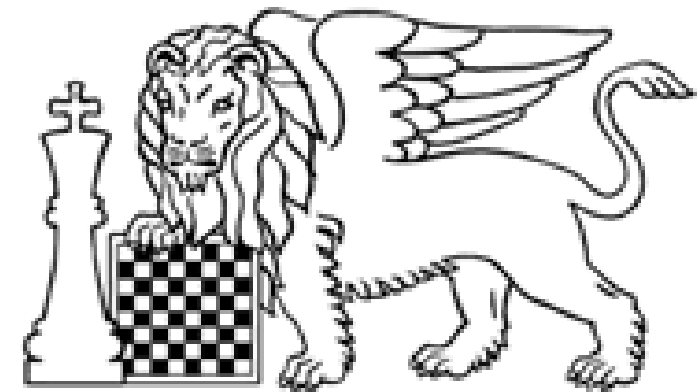


# Conferenza Regionale Istruttori 2025

Conegliano – 13 luglio 2025

Appunti per un gioco «umano»

di Alessandro Morandini



Comitato Regionale Veneto Scacchi

# Che cosa è un gioco?

- Obiettivo
- Regole
- Sistema di feedback
- Volontarietà



Lavoro  
non  
necessario



• "Giocare un gioco è il tentativo *volontario* di superare *ostacoli non necessari*"

- (Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, 2014).

Cosa cerca chi  
gioca?

- Robusto divertimento
- Esperienza immersiva
- Engagement (coinvolgimento)
- Conoscere i propri limiti in modo appagante
- «Meaningful activity»

# Quali benefici?



Immagine: Centro Studi Erickson

# Concetto di *Flow*



- Eustress
- Chimica del piacere e apprendimento
- Mihály Csíkszentmihályi, «Beyond Boredom and Anxiety»



