

# Indice

Ringraziamenti	11
<b>1 E se governare fosse un gioco?</b>	<b>13</b>
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
<b>2 Un breve viaggio nella gamification</b>	<b>59</b>
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
<b>3 Giochi, premi e poteri pubblici</b>	<b>71</b>
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 incumbenti e critiche	90
<b>4 La gamification oltre i confini nazionali</b>	<b>95</b>
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
<b>5 Imprenditori civici, cittadini-lobbisti e cittadini-attivisti</b>	<b>113</b>
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
<b>6 Il lato oscuro dei giochi</b>	<b>141</b>
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
<b>Conclusioni. La sola mossa vincente è (non) giocare</b>	<b>159</b>
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