

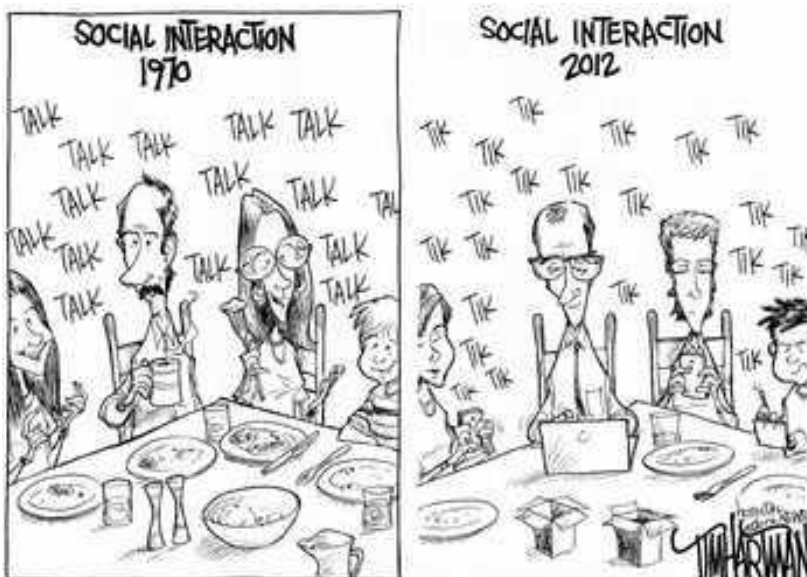
PLAY GRIN: METTERSI IN GIOCO

Presento la mia candidatura al Progetto Kreyon per valorizzare e implementare il mio progetto che ritengo tanto **innovativo** quanto **coraggioso**: Play Grin è, infatti, uno dei pochi giochi online che ha l'obiettivo di incoraggiare i giovani a mettersi in gioco **offline** ed è un progetto che non persegue il lucro, ma il **benessere** dei giocatori.

La sfida social(e)

La sfida del nostro tempo che sto affrontando dallo scorso Giugno tramite il mio progetto **Play Grin: mettersi in gioco** riguarda il rapporto tra i giovani e la rete, analizzando in particolar modo l'**utilizzo dei social network**.

Da un vasto e serrato confronto con i miei coetanei ho notato la presenza di un incalzante effetto collaterale di Internet, come un pirandelliano buco nel cielo di carta o una falla nella quale è facile cadere.



Ricordo ancora con stupore di una volta in cui chiesi a un caro amico un incontro faccia a faccia (non in chat) e lui mi rispose: “ok, a che ora puoi usare Skype?”. Volevo spiegargli che io in realtà intendevo guardarlo negli occhi, che speravo di confessargli un'insicurezza cui avrebbe potuto rispondere con un abbraccio o quantomeno con una pacca sulla spalla, ma ho sorvolato.

Nella **battaglia tra chat e linguaggio**, lui era stato, al più, un ostaggio. A giudicare dalle

espressioni mutilate e le frasi storpiate, la battaglia è stata vinta dalla chat, che adesso impone un **vocabolario sempre più scarso** e sviluppa dialoghi frettolosi e approssimativi, trasformando le conversazioni in slogan di al più 140 caratteri. E quando noi abbreviamo e mozziamo le nostre espressioni, corriamo il rischio di perdere le sfumature e le sottigliezze più intime della nostra personalità. Perdiamo cioè la **capacità di esprimere noi stessi e di comunicare con gli altri**.

La comunicazione però non è l'unico valore ad essere in pericolo, ma, più in generale, l'intero maestoso edificio delle nostre condizioni e **relazioni umane** è a forte rischio sismico. I social network sono un nuovo serbatoio sentimentale nel quale tutto viene continuamente riversato, dove tutto (ed il suo contrario) è ordinatamente affisso; quel luogo dove tutti ogni giorno frughiamo senza sosta. Ogni delitto, ogni notizia ormai, rimanda in una maniera o nell'altra a questo database di vite, miserie, meraviglie e orrori.

La comunicazione virtuale è ormai secondo molti studi (tra cui quello dell'American Academy of Pediatrics o l'interessante tesi contenuta nel nuovo libro di Braner, *Alone*) la causa principale d'**isolamento e depressione nei giovani**, a riprova del fatto che i social network sono sempre meno sociali. Più si allunga la nostra lista di amici, meno amici sentiamo di avere. Entriamo in contatto con gli altri aprendo il computer e chiudendo la porta della nostra stanza. Misuriamo la

nostra autostima dal numero dei nostri *followers*, scordandoci di chi davvero ci apprezza e ci ama. Valutiamo il nostro capitale di seduzione sulla base di *likes*, ma ci vergogniamo di esprimere complimenti sinceri a parole.

Non è semplice retorica.

