

Mind the Game: valutazione e supporto del team building e della creatività di rete attraverso una simulazione sportiva

Ancorata a una prospettiva psicologica, la tesi discute l'ideazione, la realizzazione e la sperimentazione di *Mind the Game* (MtG), un serious game multiplayer volto a migliorare l'efficacia e le potenzialità creative dei gruppi di lavoro.

I principi della psicologia sociale e le sue declinazioni applicative supportano il gameplay di un'avventura a forte impronta testuale, in cui le narrative giocano un ruolo fondamentale. Il racconto è scandito dal portato metaforico del mondo dello sport e da una sua esemplificazione mirata: il *volo in aliante*. Anche in una disciplina individuale, il valore della squadra è imprescindibile: l'eccellenza del singolo è la punta di un iceberg, al di sotto del quale si nascondono la coesione e il lavoro di un team multi-competenziale.

Nel corso della simulazione, gli utenti divengono i membri dello staff di un atleta in lotta per la coppa del mondo. MtG richiede un'interazione costante, presentando ambienti a decisionalità distribuita e compiti complementari, dove l'equilibrio fra *challenges* e *skills* contribuisce alla generazione di un'*intenzionalità collettiva* destinata a tradursi in un'azione sinergica.

Per massimizzare il realismo del gioco, è stata coinvolta Margherita Acquaderni, detentrici di 28 record nazionali e internazionali: è lei l'atleta che la squadra deve guidare al successo.

L'efficacia del serious game è stata valutata a livello empirico in uno studio preliminare su 60 soggetti, divisi in 3 gruppi sperimentali: gruppi informali, task force aziendali e team sportivi.

I risultati dimostrano che, nel complesso, MtG può essere considerato un "laboratorio virtuale" funzionale all'assessment e all'empowerment dei processi in cui si esprime il lavoro di gruppo. Benchè ancora preliminari, i dati raccolti assumono un valore particolare: nonostante il crescente impiego dei serious game, i casi supportati dalla concretezza di una validazione scientifica che ne giustifichi efficacia, efficienza o usabilità sono ancora pochi.