

Game storm online sulla Proprietà Intellettuale: il racconto di una (giocosa) impresa disperata

a cura di:

Matteo Uggeri e Filippo Silipigni
con Laura Arrigoni e Angela Grasso



gioco, game storm, proprietà intellettuale, istituti tecnici, scuola superiore, covid, lockdown

Il contesto del progetto IP Experience

(di Filippo Silipigni)

Nel maggio 2018, **il Consiglio dell'Unione Europea ha raccomandato gli Stati membri e la Commissione alla realizzazione di programmi educativi capaci di stimolare la creatività, l'imprenditorialità e in generale lo scambio tra il mondo dell'educazione e quello dell'industria.**¹ In questa dichiarazione, la promozione della conoscenza dei diritti di Proprietà Intellettuale (PI) e del loro rispetto è un tema fondamentale. Infatti, l'Europa ha una lunga tradizione che incoraggia la creatività e l'innovazione e la conoscenza dei diritti di proprietà Intellettuale garantisce ai propri inventori e aziende un appropriato ritorno economico degli investimenti realizzati, stimola un mercato competitivo, oltre a garantire un'adeguata protezione in un contesto sempre più globalizzato ed interconnesso.²

In aggiunta a ciò, vale la pena ricordare che **le nuove generazioni (la cosiddetta 'Generazione Z') hanno una particolare inclinazione verso lo sviluppo di nuove attività imprenditoriali,**³ spesso legate ad internet.

È in tale contesto che si inseriscono azioni supportate da Organismi Nazionali ed Internazionali e di maggior impulso rispetto al passato, per la promozione della PI e del suo rispetto verso i giovani, rivolgendosi anche ai primi livelli dell'istruzione scolastica.

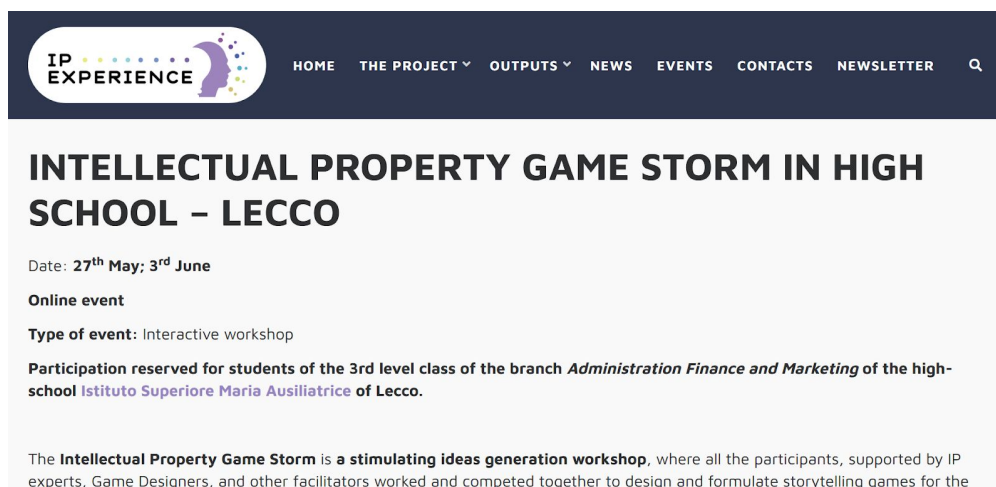


Figura 1 - La pagina del sito del progetto IP Experience che illustra i dettagli del game storm

Intellectual Property Experiential Program-IP Experience www.ip-experience.eu è un progetto di promozione e sensibilizzazione rivolto a studenti delle scuole superiori e studenti universitari sul valore strategico che i diritti di PI portano nelle loro future attività imprenditoriali e professionali, tramite un programma di workshop ed eventi.

