

Reality is broken - Jane McGonigal

“La realtà è imperfetta” spiega come funzionano i giochi, come influenzano le nostre vite di ogni giorno e quale potenziale hanno di migliorare la nostra vita reale. Riporta molti esempi di diversi stili di gioco e i loro effetti sul loro carattere, non solo offre una prospettiva ampia di cosa siano i giochi, ma mostra anche come i designer dei giochi possano usarli per risolvere alcuni dei problemi più pressanti al mondo.

Che c'è dietro? Impara perché giocare ai videogiochi può migliorare la tua vita e quella di chiunque altro.

I giochi, specialmente i videogiochi, sono da molto tempo motivo di curiosità per i media, che si concentrano soprattutto sulla violenza e gli attacchi realistici che si trovano in molti videogames.

Tuttavia, lo spettro dei giochi attualmente va molto oltre la violenza, e dei milioni e milioni di persone che giocano, nessuno confonderebbe finzione e realtà o commetterebbe atti di violenza.

Anzi è il contrario: il gioco ci dà un immenso valore, aiutandoci a sviluppare delle capacità essenziali che sono facilmente traslabili nel mondo reale. Infatti, i benefici del gioco sono talmente forti che dovremmo passare molto più tempo giocandoci e organizzare la nostra routine in base ai principi del gioco.

Anche cose noiose come fare le faccende possono diventare divertenti e far partire un gioco.

Ma i principi del gioco non sono solo un modo per rendere fattibili le cose noiose – con un po' di creatività possiamo usarli ogni giorno per raggiungere i nostri obiettivi più nobili, centrati sul mandare avanti lo sviluppo umano e risolvere i problemi seri del mondo.

In questi paragrafi scoprirete:

- perché il mito del “giocatore singolo” non è genuino;
- perché le persone sono trascinate nel gioco;
- perché l'autore ha considerato di nascondere lo spazzolone del water al marito;
- come uno sviluppatore di giochi è riuscito a persuadere i suoi giocatori a cercare di risolvere i problemi importanti del mondo.

I giochi procurano più motivazione e ricompense di quanto non faccia la vita reale.

Oggi i videogiochi sono più famosi che mai. Nel mondo, milioni di noi usano telefoni, PC o console per giocare. Il 97% dei giovani gioca ad un gioco o ad un altro. Ma cosa ci trascina verso i videogame innanzitutto?

Molti esperti credono che la loro popolarità sia il risultato della semplice voglia di evadere, un modo per distrarci dalla pressione della vita reale per qualche ora.

Tuttavia, questa visione è troppo semplicistica. La vera ragione per cui le persone stanno giocando sempre più ai videogames è che i giochi danno alle persone importanti bisogni sociali che non potrebbero non essere disponibili nel mondo reale. Ad esempio le chat room, wikis (siti e giochi sviluppati dagli user), e comunità di giocatori forniscono ai giocatori un livello di legami sociali che la realtà non gli offre.

I giochi danno inoltre alle persone un certo grado di ottimismo giustificabile: i giocatori si sentono bene perché sanno che possono vincere, che il gioco può essere sconfitto. E anche se falliscono, possono comunque divertirsi provando. La realtà invece non propone niente di simile.

Inoltre, il gioco dà alle persone una felicità genuina.

Un mondo senza divertimento o felicità lascia le persone infelici e depresse. I giochi, con le loro missioni, segreti e "uova di pasqua", possono aumentare le nostre, altrimenti stupide, vite con un po' di emozione, aiutandoci anche a prevenire la possibilità di essere infelici. C'è di più, i giochi possono anche darci quella sensazione di fierezza, quella bellissima sensazione di trionfo sulle avversità.

Avete sicuramente sperimentato queste sensazioni dopo aver battuto un boss o dopo aver completato una missione nel gioco – è quel momento in cui salti dalla sedia, ti orti le mani alla testa e ti sfoghi in un urlo di vittoria.

