

I Serious Game rappresentano dei giochi virtuali in cui viene simulato un ambiente o una situazione reale, con l'ausilio di apposite tecnologie informatiche. **Essi rappresentano un modo alternativo di apprendere**, in quanto permettono, a chi ne fa uso, di effettuare delle scelte strategiche sviluppando svariate competenze come le abilità spaziali e analitiche, abilità strategiche e di **problem solving**, attenzione selettiva, **decision making**, potenziamento della memoria e abilità sociali come la **collaborazione**, la **negoziazione** e la capacità di prendere decisioni in maniera condivisa. È stato altresì dimostrato da alcuni studi che, l'uso di una dinamica di gioco, consente una memorizzazione delle conoscenze del 9% maggiore rispetto alla formazione tradizionale.

I Serious Games possono essere utilizzati per diversi scopi formativi e da una pluralità di attori differenti come aziende, istituti scolastici, ospedali e amministrazioni pubbliche e private. A questo proposito, infatti, i *Serious Games* si ramificano in cinque categorie specifiche: *Corporate (o Business)*, *Military*, *Educational*, *Government* e *Healthcare Games*.

La richiesta più ampia da parte del mercato è data dai Corporate Games (o Business Games), giochi virtuali progettati appositamente per rispondere a specifiche esigenze formative delle aziende, potenziando particolari abilità dei lavoratori. Come, ad esempio, **la capacità di lavorare in team, la capacità di comunicare** in modo adeguato oppure **la capacità organizzativa**, atta ad allocare nel modo più idoneo le risorse disponibili per raggiungere gli obiettivi preposti. L'utilità dei Business Games consiste anche nell'insegnare ad utilizzare determinati strumenti richiesti dalla specifica mansione del lavoratore. Essi rappresentano una grande opportunità per le aziende, in primis per il loro **basso costo**, in quanto consentono di formare e "addestrare" i discenti inscenando virtualmente contesti di attività altrimenti impossibili da mettere in pratica nella realtà.

Esistono poi i Military Games, pionieri del gioco virtuale strategico, utilizzati **per ideare e rafforzare le tattiche militari negli eserciti**, creando simulazioni a basso costo, e permettendo così di migliorare il coordinamento spaziale, il *decision-making* e l'abilità di lavorare in team facendo uso di una comunicazione minima, abilità essenziali in situazioni critiche come, appunto, una guerra.

Per migliorare il governo delle città e potenziare la capacità decisionale in situazioni critiche ci sono, invece, **i Government Games**. Questi tipi di giochi vengono utilizzati primariamente **per simulare situazioni difficili e/o pericolose**, come attacchi terroristici, epidemie, incendi, allagamenti, controllo e smistamento del traffico, permettendo così di pianificare il budget gestendo

con rapidità e nel miglior modo le risorse economiche disponibili.

Utilizzati essenzialmente in contesti scolastici sono gli **Educational Games**, che hanno lo scopo di **potenziare le abilità di collaborazione, di negoziazione e di comunicazione oltreché quelle spaziali**, in modo particolare nei bambini più piccoli o in soggetti con difficoltà. Questa tipologia di giochi è la meno utilizzata, poiché con il tempo è stata soppiantata dall'uso capillare di Internet.

Da ultimo, ma non meno importanti, ci sono gli Healthcare Games, che trovano la propria ragion d'essere nelle **attività di promozione della salute**. Questa tipologia di *Serious Games* viene utilizzata per diversi scopi, ad esempio per incoraggiare l'attività fisica e sane abitudini alimentari, permettendo così di prevenire allo stesso tempo, obesità, diabete e altre patologie. Ancora, viene utilizzata come terapia di distrazione per aiutare malati terminali o cronici, ad affrontare e combattere la malattia e lo stress generato da essa. Gli *Healthcare Games* vengono utilizzati anche per migliorare il proprio controllo mentale ed emozionale contrastando i deficit di attenzione.

Allo scopo di informare quante più persone possibili **sulle potenzialità di questo strumento, il 18 giugno scorso, si è tenuto il webinar "I Serious game: le 5 W per un apprendimento permanente"**, dove professionisti del settore hanno illustrato i punti di forza dei *Serious Games* e alcune realtà di successo attive nel nostro Paese.

In campo Corporate Games, **diverse aziende hanno già fatto affidamento ai Serious Games per la formazione del loro personale**, come Nespresso e Valentino Fashion Group. Nel primo caso, l'azienda aveva bisogno di migliorare l'esperienza di vendita degli addetti alla grande distribuzione. E' stato così creato "Nexperience", con l'obiettivo di formare e fidelizzare gli operatori, dando loro informazioni sulla composizione del caffè e sull'aggiornamento in merito a offerte, promozioni e nuovi prodotti. **Valentino Fashion Group** ha invece fatto ricorso ai *Serious Games* per **supportare e incrementare le capacità di leadership** degli store manager, ispirandosi al Tangram, antico gioco di ruolo cinese.

In campo Healthcare, la Regione Puglia ha finanziato il Serious Game "TAKO DOJO", che ha lo scopo di incentivare le abitudini alimentari corrette dei giovani diabetici e migliorare la capacità di auto-gestione della malattia (<http://www.takodojo.com/>). Il Serious Game si ispira alla tradizione e alla cultura giapponese usando i tako, piccoli polipi che si allenano in una palestra (chiamata, appunto, dojo) per tenere sotto controllo i livelli di glicemia nel sangue.

È sempre la Regione Puglia, prima fra tutte le amministrazioni pubbliche in Italia, **a finanziare il social game “First Laif”, per supportare la cittadinanza attiva dei giovani tra i 18 e i 25 anni**. In questo caso, è stata creata una piattaforma di social networking, in particolare un **blog**, dove i giovani utenti potessero condividere e documentare le loro esperienze di impegno sociale sviluppando **collaborazione, creatività e abilità di narrazione**. I risultati: oltre 15.000 giovani coinvolti dall’azione di comunicazione e più di 1500 iscritti alla community.

Concludendo, **i Serious Games rappresentano**, se usati in maniera corretta, **un potente strumento formativo** che permetterebbe - al mondo aziendale e a quello più istituzionale - di formare, informare e aggiornare i lavoratori e i cittadini in una modalità innovativa, interattiva ed efficace, con il minimo dispendio di risorse economiche e forse, anche, divertendosi di più.

Lucia Fara Cozzoli

Tirocinante del Centro Studi sul Lavoro ITACA

@FaraCozzoli