Il progetto (Novembre 2019- Novembre 2020) è realizzato da Fondazione Politecnico di Milano (coordinatore), Politecnico di Milano – Ufficio di Trasferimento Tecnologico, PoliHub – Innovation District and Startup Accelerator, Università Politecnica della Catalogna in Barcellona ed è co-finanziato

¹ Education Council adopts conclusions on the future of European education
<https://www.consilium.europa.eu/en/meetings/eucs/2018/05/22-23/>

² IPR-intensive industries and economic performance in the European Union (Studio congiunto di EUIPO ed EPO)
https://euiipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/ip-contribution#ip-contribution_1

³ Generation Z, https://en.wikipedia.org/wiki/Generation_Z

dall'Ufficio dell'Unione Europea per la Proprietà Intellettuale, EUIPO con sede in Alicante (GR/001/19; Application reference N°0185).

Nel corso del 2020, il progetto realizza un programma di incontri formativi dal carattere esperienziale, secondo un percorso differenziato tra studenti di scuola superiore dai 15 ai 18 anni e studenti universitari dai 19 ai 24 anni, preferibilmente provenienti da facoltà tecnico scientifiche.

Il percorso destinato a studenti universitari prevede dei workshop interattivi, con la partecipazione di esperti e consulenti in PI in veste di facilitatori. La parte pratica del workshop prende spunto da concept solutivi e creazioni intellettuali concrete, che potrebbero emergere dal percorso di ideazione seguito da studenti durante un corso universitario in risposta a sfide e casi estratti da reali esigenze aziendali.

I partecipanti divisi in gruppi sono supportati dagli esperti per capire quali aspetti della creazione intellettuale possono essere tutelati con quale diritto di PI, sono responsabilizzati a riconoscere l'impegno di risorse atteso per la tutela e in definitiva sperimentano in modo simulato le strategie di tutela e la logica del processo di protezione.

Anche il percorso destinato agli studenti di scuola superiore è articolato in più incontri dal carattere formativo. La parte pratica prende avvio una serie di aneddoti e vicende storiche realmente accadute, particolarmente esemplari e significative per alcuni aspetti dei diritti di PI. Supportati da esperti in PI, divisi in gruppi di lavoro gli studenti approfondiscono i protagonisti, i luoghi significativi e i passaggi chiave della vicenda storica selezionata, riconoscendo infine il messaggio educativo sulla PI che caratterizza la storia. In tale percorso di approfondimento, lo studente ripercorre nei panni dei protagonisti la vicenda e interiorizza il suo messaggio educativo.

Come seconda parte dell'attività, in una sessione di ideazione libera di game storm (che spiegheremo nel prossimo paragrafo), supportati da facilitatori, i gruppi di studenti procedono a formulare un prototipo di gioco narrativo a scelte multiple (racconto a bivi), in accordo a un approccio di serious-game.

La scuola coinvolta nel progetto è stata l'Istituto Superiore Maria Ausiliatrice di Lecco, Classe 3°, indirizzo Tecnico, Amministrazione Finanza & Marketing, coinvolgendo 17 studenti, con la partecipazione e collaborazione delle Professoresse Laura Arrigoni e Angela Grasso. Già da anni l'Istituto partecipa alla competizione tra scuole *Miglior Impresa JA di Impresa in Azione*, il programma di educazione all'imprenditorialità di *Junior Achievement Italia*, presentando progetti concreti realizzati dagli studenti nel corso dell'anno, in risposta a reali esigenze del mercato. Negli ultimi anni, i progetti dell'Istituto hanno vinto la selezione regionale, partecipando alle selezioni nazionali e i progetti presentati sono stati protetti dall'Istituto tramite il diritto di modello di utilità.

Nel proseguo di IP-Experience, il prototipo di gioco narrativo formulato dagli studenti sarà poi ulteriormente sviluppato ed elaborato dal team di progetto per essere implementato in una web app completamente funzionante e gratuita per la promozione della PI nei giovani, e sarà no degli output di progetto.