Giocare ai videogiochi è un modo sostenibile di crearvi una vita migliore.

Immaginate questo scenario: ogni giorno lavorate per ore ad un lavoro che odiate. Come se non bastasse, la vostra vita è segnata anche da un viaggio di due ore nella strada più trafficata della città. Sembra divertente no?

Ovviamente no! Queste vita farebbe deprimere chiunque!

Tuttavia, c'è un modo per rendere le cose più fattibili: i videogiochi. Fortunatamente per noi, non ci sono capi che vi stanno col fiato sul collo, lunghi viaggi, o compiti noiosi in World of Warcraft o Call of Duty.

I giochi aiutano a rendere la vita più vivibile, ma la fa anche andare avanti di un gradino: ci riempiono di emozioni positive rendendoci veramente felici. Sebbene alcuni credano che la felicità derivi da ricompense estrinseche come i soldi o la fama, non raggiungeranno mai la felicità in quel modo. La vera felicità viene da ricompense intrinseche che non possono essere trovate, ma devono essere create. Giocare, più che guadagnare soldi, ci da quelle ricompense. Ogni volta che portate a termine un obiettivo o una missione, vi sentite ripagati e felici, perché avete raggiunto qualcosa, invece di pensare ad altri problemi che potreste incontrare nella vita.

Ciò che è importante nel gioco è che possono dare gratificazione istantaneamente e infinitamente, rendendolo una risorsa infinita di premi. E questa gratificazione è istantanea. Nella vita reale, ogni volta che finiamo qualcosa, di solito siamo forzati ad aspettare un feedback o una conferma del nostro traguardo. I giochi invece sono diversi: la sensazione di soddisfazione è immediata.

Ad esempio, quando fate un bel pitch a lavoro, dovete aspettare che i vostri clienti o capi rispondano alle vostre proposte. Ma se prendete una base nemica in un gioco, sapete immediatamente di aver raggiunto il vostro obiettivo.

I giochi multiplayer aiutano a costruire importanti legami sociali tra giocatori.

L'immagine popolare del fanatico dei videogame è quella di un ragazzo vergine e solo, che vive in esilio nella sua cameretta buia. L'unica occasione in cui vede un altro umano è quando passa vicino a sua mamma mentre sgattaiola dalla sua camera al freezer per scongelare del cibo da microonde. Ebbene, questa percezione dei gamer come persone sole e isolate è molto lontana dalla realtà. Infatti, grazie allo sviluppo di internet e dei giochi multiplayer online, i videogames stanno diventando uno strumento sempre più importante per i legami sociali. Per alcuni, i giochi possono aiutare le persone, in modo particolare quelle più introversive, a farsi legami e amicizie. Nella vita reale, queste persone trovano difficile instaurare e mantenere relazioni sane. Nei giochi come World of Warcraft sono in grado di instaurare rapporti coi loro amici online attraverso un tipo di comunicazione indiretta che è più adatta a loro. Inoltre, le prove di questo tipo di legame sociale sono molte. Anche se alcuni preferiscono le missioni singole, i giocatori di World of Warcraft continuano a pagare per accedere alla piattaforma multiplayer dove anche altri giocano, e dove sentono un senso di comunità. Il giocatore beneficia infatti dell'essere circondato da soli giocatori attraverso un fenomeno chiamato "socievolezza ambientale".

Inoltre i videogames danno alle persone la sensazione che siano parte di un qualcosa più grande di loro. Ma com'è possibile?

Giocare ai videogiochi non offre valore reale giusto? Non proprio. Una mancanza di valore materiale non esclude la presenza di un significato. E nel gioco multiplayer online, il significato o lo scopo sono creati dalla sensazione di far parte di un team, di una comunità che si impegna per un obiettivo comune. Questo si riflette anche nel modo in cui la gente gioca. Ad esempio, dopo aver sconfitto un gioco, molti insegnano ad altri come fare. In altre parole, sentono la responsabilità di aiutare gli altri membri della community, come faremmo nella vita reale. Ora che abbiamo imparato i benefici positivi del gioco, i paragrafi successivi spiegheranno come creare questi benefici con scopo e determinazione.

