



Jane McGonigal  
**La realtà in gioco**  
Apogeo, Milano 2011



L'autrice di questo libro è una giovane *game designer* e ricercatrice presso l'Institute for the Future di Palo Alto, nella Silicon Valley. Si occupa di progettare giochi basati su realtà virtuali e mondi alternativi. La sua tesi è insieme semplice ed interessante: i problemi che oggi affliggono il mondo sono problemi complessi che richiedono l'unione degli sforzi di intelligenza di tutti. Come possa farsi ce lo dicono i giochi di ruolo. Alcuni di essi hanno impegnato milioni di giocatori sparsi in tutto il mondo, che collaborano per trovare delle soluzioni ai problemi posti dal gioco. Così ad esempio *World of Warcraft* ha visto cumularsi 5,93 milioni di anni di gioco complessivamente esperito. Questa cifra corrisponde grosso modo al tempo evolutivo richiesto per passare dalla scimmia all'*Homo sapiens*. La forza di questo tipo di giochi è nella collaborazione. Lo scopo del videogioco citato è quello di scoprire le migliori soluzioni per vivere bene nel mondo di Azeroth.

I giochi di ruolo - ci spiega McGonigal possono favorire il potenziamento delle capacità individuali, e ciò per due caratteristiche intrinseche all'attività ludica di questo tipo: indicano chiaramente gli obiettivi da raggiungere e hanno elementi



motivazioni molto coinvolgenti, di tipo epico, come ad esempio quello di salvare il mondo.

I giochi di ruolo possono esercitare delle abilità e promuovere il conseguimento di competenze utili anche fuori dall'universo ludico. Ad esempio la World Bank Institute insegna l'imprenditorialità ai giovani dell'Africa subsahariana con un videogioco. L'importante è rendere chiara la trasferibilità delle competenze maturate nel videogioco nel mondo reale.

Da ciò scaturisce la convinzione che "i giochi, nel ventunesimo secolo, saranno una piattaforma fondamentale per rendere possibile il futuro" (p. 14). "Piattaforme di partecipazione e nuovi ambienti di collaborazione consentono a chiunque di contribuire a inventare un futuro migliore, semplicemente giocando" (p. 16).

Il libro si chiude con l'ottimismo di chi crede che il gioco non sia elusione della realtà, ma suo potenziamento, in quanto consente di scoprire della realtà dimensioni nascoste e di mobilitare energie, altrimenti disperse.

"La grande sfida per noi oggi, e per il resto del secolo, è integrare meglio i giochi nella vita quotidiana, e adottarli come piattaforma per collaborare nelle nostre iniziative planetarie più importanti. Se ci impegniamo a imbrigliare il potere dei giochi per la felicità reale e per un reale cambiamento, allora una realtà migliore è più che possibile - è probabile. E, in tal caso, il nostro futuro insieme sarà davvero straordinario" (p. 366).

*Salvatore Colazzo*