

Economia & Carriere

Strategie I videogame consigliati dall'«Harvard business review»

Giochi di ruolo online Così si impara a diventare leader

Le nuove frontiere della formazione

Cresce nel mondo il numero delle aziende che puntano sui «laboratori virtuali» di management

Vuoi diventare capoufficio? Migliorare nella guida di un team? Diventare leader di un gruppo aziendale? Vai su Internet e gioca a "WoW", il World of Warcraft. O con il game dell'ipercapitalistico mondo di "Eve online", o magari assedia castelli nel fantastico "Lineage". Il tutto non per rilassarti e rimettere poi "la testa sul lavoro", ma proprio per imparare ad essere leader. Questo, almeno, secondo la quotatissima "Hbr Harvard business review" che ha pubblicato l'articolo "Laboratori virtuali di leadership", firmato da tre docenti di altrettante autorevoli università: Stanford, Mit e Genkins school of management. I quali sostengono che i cosiddetti Mmorpg, Massively multiplayer role-playing games, «aprono uno scorcio sul futuro della leadership nel mondo reale del business». E ciò perché, per guidare verso un obiettivo condiviso una squadra virtuale, bisogna reclutare, valutare, motivare, ricompensare, trattenerne e sviluppare. Proprio come deve fare ogni leader aziendale, anche solo per guidare con successo un mini team.

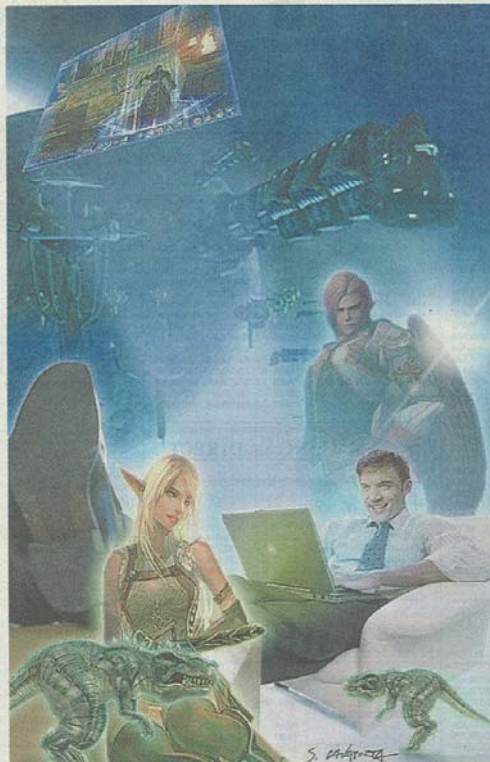
Ma per Luigi Proserpio, direttore del laboratorio TeDplus della Sda Bocconi di Milano - che crea ed utilizza tecnologie avanzate per supportare insegnamento e apprendimento - le aziende italiane non sono ancora pronte a proporre ai loro dipendenti un Mmorpg come strumento didattico. «Per una semplice ragione - spiega - perché imparare ad usarli è complicato, mentre oggi solo una minima parte della popolazione aziendale, i maschi al di sotto dei 35 anni, è abituata a giocare con i video-

game. Ma la Hbr ha ragione, i giochi di ruolo collettivi online sono l'ideale per preparare i leader dell'immediato futuro, i giovani laureati che dovranno lavorare in team sempre più globali, geograficamente dislocati per il mondo, creati in funzione di un singolo progetto e poi magari sciolti, rapportati con interazioni digitali e non personali».

Anche in Italia, però, c'è già oggi chi sta producendo gli strumenti per questa didattica virtuale della leadership e della gestione aziendale. «Stiamo pensando di usare gli Mmorpg per sviluppare tematiche di comportamenti organizzativi, quindi un addestramento indirizzato a tutti e non solo ai capi», spiega Gianfranco Di Maira, amministratore delegato di

Cesim Italia, società di casamadre finlandese che sviluppa progetti di apprendimento attraverso simulatori digitali e business game, e che ha clienti come Enel, Telecom, Fastweb e Pirelli. «Intanto - chiarisce - l'esperimento più avanzato che stiamo conducendo riguarda un'azienda non italiana e veramente globale. E' un prodotto formativo che integra il game con la virtualizzazione di YouTube e MySpace».

Anche Ivo Della Polla, amministratore delegato di Simulware, società triestina partecipata dal gruppo Generali che sviluppa soluzioni e corsi per la formazione ad "alta interattività", ritiene non lontano l'uso di Mmorpg in azienda. «Accadrà come è già successo anni fa per l'e-learning - spiega - sembrava una proposta futuribile e invece oggi tutte le grandi aziende lo usano». Simulware, che lavora per aziende come Allianz, Italtel, Bnl o Fincantieri, ha creato un simulatore multiplayer di successo, il "Simulware webstore", che



addestra al commercio elettronico il personale delle aziende che vogliono aprire un e-commerce. Oltre che un "Decision support system" capace di simulare la giornata lavorativa del responsabile di un grosso supermercato. «Dss - spiega - sono molto utilizzati nei paesi anglosassoni, soprattutto per supportare le decisioni nel campo delle telecomunicazioni».

Gli autori dell'articolo dell'Hbr hanno anche fatto misurazioni sul campo dell'efficacia dei giochi. Hanno testato 135 dipendenti Ibm che sono stati sia responsabili di team che leader di squadra in giochi multiplayer e hanno concluso che «da maggior parte di loro trova l'esperienza nei game sorprendentemente importante per il lavoro quotidiano».

Enzo Riboni