

Serious Games: la nuova frontiera dell'apprendimento

Raffaella Amoroso

Responsabile della comunicazione – Imaginary srl

L'attrice hollywoodiana Natalie Portman ha recentemente rilasciato una dichiarazione che diceva così: *"I don't like studying, I like learning"*¹. Se l'affermazione può, a prima vista, sembrare diseducativa, porta invece in sé caratteristiche, virtù e limiti di quel che sono studio e apprendimento. Il limite supremo è quello di vedere i due concetti sempre e strettamente legati l'uno all'altro: in modo un po' superficiale, forse, si pensa spesso che non ci sia apprendimento laddove non ci sia studio. Se spesso questo è vero, soprattutto perché alcune competenze possono essere acquisite solo a fronte di un'analisi precisa e profonda di concetti, tesi e teorie, bisogna però tenere in considerazione che tante altre, invece, le cosiddette *soft skills*², vengono interiorizzate e allenare grazie alla 'prova sul campo', al mettersi in gioco direttamente e in prima persona, vengono, cioè sviluppate con l'esperienza.

¹ Trad: Non mi piace studiare, mi piace imparare.

² Con Soft Skills si indicano tutte quelle competenze trasversali di tipo relazionale e che sono riconosciute come strumenti essenziali per conseguire i propri obiettivi individuali in ambito professionale.

E' in questo scenario che entrano, autorevolmente, i *Serious Games*. Simulazioni virtuali interattive con l'aspetto di un vero e proprio gioco, ma con finalità serie, i Serious Games ripropongono situazioni reali, diversamente difficilmente riproducibili, permettendo così all'utente (o giocatore) di agire all'interno di un ambiente, molto simile a quello che si trova a vivere normalmente, o di uno scenario fittizio che serve da 'palestra' per l'apprendimento, volutamente decontestualizzato. Da interventi chirurgici di emergenza fino ad arrivare a calamità naturali, ma anche situazioni legate alle necessità quotidiane di persone affette da varie tipologie di disabilità, come anche situazioni lavorative o rapporti interpersonali, sono tanti gli esempi di scenario riprodotti dai Serious Games. Le informazioni e le sensazioni vissute dall'utente, rimanendo fortemente impresse, gli permettono di affinare percezione, attenzione e memoria favorendo la comprensione del contesto e modifiche comportamentali attraverso il cosiddetto *learning by doing*.

Utilizzati e utilizzabili in maniera del tutto trasversale rispetto ai settori merceologici, i Serious Games vengono impiegati nella formazione aziendale, così come nel marketing e nella comunicazione sociale. Al centro l'utente, vero protagonista della simulazione, che si trova, a seconda delle circostanze, a dover organizzare una campagna per la sostenibilità degli spazi pubblici, sollecitare discussioni, trovare volontari e alla fine avanzare una proposta al Consiglio Comunale; oppure rivestire il ruolo di un'infermiera, ottimizzare la gestione del tempo e prendersi cura dei pazienti nel miglior modo possibile; oppure ancora trasformarsi in un alieno che, volendo avere il controllo dell'intera umanità, ha la necessità di imparare regole e principi di buona convivenza all'interno di un'azienda. Tutto virtualmente, tutto sullo schermo di un PC o di un dispositivo mobile, nuova frontiera del training, della sensibilizzazione sociale e dell'addestramento professionale.

Realizzare Serious Games per progetti internazionali

E' interessante inoltre capire quale sia lo stato attuale del Serious Gaming: si tratta ancora di un settore di nicchia oppure è diventato ormai una parte reale e fondamentale all'interno del mercato contemporaneo?

In Italia, dal 2004, a occuparsi di simulazioni e Serious Games è **ima-**

ginary (www.i-maginary.it), azienda di Milano che, oltre a far parte dell'Innovation Network del Politecnico di Milano, collabora con partner internazionali grazie alla sua partecipazione a numerosi progetti di ricerca co-finanziati dalla Comunità Europea. Nel corso degli anni l'azienda ha realizzato Serious Games e simulazioni interattive in vari ambiti tematici e, di conseguenza, è riuscita a mostrare in modo diretto quali possano essere i vantaggi, in settori diversi, derivanti dall'utilizzo di questo genere di applicazioni.

Per i progetti di ricerca internazionali ai quali l'azienda partecipa è spesso fondamentale trovare strumenti in grado di trasmettere in modo efficace e accattivante i contenuti o i risultati dei progetti stessi. Il Serious Game diventa quindi il mezzo principale per diffondere queste informazioni e per attirare l'attenzione del pubblico sulle tematiche oggetto del lavoro del ricerca.



Fig. 1 – Una schermata del Serious Game realizzato per il progetto ASPIS

Tra queste esperienze ricordiamo *ASPIS – Auditing the Sustainability of Public Spaces* – (www.aspis-learn.eu), un progetto all'interno del quale imaginary sta sviluppando, oltre ad altri due strumenti interattivi, anche un Serious Game in 3D per la sensibilizzazione degli utenti sull'importanza della sostenibilità in ambito urbano. Il gioco è stato sviluppato non solo per professionisti del settore, ma anche, e soprattutto, per cittadini e studenti con lo scopo di far comprendere quanto possa essere fondamentale la loro partecipazione alla pianificazione urbana e di rafforzare la coscienza sociale sulla sostenibilità, stimolando il dialogo tra cittadini

e professionisti. Il Serious Game verrà introdotto anche all'interno delle scuole e delle università: in questo modo verrà 'viralizzato', utilizzato realmente e metterà in pratica quel concetto di learning by doing che sta, appunto, alla base del Serious Gaming.

