



Società

"Enact": giocare con un avatar per imparare a relazionarsi con gli altri

Sulla piattaforma enactskills.ue un innovativo gioco on-line per valutare e allenare le abilità di negoziazione. Psicologia e algoritmi di intelligenza artificiale si fondono per migliorare le competenze di studenti, professionisti e atleti

ROMA - Con un innovativo gioco online, "Enact" punta a migliorare le abilità di comunicazione e negoziazione delle persone. Tutti possono testare la piattaforma andando sul sito enactskills.ue e interagire con un personaggio virtuale all'interno di uno *scenario di negoziazione*. L'utente dialoga con l'avatar scegliendo una tra quattro possibili risposte, che poi vengono poi utilizzate per valutare le capacità relazionali dell'utente. Finanziato dall'Unione Europea e coordinato dall'Università di Plymouth, per la realizzazione si è avvalso della startup specializzata in robotica e intelligenza artificiale Aidvanced srl. L'Università di Napoli "Federico II", la Fondazione Mondo Digitale, il Ministero dello Sport della Turchia e Fundetec hanno contribuito alla fase di sperimentazione sottoponendo il gioco a manager aziendali, studenti e atleti.

"Enactskills è un ottimo strumento anche per migliorare la selezione del personale nelle aziende. - spiega Davide Marocco, coordinatore del progetto - Soprattutto in quelle di piccole dimensioni dove tra i componenti dell'equipe la capacità di collaborare e di confrontarsi sugli obiettivi comuni è una delle risorse più importanti. Il valore aggiunto di questo strumento è che il test può essere ripetuto più volte, anche alla luce delle valutazioni proposte dal sistema. In tal senso l'utente ha la possibilità di intraprendere un percorso conoscitivo della sua persona. Per questa ragione abbiamo scelto di riproporre il test psicologico di Roci, che è uno dei più usati a livello internazionale. Non solo perché ci permette di fare delle comparazioni con i test realizzati da altri gruppi di lavoro, ma anche perché è basato su un fondamento scientifico capace di rilevare le capacità relazionali e comunicative. Questo prima trial ci è servito per capire come il nostro progetto riesca ad aderire a questo metodo e quindi verificare che esista una corrispondenza valida. In questa seconda fase di perfezionamento stiamo lavorando per smorzare l'aggressività o la passività di alcuni avatar, valutati dagli utenti poco credibili. E stiamo tentando di introdurre un elemento capace di specificare quali passaggi dell'incontro con l'agente artificiale hanno compromesso o ritardato il buon esito della negoziazione".

Nei primi mesi di attività i ricercatori hanno infatti testato la piattaforma su numerosi target: studenti di scuola superiore di Roma, studenti universitari impegnati in corsi di dottorato a Napoli, giovani coinvolti in formazione e partecipazione sportiva in Turchia, Manager Sme in Spagna.

“Non è un caso che il gioco finisca quando si trova un compromesso con l'interlocutore o quando si raggiunge il proprio obiettivo – spiega Elisa Amorelli, portavoce di Mondo digitale, la fondazione che ha portato i test nelle scuole superiori. - Le reazioni dei ragazzi sono state molto significative: alcuni di loro quando hanno incontrato un avatar molto aggressivo, dominante, hanno dovuto affrontare un nervosismo crescente, fino ad abbandonare il gioco, e non sempre in modo tranquillo. Una ragazza uscendo dalla stanza ha addirittura buttato per terra una sedia. Credo che un corredo di reazioni tanto diverse dia la misura di quanto sia importante conoscerci meglio, e di quanto sia difficile relazionarci all'altro”.

“Negoziazione è una parola che spesso porta con sé un'accezione negativa e che invece – spiega la psicologa Elena dell'Aquila, tra le ideatrici del progetto - non è da intendersi come la contrattazione che avviene nei contesti commerciali, in cui vince chi ottiene di più. Il concetto di negoziazione va pensato come la ricerca di una soluzione capace di soddisfare le esigenze di ciascuno dei soggetti coinvolti. Soggetti che però devono imparare a comunicare i rispettivi bisogni. E questo non è affatto ovvio, spesso avviene nel modo sbagliato”. E aggiunge: “Non si deve temere il rischio che uno strumento pensato per modellare i propri comportamenti alle circostanze dettate da dinamiche collettive possa snaturare la persona. C'è invece la possibilità che questa impari a riconoscersi, e a conoscersi meglio: nasce una consapevolezza che è mossa dall'interazione. Può guardare dall'esterno le sue modalità di azione e reazione, quindi il lavoro di osservazione diventa fondamentale. In tal senso il fatto che l'interlocutore sia una persona artificiale, che pure è pensata per riprodurre dinamiche umane, è un valore aggiunto, perché l'utente si mette alla prova in un ambiente che è protetto. Dunque il suo percorso è individuale, e i tempi e i modi si definiscono in modo naturale”.

Il progetto finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Programma “Llp - KA3 Multilateral projects”, “Enact” rappresenta una pietra miliare nella formazione e valutazione psicologica: metodologie di modellizzazione psicologica, uso di tecnologie innovative, sistemi di intelligenza artificiale. Al progetto Enact, coordinato dall'Università di Plymouth, partecipano l'Università di Napoli “Federico II”, la startup innovativa specializzata in robotica e intelligenza artificiale “Aidvanced srl”, Fondazione Mondo Digitale, il Ministero dello Sport della Turchia e Fundetec. Avviato nel gennaio del 2014 e della durata di 24 mesi, il progetto vale 532.000 euro, di cui 400.000 finanziati dall'UE.