

STEP E CARRIERE

A SCUOLA DI LEADERSHIP CON I GIOCHI ONLINE

I videogiochi di ruolo sono la nuova frontiera della formazione, dei veri e propri laboratori virtuali di management. Lo sostiene una ricerca dell'Università di Stanford

Tante madri si lamentano che i propri figli passano troppe ore di fronte alla Playstation. Eppure non è detto che questo sia un male. Secondo la quotatissima "Hbr Harvard business review", che ha pubblicato l'articolo "Laboratori virtuali di leadership", alcuni videogiochi non sono utili soltanto per rilassarsi ma anche per imparare ad essere dei leader. L'articolo, firmato da tre docenti di autorevoli università come Stanford, Mit e Genkins School of management, sostiene che i

cosiddetti Mmorpg (Massively multiplayer role-playing games), ovvero i giochi di ruolo online, "aprono uno scorcio sul futuro della leadership nel mondo reale del business".

Giocare a "Wow", il World of Warcraft, oppure entrare nell'ipercapitalistico mondo di "Eve on line", o ancora assediare castelli nel fantastico "Lineage", potrebbe, quindi, formare la mente di un futuro capoufficio, del capitano di una squadra, del leader di un gruppo aziendale. Sembra impossibile ma è così: per riuscire in questi giochi, infatti, bisogna puntare un obiettivo preciso, condiviso con una squadra virtuale, che può essere raggiunto solo

reclutando, motivando, ricompensando, trattenendo e sviluppando i vari personaggi con cui ci si interfaccia e si interagisce. Proprio come deve fare un leader aziendale per portare al successo il suo team lavorativo.

Gli autori dell'articolo non si sono limitati a proporre teorie. Hanno anche effettuato misurazioni sul campo testando l'efficacia di questi giochi su centotrentacinque dipendenti dell'Ibm che sono stati responsabili di un team e di una squadra in giochi multiplayer. I risultati sono stati più che positivi. "La maggior parte di loro trova l'esperienza nei game sorprendentemente importante per il lavoro quotidiano" hanno concluso gli autori.

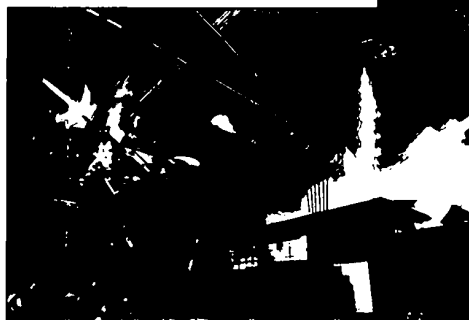
Corsi di formazione e scuole didattiche a base di Mmorpg non rappresentano soltanto un ipotetico futuro.



LEADER VIRTUALI

I giochi di ruolo online, "aprono uno scorcio sul futuro della leadership nel mondo reale del business"

C'è già, in Italia, chi sta producendo gli strumenti per questa didattica virtuale della leadership e della gestione aziendale. È il caso della Cesim Italia, società di casamadre finlandese che sviluppa progetti di apprendimento attraverso simulatori digitali e business game, che tra i suoi clienti può vanta-



re prestigiose società come Enel, Telecom, Fastweb e Pirelli. *"Stiamo pensando di usare gli Mmorpg per sviluppare tematiche di comportamenti organizzativi"* - racconta l'amministratore delegato Gianfranco Di Maira - *puntiamo ad un addestramento indirizzato a tutti e non soltanto ai capi. Intanto, l'esperimento più avanzato che stiamo conducendo riguarda un'azienda non italiana e veramente globale. È un progetto formativo che integra il game con la virtualizzazione di YouTube e MySpace".*

La Cesim non è un esempio isolato. Anche altri brand si stanno avvicinando a grandi passi verso questo mondo. La **Simulware**, società triestina partecipata del Gruppo Generali che sviluppa soluzioni e corsi per la formazione ad alta interattività per clienti come Allianz, Italtel, Bnl e Ficantieri, ha creato un simulatore multiplayer di successo.

Si chiama "Simulware webstore" e addestra al commercio elettronico il personale delle aziende che vogliono aprire un e-commerce. *"Accadrà co-*

campo delle telecomunicazioni". Non tutti però condividono l'idea di un massiccio uso degli Mmorpg nella nostra penisola. "Le aziende italiane non sono ancora pronte a proporli come strumento didattico - ha recentemente spiegato al Corriere della Sera Luigi Prosepio, direttore del laboratorio TeDplus della Sda Bocconi di Milano (il laboratorio che crea ed utilizza tecnologie avanzate per supportare insegnamento e apprendimento) - per una

I giochi di ruolo collettivo 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

me è già successo anni fa con l'e-learning - sostiene l'amministratore delegato di Simulware Ivo Della Polla - sembrava solo una proposta futuribile e invece oggi tutti lo usano". Tra i prodotti realizzati dalla Simulware che vanno in direzione dei Mmorpg anche un "Decision support system" in grado di simulare la giornata lavorativa del responsabile di un grande supermercato. *"I Decision support system sono meno noti da noi ma sono molto utilizzati nei paesi anglosassoni - precisa Della Polla - soprattutto per supportare le decisioni nel*

semplice ragione: perché imparare ad usarli è complicato, mentre oggi solo una minima parte della popolazione aziendale, i maschi al di sotto dei trentacinque anni, è abituata a giocare con i videogame." Le tesi sostenute però non sono campate in aria. "La Hbr ha ragione - continua Prosepio - i giochi di ruolo collettivo 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". ■

Walter Astori

