

Ivan Paduano

La simulazione come addestramento

Interfacce e sistemi di ricompensa nell'apparato ideologico dei management games

Università "Sapienza" di Roma

Saggio sottoposto a double-blind peer review.

Ricevuto: 11 novembre 2025 – Versione revisionata: 15 dicembre 2025

Accettato: 20 dicembre 2025 – Pubblicato: 28 dicembre 2025

✉ ivanpaduano@gmail.com

Abstract

Management simulation games present themselves to players as neutral sandboxes for creativity and optimization. This article argues instead that they operate as powerful ideological apparatuses. Drawing on the framework of procedural rhetoric, it examines how user interface (UI) architecture and reward-system design systematically train players to internalize and enact neoliberal or authoritarian logics. We argue that the UI functions as an ideological “dashboard” that filters the game’s reality: it privileges metrics such as profit and efficiency while obscuring human and environmental costs. In parallel, reward systems (e.g., progression and unlocks) create feedback loops that reinforce these behaviors, disguising ideological adherence as “good management.” Through a comparative analysis of *Cities: Skylines II* (2023) (a paradigm of neoliberal optimization), *Frostpunk 2* (2024) (a paradigm of the political management of crisis), and *Suzerain* (2020) (the proceduralization of authoritarian Realpolitik), the article shows that “playing well” in these systems is not an act of free choice, but a form of trained submission to a proceduralized ideology.

Start a new game

1. Introduzione: la “buona gestione” come maschera ideologica

Il genere dei *management simulation games* opera attraverso un paradosso fondamentale. Se da un lato offre al giocatore un'apparente onniscienza e un controllo panottico, posizionandolo come un amministratore divino, un «God of the City» (Wills, 2014) o un urbanista onnipotente che osserva la propria creazione da una prospettiva *top-down* (Bereitschaft, 2022), mediante un'interfaccia che promette di assicurare libertà e creatività, da un altro lato tale posizione di potere si rivela illusoria. Il giocatore, infatti, risulta profondamente disciplinato e addestrato dalle meccaniche opache del gioco, che operano come un “addestramento” per relazioni capitalistiche o neoliberiste (Murphy, 2021; Fest, 2015). In questo contesto, il concetto di «buona gestione» funge da termine apparentemente neutro che maschera l'atto di conformarsi con successo all'ideologia sottostante del sistema (Ghoshal, 2005). Mentre in ambito educativo o aziendale la «buona gestione» viene spesso gamificata per migliorare le prestazioni (Ghoshal, 2005), nel contesto dell'intrattenimento è l'ideologia stessa a divenire il contenuto dell'addestramento. È opportuno precisare che, in questa sede, il termine «ideologia» non rimanda semplicemente a un sistema di credenze politiche astratte, ma viene inteso nella sua accezione procedurale e materiale: un insieme di pratiche incorporate nelle regole che definiscono ciò che è possibile, desiderabile e logico all'interno della simulazione.

Questo articolo analizzerà due principali logiche di “governamentalità” ludica che vengono mascherate da «buona gestione»:

1. L'ottimizzazione neoliberista: Questo paradigma è focalizzato sulla crescita perpetua, sull'efficienza del mercato e sulla trasformazione di tutti gli aspetti della vita (inclusi i servizi pubblici e le relazioni umane) in un mercato quantificabile (Fest, 2015). In questo sistema, il fallimento non è visto come un difetto strutturale, ma come un'incapacità personale del giocatore nell'ottimizzazione (Gervais, 2024). Il caso di studio primario, per questa logica, sarà *Cities: Skylines 2* (2023).
2. La gestione autoritaria della crisi: Questo paradigma è focalizzato sulla sopravvivenza, sull'ordine e sul controllo biopolitico di una popo-

lazione (Poblocki, 2020; Signor, 2019). Questa logica sfrutta uno stato di crisi perpetua -reale o fabbricata- per giustificare l'erosione dei diritti e l'implementazione di misure totalitarie (Dolkemeyer, 2020). I casi di studio primari saranno *Frostpunk 2* (2024) e *Suzerain* (2020).