Anche la routine più noiosa può essere trasformata in un'esperienza epica attraverso il gioco.

Abbiamo visto in precedenza quanto tediosa e vuota possa essere la vita. Ma non sempre questo succede perché qualcosa vi butta giù. Ci sono alcune cose della vita reale infatti che più che neutrali, sono proprio noiose. Quanto spesso vi sentite felici di andare dal fruttivendolo o in farmacia?

I giochi sono molto diversi. I giochi non sono per niente noiosi! Giocare un videogame è infatti un'esperienza epica, una di quelle che eclissa tutte le altre esperienze del giorno in termini di intensità o grandezza. Questo è possibile grazie ad ambienti epici. Ad esempio, giochi come Halo hanno luogo in mondi alieni pieni città, paesaggi e astronavi bizzarre e meravigliose allo stesso tempo.

Inoltre, il gioco include anche progetti epici, dove ogni missione o compito si aggiunge ad un obiettivo finale ispirante. Questo può essere salvare il mondo dagli zombie o da un'invasione aliena fino alla creazione del vostro impero criminale. E se noi fossimo in grado di sfruttare la natura epica dei giochi per aggiungere un po' di colore e emozione nella nostra routine di ogni giorno? E se ad esempio, potessimo trasformare le nostre faccende noiose in una ricerca epica?

Questo è esattamente ciò che vuole fare il gioco "Chore Wars". Per ogni compito completato, guadagnate dei punti, se avete lavato i piatti, stirato le camicie o preparato la cena. E perché raccogliete punti? Per gareggiare con la vostra famiglia e vedere chi vince.

In questo modo, anche il lavoro più noioso diventa una emozionante e coinvolgente ricerca della gloria. L'autrice è stata coinvolta talmente tanto nel gioco da nascondere quasi lo spazzolone del bagno al marito in modo che non potesse completare il compito prima di lei e aggiudicarsi i punti. Guardando oltre le faccende, possiamo trasformare veramente tutto in un gioco con un po' di creatività. Nel farlo, possiamo rendere le nostre vite più divertenti e arricchirle.

Possiamo usare i principi dei giochi per hackerare la nostra felicità.

La prossima volta che siete in un negozio di libri, guardate nella sezione "aiutare sé stessi". Le possibilità sono tantissime. Migliaia di autori hanno scritto in modo esaustivo sul segreto della felicità, molti di loro anche basandosi su estensive ricerche mediche.

Nonostante ciò, la nostra società sta crescendo depressa. Infatti la World Health Organization ha definito la depressione la più grande minaccia alla salute globale. Perché nonostante la nostra conoscenza sui meccanismi della felicità, noi ci sentiamo sempre più depressi?

Bé solo perché sappiamo cosa ci farebbe felici non significa che possiamo effettivamente fare i cambiamenti necessari per vivere una vita felice.

Ci sono molte cause:

innanzitutto, siamo naturalmente cinici verso chiunque reami il segreto della felicità, trattando queste teorie con disdegno, sfiducia e indifferenza. Anche se ci fiondiamo sull'ultima moda del momento, ci struggiamo per vedere le cose attraverso la fine. Vi sarà sicuramente capitato: pensate anche solo alla vostra ultima dieta o piano di esercizi che è sopravvissuto per più di un mese. Fortunatamente tuttavia, possiamo usare i giochi per cambiare questo carattere auto-sconfiggente hackerando la meccanica dei giochi in modo da aiutarci a diffondere della genuina felicità. Considerate ad esempio che dimostrare gentilezza ad uno sconosciuto è un modo garantito per farvi felici. Se conoscete questo metodo, l'autore ha sviluppato un hack della felicità chiamato Cruel 2 B kind.

