

# Confidence in behaviour changes through serious games

## Risultati in breve

### É possibile che i «serious games» contribuiscano a plasmare il comportamento?

La sicurezza di Internet e il bullismo sono questioni attuali che destano preoccupazione e per le quali si cercano soluzioni. Un progetto finanziato dall'UE indaga sull'efficacia di una di queste soluzioni, i «serious games», nel favorire i cambiamenti comportamentali dei giovani.



SOCIETÀ



© YanLev, Shutterstock

Quando si tratta di trasferire conoscenze e favorire cambiamenti comportamentali, percettivi o cognitivi, i «serious games», vale a dire giochi a scopo educativo, rappresentano uno strumento popolare. Sebbene questo sia il caso, sono pochi gli studi che approfondiscono la loro efficacia nel raggiungere tali cambiamenti, in particolare nei discenti più giovani.

Alla ricerca di soluzioni

Il progetto [e-Confidence](#)  si prefigge di affrontare questo problema. «Il nostro progetto si focalizza sull'uso dei «serious games» nell'istruzione e sui loro potenziali benefici nel favorire cambiamenti comportamentali nei giovani», sintetizza Marteyn van Gasteren, coordinatore del progetto. Inoltre, il team ha cercato di fornire una prova scientifica dell'efficacia di due «serious games» creati nel progetto,

individuando e applicando una metodologia ai due giochi. Il gioco School of Empathy incoraggia cambiamenti comportamentali positivi in situazioni di bullismo, mentre il

gioco Go Online rafforza i cambiamenti comportamentali positivi per quanto concerne l'utilizzo sicuro di Internet.

I «serious games» diventano pionieri

L'efficacia dei «serious games» di e-Confidence è stata analizzata in uno studio pilota condotto nell'anno accademico 2017/2018 e che ha coinvolto 343 studenti di età compresa tra 12 e 14 anni provenienti da scuole in Spagna, Irlanda, Malta e Regno Unito.

«Il risultato più significativo è che il consorzio è stato in grado di misurare il miglioramento di diversi aspetti comportamentali nei bambini che hanno utilizzato i giochi nelle prove pilota», osserva Van Gasteren. Inoltre, il progetto è riuscito a identificare quali parti del gioco hanno contribuito maggiormente al cambiamento.

Nessuna sfida troppo grande

Inizialmente, il modello teorico di attività della tecnica dei «serious games» doveva essere integrato nella metodologia. Tuttavia, il progetto ha riscontrato che si concentrava più sull'analisi dell'apprendimento durante il gioco che sul processo olistico di sviluppo del gioco. Per risolvere la questione, è stata trovata un'alternativa valida nel protocollo di mappatura dell'intervento combinato con l'analisi applicata del comportamento.

Un'ulteriore sfida riguardava il fatto che durante le prove alcuni dei bambini avessero già conoscenze e comportamenti avanzati in merito all'utilizzo sicuro di Internet e al bullismo. «Pertanto, abbiamo concentrato l'indagine soprattutto sui bambini che avevano effettivamente bisogno del cambiamento», riferisce Van Gasteren, il quale aggiunge, «questo ci ha permesso di misurare il miglioramento comportamentale dopo la conclusione del gioco».

I ricercatori del progetto hanno concluso che i giochi favorivano cambiamenti comportamentali negli utenti con una minore conoscenza iniziale del comportamento appropriato. «Ad esempio, alcuni giochi di School of Empathy hanno portato a un maggiore controllo percepito e all'autoefficacia nel proteggere una vittima di bullismo», conferma Van Gasteren. Inoltre, al termine delle attività di gioco con Go Online, il team ha visto che gli studenti hanno migliorato la loro capacità di distinguere tra persone affidabili e inaffidabili online nonché tra password forti e deboli.

Il futuro dei «serious games»

«Durante il progetto è stato sviluppato un piano aziendale dettagliato, che descrive le responsabilità per la diffusione pianificata sia dei giochi sia della metodologia»,

riferisce Van Gasteren. Inoltre, l'Institute of Technology di Castilla y Leon (ITCL), coordinatore del progetto, ed Everis Spain, partner del progetto responsabile della diffusione, hanno firmato un accordo di commercializzazione per il gioco School of Empathy.

Sono già state rivelate diverse possibili nuove funzionalità per le versioni future dei giochi. Inoltre, la metodologia verrà diffusa attraverso i servizi di consulenza offerti dai partner di sviluppo dei giochi di e-Confidence, ITCL e Nurogames. È stato anche preparato un documento scientifico sulla metodologia, attualmente in fase di revisione.

## Parole chiave

e-Confidence, serious games, cambiamenti comportamentali, giovani, istruzione, School of Empathy, Go Online, bullismo, utilizzo di internet

## Scopri altri articoli nello stesso settore di applicazione



[La biometria leggera e l'etichettatura dei dati per la tutela della privacy](#)



[Le ansie per il voto via internet riflettono preoccupazioni sociali più ampie](#)





L'«Internet delle cose storiche connesse», disponibile ovunque e in qualsiasi momento



Comunicazione costruttiva nell'era delle notizie false



## Informazioni relative al progetto

### e-Confidence

ID dell'accordo di sovvenzione: 732420

[Sito web del progetto](#)

### DOI

[10.3030/732420](https://doi.org/10.3030/732420)

Progetto chiuso

### Data della firma CE

10 Ottobre 2016

### Data di avvio

1 Novembre 2016

Data di  
completamento

31 Ottobre 2018

### Finanziato da

INDUSTRIAL LEADERSHIP - Leadership in enabling and industrial technologies - Information and Communication Technologies (ICT)

### Costo totale

€ 1 151 497,50

### Contributo UE

€ 999 541,88

### Coordinato da

FUNDACION INSTITUTO  
TECNOLOGICO DE CASTILLA Y  
LEON



Spain

## Articoli correlati



PROGRESSI SCIENTIFICI

## Indagare l'effetto delle tecnologie digitali sui giovani



10 Novembre 2020

**Ultimo aggiornamento:** 29 Marzo 2019

**Permalink:** <https://cordis.europa.eu/article/id/259851-can-serious-games-help-shape-behaviour/it>

European Union, 2025