

Quando la passione diventa una competenza riconosciuta

IL PUNTO DI PARTENZA

In questo modulo abbiamo parlato di obiettivi professionali, di soft skill e di competenze trasversali che possono essere la base di partenza per la creazione di un obiettivo professionale.

Durante il video vi abbiamo raccontato un piccolo aneddoto riguardante un ragazzo appassionato di videogiochi. Quella storia risale a cinque anni fa, il video è stato registrato a febbraio 2026.

Quello che è successo nel frattempo conferma, caso per caso, che la direzione era quella giusta.

LA NOTIZIA: L'UNIVERSITÀ CHE PAGA I GAMER

Il 2 agosto 2026, la testata online Open ha pubblicato un articolo che vale la pena leggere con attenzione; non per i videogiochi in sé, ma per cosa ci dice sul modo in cui il mondo del lavoro e della formazione sta cambiando.

"L'università della Silicon Valley offre fino a 15.000 dollari a chi è bravo nei videogiochi. La University of Silicon Valley garantisce borse di studio a chi ha abilità eccezionali nei videogiochi, premiando perseveranza, strategia e problem solving.

La University of Silicon Valley (USV) con la sua borsa di studio Max Achievement non premia chi passa più tempo davanti a uno schermo, ma chi ha raggiunto obiettivi straordinari: quelli che richiedono centinaia di ore di concentrazione, metodo e capacità di apprendere continuamente dagli errori.

PERCHÉ I VIDEOGIOCHI? LA LOGICA DELLA BORSA DI STUDIO

La risposta dell'università è diretta:

"Gli ambienti di gioco digitali coltivano le stesse competenze che guidano l'innovazione e la leadership: scomposizione degli obiettivi, ottimizzazione delle risorse, pensiero sistemico, perseveranza di fronte agli errori, apprendimento autodiretto e motivazione intrinseca. USV crede che la maestria sia tale, sia che si esprima attraverso il codice, l'arte, il design o i mondi virtuali."

Se vi suona familiare, è perché sono esattamente le stesse competenze che abbiamo chiamato soft skill nel Modulo 1. La borsa di studio Max Achievement non è

un riconoscimento formale che certe esperienze, anche quelle non scolastiche, sviluppano competenze reali e trasferibili.

COSA CI DICE QUESTA STORIA

Non vi raccontiamo questa notizia per invitarvi a giocare di più e non stiamo dicendo che i videogiochi siano per tutti una strada verso una borsa di studio universitaria. La raccontiamo per tre ragioni che riguardano direttamente il percorso che state facendo:



Le competenze si nascondono dove non te le aspetti

Il ragazzo di cui abbiamo parlato nel Modulo 1 non sapeva di avere competenze spendibili. Non le aveva studiate: le aveva allenate, senza saperlo, facendo qualcosa che amava. Questa storia dice che chi si è impegnato davvero in qualcosa (qualunque cosa) ha probabilmente sviluppato competenze che vale la pena riconoscere e portare nel mondo del lavoro.



Il mondo del lavoro sta cambiando velocemente

Un'università che nel 2026 riconosce formalmente le competenze sviluppate nei videogiochi sarebbe stata impensabile dieci anni fa. Questo non significa che tutto è possibile: significa che le categorie con cui valutiamo le competenze si stanno espandendo. Chi riesce a raccontare cosa sa fare, e perché lo sa fare, ha un vantaggio su chi si limita a elencare voti e titoli. Per questo è importante l'autoanalisi.



Quali altre passioni aspettano di essere riconosciute?

I videogiochi sono solo un esempio. La domanda che conta è: cosa fate nel tempo libero che sviluppa competenze che non avete ancora imparato a nominare? Organizzare eventi? Gestire un canale online? Costruire qualcosa con le mani? Insegnare qualcosa a qualcuno? Risolvere problemi tecnici per gli amici?

Chissà quanti mestieri ancora non esistono, quante ancora delle vostre passioni possono diventare mestieri paganti senza che nessun giornalista abbia ancora scritto articoli.

La notizia completa è disponibile su Open.online:

<https://www.open.online/2026/08/02/dark-souls-warframe-universita-offre-gamer-borse-studio-15mila-dollari/>

La borsa di studio Max Achievement è disponibile su:

<https://usv.edu/max-achievement-scholarship>

Non serve essere "già bravi" in qualcosa per trovare le proprie competenze. Serve avere la curiosità di guardarsi indietro e la capacità di raccontare quello che si trova.