Una sfida impossibile: realizzare una game storm pienamente online, a fine anno scolastico

(di Matteo Uggeri)

Perché una sfida impossibile? Pensate di **proporre un workshop collaborativo in modalità online ad una classe di ragazzi come quella sopra descritta, alla fine di un anno scolastico che definire 'particolarmente difficile' fa quasi ridere, con tanto di altri compiti da portare a termine e fatiche**

organizzative digitali non indifferenti, e di ideare un concept di gioco narrativo sulla proprietà intellettuale (argomento tipicamente non accattivante) in meno di una settimana (week end compreso)!

L'idea iniziale era diversa, ed ovviamente non prevedeva la situazione di lockdown nella quale ci siamo trovati da marzo 2020. Il game storm che era stato progettato si sarebbe svolto, come prevede spesso questo tipo di formato, nell'arco di una giornata, in presenza, come un workshop fortemente interattivo nel quale i partecipanti avrebbero dovuto ideare un *serious game* appunto sui temi della proprietà intellettuale. Tale modalità era stata già utilizzata l'anno scorso per il predecessore di IP Experience, Theorem, ma con un target diverso, costituito da studenti universitari e start-uppers. In quell'occasione i risultati erano stati entusiasmanti ed avevano portato alla presentazione di una decina di ottime idee progettuali a partire da aneddoti ed episodi storici realmente accaduti e significativi sulla proprietà intellettuale da noi proposti. Una delle idee formulate nel game storm, eletta vincitrice, è stata poi arricchita e realizzata in forma di game app del tutto funzionante, che potete vedere al link seguente: <http://www.l2pro.it/theorem/the-game/>



Figura 2 - La schermata iniziale del gioco web-app "Provaci ancora Karl!", realizzato nel progetto youTH intEllectual prOpeRty Education prograM – THEOREM www.l2pro.it/theorem (2018-2019), sviluppato secondo un format di workshop collaborativo simile a quello proposto nell'attuale progetto IP-Experience

Modalità e formato del game storm online

Data la precedente esperienza di successo dell'approccio game-storm alla Proprietà Intellettuale, per il progetto IP-Experience abbiamo voluto appunto consolidare il formato, ma cambiando volutamente target (i ragazzi dell'Istituto Tecnico) e involontariamente luogo (online anziché in presenza). L'adattamento non è stato da poco, come potete immaginare, ed **ha richiesto un grosso sforzo di co-progettazione da parte del team coinvolto, i cui membri hanno fatto anche da tutor per i ragazzi durante i lavori.**

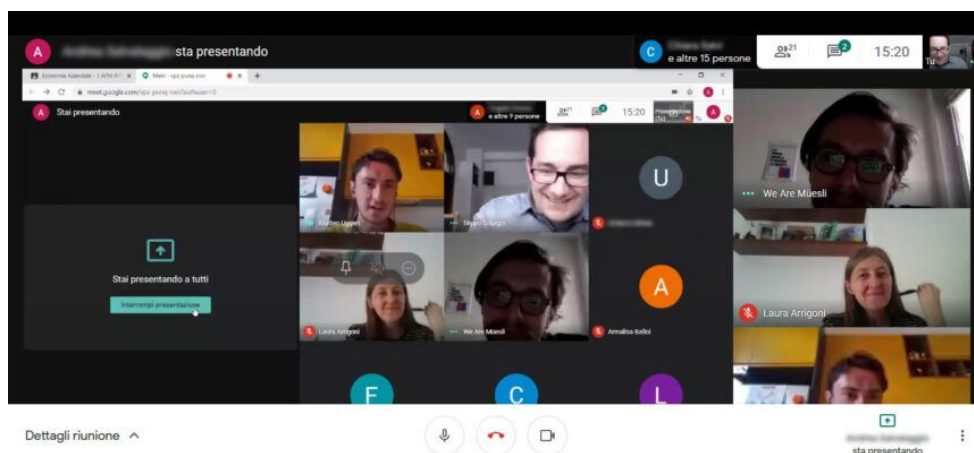


Figura 3 - Un (divertito) momento della sessione live del game storm

Il percorso del game storm si è svolto quindi lungo questi step:

- 1 - studio dei fondamenti della proprietà intellettuale**, con i docenti della classe (in un percorso curricolare);
- 2 - condivisione online, in modalità asincrona, delle storie/aneddoti significativi** raccolti dal team di progetto;
- 3 - incontro online sincrono (con Meet) per presentazione del percorso del game storm**, in cui abbiamo:
 - a. spiegato gli **obiettivi dell'iniziativa e le modalità di interazione**, compresi gli strumenti che avremmo usato per collaborare online (essenzialmente la suite di Google Edu) - di cui mi sono occupato io stesso;
 - b. **richiamato i concetti di base di Proprietà Intellettuale, Brevetto e Modello di utilità** - a cura di esperti IP;
 - c. fornito indicazioni su dove **approfondire le storie** tramite i database brevettuali (es. Espacenet) - a cura di esperti IP;
 - d. **passato in rassegna gli episodi e le vicende** sulla IP - a cura di esperti IP
 - e. spiegato gli **elementi di ideazione di un gioco di 'unusual storytelling'** - a cura di un esperto di progettazione di giochi narrativi;

In questo modo i partecipanti avevano tutti gli strumenti e le conoscenze per elaborare la propria idea di gioco, che avrebbero poi dovuto presentare dopo circa una settimana in un formato a loro scelta: presentazione PPT, schema, mappa... il tutto a voce ed in pochi minuti.

Infine, per dare una guida comune a tutti e provvedere alla consegna anche di un elaborato omologo, **è stato fornito un game canvas** da compilare, che vedete sotto.



Figura 4 - Il game canvas che è stato fornito ai partecipanti

Competenze apprese e conclusioni

La potenza di questo tipo di formato ludico che utilizziamo da tempo in progetti di questo tipo sta essenzialmente nei seguenti aspetti:

- consentire ai partecipanti di **riflettere su un determinato tema applicato/serious** da una prospettiva diversa, appunto ludica, creativa, **attivando il pensiero laterale;**
- **approfondire il macro-tema scelto** (in questo caso la Proprietà Intellettuale, ma potrebbero essere molti altri) **scomponendo una singola vicenda nei suoi dettagli, nell’ottica di costruire uno storytelling game** - dal game canvas sopra potete evincere come identificare i nodi cruciali della vicenda spinga i partecipanti a conoscerne i dettagli;
- spingere i ragazzi verso **un uso del digitale e un approccio al videogame di tipo non più meramente fruitivo ma attivo e partecipativo**, nell’ottica dell’idea del “prosumer” deKerckhoveiano⁴;
- **ragionare sulle ‘lezioni apprese’** che la vicenda storica, ed il relativo gioco ideato, veicolano verso il potenziale utente del gioco (e vengono a loro volta acquisite dai partecipanti in modo consapevole).

Detto questo, gli elaborati consegnati sono stati di qualità alterna, per ragioni, come detto, legate in buona parte alla stanchezza dei partecipanti, del poco tempo a disposizione, e della difficoltà di condurre un’attività così complessa online. Noi tutor unitamente ai docenti della classe (professoressa Laura Arrigoni e Angela Grasso), abbiamo fatto il possibile per seguire i ragazzi, ma **si è sentita pesantemente l’assenza (per limiti di tempo) di un momento di revisione intermedio, che replicasse il ‘girare tra i banchi’ dell’edizione in presenza.** Tuttavia, alcuni gruppi hanno prodotto elaborati validissimi, e tutti, in diversa misura, sembrano esser stati in grado di approfondire i temi trattati; paradossalmente, un

⁴ Derrick de Kerckhove, sociologo belgo-canadese, più importante seguace di McLuhan, riprendendo la teoria dell’Intelligenza Collettiva di Pierre Lévy, ed aggiornandola al contesto tecnologico delle reti, è tra coloro che negli anni ‘90 ha coniato neologismo “prosumer”, indicando una figura a cavallo tra il produttore ed il consumatore di contenuti e prodotti.

numero più ristretto sembra aver colto le basi per la progettazione di un'idea di gioco, dove in altri contesti invece l'equilibrio è opposto.