La domanda di ricerca centrale indaga in che modo l'architettura specifica dell'interfaccia utente (ciò che sceglie di mostrare e, soprattutto, di nascondere) e la struttura deliberata dei sistemi di ricompensa (ciò che premia e punisce) funzionino sinergicamente come retorica procedurale. L'obiettivo è comprendere come questi elementi naturalizzino le suddette logiche ideologiche, convincendo il giocatore che l'adesione ad una ideologia sia semplicemente l'applicazione di una gestione tecnica e neutrale. L'analisi rivelerà che la distinzione tra logiche «neoliberiste» e «autoritarie» non è un binario netto, ma uno spettro insidioso. La presa in esame di *Frostpunk 2* e *Suzerain* dimostrerà come la gestione della crisi e la negoziazione politica vengano proceduralizzate per mascherare decisioni autoritarie come “pragmatismo” o “realpolitik”. Mentre giochi apparentemente neoliberisti come *Cities: Skylines 2* celano la politica dietro ad una gestione tecnica e titoli autoritari come *Frostpunk 2* mascherano l'ideologia come politica necessaria, *Suzerain* proceduralizza l'atto stesso di governo, utilizzando una logica di *Realpolitik* (Wills, 2014) per giustificare il controllo totale. Si sosterrà, pertanto, che la “buona gestione” in questi giochi addestra il giocatore a percepire l'autoritarismo non come un fallimento morale, ma come uno strumento valido ed efficiente di gestione politica.

Tuttavia, è necessario chiarire la metodologia che guida questa analisi per evitare selezioni arbitrarie (*cherry picking*) degli elementi. L'approccio adottato non è quantitativo, ma critico-analitico: non si intende sostenere che ogni interazione in questi giochi porti inevitabilmente alla sottomissione ideologica, ma che i sistemi dominanti (le meccaniche «core» indispensabili per la progressione) siano progettati per favorire specifiche logiche a discapito di altre. Di conseguenza, gli elementi analizzati (UI, alberi tecnologici, condizioni di vittoria) sono stati selezionati in quanto costituiscono i “colli di bottiglia” procedurali obbligatori attraverso i quali ogni giocatore deve necessariamente transitare per «vincere» o garantire la prosecuzione

della simulazione.

2. *La retorica procedurale: naturalizzare l'artificiale*

Per comprendere le modalità con cui i *management sims* addestrano i giocatori, è essenziale utilizzare il quadro teorico della «retorica procedurale». Coniato da Ian Bogost, questo concetto sostiene che i videogiochi - e i sistemi computazionali in generale - possiedano una capacità persuasiva unica, diversa dalla retorica verbale o visiva, poiché agisce attraverso “rappresentazioni basate su regole e interazioni» (Bogost, 2007). È doveroso notare che questa prospettiva proceduralista non è esente da critiche: studiosi come Miguel Sicart (2011) hanno argomentato «contro la proceduralità» intesa come unico vettore di significato, sottolineando l'importanza dell'*agency* del giocatore e del contesto culturale, capaci di sovvertire o reinterpretare le regole del sistema. Tuttavia, pur riconoscendo che il gioco non costituisca un “lavaggio del cervello” deterministico, in questa sede ci concentriamo su come l'architettura del design tenti di persuadere. Come evidenziato da Bogost (2021) in riflessioni più recenti, e da Harper & Elliott (2021), la retorica nei videogiochi non risiede esclusivamente nel codice, ma nel modo in cui l'interazione ripetuta crea abitudini mentali. Tale processo di apprendimento delle meccaniche è il processo di addestramento ideologico (Murphy, 2021). Come notato nell'analisi del gioco da tavolo *Pay Day*, il gioco «addestra i giocatori» a interiorizzare un atteggiamento neoliberista, ponendoli di fronte a scelte limitate e premiando la gestione del rischio «responsabile» (Fest, 2015). In tal modo, il giocatore impara ad allineare i propri desideri e le proprie azioni con gli obiettivi procedurali stabiliti dal designer.

