riempire i giochi di contenuti, con attenzione  
agli aspetti didattici

**Valutazione di efficacia:** metodo sperimentale

- a. design sperimentale (trattamento vs. controllo)
- b. raccolta dati
- c. analisi dati

## Osservazione 3: collaborazione



Realizzare una game-based policy può essere complicato:

- disegnare l'intervento ludico
- implementarlo sul territorio
- valutarne l'efficacia

Risulta necessaria una profonda **collaborazione** tra:

- università
- istituzioni
- associazioni

## Esempi di giochi di pubblica utilità



**Geocaching:** attività ricreativa all'aperto, in cui i partecipanti utilizzano un ricevitore GPS o un dispositivo mobile per nascondere e cercare contenitori, chiamati "geocache" o "cache", in luoghi specifici contrassegnati da coordinate

**Pokémon Go:** utilizza dispositivi mobili con GPS per localizzare, catturare, addestrare e combattere creature virtuali (Pokémon), che appaiono come se si trovassero nella posizione del mondo reale del giocatore

## Esempi di giochi di pubblica utilità



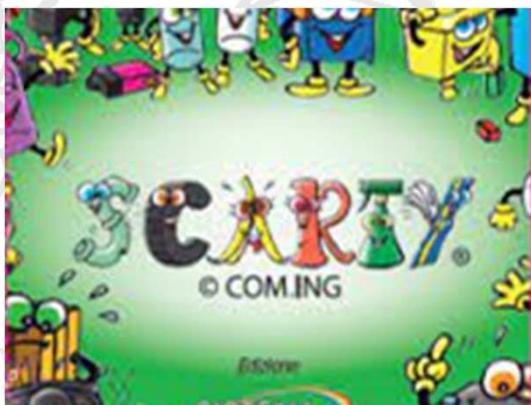
**Father and Son:** avventura-grafica sul viaggio di un figlio alla scoperta di un padre archeologo mai conosciuto, tra Pompei, Napoli e l'Antico Egitto (Museo Archeologico di Napoli)

**Visit Modena:** gioco di carte per promuovere il patrimonio culturale della città di Modena (Comune di Modena)

## Esempi di giochi di pubblica utilità



**iHobo:** gioco di simulazione in cui l'utente deve gestire e prendersi cura di un senzatetto per 3 giorni



**Scarty:** gioco di carte sul mondo dei rifiuti e, in particolare, su quello della raccolta differenziata (Comune di Pisa)

## Esempi di giochi di pubblica utilità



**Duolingo:** app quiz per imparare una lingua straniera

**Class Dojo:** piattaforma educativa che mette in contatto insegnanti, studenti e famiglie, consentendo loro di comunicare attraverso lo scambio di informazioni e feedback



# Esempi di giochi di pubblica utilità



The poster is green and white. It features the University of Florence logo and the Green Office logo. The text reads: 'Leonardo Boncinelli e Matteo Bisanti (DISEI) presentano Games for a Sustainable Future evento organizzato nell'ambito del Festival per lo Sviluppo Sostenibile 4-20 ottobre 2022'. It also includes the date '14 ottobre 2022' and the location 'Campus di Novoli First Lab Via Lello Torelli, 2-4 - Firenze'. Contact information 'green.office@unifi.it' is provided. The poster describes the game as a tool for relational skills and problem-solving, aimed at raising awareness on sustainability.

## Games for a Sustainable Future

Evento organizzato dal Green Office di UniFi in occasione del Festival dello Sviluppo Sostenibile promosso da A.Svi.S.

- Abbiamo proposto una selezione di 6 giochi che favorissero la sensibilizzazione su temi di sostenibilità in senso lato
- 2 sessioni da 2 ore di gioco, 50-60 partecipanti tra studenti e personale tecnico-amministrativo

## Esempi di giochi di pubblica utilità



**Impatto:** gioco in cui si deve gestire il piano progettuale di un ente di ricerca allo scopo di aumentare la sostenibilità e migliorare l'impatto umano sull'ecosistema, soprattutto marino



**Summit 2030:** gioco in cui si deve riflettere, discutere e votare per portare all'attenzione globale i temi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile

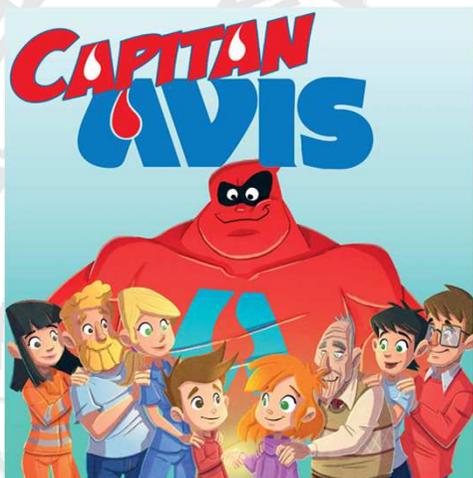
## Esempi di giochi di pubblica utilità

- **Free to Choose:** gioco in cui si devono indovinare le professioni degli alter ego dei giocatori, con l'intento di rendere consapevoli di quanto gli stereotipi di genere possano influenzare e limitare le scelte



**InkLudix:** gioco di ruolo fortemente narrativo che mira ad una didattica inclusiva ed esperienziale, con una fase di debriefing finale e attività di consolidamento

## Esempi di giochi di pubblica utilità



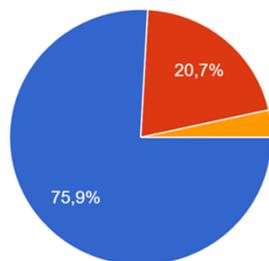
- **Blutube:** gioco di piazzamento tessere sulla costruzione di una rete idrica cittadina che sia il più possibile efficiente, promuovendo le buone pratiche di cittadinanza attiva

**Capitan Avis:** gioco di piazzamento tessere di tipo collaborativo che vuole sensibilizzare alla donazione del sangue e insegnare l'importanza dell'altruismo

# Esempi di giochi di pubblica utilità

Hai trovato divertente o piacevole l'attività di gioco a cui hai partecipato?

29 risposte

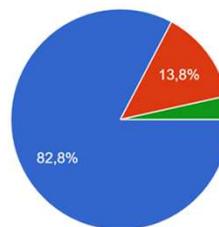


I partecipanti si sono divertiti...

... e ritengono che i giochi siano utili per trattare temi di sostenibilità e cambiamento sociale

Ritieni utile organizzare altri eventi basati su attività gioco in tema di sostenibilità e cambiamento sociale?

29 risposte



## Conclusioni

*Make it fun, make it happen!*

Per per imparare o  
fare qualcosa di  
buono bisogna  
soffrire?

Non sempre!

Se le cose si fanno  
divertendosi,  
spesso, le si fanno  
meglio!

## Contatti



leonardo.boncinelli@unifi.it



<https://gamescience.imtlucca.it/>  
gamescience@imtlucca.it

Centro interuniversitario che ha l'obiettivo di promuovere, sostenere e diffondere la ricerca nel campo della Scienza dei Giochi