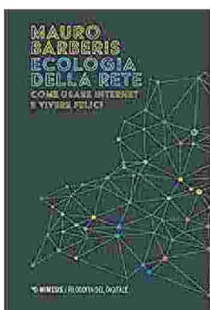


SAGGIO

In «Ecologia della rete» Barberis elenca i rischi della «gamification»

La scienza è pericolosa se non usa l'uomo come fine

ALBERTO FRAJA



Come usare Internet e vivere felici»
Di Mauro Barberis
(Mimesis, 220 pagine, 18 euro)

... Come sempre quando si parla di progresso tecnologico, la parola d'ordine è una sola: servirsene senza farsene condizionare. Come già ammoniva Kant qualche dozzina di decenni fa, la scienza è inutile se non serve a mettere in valore l'umanità. Dunque, occorre fare in modo da trattare l'uomo come fine, mai come mezzo. Prendiamo, tanto per dire, il concetto di «gamification» (che in italiano potremmo tradurre con un «ludicizzazione») termine che, latamente, fa riferimento all'applicazione di principi ed elementi caratteristici del gioco in contesti in cui tipicamente non vengono applicati. La «gamification», per esempio, può essere applicata al marketing più evoluto che ne adotta i principi del «guadagno punti» tipico dei videogame. Della serie: cerco di coinvolgere il mio cliente o prospect incoraggiando l'uso di determinate pratiche, portandolo a modificare o aggiustare il proprio comportamento per finalizzare determinati obiettivi.

Con la «gamification», sostengono diverse scuole di pensiero, è insomma possibile gestire meglio i propri contatti o clienti, coinvolgendoli attivamente; aumentare il tasso di diffusione e di fedeltà ad un brand; ottenere migliori risultati in termini di marketing di un prodotto; aumentare il tasso di permanenza di un utente su una certa piattaforma, intrattenendolo con il «gioco» in senso lato (non gioco come potreb-

be esserlo un arcade, bensì gioco inteso come design di interfaccia e di tipo di interazione).

Fin qui, siamo di fronte a qualcosa di apparentemente utile visto che si parla di introdurre dinamiche del gioco nel lavoro ma anche nello studio e nei consumi utilizzando lo spirito di competizione tipico della dimensione ludica che all'uomo è consustanziale da sempre.

C'è, tuttavia, l'altra faccia della medaglia della «gamification». Una «dark side» che non può non destare inquietudine potendo potenzialmente arrecare più danni che benefici. È quella evidenziata dal libro «Come usare Internet e vivere felici» (Mimesis, 220 pagine, 18 euro) saggio di grande interesse scritto da Mauro Barberis, docente di Filosofia del diritto all'Università di Trieste. Barberis nel suo libro lancia un allarme, indicando nella «ludicizzazione» una delle fonti più inquietanti e diffuse delle dipendenze da Internet. L'autore fa riferimento in particolare alla dimensione del videogioco e dunque al rischio ludopatia ad esso connesso. Dietro al volto attraente del gioco si nasconde un'etica subdola, ma capace di strumentalizzare chi si lascia prendere nella rete conclude l'autore.

«Non solo giochi di ruolo ma tutti quei software di ruolo in cui, con ripetitività alienante e destrezza digitale, si saltano ostacoli, sui superano livelli, si raggiungono punteggi. Una corsa a primeggiare, stressati e contenti».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

120634