L'efficacia della retorica procedurale nei *management sims* risiede nel suo occultamento dell'artificialità. I giochi di simulazione risultano particolarmente efficaci nel mascherare la propria ideologia perché le loro regole arbitrarie sono presentate con «immediatezza» e «sensualizzazione», apparendo come leggi naturali e immutabili del mondo di gioco (Bogost, 2007). Quando un giocatore di *Cities: Skylines 2* zona vaste aree industriali e osserva l'aumento del PIL, non percepisce una scelta di design ideologica (l'implementazione

di un modello economico neoliberista), bensì una legge economica naturale, simile alla gravità. L'ideologia viene «naturalizzata» (Bogost, 2007), rendendo «invisibili» le forme di ordine sottostanti (Bogost, 2007). Il risultato più significativo di questo processo è la proceduralizzazione della politica. Questi giochi non *simulano* la politica nel senso di dibattito, conflitto di classe o negoziazione, ma la *sostituiscono* con la procedura. I dibattiti politici complessi e disordinati del mondo reale, come l'alloggio pubblico contro la gentrificazione, la riabilitazione contro la punizione o la sostenibilità contro la crescita economica, vengono ridotti a meri problemi tecnici e di ottimizzazione (Bogost, 2007). La retorica procedurale di Bogost (2007), dunque, opera attraverso regole che governano sistemi complessi (Fest, 2015; Bogost, 2007). In un *management sim*, un problema intrinsecamente politico, come la disuguaglianza sociale, non viene rappresentato come un conflitto tra classi con interessi divergenti, ma solo come un'inefficienza meccanica: un livello di «crimine» più elevato in un'area o una «bassa istruzione», ad esempio, ostacolano la produttività, danneggiando gli obiettivi primari del giocatore, come il profitto o la crescita. Di conseguenza, il gioco addestra il giocatore a credere che le «soluzioni» ai problemi sociali non siano politiche (come la redistribuzione della ricchezza o la lotta di classe), ma tecniche (costruire più stazioni di polizia, ottimizzare i percorsi dei trasporti o migliorare le catene di approvvigionamento).

3. *L'interfaccia come sguardo governante: l'economia politica dell'HUD*

Se la retorica procedurale è il motore ideologico, l'interfaccia utente (UI) e l'*Heads-Up Display* (HUD) rappresentano il “parabrezza” attraverso cui il giocatore osserva il mondo. L'UI non è una finestra neutrale sui dati, bensì si configura come un “filtro ideologico” (Urban Institute, 2022), un apparato di governamentalità, che definisce ciò che è «reale» e «importante» per il giocatore e ciò che, invece, è irrilevante o inesistente. L'accostamento tra HUD e ragionamento sull'interfaccia è cruciale proprio per il ruolo paradossale che questi strumenti svolgono nell'immersione: mentre in altri generi l'HUD è spesso ridotto al minimo per favorire l'immersione cinematografica, nei gestionali l'HUD è il mondo di gioco. La sovrapposi-

zione di grafici e dati non «rompe» l'immersione, ma cala il giocatore nel ruolo specifico del burocrate o del tecnocrate. Questo dispositivo agisce persuasivamente filtrando l'esperienza sensoriale diretta della città o della nazione, sostituendola con un cruscotto di controllo astratto che distanzia emotivamente il giocatore dalle conseguenze umane delle sue scelte.

3.1. *Dare priorità al visibile: la tirannia delle metriche*

Le UI dei *management sim* privilegiano e celebrano metriche quantificabili, riducendo la complessità della realtà sociale a un cruscotto di indicatori di performance (Urban Institute, 2022). In *Cities: Skylines 2*, l'interfaccia evidenzia il budget, le entrate fiscali, l'efficienza del flusso del traffico e il prodotto interno lordo (PIL). I grafici, sebbene a volte presentati in modo confuso o persino difettoso (Bereitschaft, 2022), si concentrano esclusivamente sulla crescita economica, demografia, intesa come forza lavoro, e sulla fornitura di servizi. Il giocatore è addestrato a gestire la città osservando questi flussi. Analogamente, in *Suzerain* (2020), l'interfaccia è esplicitamente politica, ma ugualmente riduttiva: le metriche chiave sono l'autorità presidenziale, l'economia nazionale e l'opinione pubblica delle diverse fazioni (Wills, 2014). L'intera architettura dell'UI/HUD è ottimizzata per la gestione, la sorveglianza e il bilancio politico.