Quindi, nell'ultimo e secondo incontro, dove sono stati presentati i progetti, è stato eletto, per votazione comune (di ragazzi, tutor e docenti), quello migliore, di cui vedete una parte della presentazione sotto, particolarmente elaborata:⁵

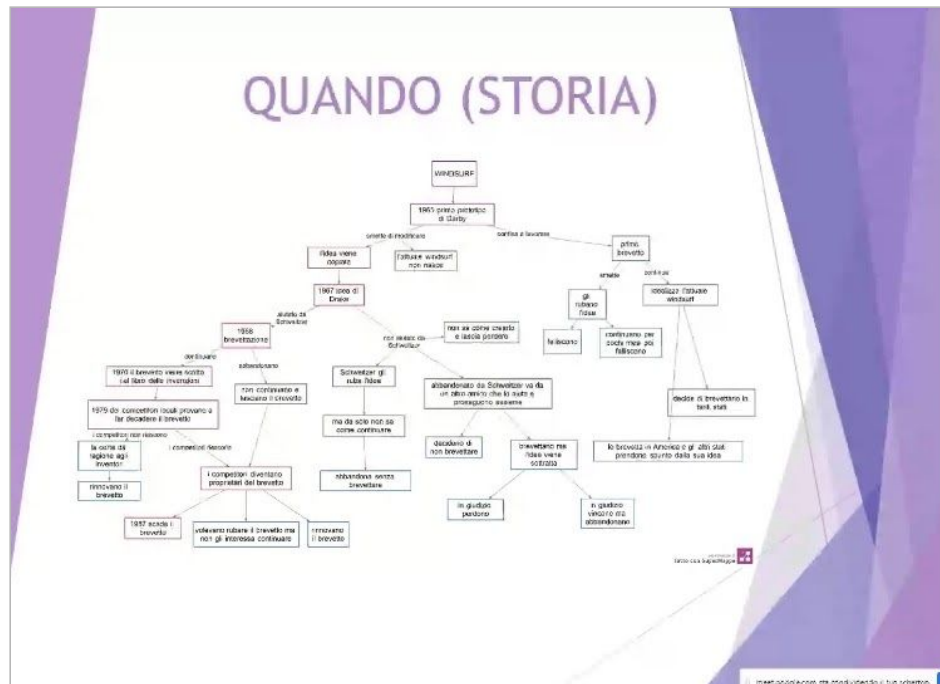


Figura 5 - Lo schema con i nodi della vicenda e del gioco prodotto dal gruppo vincitore