Secondo il sito di tecnologia The Information, Facebook da più di un anno ha qualche **difficoltà nel coinvolgere i suoi utenti** a fare quello per cui era nato: condividere post sulla loro vita. Nel dettaglio, tra il 2014 e il 2015 i post con testi e fotografie originali pubblicati dagli utenti sono diminuiti del 21% e il dato non è legato ad un calo totale delle pubblicazioni. Questo cambiamento non è certo sfuggito agli addetti ai lavori che si sono dati un

bel da fare per coinvolgere nuovamente i suoi iscritti: hanno modificato la sezione *Notizie*, hanno aggiunto reazioni diverse dal classico *Like* per i post, hanno incentivato molto l'uso della funzione *Accadde oggi* per riprendere e commentare i vecchi post personali. E non è un caso che nel 2014 Facebook abbia acquisito Oculus VR, azienda specializzata nella progettazione e sviluppo dei visori per la **realtà virtuale**, dando un'altra chiara indicazione circa la direzione dei social network.

Acquistiamo IMac, iPads e iPhones, troppi *I* pochi *we*. Coltiviamo self-interest, facciamo self-promotion e scattiamo *selfie*. Nessun *us*. A ciò si aggiunga che anche la costruzione del nostro Io è corrotta dal **bisogno isterico** di vedermi attribuito un "valore social".

Così la nostra auto proclamazione online assume i tratti di una moderna favola di Biancaneve dai valori etici confusi: ***schermo, schermo delle mie brame, chi è la più bella del rame***.

Tutti fingiamo di avere un idolo e tutti fingiamo di essere un idolo per qualcun altro, ma in realtà siamo tutti degli impostori, un po' come un uomo per strada dall'aspetto assolutamente freddo e indifferente, che in realtà ha previsto e calcolato il suo comportamento in modo da essere, anche solo per quel momento, al centro dell'attenzione.

Penso che divenire consapevoli di questa impostura generalizzata, che ci riguarda tutti, renderebbe più semplici le nostre relazioni umane.

La finalità del mio progetto è esattamente quella di fare un passo indietro, fuori dalla rete, per ritrovare spazi di confronto, crescita e auto-rivalutazione nel mondo reale.



Mi parli del suo ultimo Post su Facebook, quello che non ha ricevuto nemmeno un "LIKE"...

Come funziona?

Play Grin è un gioco di ruolo reale a missioni: le persone competono cercando di superare determinate **prove** che vengono presentate, giorno per giorno, sulle piattaforme online di riferimento (sito internet, evento Facebook e speriamo di poter offrire presto anche un'app di facile fruizione). Il cuore del progetto è che queste prove sono perseguibili esclusivamente nella vita reale, nella **quotidianità** di ogni giocatore. Inoltre le prove sono decise, con il massimo impegno, per incoraggiare atti di gentilezza e altruismo, per favorire la conoscenza diretta tra le persone e stimolare la rivincita della nostra autenticità che sceglie di mettersi in gioco offline.

Le sequenze di sviluppo del gioco sono molto semplici:

1. Per iscriversi è sufficiente partecipare all'evento su Facebook o registrarsi tramite sito web. E' possibile iscriversi in qualsiasi momento, anche a gioco in corso.
2. Viene scelta una prova e comunicata tramite le piattaforme digitali
3. Oltre alla prova, viene comunicato quanto tempo hanno a disposizione i giocatori per superarla e quanti sono i punti in palio.
4. Chi supera la prova -e può testimoniare con una fotografia o un breve video- acquisisce i punti premio e scala la classifica (la classifica è sempre consultabile tramite sito web).
5. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha ottenuto più punti.



I primi passi del progetto

Il progetto è già stato lanciato (con il nome di Play Nerve), in via sperimentale, l'8 Giugno 2016 e la risposta degli utenti è stata emozionante: 4800 persone hanno interagito con il gioco e di queste 245, nel solo territorio romano, hanno partecipato attivamente affrontando con impegno ogni prova. Durante l'edizione sperimentale molti ragazzi coinvolti nel gioco, hanno fatto donazioni benefiche, hanno partecipato ad azioni di volontariato, hanno scambiato l'un l'altro libri, fiori, caffè e altro. I più bravi a cogliere lo spirito dell'iniziativa hanno anche riprodotto una scena del film "Il re leone" in un luogo pubblico o hanno ballato la vie en rose per strada.

I prossimi passi

Sulla base dei risultati del test Play Nerve, per migliorare il servizio di Play Grin, sono previsti alcuni aggiornamenti delle caratteristiche del gioco, alcuni già realizzati, altri in fase di costruzione, quali:

- Realizzazione di un sito web (eseguito)
- L'inserimento di sfide a squadre (eseguito)
- Proposta di un premio monetario per il vincitore finale
- Ampliamento dello staff
- Progettazione di un'app mobile
- Ricerca di accordi economici con possibili sponsor

Conclusione

Il progetto Play Grin non ha alcun scopo di lucro ed è totalmente gratuito per permettere la completa accessibilità a chiunque. Quest'idea è nata dalla speranza che ogni giocatore possa riscoprire la bellezza, la profondità e la spontaneità dei rapporti umani diretti, rompendo la rete da piccoli pesci e scoprendo di essere un banco.