3.2. *Occultare l'invisibile: la politica dell'omissione*

L'aspetto più potente dell'interfaccia come maschera ideologica non è in ciò che mostra, ma in ciò che omette. Applicando un quadro critico di visualizzazione dei dati, come la guida «Do No Harm» dell'Urban Institute (Urban Institute, 2022), emerge come i ricercatori e i comunicatori di dati dovrebbero applicare l'empatia, usare un linguaggio che mette le persone al primo posto e, soprattutto, considerare attivamente i «gruppi mancanti» (*missing groups*) e contestualizzare le disparità. L'ordinamento dei dati deve essere intenzionale e non deve rinforzare le gerarchie esistenti (Urban Institute, 2022). Le UI dei *management sim* violano sistematicamente questi principi etici, omettendo dati cruciali sulla disuguaglianza strutturale, sulla qualità della vita

non materiale, sulla salute mentale dei cittadini o sulle esternalità ambientali a lungo termine (Urban Institute, 2022). L'esempio più lampante si trova in *Cities: Skylines 2*. Non esiste un "Indice Gini" per misurare la disuguaglianza di ricchezza, né una metrica per i senzateo; i cittadini, che non possono permettersi un alloggio, semplicemente "scompaiono". La gentrificazione, processo socio-economico di sfollamento violento, non è rappresentata come tale (Bereitschaft, 2022). Al contrario, è visualizzata *esclusivamente* come un "miglioramento" (*upgrade*) positivo: un edificio fatiscente viene sostituito da una struttura di vetro scintillante, e l'unica metrica che cambia sull'interfaccia è un aumento del valore fondiario (Bereitschaft, 2022). La popolazione "mancante", ovvero gli ex residenti sfollati, non viene tracciata, violando il principio etico fondamentale di considerare i gruppi omessi (Urban Institute, 2022).

3.3. *L'interfaccia come strumento di controllo*

In *Suzerain*, l'UI non si limita a filtrare la realtà, ma la costruisce come un sistema di controllo politico, appiattendolo le decisioni morali più profonde in scelte logistiche e tecniche (Wills, 2014). Nel menù delle leggi e delle decisioni, opzioni come «dichiarare lo stato di emergenza» (che consente al giocatore di governare per decreto), «formare la polizia segreta» o «accettare tangenti» sono presentate con la stessa neutralità tecnica e burocratica di «investire nelle infrastrutture» o «firmare un accordo commerciale» (Wills, 2014). Il giocatore non sta decidendo se implementare misure autoritarie, ma sta semplicemente selezionando uno strumento dall'interfaccia per risolvere un problema di «stabilità» o per far avanzare la propria agenda, mascherando l'atto autoritario come una semplice decisione di gestione politica.

4. *Cicli di feedback e sistemi di ricompensa: plasmare il giocatore "responsabile"*

Se l'interfaccia è la mappa ideologica, i sistemi di ricompensa sono il motore che spinge il giocatore lungo i percorsi prescritti. Identificabili come pratiche di gestione delle risorse umane che impattano la motivazione (Wang & Sun, N.D.), i sistemi di ricompensa funzionano per rinforzare comporta-

menti specifici e automatizzare la selezione di azioni “gratificanti” (Wang & Sun, N.D.). In questi giochi, le ricompense non sono meramente estetiche, ma sono procedurali e costituiscono il nucleo dell’addestramento (Wang & Sun, N.D.).

