



# NAPOLI

## Un videogame per gestire i conflitti. La Federico II lancia Enactskills

*Un progetto di ricerca internazionale finanziato dall'Unione europea*



*Il videogame Enactskills*

Dimmi come litighi (o eviti i conflitti) e ti dirò chi sei e come fare a non: divorziare, perdere il lavoro, discutere in un negozio, picchiare il vicino di casa, polemizzare con il capo. Promesse di Enactskills, videogame psicologico targato Federico II che allena la capacità individuale a risolvere attriti tra gruppi e interessi eterogenei. Tutto in contesti estremamente comuni. Scenari "pop" da ordinaria follia: dalle incomprensioni con il partner su

come organizzare una vacanza alle controversie condominiali per l'assegnazione di un parcheggio fino alle tensioni da spogliatoio tra atleti.

La piattaforma è frutto di un progetto di ricerca internazionale, finanziato dall'Unione europea, che vede in campo l'ateneo federiciano accanto all'università di Plymouth, la startup Aidvanced, specializzata in robotica, la Fondazione Mondo Digitale, il ministero dello Sport della Turchia e la spagnola Fundetec. La palestra virtuale, testabile gratuitamente sul web ([enactskills.eu](http://enactskills.eu)), agisce sulle cosiddette soft skills. Possederle significa muoversi serenamente nel mondo, saper scendere a compromessi, smussare gli angoli, integrare differenti punti di vista. Insomma vivere (e litigare) meglio.

"Le soft skills sono attitudini tanto fondamentali quanto trascurate", spiega Onofrio Gigliotta, docente di Psicologia generale alla Federico II, tra i responsabili del videogame. "Nessuno ci insegna a interagire con gli altri o a gestire le discussioni nonostante sia risaputo che avere valide abilità sociali sia direttamente collegato a benessere, profitti e carriere migliori. Oggi la formazione relazionale è promossa raramente e solo a fronte di costi altissimi. Enact, invece, parte da una premessa democratica: è accessibile a tutti online e aiuta a fronteggiare questioni legate alla quotidianità".

Il gioco, tra paradigmi di psicologia e intelligenza artificiale, fornisce identikit privati, quasi diagnosi su misura. L'interlocutore è un avatar. E a seconda delle risposte ci si approssima a una personalità. Si può essere "obliging", troppo accondiscendenti e cortesi, "compromising" o "integrating", mediatori tra bisogni distanti, dominating, prevaricanti, "avoiding", in fuga dai contrasti.

"Parliamo ovviamente di profili trasformabili nel tempo" continua Gigliotta che ha presentato a Roma la piattaforma con Davide Marocco, docente di Scienze computazionali a Plymouth. "Per realizzare il software abbiamo usato il

modello psicologico di Rahim e Bonoma, fondato su un sistema a due variabili - la tendenza a preoccuparsi per sé o per gli altri - facilmente strutturabili in operazioni e algoritmi. Non affibbiamo etichette granitiche né diamo giudizi di valore, lo scopo di Enact è l'esatto opposto: rivelare tratti inediti dell'identità e addestrare alla flessibilità. Senza condannare o gettare nulla.

Perché anche litigare è un'arte da apprendere".

