

Rivista Mensile



mar 2021 - 8 euro

formiche

n°167



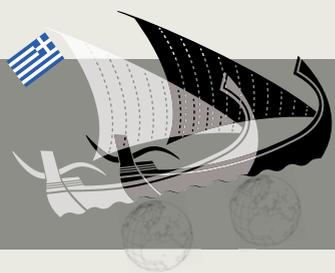
ISSN 1120-9214
10167
9 788849 867442



Game (non) stop

Indagine sul potere dei videogiochi

RUBETTINO



ESTERI_
GRECIA. IL PERCHÉ DI UNA RIVINCITA

Direttore responsabile

Flavia Giacobbe

Direttore editoriale

Gustavo Piga

Art director

Fulvio Caldarelli

Hanno collaborato

Alessandra Micelli

Vittoria Valentini

Maria Paola Frajese

Mariangela Parrillo

Copertina e illustrazioni

Bristol

Progetto grafico

blueforma

Impaginazione

Giulio Fermetti - esegestudio

Stampato in Italia

da Rubbettino Print

viale Rubbettino 10

88049 Soveria Mannelli

Redazione

info@formiche.net

Pubblicità

comunicazione@formiche.net

Editore Base per altezza s.r.l.

corso Vittorio Emanuele II, 18

00186 Roma

telefono 06 454 73 850

fax 06 455 41 354

partita iva 05831140966

Consiglio di amministrazione

Presidente Gianluca Calvosa

Consiglieri Roberto Arditti,

Ottavia Landi, Giovanni Lo Storto,

Brunetto Tini, Federico Vincenzoni

Registrazione presso il Tribunale

di Roma, n. 194/2008 n.s.

*

Formiche lascia agli autori la responsabilità delle opinioni espresse. I manoscritti inviati non si restituiscono. L'editore è a disposizione degli eventuali proprietari dei diritti sulle immagini riprodotte, nel caso non si fosse riusciti a reperirli.

Abbonamento annuale (11 numeri)

Ordinario 39,99 euro

Sostenitore 1.000 euro

Tutte le informazioni per l'acquisto su www.formiche.net

Recapito a cura di Fdc Services srl

INFORMATIVA PRIVACY (ART.13 REGOLAMENTO UE 2016/679). La sottoscrizione di un abbonamento a Formiche (cartaceo/digitale) comporta la comunicazione di dati personali e la contestuale autorizzazione al trattamento. Il trattamento avviene nel rispetto delle procedure di sicurezza, protezione e riservatezza dei dati. L'informativa completa sulle finalità, modalità, durata del trattamento e sui diritti esercitabili dall'interessato è disponibile sul sito www.formiche.net/abbonati/ e viene visualizzata in fase di sottoscrizione dell'abbonamento. Titolare del trattamento è la Base per Altezza srl, corso Vittorio Emanuele II, 18 - 00186 - Roma.



**CORRIERE ESPRESSO
NAZIONALE E INTERNAZIONALE**

PONY EXPRESS

SERVIZI POSTALI IN ENTRATA E IN USCITA

RACCOMANDATA /RACCOMANDATA 24ORE

POSTA 1 - POSTA 4

STAMPA B/N E COLORI

SERVIZI DI ALLESTIMENTO POSTALE

DISTRIBUZIONE PUBBLICITARIA

POSTA MASSIVA

GESTIONE UFFICI POSTA

TRASLOCHI E SERVIZI ALLE IMPRESE

DEPOSITO E LOGISTICA

*Esperienza trentennale ed alta affidabilità, grazie al controllo costante delle procedure e al rispetto delle risorse umane, **FDC SERVICES** fornisce alla sua clientela servizi di qualità, con mezzi e sistemi informatici propri, riservandole tutta l'attenzione professionale che merita.*