4.1. *Progressione e “sblocchi” (unlocks) come mappa ideologica*

Gli alberi tecnologici e i sistemi di sblocco (*unlocks*) non sono neutri, bensì funzionano come una narrazione prescrittiva di ciò che costituisce il «progresso» (Noel, N.D.). Analogamente a quanto analizzato in giochi 4X come *Civilization* (un cugino stretto dei *management sims*), dove la progressione all’era successiva è intrinsecamente legata all’espansione e al controllo e un giocatore *deve* espandersi, *deve* ricercare tecnologie militari e *deve* consolidare il proprio potere (Noel, N.D.), nei *management sims* come *Cities: Skylines 2*, lo sblocco di edifici di servizi fondamentali (quali scuole, stazioni di polizia, ospedali e persino la raccolta dei rifiuti) è direttamente vincolato al raggiungimento di determinate soglie di popolazione e crescita economica. Il gioco costringe meccanicamente il giocatore a perseguire un imperativo di crescita costante. Chi desiderasse, invece, creare una piccola città stabile, sostenibile e “post-crescita” viene punito proceduralmente (Bereitschaft, 2022), poiché non sarà mai in grado di sbloccare i servizi necessari per farla funzionare. Il gioco, attraverso il suo sistema di ricompense, afferma che l’unico modello di successo pienamente attuabile è quello del «boomtown» che prevede una espansione perpetua (Bereitschaft, 2022).

4.2. *Addestramento al “ludic neoliberalism”*

Questi cicli di feedback addestrano il giocatore a diventare un «imprenditore di sé» (Jagoda, 2020), un attore economico razionale la cui unica responsabilità è l’auto-ottimizzazione (Fest, 2015). I cicli di feedback costanti (Murphy, 2021) premiano la massimizzazione del profitto e l’efficienza (Fest, 2015; Jagoda, 2020), mentre qualsiasi altra strategia alternativa, come, ad esempio, dare priorità al benessere dei cittadini in luogo della crescita economica, è punita dal fallimento sistemico che si concre-

tizza, ad esempio, tramite la bancarotta. Ciò crea una pressione ineludibile affinché venga adottata la logica neoliberista (Jagoda, 2020), rendendo così il gioco non esclusivamente un “prodotto culturale» del neoliberismo, ma anche uno dei suoi «motori» culturali più sofisticati, un sistema che «aumenta e rinforza lo status quo” (Jagoda, 2020). Il gioco da tavolo *Pay Day* (Fest, 2015) funge da perfetto modello base: addestra i giocatori alla gestione del bilancio familiare e all’assunzione di rischi «responsabili», definendo il successo esclusivamente come accumulazione di ricchezza individuale (Fest, 2015). L’aspetto più potente di questo processo è la *gamification* dell’adesione ideologica. I sistemi di ricompensa sono progettati per creare motivazione intrinseca e uno stato di “flusso” (flow), che sfrutta il brivido psicologico del gioco e il ciclo compulsivo di azione e ricompensa che rende piacevole e desiderabile il processo di addestramento (Wang & Sun, N.D.). Nei *management sims*, queste ricompense estetiche, come il “ding” di un nuovo sblocco o il vedere i numeri del profitto diventare verdi, sono indissolubilmente collegate all’esecuzione di un atto ideologico che sia espandere con successo la propria zona industriale, implementare una politica di controllo o raggiungere una nuova soglia di popolazione per la crescita. Il giocatore, quindi, arriva ad associare il piacere psicologico della ricompensa ludica all’atto ideologico stesso. L’ideologia non viene imposta, viene *desiderata*: il giocatore si auto-somministra l’addestramento attraverso un ciclo di feedback dopaminergico, perseguendo la sottomissione ideologica come se fosse il proprio obiettivo di gioco.

5. *Analisi dei paradigmi di governamentalità ludica*

Questa sezione applicherà i quadri teorici esposti della retorica procedurale, dell’analisi dell’interfaccia e dei sistemi di ricompensa per analizzare i nostri tre casi di studio principali, tutti pubblicati a partire dal 2020. La tabella seguente sintetizza la convergenza di meccaniche e ideologie.

