

Esperienza di apprendimento "Tenere la bocca chiusa o fare la spia"

Un serious game per la comprensione del fenomeno della "fiducia"

Autore: Marco Lardelli

Licenza

CC BY-SA 4.0

Questo documento © 2026 „Trägerverein Know2“ è concesso in licenza con la licenza "Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International".

Per una copia della licenza, visita <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Sito web del progetto: <https://know-know.org>

SPERIMENTALE / ALPHA

Questo gioco si trova in una fase iniziale di sviluppo ed è pensato per essere testato dalla nostra community. Il feedback è ben accetto – che si tratti di esperienze, suggerimenti di miglioramento o idee.

1. Obiettivi

„Tenere la bocca chiusa o fare la spia“ trasmette in modo ludico concetti importanti (perché particolarmente rilevanti dal punto di vista sociale) della *teoria dei giochi*. Il gioco è essenzialmente una realizzazione del classico esperimento mentale del „dilemma del prigioniero“ sotto forma di *gioco di carte per due giocatori*.

Spiegazioni teoriche al riguardo non sono tuttavia necessarie (ma opzionalmente possibili – per studenti più grandi e adulti).

Il gioco viene ripetuto in diverse condizioni:

1. **Una sola ripetizione** del gioco (dilemma del prigioniero classico)
2. Il gioco viene giocato *più volte di seguito* (dilemma del prigioniero iterato), dove il numero di ripetizioni è sempre **sconosciuto**.
3. Il gioco viene giocato *più volte di seguito* (dilemma del prigioniero iterato), dove il numero di ripetizioni è **sempre uguale e noto**.

È interessante notare che le strategie ottimali in questi tre casi differiscono notevolmente.

Il significato sociale delle tre varianti del gioco viene spiegato alla fine.

2. Preparazione del gioco base

- Le carte vengono distribuite ai due giocatori nel modo seguente:

(vedi pagina seguente)

A

6x



6x



B

6x



6x



\$

24x

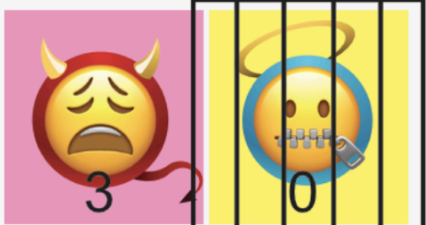


- Le due varianti delle carte da gioco („Fare la spia“ e „Tenere la bocca chiusa“) di un giocatore vengono mescolate.
- Il denaro viene messo su un mazzo comune.
- Ogni giocatore tiene le proprie carte davanti a sé in modo che l'altro giocatore non possa vederle.

3. Svolgimento del gioco base

1. Entrambi i giocatori mettono contemporaneamente una carta da gioco del loro colore sul tavolo, **coperta**.
2. Ora entrambe le carte vengono scoperte e viene determinato il numero di punti che ogni giocatore riceve, secondo la seguente tabella:

(vedi tabella nella pagina seguente)

3. Ogni giocatore riceve *carte denaro* (o *gettoni*) secondo il numero di punti determinato.
4. I passaggi 1.-3. vengono ripetuti, a seconda della variante del gioco, per uno o più turni.
5. Il gamemaster ferma il gioco dopo un determinato numero di turni (a piacere e

senza preavviso oppure dopo un numero fisso e annunciato in precedenza. Vedi sotto).

6. Ogni giocatore tiene traccia del numero di punti da lui vinti (foglietto).
7. Chi alla fine del turno ha più denaro ha vinto il turno.

I giocatori **non possono comunicare** (cioè devono rimanere in silenzio durante il gioco e non possono nemmeno usare *segni*)

4. Varianti del gioco

Il gioco viene giocato in ogni caso su *più turni*. Sono possibili le seguenti *varianti*:

- **Variante A:** Due giocatori giocano sempre solo *un unico* turno l'uno contro l'altro (cioè la composizione delle coppie di giocatori viene cambiata dopo ogni turno).
- **Variante B:** Gli stessi giocatori giocano più turni (4, 5 o 6. Vedi sopra) l'uno contro l'altro, dove il *numero di turni* è *sconosciuto*.
- **Variante C:** Gli stessi giocatori giocano più turni (ad es. 3 o 4) l'uno contro l'altro, dove il *numero di turni* è *stato comunicato in precedenza*.