Ai giocatori viene mandata una mail o un testo contenente tre armi segrete per uccidere altri con la gentilezza. Ad esempio, un'arma potrebbe essere qualcosa come un sorriso smagliante, o un complimento sentito. Armati di queste armi, possono andare in strada ad usarle. E siccome i giocatori non sanno chi altri sta giocando, potrebbero colpire anche degli estranei con un sorriso, facendoli sentire bene e aiutando a diffondere felicità nella community. Essendo mascherato da gioco, la gente reagisce positivamente a questi compiti di quanto farebbero se lo trovassero in una guida per la felicità o in una lezione di psicologia.

I giocatori a lungo termine sviluppano molte competenze che derivano dal gioco.

Sapete che, nel periodo di raggiungimento dei 21 anni, l'americano medio avrà passato più di 10.000 ore a giocare ai videogame?

È un'approssimazione generalmente accettata che se praticate una competenza per così tanto, diventate assolutamente straordinari in essa. Quindi quali abilità hanno sviluppato nelle loro 10.000 ore? Forse la competenza centrale che i giocatori sviluppano è la collaborazione – in altre parole la cooperazione e la coordinazione reciproca per produrre qualcosa. Nel gioco questo significa essere d'accordo sulle regole comuni, i limiti e le decisioni su quando giocare, per creare una grande esperienza di gioco.

Ad esempio, molti giochi sono dotati di una modalità di "cooperazione" nella quale i giocatori lavorano insieme per raggiungere un obiettivo comune. Nel gioco "Rock Band", i giocatori suonano come un gruppo sul palco. O in Call of Duty 2: modern Warfare i giocatori coordinavano strategie per combattere le battaglie insieme.

Quindi come si manifestano queste capacità di coordinazione? I giocatori sviluppano tre superpoteri collaborativi come conseguenza del loro giocare in modo moderno.

Il primo è che sebbene possano essere timidi nella vita reale, i giocatori diventano estremamente estroversi nel mondo online, sempre pronti e impazienti di entrare in contatto con altri nella loro rete, avere discussioni e fare piani. Non è solo il fatto di essere determinati ad incontrarsi: i giocatori sviluppano anche un "sesto senso" nel capire chi è il migliore per collaborare in una determinata situazione. Infine, i giocatori sviluppano ciò che viene

chiamata "emergensight" (vista d'emergenza). In ambienti molto complessi e caotici, dove è difficile predire cosa succederà dopo, i giocatori danno il meglio di sé. Avendo giocato a talmente tanti giochi, sono esperti nel leggere i segnali dell'ambiente e dai compagni di gioco, e sulla base di ciò cambiano le loro tattiche.

Come portare queste capacità nel mondo reale? Questi paragrafi finali guardano a come i giocatori possono usare le loro capacità di collaborazione per sormontare i problemi che affliggono il mondo reale.

I principi dei giochi possono essere aperti alla collettività e aiutarci a trovare soluzioni migliori a problemi globali.

Avrete sicuramente passato del tempo qualche volta a scrollare gli articoli su Wikipedia, e avrete anche contribuito ad un articolo o due. Questi piccoli contributi infatti si sommano: una stima suggerisce che Wikipedia sia il prodotto di 100mln di ore di lavoro.

Ma cosa spinge le persone ad investire il loro tempo limitato su Wikipedia?

Bé, il progetto collaborativo più famoso di sempre su internet, come Wikipedia, funziona allo stesso modo di un gioco di ruolo multiplayer online (MMORPGs), nel quale i giocatori creano un personaggio che interagisce con milioni di altri personaggi online. Proprio come in MMORPGs, dove i giocatori esplorano passaggi segreti, prigioni, regni segreti ecc., i lettori ed editori di Wikipedia hanno il loro tipo di esplorazione nella forma di classici articoli. Ad esempio, quando è stato scritto questo libro c'erano 137,356 pagine singole su "Wikipedia", ossia pagine che non sono linkate ad altri articoli e che possono quindi essere trovate solo tramite ricerca diretta.