5.1. *L’ottimizzazione neoliberista: Cities: Skylines 2 (2023)*

Cities: Skylines 2 (2023) è il diretto successore del paradigma dell’urbanistica

Ivan Paduano

Gioco (caso di studio)	Logica ideologica dominante	Maschera della “buona gestione”	Metrica chiave dell’interfaccia	Costo umano astratto (omissione)	Sistema di ricompensa primario
Cities: Skylines 2 (2023)	Neoliberismo (Ottimizzazione)	L’Urbanista efficiente	PIL / Valore Fondiario	Disuguaglianza / Sfollamento (Bereitschaft, 2022)	Sblocchi basati sulla Crescita (Popolazione)
Frostpunk 2 (2024)	Autoritarismo (gestione politica)	Lo “steward” pragmatico (Dolkemeyer, 2020)	Supporto del consiglio / malcontento	Volontà Popolare / Diritti delle Fazioni	Approvazione delle Leggi (Controllo del Consiglio)
Suzerain (2020)	Autoritarismo (Realpolitik)	Il Presidente Pragmatico	Stabilità Politica / Economia (Wills, 2014)	Diritti Umani / Etica / Conseguenze a lungo termine	Mantenimento del Potere / Stabilità

Tabella 1: Analisi Comparativa delle Logiche di Governamentalità Ludica (Post-2020)

neoliberista. Come il suo predecessore, il gioco si fonda su un modello americano di pianificazione urbana e infrastrutturale che ignora i relativi vincoli e problematiche sociali (Bereitschaft, 2022). La retorica procedurale del gioco equipara il «progresso» alla crescita economica, dando per assodato che «coprire il terreno con zone commerciali e distretti industriali rappresenti un progresso» e che «un prodotto interno lordo più elevato sia indistinguibile da un bene superiore». Come discusso nella Sezione III, l’interfaccia astrae i processi sociali complessi in problemi tecnici. La gentrificazione, un processo di sfollamento, è rappresentata nel gioco semplicemente come un “upgrade” visivo e un aumento del valore fondiario, omettendo il costo umano (Bereitschaft, 2022). Il sistema di ricompensa è interamente legato alla crescita e il giocatore è costretto a perseguire un’espansione infinita per sbloccare servizi di base, subendo un addestramento all’ideologia del «boomtown», dove la crescita è l’unica misura del successo (Bereitschaft, 2022). Il fallimento in *Cities: Skylines 2* è definito, proceduralmente, come fallimento neoliberista; l’incapacità di avere successo economico, un difetto personale di ottimizzazione (Gervais, 2024). Sebbene sia possibile constatare la presenza, nel tutorial diegetico del gioco, di avvertimenti che sembrano contraddire parzialmente la pura logica del profitto, come il consiglio di considerare la direzione del vento per evitare che l’inquinamento industriale colpisca le zone residenziali, anche questa apparente attenzione alla salute non è presentata come un imperativo etico o ecologico, bensì funzionale: cittadini malati graverebbero sul sistema sanitario, lavorando di meno e intac-

cando inevitabilmente l'efficienza complessiva. La logica sottostante rimane quella dell'ottimizzazione delle risorse -incluse le risorse umane- non della cura disinteressata.

5.2. *La gestione della crisi e la nascita del politico: Frostpunk 2 (2024)*

Frostpunk 2 (2024) si svolge 30 anni dopo l'apocalisse dell'originale e sposta l'asse della crisi dalla sopravvivenza fisica alla gestione politica. Se il primo gioco era un'argomentazione hobbesiana sull'autocrazia necessaria (Dolkemeyer, 2020), il sequel esplora la proceduralizzazione della politica stessa. Il giocatore non è più il "Capitano" (un dittatore assoluto), ma lo "Steward" (un manager) (Dolkemeyer, 2020). L'interfaccia riflette questo cambiamento: le metriche chiave non sono più solo «speranza» e «malcontento» (anche se quest'ultima persiste), ma il supporto delle fazioni all'interno di un Consiglio. Il gioco introduce gruppi ideologici distinti: adattazionisti contro tecnocrati. Il sistema di sblocco (l'Albero delle Leggi) è ora mediato dal Consiglio. Per approvare una legge, il giocatore deve «negoziare» (*horse trade*) con le fazioni. La «buona gestione» non concerne più esclusivamente la sopravvivenza, ma diviene la capacità di manipolare questo sistema politico per raggiungere i propri fini. La «pendenza scivolosa» verso l'autoritarismo è più sottile: il gioco addestra il giocatore a vedere la democrazia (il Consiglio) come un ostacolo all'efficienza, incoraggiando la manipolazione e la corruzione fino ad attuare la repressione delle fazioni dissenzienti in nome del «bene della città» (Dolkemeyer, 2020). L'autoritarismo è mascherato dalla necessità di attuare «pragmatismo politico».

