Indice

Ringraziamenti 11

1 E se governare fosse un gioco? 13
Una innocente partita a Tetris 14
Il futuro del potere pubblico 16
Gamification, governance e regolatori pubblici 17
Innovazione e tradizione 20
Tecnologia e potere pubblico 21
Cresce la convergenza, aumentano le aspettative 25
Fuga dall'anacronismo 27
Il cambiamento di paradigma 28
La gamification e i suoi simili – il nudging 30
La gamification e i suoi simili – democratic innovations 31
La gamification e i suoi simili – crowdsourcing 32
La gamification e i suoi simili – civic tech 35
L'epoca dello scetticismo 37
La metafora del Concorde 39
Il paradosso democratico 41
La partecipazione in divenire 42
Austerità. Il costo di (non) innovare 45
La complessità della regolazione e l'obbligo di innovare 47
Problemi aperti 48
La struttura del libro 51

2 Un breve viaggio nella gamification 59
La ludicizzazione della comunicazione politica 59

La politicizzazione dei giochi 61
La gamification del business 63
Gamification e media 64
I giochi e la ricerca scientifica 65
La ludicizzazione dell'advocacy 66

3 Giochi, premi e poteri pubblici 71
Sindaco per un giorno 73
L'importanza del design 76
Monete civiche 78
Dove sono i palloni rossi? 79
Rapporti di buon vicinato 81
Bilanci partecipativi 83
La gamification della governance nazionale: una tassonomia 84
Avvoltoi e GoPro 85
Limiti di velocità, lotterie e autostrade musicali 88
Democrazie incombenti e critiche 90

4 La gamification oltre i confini nazionali 95
La gamification della governance sopranazionale 98
Innovatori sociali e giovani scienziati 100
Storytellers, innovatori e connettori 100
Tassonomia della gamification sopranazionale 101
Cacciatori, mappe e molecole di ozono 102
Meraviglie del mondo e tassi di inflazione 106
Telefoni cellulari e chicchi di riso 107
L'evocazione 107
La regolazione sperimentale 109
Mattoncini e giovani lavoratori 110

5 Imprenditori civici, cittadini-lobbisti e cittadini-attivisti 113
Gli estremisti e la massa 114
Meno quantità, più qualità 117
La fabbrica delle cittadinanze 120

Legami forti e legami deboli 121
Gli imprenditori civici 124
I cittadini-lobbisti 126
La cattura del regolatore 128
I cittadini-attivisti 130
La teoria del prosumerismo 133
L'intelligenza collettiva 134
La teoria delle reti 136

6 Il lato oscuro dei giochi 141
Incentivi pericolosi 142
L'erosione dello stato 144
Divisi digitali 146
Esclusi digitali 147
Ignoranti digitali 149
Barriere linguistiche 150
Il ciclo della policy 151
Le aree di policy 152
La nuova società feudale 153

Conclusioni. La sola mossa vincente è (non) giocare 159
Il rompicapo dell'efficacia 160
Un uso intelligente dell'intelligenza collettiva 161
La questione morale 162
L'importanza della privacy 163
Il coraggio di fallire 165