# Stato di Flusso

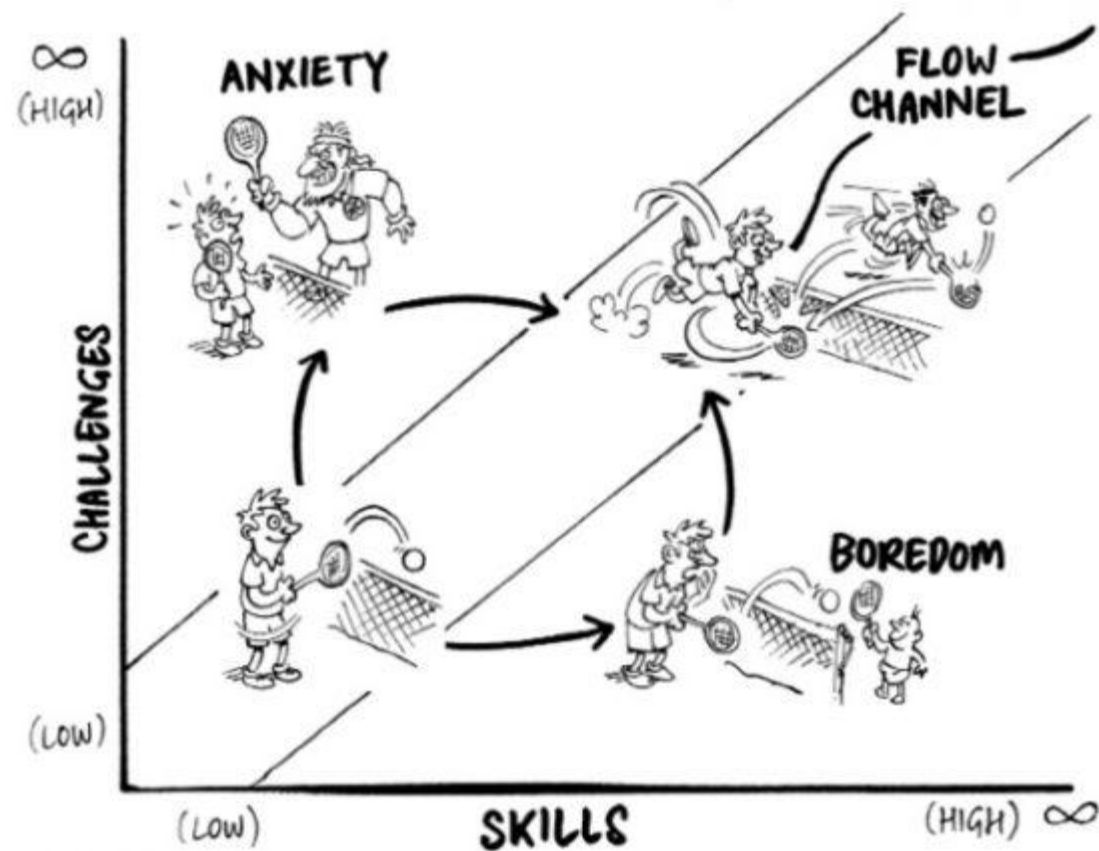


Immagine dal sito web Ubitennis

Gioco e

mente umana

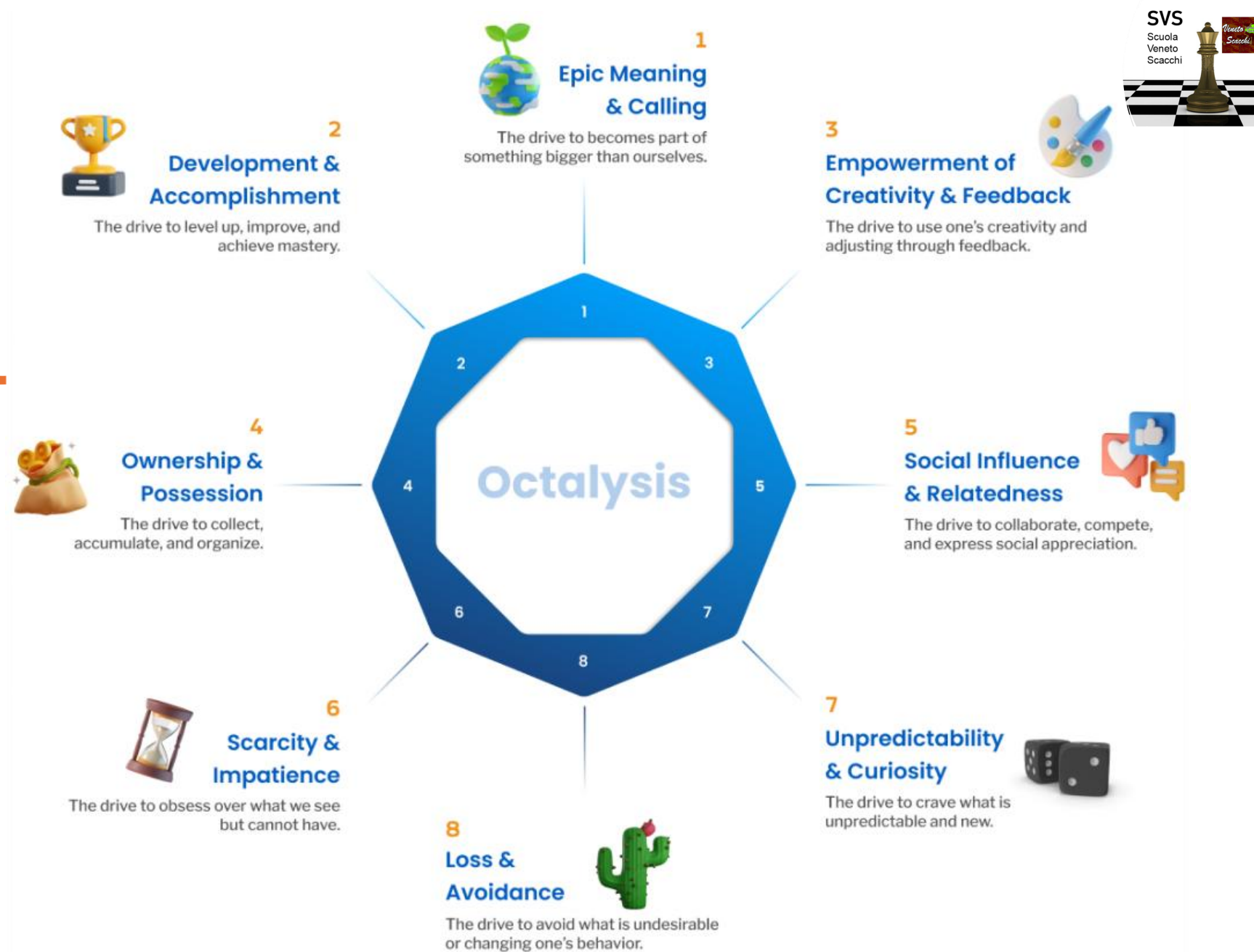
- Yu-Kai Chou

- Framework Octalysis



# L'Octalysis per Yu-Kai Chou

---



# L'Octalysis per l'istruttore di scacchi



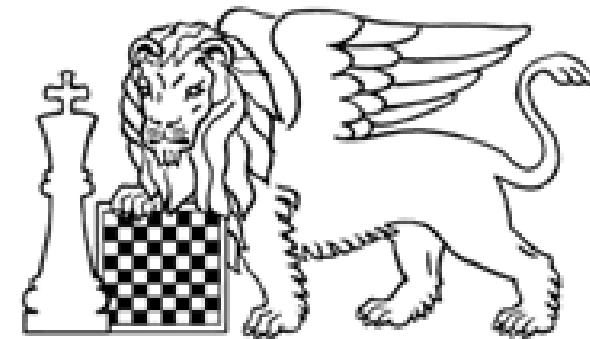
Immagine da: «Il potere della Gamification, di Vincenzo Petrucci, Franco Angeli Editore - 2024

# Conclusioni

- Function-Focused Design
- *Human-Focused Design*



GRAZIE  
PER  
L'ATTENZIONE!



Comitato Regionale Veneto Scacchi

