

FESTIVAL SCIENZA ❖ Nella Biblioteca Universitaria la mostra "Giocaweb"

Un videogioco per far l'esame al capoufficio

DIEGO CURCIO

Il mondo del cinema è pieno di capiufficio carogne. E dalla Miranda Priestly del "Diavolo veste Prada" allo stuolo di mega direttori galattici che prendono di mira il povero ragioniere Ugo Fantozzi (come Cobram e il terribile Balabam), la storia c'ha quasi sempre messo dalla parte degli impiegati e dei sottoposti. Ma cosa succederebbe se, per una volta, fossimo proprio noi il manager o il dirigente, che deve comunicare una decisione difficile al proprio dipendente? Ci comporteremmo come dei despoti o ci faremmo mettere i piedi in testa? Saremmo troppo buoni o troppo perfidi? Per capirlo, nella speranza che un giorno anche noi potremo entrare nella stanza dei bottoni, basta fare un salto a "Giocaweb - Imparare le nuove tecnologie", la mostra del Festival della scienza allestita alla nuova Biblioteca universitaria di via Balbi 40. L'obiettivo è capire se la tecnologia può aiutarci a risolvere i conflitti, a prendere decisioni collettive o a gestire un'impresa. E proprio per questo, i visitatori possono cimentarsi in una serie di videogiochi atipici, in cui impersonano manager d'azienda, impiegati e dirigenti della protezione civile. L'applicazione dedicata al ruolo del capoufficio è senza dubbio quella più stimolante e dai risvolti inaspettati. La premessa è presto detta: il

Game over: mandare un dipendente incavolato in trasferta è l'impresa

giocatore veste il ruolo di un dirigente, mentre la controparte (il computer) è una giovane sottoposta che l'azienda vorrebbe mandare in trasferta a Lecce. Ma come si comunica una richiesta del genere? E soprattutto: come si convince qualcuno a fare qualcosa che non vuole, senza lasciare "morti e feriti" sul campo? Citando ancora un film, questa volta "Amici miei", ci vorrebbe l'abilità del Perozzi, che anche di fronte alle notizie più ferali e spinose, riusciva a «concludere tutto con un abbraccio». Le realtà (virtuale) però è molto più complessa di quella in pellicola e allora, quando la dipendente fa il suo ingresso nell'ufficio e con fare aggressivo chiede al capo (cioè all'utente): «Dovevi dirmi qualcosa? Facciamo presto però...», le possibilità sul piatto

sono diverse. Spostare la conversazione su un terreno più tranquillo, ribattere a tono, prendere alla larga il discorso o dichiarare la propria sconfitta? Il videogioco offre una fitta gamma di risposte e tonalità di intervento. E, come racconta Manuela Marinelli, una delle animatrici scientifiche che accompagnano i visitatori lungo il percorso della mostra «pochissima gente è riuscita a portare a termine con successo la missione». Insomma vincere la partita non è uno scherzo. E al termine del gioco, sul computer viene anche stilato un grafico, che mostra come è stato sviluppato il dialogo fra i due "contendenti" nelle varie fasi. Quando il giocatore è andato più vicino a convincere la dipendente a fare i bagagli e partire per Lecce la linea rossa s'impenna. Ma la "palestra manageriale", come viene chiamata l'applicazione non è l'unica attrattiva della mostra, e sullo falsariga di questo videogames ce ne sono altri in cui bisogna interpretare un impiegato che deve razionalizzare il proprio carico di lavoro o un dirigente della protezione civile che, alle prese con un disastro, è costretto - in soli quattro minuti - a inviare volontari e aiuti, confrontandosi con altri giocatori che interagiscono con lui in tempo reale. A "Giocaweb" è anche possibile vestire i panni degli

Psicologia e realtà virtuale

Come si gestisce un'azienda

Un grafico giudica le tue scelte

Impersona un famoso scrittore

scrittori George Orwell, Jane Austen, Virginia Woolf e James Joyce o allevare una generazione di robot (sullo stile Arduino, come quelli che in un'altra mostra praticano il sumo) che abbiano sempre meno difetti e rispondano ai comandi dell'uomo. Il tutto evitando il rischio che le

macchine abbiamo il sopravvento su di noi. Anche se l'effetto "Terminator" (per restare ancora in tema cinematografico) è escluso. Alla base della mostra infatti

c'è il concetto secondo cui gli androidi o più in generale la nuove tecnologie hanno sempre bisogno di un impulso umano per poter funzionare. Con buona pace degli incubi futuristi di un grande scrittore come Philip K. Dick.



Attenti a...

GESTI, MIMICA, VOCE

Anche per essere un buon manager bisogna seguire una sorta di decalogo. Anzi, per ottenere il massimo dai propri dipendenti, senza imporre le proprie scelte, è necessario mettere in campo tutta la propria abilità. Insomma non è semplice essere autorevoli senza essere autoritari e l'applicazione inserita all'interno della mostra "Giocaweb" prova a suggerire vari tipi di comportamento. I gesti, la mimica e il tono di voce sono importanti. E' necessario trovare il modo migliore di affrontare un dipendente arrabbiato, per ottenere il risultato sperato.



IL DIAVOLO VESTE PRADA

Se avete sempre sognato di entrare in ufficio, almeno per un giorno, come faceva la terribile direttrice Miranda Presley (alias Meryl Streep) in "Il diavolo veste Prada" (regia di David Frankel) ripensateci, potreste avere dei guai se prima non vi sarete cimentati con "Giocaweb". Certo le scarpe della Presley (per non parlare degli abiti) erano da urlo!