5.3. *La biopolitica e il processo decisionale: Suzerain (2020)*

Suzerain (2020) rappresenta probabilmente l'apparato ideologico più puro tra i gestionali politici moderni. È un "simulatore politico" (Wills, 2014) che proceduralizza l'atto di governare, addestrando il giocatore alla *Realpolitik*. Il giocatore assume il ruolo del Presidente Anton Rayne e deve guidare la nazione di Sordland attraverso crisi economiche, riforme costituzionali e

conflitti internazionali (Wills, 2014). Attraverso un'interfaccia quasi interamente testuale, presentata come una serie di briefing, report e dialoghi, questo design maschera decisioni biopolitiche e morali complesse come semplici scelte di menù. Il giocatore deve affrontare «decisioni moralmente grigie» (Wills, 2014) su corruzione, alleanze, riforme e l'uso di poteri di emergenza (Wills, 2014).

Il sistema di ricompensa, basato sul mantenimento del potere, rivela che il gioco insegna l'«abilità politica». Tuttavia, questa abilità è definita proceduralmente come la capacità di bilanciare le differenti metriche (economia, stabilità, opinione pubblica) per evitare di essere sollevati dall'incarico. La «buona gestione» coincide con l'applicazione di una condotta pragmatica: la volontà di sacrificare l'ideologia, i diritti umani o la democrazia in favore dell'affermazione della stabilità. Il gioco addestra il giocatore a credere che l'autoritarismo, che può manifestarsi nell'usare la polizia segreta contro gli oppositori, non rientri nell'ambito delle scelte morali, ma sia uno strumento tecnico e talvolta necessario per raggiungere un fine politico quale «salvare la nazione».

6. *Conclusione. L'internalizzazione della logica del sistema*

Questo articolo ha cercato di dimostrare che l'interfaccia utente e i sistemi di ricompensa nei *management simulation games* non sono meccaniche di gioco neutrali, ma, al contrario, componenti centrali e altamente efficaci di un apparato di addestramento ideologico. L'interfaccia agisce come una maschera, un cruscotto di governabilità: decisioni intrinsecamente politiche (trattare gli indigenti, gestire i dissidenti e bilanciare l'ambiente e l'industria) sono presentati e si articolano esclusivamente come problemi puramente tecnici e di ottimizzazione. L'obiettivo viene perseguito attraverso una sistematica 'politica dell'omissione': occultando indicatori critici quali disuguaglianza, dislocamento e sofferenza sociale, l'interfaccia opera una depoliticizzazione della simulazione. Parallelamente, il sistema di ricompense funge da dispositivo pedagogico, sfruttando meccanismi di rinforzo positivo (sblocchi, progressione, gratificazione) per incentivare l'utente ad interiorizzare e naturalizzare l'ideologia incorporata. Che si tratti dell'ottimizzazione della crescita a tutti i costi di *Cities: Skylines 2*,

della gestione politica della crisi di *Frostpunk 2*, o della “Realpolitik” proceduralizzata di *Suzerain*, il risultato è il medesimo: il giocatore, cercando di ottimizzare il sistema per «vincere», impara e internalizza la logica del sistema. In estrema sintesi, il giocatore non «sceglie» attivamente il neoliberismo o l'autoritarismo, impara semplicemente a «giocare bene».