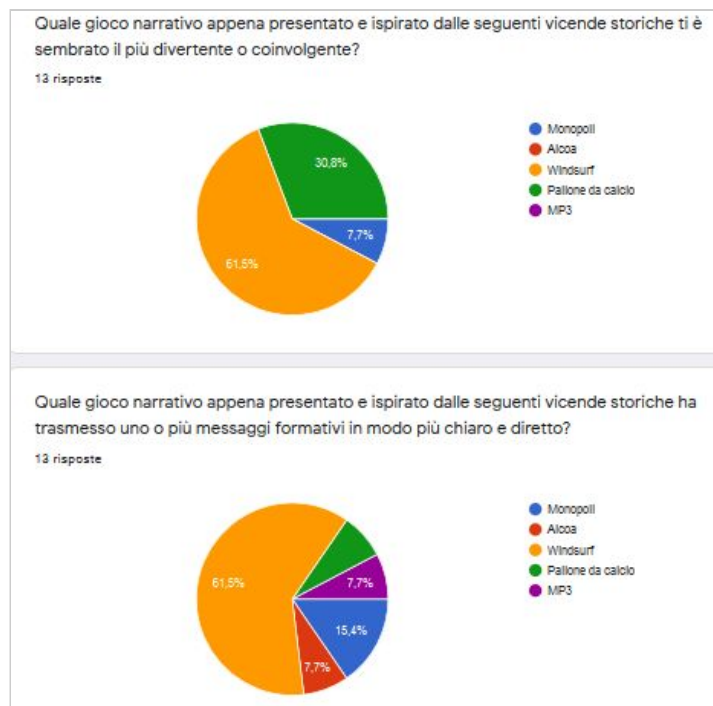


Figura 6 - I risultati della votazione finale tramite questionario realizzato in Google Form

⁵ Per la cronaca, il gruppo aveva scelto la vicenda storica legata all'invenzione del windsurf come episodio da 'tradurre' in gioco.

Questa idea di gioco verrà poi sviluppata con i fondi del progetto, da parte di un team dei partner, e resa disponibile dalla stessa finestra della web app sviluppata con il precedente progetto. Quindi si può dire che, anno dopo anno, tramite questi arditi esperimenti di gamification con target, contesti e situazioni differenti, stiamo costruendo uno storytelling game funzionante e gratuitamente giocabile da chiunque, sui temi complessi (ma affascinanti!) della Proprietà Intellettuale. Nonostante tutte le difficoltà, la sfida pare stia portando buoni frutti!

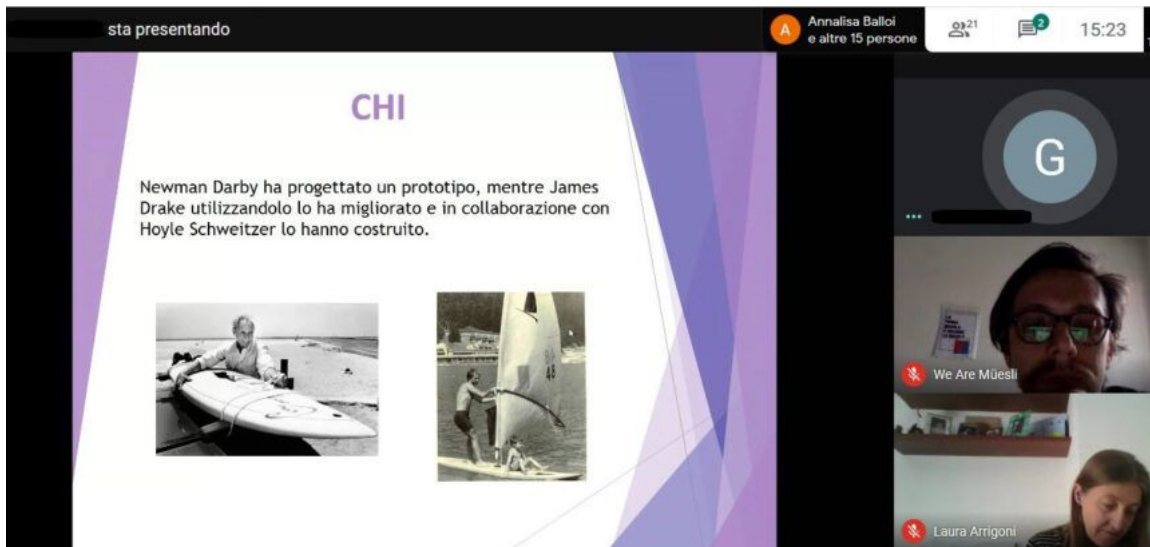


Figura 6 - Un momento della presentazione finale del gruppo vincitore

Il punto di vista della classe

(di Laura Arrigoni e Angela Grasso)

L'esperienza vissuta dagli studenti è stata interessante e altamente formativa. Nonostante la modalità a distanza e le tempistiche ristrette, il progetto è stato presentato e portato avanti in modo efficace, permettendo ai ragazzi di poter acquisire approfondite conoscenze sulle proprietà intellettuali, grazie all'utilizzo di casi concreti e delle problematiche da essi scaturite. In particolare, la modalità proposta del lavoro in piccoli gruppi ha permesso a tutti gli studenti di poter lavorare e dare il proprio contributo all'elaborato finale.

