



Carmelo G. Catanoso

Ingegnere - Consulente di Direzione
per Sicurezza sul Lavoro e Tutela dell'Ambiente,
Socio AIAS



Gaming e sicurezza sul lavoro: opportunità, limiti e rischi di un approccio seducente ma ambiguo

L'uso del *gaming* nella formazione sulla sicurezza sul lavoro è diventato negli ultimi anni una sorta di *nuova frontiera* capace di attrarre, grazie anche a dei buoni venditori, aziende, consulenti e formatori.

Il gaming per la sicurezza sul lavoro altro non è che l'uso di meccaniche di gioco (scenari, simulazioni, presa di decisioni ecc.) all'interno degli interventi formativi in materia di salute e sicurezza sul lavoro. La promessa fatta da chi propone tali iniziative è potente: trasformare un obbligo percepito come noioso in un'esperienza coinvolgente, immersiva, memorabile.

Però, come spesso accade quando un linguaggio innovativo entra in un campo regolato, complesso e ad alta responsabilità come la salute e sicurezza sul lavoro, l'entusiasmo e l'effetto *wow* rischia di superare la capacità critica.

Il gaming può essere un alleato prezioso, ma solo se inserito in un impianto organizzativo solido.

Altrimenti diventa un gadget costoso, inefficace e talvolta fuorviante.

I vantaggi del gaming

Esaminiamo i principali punti di forza del gaming nella formazione sulla sicurezza sul lavoro:

- Il suo primo punto di forza è quello della capacità di generare attenzione e partecipazione. La formazione tradizionale soffre spesso di passività visto che si tratta di presentazione di slide, lezioni frontali, norme, regole ecc. Il gioco, invece,



attiva dinamiche di sfida, curiosità, competizione sana dove i partecipanti non subiscono la formazione, ma la vivono.

- Un altro vantaggio riguarda la possibilità di effettuare una *simulazione* in un ambiente protetto. Infatti, attraverso scenari virtuali o dinamiche ludiche, è possibile far sperimentare errori, conseguenze e decisioni critiche senza esporre nessuno a pericoli reali. Questo permette di lavorare su comportamenti, tempi di reazione, riconoscimento dei pericoli e gestione delle priorità.
- Il gaming favorisce anche la memorizzazione a lungo termine. Le neuroscienze mostrano che l'apprendimento emotivamente attivante, come quello generato da una sfida o da un'esperienza immersiva, si sedimenta e consolida meglio rispetto a contenuti trasmessi in modo puramente informativo.
- Infine, va ricordato che il gioco può essere uno strumento di collegamento al fine di coinvolgere generazioni diverse, soprattutto in contesti dove i lavoratori più giovani faticano a riconoscersi nei linguaggi formativi tradizionali.



I limiti

Ovviamente c'è anche il *rovescio della medaglia* in quanto il **gaming ha dei limiti** e cioè non riesce a fare tutto quello che viene promesso da coloro che lo propongono come *nuova soluzione*.

- Innanzi tutto deve essere ben chiaro che il gaming non può sostituire la conoscenza delle *regole* e né può rimpiazzare la comprensione dei processi aziendali. Un lavoratore può essere bravissimo in un simulatore o a giocare con le carte o i mattoncini, ma se l'organizzazione reale è incoerente in quanto i ruoli sono ambigui, la leadership ondivaga o addirittura assente, il comportamento sicuro non si consolida.
- Un altro limite del gaming è la scarsa trasferibilità al contesto reale. Molti giochi semplificano la complessità del lavoro in quanto riducono variabili, eliminano vincoli, trasformano problemi multidimensionali in scelte binarie. Questo può generare un effetto collaterale pericoloso e cioè che la percezione che la sicurezza sia un puzzle da risolvere, non un sistema da governare.
- Da non dimenticare anche il rischio di iperstimolazione. Se il gioco punta troppo sull'intrattenimento, il messaggio di sicurezza si diluisce. Il lavoratore ricorda la sfida, non il contenuto con la conseguenza che il gaming diventa un *evento* che diverte ma non modifica comportamenti.
- Infine, il gaming richiede tempo, competenze e investimenti. Non tutte le aziende hanno la maturità organizzativa per integrare strumenti ludici in un percorso formativo coerente basato su una organizzazione coerente. Senza una strategia, il gioco resta un episodio isolato.

I rischi

Dopo i limiti, il **gaming presenta anche dei rischi** tanto da farlo diventare uno dei tanti interventi da *safety washing*.

- Il rischio più grande è l'uso del gaming come *strumento di facciata*. Alcune aziende lo adottano per mostrare modernità, innovazione, attenzione ai lavoratori, senza però intervenire sulle cause profonde degli infortuni e cioè l'organizzazione del lavoro, la leadership, la cultura dell'organizzazione ecc. In questi casi il gaming diventa un alibi narrativo in quanto le aziende investono in un'esperienza accattivante per evitare di affrontare problemi strutturali. E qui si arriva al paradosso e cioè: più si gioca, meno si cambia.
- Un altro rischio è la *de-responsabilizzazione*. Se il gioco enfatizza troppo l'errore individuale, si rafforza l'idea che la sicurezza dipenda solo dal comportamento del singolo, ignorando i fattori sistemici alimentando, se mal progettato, una cultura colpevolizzante o della ricerca del *capro espiatorio*.
- Infine, c'è il rischio di standardizzazione impropria in quanto molti giochi sono prodotti *a catalogo*, non costruiti sui processi reali dell'azienda. La conseguenza è il generarsi di un apprendimento astratto, poco utile e talvolta fuorviante.

Come può essere davvero utile

A questo punto dobbiamo domandarci quali siano le **condizioni necessarie affinché il gaming sia davvero utile**.

Nei tantissimi anni durante i quali chi scrive l'ha utilizzato in tante realtà, le condizioni in cui esso ha funzionato sono le seguenti:

- progettato con competenze sia andragogiche sia tecnico-organizzative,
- sostenuto da parte di una leadership coerente che valorizza la sicurezza anche fuori dal gioco,
- personalizzato sui rischi e processi dell'azienda,
- inserito in un sistema di procedure, ruoli e responsabilità chiari,
- integrato in un percorso formativo più ampio e non un evento isolato,
- accompagnato e sostenuto da debriefing strutturati che trasformano l'esperienza in apprendimento.

In altre parole, il gaming è un acceleratore, non un sostituto in quanto potenzia ciò che già funziona ma non ripara ciò che è rotto e non funziona.

In conclusione

Va chiaramente detto che il gaming è uno strumento potente, ma non magico. Per la sicurezza sul lavoro il gaming è uno strumento interessante, capace di rendere la formazione più viva, più efficace e più memorabile. Però non è una soluzione miracolosa. È utile solo quando si innesta su un'organizzazione che ha già fatto i compiti: analisi dei rischi, procedure chiare, ruoli definiti, leadership credibile, cultura della segnalazione ecc.

Usato bene, il gaming può aiutare a trasformare la sicurezza da obbligo a competenza. Usato male, diventa solo un altro modo per raccontarsi addosso che *stiamo facendo qualcosa...* ma senza cambiare davvero nulla.