FDC SERVICES SRL

06.9444.3164

www.fdcservices.it

assistenza@fdcservices.it

IN QUESTO NUMERO

IL NOCCIOLO

Governare la transizione 1

STORIA DI COPERTINA

Tra reale e virtuale, potere al gaming

Thalita Malagò e Adriano Bizzoco

Il valore strategico

dei videogiochi 6

Lara Oliveti

Cambiare il mondo con la gamification 8

Gianluca Sgueto

Government, controllo sociale e score civico 10

Quentin Ladetto

Un joystick sul campo di battaglia 12

Claudia d'Ippolito e Enzo Riso

Covid e gaming, la nuova alleanza? 14

Riccardo Zacconi

Intuitivi e con comandi artificiali,

ecco il futuro 18

Giovanni Lo Storto

I fuoriclasse del digitale

ora hanno una scuola 20

Simone Mulargia

Se i talenti italiani hanno

problemi di standard industriali 22

Leonardo Caporarello

Giocando s'impara 24

Marco Accordi Rickards

Bomba atomica e videogame,

il legame che non ti aspetti 26

Rocco Scandizzo

I mondi online (illimitati) del metaverso 28

Salvatore Cantale e Ivy Buche

Tencent, avamposto cinese

che scala la Rete 30

Marco Accardi Rickards

Benedette parole 36

PAPER

Benvenuti nella memedemia

Arije Antinori

Tutta la warfare nascosta in un meme 36

ESTERI

La rivincita della Grecia

George Pagoulatos e Katerina Sokou

Se gli Stati Uniti puntano su Atene 48

Francesco De Palo

Un perno dello scacchiere euromediterraneo 50

Aggelos Tsakanikas

La trasformazione digitale

è la nuova scommessa 52

Adonis Georgiadis

Una nuova era

di crescita e investimenti 54

Theodore M. Passas

Il rapporto con Roma 56

Patrizia Falcinelli

Per le imprese italiane,

un'occasione da non perdere 58

Patrizia Falcinelli

Per le imprese italiane,

un'occasione da non perdere 58

IDEE

TikTok, ragazzi è ora di cambiare!

Paolo Benanti

Digital age, la nuova fiaba da raccontare 66

Antonello Soro

Minori e social. È complicato 68

Simonetta Pattuglia

Conquistati (dal web) fin da piccoli 72

Alberto Gambino

L'exit strategy dell>alert ai genitori 74

RUBRICHE

Lo Specchio Mario Morcellini 32

PuntoZero Stefano Cuzzilla 42

Oeconomicus Giuseppe Pennisi 43

Themis Antonio Maria Leozappa 45

Mentori Enzo Argante 62

Esponenzialmente Florence Didier 76

Schermaglie Fabio Benincasa 77

Inchiostri Alessandra Micelli 79

Benedette parole Benedetto Ippolito 80

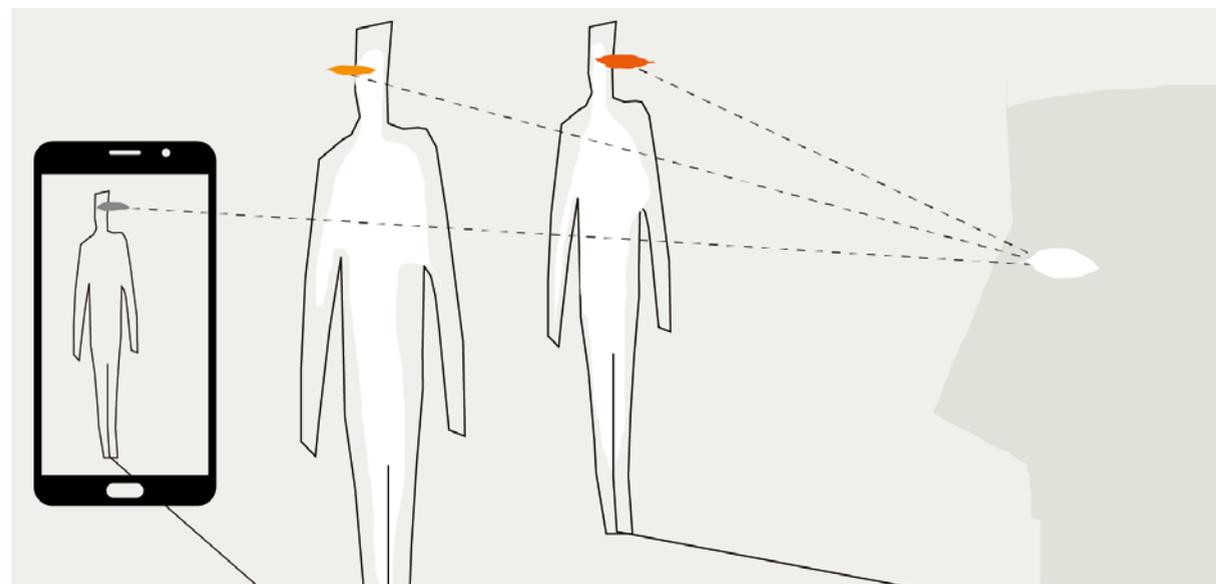
Governo, controllo sociale e score civico

di Gianluca Sgueo*

Nella finzione letteraria l'esercizio di forme più o meno sofisticate di controllo sociale, esercitate replicando le dinamiche del gioco, è un tema ricorrente. L'esperienza più significativa proviene dalla Cina: il governo di Pechino sta lavorando alla realizzazione di uno score civico per ciascun abitante. Al governo interessa esercitare un efficace controllo sociale e reprimere, all'occorrenza, i comportamenti devianti. Altrove, invece, la dimensione ludica delle politiche pubbliche indossa una veste democratica

