

Maestri di giochi

/ Nuove professioni per la dimensione più seria che c'è: quella ludica

Durante la pandemia è stato urgente e necessario ricorrere alle piattaforme digitali per sostituire molte attività quotidiane che hanno regolato la nostra esistenza: studio, lavoro, scambio di pensieri e affetti, ma anche gioco e divertimento. Abbiamo tutti ringraziato la Rete per averci regalato questa opportunità, anche nel gioco a distanza, ma nello stesso tempo abbiamo compreso in poche settimane quanto fosse insostituibile la prossimità, lo sguardo, il "tocco" umano su cui ricostruire la realtà futura, anche attraverso la disponibilità a esporsi, entrando nella dimensione separata dei giochi, rispettandone le loro regole e accettando le vittorie degli altri e le proprie sconfitte. Chi ancora non aveva praticato attività ludica in Rete ha imparato ad apprezzarla, chi già lo faceva ha cercato nuovi stimoli ed esperienze alternative: **se da un lato videogiochi e piattaforme di gambling hanno rafforzato la loro presenza nei riti quotidiani di giovani e meno giovani, dall'altro prevediamo che "il piacere" fisico del gioco, della sfida, del contatto ludico, del gioco rituale in presenza, riesploderà appena sarà possibile.**

Conviene quindi prepararsi e attrezzarsi per nuovi mestieri e professioni online che abbiano la fantasia come principale competenza,

in particolare nell'organizzazione e gestione di tornei, sfide, caccie al tesoro, competizioni che dal mondo online si trasferiranno in luoghi fisici. Dal rilancio dei tornei di scacchi in presenza, che hanno conosciuto un risveglio sull'onda della *Regina degli scacchi*, la miniserie che ha spopolato su Netflix, fino ai giochi di ruolo in maschera, che andranno a compensare il Carnevale mancato. Possiamo parlare di master di tutte le età che inventano, dirigono, controllano esperienze ludiche di ogni genere. Perché giocare ci riporterà d'incanto nella dimensione della vitalità che non è solo evasione, ma anche e soprattutto piacere rituale di riconoscersi, impegnati nella dimensione più seria che c'è: l'attività ludica.



> IL CASO

Fenomeno Among Us

Among Us è un gioco indipendente a basso budget, realizzato da una società chiamata InnerSloth e con un team di appena 3 persone, due disegnatori e uno sviluppatore. È diventato in pochi mesi un *must* della Rete. I giocatori (da 4 a 10) si ritrovano in una location a tema spaziale (base o astronave) in un gruppo con all'interno nascosti degli impostori, da 1 a 3. Lo scopo del gioco è di scoprire gli impostori, se si è membri del gruppo (*crewmate*), o uccidere tutti se si è tra i cattivi. Quando un membro dell'equipaggio scopre un cadavere, convoca una riunione e a quel punto tutti i giocatori possono parlare tra loro. L'equipaggio vince se tutti i membri completano i compiti assegnati prima che tutti muoiano, ma il vero divertimento è scoprire l'impostore, sfruttando i tratti della personalità di ognuno, come in un bel gioco da tavolo, riproposto nel mondo virtuale.

/m



*** IL NOSTRO ESPERTO.**
UN GRANDE SOCIOLOGO FIRMA MILLIONAIRE Francesco Morace, sociologo, presidente di Future Concept Lab, è docente alla Domus Academy, al Politecnico di Milano. I suoi ultimi libri si intitolano *Il bello del mondo*, *Un futuro + umano* e *La rinascita dell'Italia* (Egea). È l'ideatore del Festival della Crescita, un tour in 10 città sulla crescita felice. INFO: www.futureconceptlab.com/