5. Osservazioni tipiche

Nella **Variante A** fare la spia (cioè un comportamento non cooperativo) è sempre più promettente per il successo: indipendentemente dalla decisione dell'avversario, fare la spia porta in ogni caso più punti. Ciò è interessante, poiché questo porta naturalmente sempre alla situazione in cui entrambi i giocatori fanno la spia. Se però entrambi tenessero la bocca chiusa, entrambi potrebbero trarne beneficio. A tal fine è però necessaria la *fiducia*, che tuttavia non può nascere in un'interazione unica. Un comportamento cooperativo ha quindi senso solo in caso di interazione ripetuta. Nelle interazioni che avvengono una sola volta, un comportamento non cooperativo è sempre più vantaggioso per il singolo.

Nella **Variante B** può nascere un comportamento cooperativo. I giocatori che entrano nel gioco con un comportamento cooperativo hanno spesso più successo. La fiducia può nascere solo attraverso interazioni ripetute. È tuttavia importante rispondere immediatamente a un comportamento non cooperativo dell'avversario con un corrispondente comportamento proprio. Allora, naturalmente, la fiducia crolla (per sempre o almeno per un certo periodo di tempo).

Nella **Variante C** ha senso fare la spia almeno nell'ultimo turno. Se l'avversario lo fa, è però meglio fare la spia già un turno prima. Ciò porta però alla fine al fatto che la fiducia crolla completamente già fin dall'inizio ed è sempre più vantaggioso fare la spia.

6. Significato sociale

VARIANTE A

Le interazioni che avvengono una sola volta sono tipiche di Internet. Di conseguenza si osserva spesso un comportamento non cooperativo. Esempi sono email di SPAM, negozi online fraudolenti che non consegnano la merce ecc.. Internet consente di „pescare“ in un enorme „oceano“ di clienti, così che interazioni ripetute non sono affatto necessarie (cioè si può diventare ricchi anche interagendo con moltissimi clienti una sola volta – in modo fraudolento). Molte piattaforme Internet cercano di contrastare questo meccanismo con sistemi di valutazione (ad es. valutazione di acquirenti/venditori su Ebay). Un'altra possibilità per creare fiducia con potenziali partner commerciali anche per transazioni uniche sono i marchi conosciuti (e quindi preziosi).

VARIANTE B

Qui, nel caso ideale, può nascere nel tempo una situazione cooperativa da cui entrambi i giocatori traggono beneficio. Ciò presuppone tuttavia la fiducia. Questa nasce spesso nella cerchia di amici e familiari nonché in relazioni con i clienti a lungo termine nell'economia.

VARIANTE C

Questo caso è interessante perché mostra come una semplificazione apparentemente irrilevante della situazione di gioco renda del tutto impossibile un comportamento cooperativo. Anche questo si può osservare spesso su Internet. Poiché le interazioni su Internet sono tipicamente fortemente strutturate (affinché possano essere elaborate dai computer), si generano di conseguenza situazioni molto semplici dal punto di vista della teoria dei giochi. Ciò consente alle persone di determinare i possibili comportamenti dei partner di interazione e poi di „calcolare“ il proprio comportamento ottimale. Cioè tali situazioni semplici rendono quindi il comportamento dei giocatori *calcolabile*. Ciò porta naturalmente al fatto che tutti iniziano a „calcolare“ e di conseguenza quella fiducia – in un certo senso „irrazionale“

- difficilmente può essere mantenuta.

7. Raccomandazioni per esperimenti

A volte piccole modifiche al gioco, apparentemente irrilevanti, portano a strategie drasticamente diverse.

Sperimentate con tali varianti e osservate come cambia il gioco.

Esempi:

- Cosa cambia se si consente ai giocatori di parlare tra loro?
- Cosa cambia se non si sa contro quale giocatore si sta giocando?