Di quali strumenti dispone un governo per gestire con efficacia e in modo innovativo le sfide complesse della contemporaneità? Tra le molte proposte che alimentano il dibattito sul tema ce n'è una particolarmente originale che suggerisce di parametrare la dimensione pubblica espressa da ciascun cittadino in base ad alcuni criteri – la regolarità nell'adempimento degli oneri fiscali, ad esempio – e attribuire una funzione premiante al risultato ottenuto. In questo scenario distopico, l'adesione ai criteri stabiliti dal governo genererebbe uno score digitale, un vero e proprio punteggio che quantifica il senso civico di ciascun cittadino. A punteggi alti corrisponderebbero benefici tangibili – la priorità nella prenotazione di una visita medica in ospedale, tempi ridotti per ottenere un visto sul passaporto, agevolazioni fiscali. Punteggi bassi, invece, avrebbero ricadute negative sulla fruizione dei servizi pubblici. Il cittadino irrispettoso di regole e norme sociali, ridotto a *minus habens*, fungerebbe così da monito per la collettività. Nella finzio-

ne letteraria e in quella cinematografica, l'esercizio di forme più o meno sofisticate di controllo sociale esercitate replicando le dinamiche del gioco – un sistema di regole, la competizione tra gli aderenti, premi ai migliori e sanzioni ai peggiori – è un tema ricorrente. Nel suo romanzo più celebre, *Brave new world*, Aldous Huxley descrive una società esasperata dal senso di comunità, che riproduce in serie le competenze individuali e riconosce a ciascuno gratificazioni sintetiche giornaliere. L'acclamata serie televisiva *Black mirror* dedica grande attenzione a società progredite che affidano alla tecnologia la vigilanza dell'adesione alle regole del vivere comune. È così anche nella realtà? L'esperienza più significativa dal punto di vista dell'assimilazione delle dinamiche del gioco nelle



LA LETTURA Con il game, cittadini e politica più vicini

E se il gioco fosse un modo per indirizzare i cittadini a comportamenti socialmente utili? L'autore in *Ludocrazia*. *Quando il gioco accorcia le distanze tra governi e cittadini* (Egea, pp. 168, euro 16), propone un'analisi sulle opportunità poste dalla *gamification* per le società del futuro. Un contributo sostanziale al dibattito sul potere pubblico, che pone l'accento sul valore positivo del gioco per l'impegno civico comune, ma che apre anche il vaso di Pandora dei rischi connessi a una simile contaminazione.

politiche pubbliche proviene dalla Cina. Da qualche anno il governo di Pechino lavora alla realizzazione di uno score civico per ciascun abitante. Il più vasto esperimento sociale della storia umana usa il gioco come strumento liberticida. Al governo cinese interessa infatti esercitare un efficace controllo sociale e reprimere, all'occorrenza, i comportamenti devianti. Altrove, invece, la dimensione ludica delle politiche pubbliche indossa una veste democratica. Alcuni esempi: la Banca mondiale nel 2010 lancia *Evoke*, una *graphic novel* pensata per coinvolgere un pubblico globale nella soluzione di enigmi. La città di Santa Monica, in California, ha in dotazione un'applicazione per cellulari che ricorda la celebre *app* per incontri Tinder. In questo caso però gli utenti scorrendo a destra non esprimono il

gradimento per un potenziale partner, ma si pronunciano sulle varianti urbanistiche proposte dalla giunta comunale. Anche la recente "lotteria degli scontrini" promossa dal governo italiano nasce allo scopo di contrastare l'evasione fiscale. Certamente l'idea di incentivare comportamenti collettivi sfruttando le dinamiche del gioco non è nuova – la Roma imperiale organizza giochi pubblici e distribuisce gratuitamente il frumento (*panem et circenses*), mentre la Napoli borbonica organizza feste popolari, regala il pane e fa eseguire le condanne a morte per impiccagione ("feste, farina e forca") nella piazza pubblica. Nella modernità però la dimensione ludica delle politiche pubbliche assume caratteristiche inedite e spesso preoccupanti. La prima: l'associazione tra *game-design* e tecnologia genera questioni etiche circa la riservatezza della sfera personale e i confini dell'intervento pubblico sulle condotte individuali. La seconda: fino a che punto il *game-design* incentiva comportamenti virtuosi durevoli? Nel mondo dei videogiochi l'interesse dei giocatori è infatti, per definizione, volatile. La terza e ultima: è corretto trasmettere l'idea secondo cui l'azione di governo è semplificabile al punto da risultare "giocabile"? I problemi delle democrazie occidentali contemporanee nascono in larga misura proprio dall'esasperazione della semplificazione, che rende indigesta la complessità all'opinione pubblica, anche quando essa è necessaria e inevitabile.

*Research associate presso il Centre for social studies dell'Università di Coimbra