I ragazzi, incuriositi dalla presentazione dei casi proposti, in autonomia hanno effettuato ulteriori ricerche, per poter comprendere al meglio le conseguenze delle decisioni prese dai protagonisti, cosa che ha permesso loro di poter sviluppare una storia che potesse essere alla base del gioco da sviluppare.

Gli studenti hanno trovato l'attività stimolante e si sono soffermati sull'importanza di valutare ogni azione in relazione alle possibili conseguenze che essa provoca. Inoltre, hanno potuto accorgersi di tutti i passi che l'inventore deve effettuare per poter proteggere adeguatamente la propria opera.

Fondamentale è stato l'aiuto dei ricercatori che hanno assistito i ragazzi quando si sono presentate difficoltà di ricerca sulle banche dati fornite; infine, **un aspetto che è particolarmente piaciuto è stata la possibilità di lavorare in un team di lavoro, apprezzata in particolare in quel momento di distanziamento forzato, finalizzando l'attività svolta alla creazione di un gioco.**

Riteniamo quindi l'esperienza valida dal punto di vista didattico e umano.



Filippo Silipigni

E-mail: filippo.silipigni@fondazione.polimi.it
Fondazione Politecnico di Milano

Laureato in Ingegneria Meccanica all'Università degli Studi di Firenze e PhD in Design and Product Development Methods al Politecnico di Milano, Filippo Silipigni opera come project manager in Fondazione Politecnico di Milano. Si occupa di supportare i processi di sviluppo nuovo prodotto e più in generale di innovazione tecnologica in azienda, promuovendo la collaborazione imprese-università, la ricerca di finanziamenti a supporto e l'adozione di metodi e strumenti ragionati, tramite attività formative e di sperimentazione su progetti pilota. Tra le tecniche promosse metodi di ideazione in ambito ingegneristico (inventive problem solving), metodi a supporto della previsione tecnologica, l'informazione brevettuale e l'approccio analitico al problem solving. E' il program manager del Centro di competenza per l'Innovazione Sistemica, con sede in Fondazione Politecnico di Milano.



Matteo Uggeri

E-mail: matteo.uggeri@REMOVE.gmail.com

Fondazione Politecnico di Milano

Matteo Uggeri si occupa di innovazione didattica dal 1999 a vario titolo e sotto diversi cappelli, in origine al METID (Metodi e Tecnologie Innovative per la Didattica) del Politecnico di Milano, e poi dal 2012 presso la Fondazione dello stesso ateneo. Negli anni ha sviluppato un interesse crescente verso l'Open Education (come strumento essenziale per la giustizia sociale) e per la Gamification (come modalità creativa e stimolante per l'apprendimento). È anche musicista e sound designer dalla metà degli anni '90, e si diverte a sperimentare quanto più possibile le intersezioni tra le proprie diverse collocazioni lavorative e personali, incluse quelle di marito e padre.

Inoltre

Oltre agli autori sopra menzionati, hanno partecipato attivamente allo svolgimento del gamestorm sulla Proprietà Intellettuale:

- Annalisa Balloi, Innovation Promoter, Politecnico di Milano – Ufficio di Trasferimento Tecnologico ;
- Matteo Pozzi, Storytelling e Game expert, We are Muesli;
- Beatrice Saglio, Technology Transfer Manager, Politecnico di Milano – Ufficio di Trasferimento Tecnologico.