Di conseguenza, solo i migliori detective riescono a trovarli. Questi segreti danno agli utenti una motivazione per cercare e contribuire alla più vasta enciclopedia conosciuta dall'umanità. C'è di più, possiamo anche usare il potere collaborativo del gioco per trovare soluzione ad alcuni dei maggiori problemi del mondo. Una dei più grandi ostacoli nello sviluppo di soluzioni ai gravi problemi che affliggono il globo è che pensiamo che la nostra voce o la nostra idea siano troppo piccole per fare la differenza. I giochi, tuttavia, ci aiutano ad avere una prospettiva ricca di speranza.

Considerate ad esempio il gioco World Without Oil nel quale i giocatori descrivono cosa succederebbe nel mondo se finisse il petrolio. Ci sarebbe carenza di cibo? Rivolte? Rivoluzioni? Cosa potremmo fare per mantenere la società unita?

Il gioco rilascia nuove un'onda di nuove idee e pensieri perché porta la gente a pensare a future calamità in modo coinvolgente. Portando le persone insieme nel gioco, abbiamo l'opportunità di sfruttare risorse altrimenti inutilizzate e generare partecipazione. Con questa strategia, anche i più grandi problemi diventano risolvibili.

Dobbiamo provare a coinvolgere tutti nei giochi, perché sono il meccanismo della prosperità del mondo.

I giochi cambiano le nostre percezioni e le nostre abilità, quindi possiamo usarle per creare un futuro migliore. Per i principianti, la natura collaborativa dei giochi ci aiuta a definire obiettivi lodevoli e affrontare insieme missioni sociali che sembrano impossibili. Nella strada per il raggiungimento di questi obiettivi ambiziosi, adottare una visione che vede il mondo come una complessa rete di parti interconnesse e interdipendenti, chiamato ecosistema pensante. I giocatori sanno che le piccole azioni possono aggiungersi a ramificazioni più grandi, che possono aiutarli ad apprezzare ad esempio, i cambiamenti nel nostro ambiente come lo sfruttamento di una risorsa possono avere i loro grossi effetti collaterali.

I giocatori usano anche sperimentazioni pilota, nelle quali fanno test e sviluppano strategie attraverso sperimentazioni su piccola scala, prima di scalare a quelle più di successo. Questo approccio lento e basato sulle prove è utile nella risoluzione di problemi complessi.

Abbiamo già visto come World Without Oil motiva le persone a pensare all'insostenibile uso del carbone fossile. Sfortunatamente, il gioco è stato lanciato per poco e con un numero ristretto di giocatori. Se vogliamo cambiare il mondo attraverso i giochi, abbiamo bisogno che tutti salgano a bordo.

La questione non è più su come far giocare le persone, ma farli giocare al tipo di gioco che ha lo scopo di migliorare la società e risolvere questioni importanti. Se riusciamo ad accogliere altri partecipanti, avremo molte più chance di risolvere qualsiasi problema il futuro ci possa portare.

Riassunto finale

Il messaggio chiave di questo libro è:

I giochi non sono attività senza senso da fare durante i cali di produttività. Infatti i giochi apportano molti benefici al nostro benessere sociale: ci connettono con persone provenienti da tutto il mondo e usare la collaborazione. Conoscendo i loro vantaggi, possiamo fare dei passi per integrare appieno i giochi nella nostra vita di tutti i giorni per aumentare la nostra felicità e aiutarci a risolvere problemi difficili.

Consigli d'azione:

Non sentitevi in colpa se giocate ai videogame!

Sebbene molti possano pensare che giocare ai videogame sia solo un qualcosa senza senso, per scappare dalla routine, il gioco vi aiuta invece a sviluppare abilità cruciali e legami sociali. L'approccio scientifico alla sperimentazione "in gioco", così come la collaborazione richiesta per i giochi online, si traslano molto bene nel mondo reale.