Come ricordato anche prima, il Serious Game è uno strumento utile per affinare quelle competenze soft indispensabili tanto nella vita di relazione quotidiana, quanto soprattutto, in ambiente professionale. L'applicazione realizzata di imaginary per il progetto *ModEs – MODernising higher Education through Soft skills* (www.modesproject.eu) sposta l'attenzione su un tema particolarmente attuale che vede indispensabile l'avvicinamento delle offerte formative universitarie alle esigenze del mondo del lavoro.



Fig. 2 – Una schermata del Serious Game realizzato per il progetto ModEs

ModEs ha quindi, in un certo senso, lo scopo di instaurare una migliore collaborazione tra il mondo universitario e quello aziendale, offrendo agli studenti maggiori e migliori possibilità di entrare a far parte del mondo del lavoro, e vuole inoltre standardizzare, in tutta Europa, un curriculum accademico conforme alle competenze richieste dalle aziende agli studenti. All'interno del progetto, *imaginary* sta sviluppando un Serious Game che ha lo scopo di far riflettere sull'importanza che il comportamento personale ha nel campo delle relazioni interpersonali. La metafora di un alieno che, arrivato sulla terra, deve studiare gli atteggiamenti umani, per farli suoi e adattarvi in modo tale da riuscire a conquistare il pianeta, ben si presta ad attirare l'attenzione dell'utente su questa tematica e renderlo

partecipe della storia narrata all'interno del gioco.



Di altro tipo sono invece i due Serious Games realizzati per il progetto *MIRROR* (www.mirror-project.eu), il cui scopo è quello di allineare il concetto di reflective learning alle dinamiche del mondo del lavoro. In entrambe le applicazioni realizzate, già utilizzate da una struttura ospedaliera in Germania e da un gruppo di case di riposo in UK, si vogliono stimolare dipendenti e lavoratori a una riflessione più ampia e profonda su stessi e sulle proprie prestazioni lavorative. E', infatti, proprio questo genere di riflessione critica che porta al cosiddetto apprendimento continuativo, alla ricerca di soluzioni innovative e all'approccio creativo utile nell'affrontare nuovi incarichi.

In entrambi i Serious Games realizzati il giocatore riveste il ruolo di un'infermiera o di un operatore di casa di riposo alle prese con i suoi compiti giornalieri all'interno di una struttura sanitaria in 3D. All'utente viene chiesto di prendere una serie di decisioni e di adottare dei comportamenti in diverse situazioni. Al termine di questa fase l'utente riceve un feedback che comprende una valutazione dettagliata della sua gestione del tempo, della qualità delle sue risposte, della sua capacità di immedesimazione e, infine, della soddisfazione dei suoi pazienti. Il gioco vuole così mettere a disposizione del giocatore tutte quelle informazioni utili perché possa riuscire a riflettere sul proprio comportamento.

I Serious Games hanno raccolto feedback più che positivi: il persona-

le ospedaliero e delle case di riposo che sta avendo modo di utilizzare queste simulazioni è a dir poco entusiasta di ciò che è stato realizzato e sta collaborando attivamente fornendo suggerimenti e idee su come migliorare e ampliare quanto fatto finora.



Fig. 4 – Una schermata del Serious Game realizzato per iSpectrum

Chiudiamo questa breve carrellata sui Serious Games recentemente realizzati da imaginary, citando quello sviluppato all'interno di *iSpectrum* (www.ispectrum.eu), un progetto internazionale dedicato al miglioramento dell'inserimento lavorativo delle persone affette dalla sindrome dello spettro autistico. Partendo dal presupposto per cui la malattia diventa limite e ostacolo per poter beneficiare delle opportunità offerte dal mercato del lavoro, è stato realizzato un Serious Game che riuscisse a trasmettere alle persone autistiche quella conoscenza e quelle capacità necessarie per migliorare le cosiddette 'competenze sociali' e, di conseguenza, incrementare le loro prospettive nella ricerca di un lavoro. Il gioco è stato testato e sottoposto all'attenzione di chi lavora a stretto contatto con autistici e famiglie coinvolte nella malattia di un proprio caro e alle stesse persone affette dallo spettro: i feedback ottenuti sono stati ottimi (sia da parte di giocatori autistici che di personale di supporto) e hanno sottolineato come uno strumento così altamente interattivo e intuitivo fosse l'anello mancante tra un bisogno (quello di un lavoro e di un inserimento socia-

le) e un limite (la malattia e il pregiudizio altrui). Lo sviluppo di questo ambiente virtuale offre alle persone autistiche, la possibilità di prepararsi a sostenere colloqui di lavoro e di acquisire quel *know how* necessario per affrontare eventuali situazioni critiche sul posto di lavoro. Durante le cinque fasi della simulazione il giocatore autistico deve, per esempio, rispondere a e-mail e telefonate, stampare dei documenti o prendere appuntamenti. Un suo collega, qui chiamato '*buddy*', poiché rappresenta il principio del *peer-to-peer learning*, lo assiste lungo tutta la giocata, così che il percorso di avvicinamento al mondo del lavoro venga compiuto nel modo più delicato possibile, senza comunque dimenticare le esigenze del settore professionale di riferimento.