Tuttavia, è necessario riconoscere un limite a questa tesi, per evitare che l'argomento dell'addestramento risulti totalizzante o eccessivamente deterministico. A tal proposito, infatti, sussiste una dualità fondamentale tra l'addestramento ideologico e la possibilità di un'esposizione critica. La popolarità di titoli come *Frostpunk 2* e *Suzerain* deriva anche dalla consapevolezza dei giocatori della natura «moralmente grigia» delle loro scelte. L'essere costretti a scegliere tra efficienza e diritti umani, o tra stabilità e repressione, può stimolare una riflessione critica anziché indurre a una cieca sottomissione. Allo stesso modo, il giocatore che in *Cities: Skylines 2* tenta di costruire una città ‘post-crescita’ e sostenibile, venendo per questo penalizzato dalle meccaniche di gioco, non è necessariamente portato ad abbandonare il proprio ideale. Al contrario, il fallimento può innescare un'epifania critica: la consapevolezza che è il gioco stesso, con le sue regole neoliberiste intrinseche, a impedirne la realizzazione. Questo “gioco resistente” (resistant play) o “lettura critica” trasforma la simulazione da un apparato di addestramento a uno strumento di diagnosi ideologica.

In conclusione, la ‘buona gestione’ in questi giochi coincide, a livello procedurale, con la perfetta internalizzazione della logica del sistema. Il successo, nel perimetro delle regole del gioco, non è validato dalla creazione di una società equa, ma dalla capacità di divenire l'amministratore più efficiente dell'ideologia procedurale sottostante. Tuttavia, come si è osservato in ultima istanza, la vera esperienza del giocatore può divergere da questo percorso prescritto, articolando i *management sims* come motori culturali complessi. Se da un lato funzionano come potenti strumenti di addestramento che non si limitano a riflettere, ma «rinforzano lo status quo», dall'altro possono anche servire, per il giocatore critico, come specchi che espongono le contraddizioni e i costi umani di quelle stesse ideologie. La loro efficacia culturale risiede proprio in questa tensione tra sottomissione procedurale e potenziale rivelazione critica.

Bibliografia

Bereitschaft, B. (2022). “Skylines of the mind: How city building games reflect urban imaginations and shape urban realities.”

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Dolkemeyer, L. (2020). “Autocracy for the people. Modes of response-able action and the management of demise in Frostpunk.” *Gamevironments* 13, pp. 64–102.

Fest, B. (2015). “Mobile Games, SimCity BuildIt, and Neoliberalism.” *First Person Scholar*. Gervais, R. (2024). “Build a Brrr.” *The Baffler*.

Ghoshal, S. (2005). “Bad management theories are destroying good management practices.” *Academy of Management Learning & Education*, 4(1), 75–91.

Jagoda, P. (2020). *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*. University of Chicago Press.

Kretzschmar, M., & Stanfill, M. (2019). “Commercial city building games as pedagogical tools: what have we learned.”

Murphy, D. T. (2021). *Struggling with Simulations: Decoding the Neoliberal Politics of Digital Games*. (Tesi di Dottorato, Toronto Metropolitan University).

Noel, A. (N.D.). “From Village to Empire: 4X Games and Systematic Ideology.” *Gwiep.net*.

Poblocki, K. (2020). “An Analysis of Survival Games in Terms of Biopolitics: Frostpunk.” *Boyut Journal of Media and Cultural Studies* 20.

Pugh, J. & Chandler, D. (2023). *World as Abyss: The Caribbean and Critical Thought in the Anthropocene*. University of Westminster Press.

Signor, J. (2019). “Not Quite Human: Frostpunk, Papers, Please, and the Dehumanization of Totalitarianism.” *EGM*.

Urban Institute. (2022). “Do No Harm Guide: Applying Equity Awareness in Data Visualization.” Voorhees, G. (2009). “The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games.”

Game Studies, 9(2).

Wang, H., & Sun, C-T. (N.D.). “Game Reward Systems: Gaming Experiences and Social Meanings.” (National Chiao Tung University).

- Wills, J. (2014). "The Critical Power of Virtual Dystopias."
- Bogost, I. (2021). "Persuasive games, a decade later." *Persuasive gaming in context*, 29.
- Harper, T., & Elliott, J. (2021). "Rhetoric in Videogames: What makes games persuasive?" in *Media Rhetoric: How Advertising and Digital Media Influence Us*.
- Sicart, M. (2011). "Against procedurality." *Game Studies*, 11(3), 209.