

SOMMARIO

Prefazione all'edizione italiana	ix
Introduzione – La realtà è da buttare	1
<i>Prima Parte – Perché i giochi ci rendono felici</i>	17
Capitolo 1 – Che cos'è esattamente un gioco?	19
I quattro tratti che definiscono un gioco	20
I giochi provocano emozioni positive	28
Capitolo 2 – L'ascesa degli ingegneri della felicità	37
I quattro segreti per realizzare la felicità	47
Capitolo 3 – Lavoro più soddisfacente	55
Capitolo 4 – Fallimento divertente e migliori probabilità	
di successo	69
Perché il fallimento ci rende felici	70
La speranza di un successo da rockstar	77
Capitolo 5 – Una connettività sociale più forte	83
Imbarazzo felice	89
Orgoglio per procura	93
Socievolezza ambientale	96
Capitolo 6 – Diventare parte di qualcosa di più grande	
di noi stessi	103
Un contesto epico per azioni eroiche	108
Ambienti epici – ovvero come costruire un posto migliore	113
Progetti epici	118
<i>Seconda Parte – Reinventare la realtà</i>	125
Capitolo 7 – I vantaggi delle realtà alternative	127
Chore Wars	128

Quest to Learn – e perché le nostre scuole debbono funzionare più come un gioco	135
SuperBetter – ovvero come trasformare il recupero in un’esperienza multiplayer	142
Capitolo 8 – Salire di livello nella vita	155
Jetset e Day in the Cloud	158
Nike+	167
Foursquare	174
Capitolo 9 – Divertirsi con gli estranei	179
Ghost of a Chance: un gioco per reinventare l’appartenenza	184
Bounce: un gioco per colmare il gap generazionale	188
Capitolo 10 – Hacking della felicità	193
L’invenzione dell’hacking della felicità	197
Hack per la felicità 1: sbloccare la gentilezza degli estranei	199
Hack per la felicità 2: presentare i propri rispetti	208
Hack per la felicità 3: attivare il segreto della danza	217
<i>Terza Parte – Come giochi molto grandi possono cambiare il mondo</i>	227
Capitolo 11 – L’economia del coinvolgimento	229
Fare un uso migliore della larghezza di banda di partecipazione dei giocatori	243
Capitolo 12 – Missioni impossibili	259
The Extraordinaries	262
Groundcrew: alimentare l’economia della collaborazione mobile	268
Lost Joules	275
Capitolo 13 – Superpoteri di collaborazione	279
L’evoluzione dei giochi come piattaforma di collaborazione	281
The Lost Ring – un col-laboratorio per esercitarsi nei nuovi superpoteri	292
Capitolo 14 – Salvare il mondo reale insieme	309
Superstruct: inventare il futuro dell’organizzazione	330
EVOKE: un corso rapido in trasformazione del mondo	346
Conclusione – La realtà è meglio	357
Ringraziamenti	367
Appendice	371