

L'ora dell'aperitivo

con



Silvia Bassi

Psicologa Giuridica e Profiler di Società
Scienze Comportamentali

Realtà virtuale e potenziamento delle soft skills in azienda

Quanto è importante il potenziamento delle soft skills nelle organizzazioni?

Il potenziamento delle soft skills ha un ruolo sempre più importante nelle organizzazioni, grazie ad un effetto positivo sia sulle risorse in termini di efficacia e benessere psicofisico, che sull'azienda in termini di aumento di produttività; pertanto, lavorare sul piano sia personale che organizzativo permette di agire in termini di prevenzione primaria rispetto a dinamiche disfunzionali, interne ed esterne, che potrebbero manifestarsi nel contesto professionale.

Le persone orientate al lavoro sulle soft skills possono sentirsi più focalizzate sugli obiettivi, più motivate, impegnarsi in modo efficace ed essere più fiduciose nei confronti dell'azienda; potenziare la comunicazione efficace, il problem solving, il lavoro in autonomia, la capacità organizzativa e di pianificazione, solo per citare alcune tra le competenze trasversali, permette di aumentare il livello di gratificazione lavorativa ed essere maggiormente orientati al risultato.

Parlando di realtà virtuale, quali possono essere le sue implicazioni nel potenziamento delle soft skills?

Prima di tutto è doveroso soffermarci sulla differenza tra realtà aumentata (AR, augmented reality) e realtà virtuale (VR, virtual reality), in quanto l'AR è un'aggiunta di elementi virtuali alla realtà attraverso strumenti quali tablet, smartphone, *head-mounted display* (HDM), la VR è una realtà simulata, creata da un computer in forma digitale, che permette alla persona di vivere esperienze immersive con cui possono interagire, e che appare simile alla realtà, che riproduce il contesto reale anche se in modo artificiale.

Fu Jaron Lanier, uno dei pionieri del concetto di realtà virtuale, a fondare nel 1984 a Palo Alto la "VPL Research" (Virtual Programming Language) e a coniare nel 1989 l'espressione "realtà virtuale".

La VR implica un'esperienza multisensoriale, che permette alla persona di interagire con la realtà circostante in modo più efficace, grazie al suo coinvolgimento non solo sul piano percettivo, ma anche rispetto alle emozioni provate, all'elaborazione delle informazioni e, infine, sul piano metacognitivo, "(...) una tecnologia che consente di "entrare" in una scena creata dal computer, all'interno della quale è possibile muoversi e interagire come in un luogo reale." (Giuseppe Riva, Andrea Gaggioli, *Realtà virtuali Gli aspetti psicologici delle tecnologie simulate e il loro impatto sull'esperienza umana*, Giunti Psychometrics, 2019, p.7).

Presenza e immersione sono due concetti chiave nella VR, la presenza riguarda la percezione di "esserci" in un determinato luogo e di interagire con l'ambiente con la sensazione di essere realmente dentro quello spazio artificiale e simulato, concetto che non può prescindere dal coinvolgimento emotivo e cognitivo dell'esperienza vissuta dalla persona (Giuseppe Riva, *Virtual Reality: An experiential tool for clinical psychology*, cit, p.337-345, 2009). L'immersione è qualcosa di più oggettivo e risulta più profonda e significativa quanto più gli strumenti utilizzati riescano a riprodurre ambienti, colori, suoni, oggetti sempre più fedeli alla realtà e credibili, è un concetto strettamente correlato al perfezionamento tecnologico più che alla percezione soggettiva.

Tra i diversi strumenti utilizzati nel potenziamento delle soft skills, la realtà virtuale (VR, virtual reality) è una tecnologia che ad oggi rispecchia maggiormente l'evoluzione e il progresso del contesto sociale in cui viviamo, rappresenta un'innovazione e un plus rispetto ad altri strumenti più tradizionali.

Quali sono i vantaggi dell'utilizzo della VR nelle organizzazioni?

Ad oggi nella Psicologia del Lavoro la VR è utilizzata in diversi ambiti, dalla formazione, al recruiting, all'assessment, a percorsi di stress e change management, per citarne alcuni, infatti, l'esperienza immersiva, oltre ad essere un vantaggio in termini di tempo, permette di controllare le variabili, di accedere a scenari realistici e sicuri in cui le persone possono, nelle diverse situazioni sperimentate e personalizzate, implementare l'apprendimento attraverso le emozioni provate e accrescere le performance grazie ad un feedback immediato.

L'utilizzo della VR nelle organizzazioni è considerevole, si possono simulare complesse situazioni lavorative nei diversi settori, in campo edile, scolastico, nel marketing, medico, nell'aeronautica con le simulazioni di volo e permettere alle persone di prepararsi per interagire in modo più efficace con l'ambiente circostante, con un impatto positivo sul business aziendale.

Secondo lei quali possono essere le prospettive future dell'utilizzo di questa tecnologia nelle organizzazioni?

Sono moltissime ad oggi le aziende che utilizzano la VR e l'AR per massimizzare il potenziale delle risorse e offrire ai propri clienti esperienze sempre più personalizzate.

Il sito Statistica riporta: *"Si prevede che questo mercato crescerà a un tasso annuo dell'8,97% (CAGR 2024-2029), con un volume di mercato stimato di 62,0 miliardi di dollari entro il 2029"* e ancora: *"Nel mondo, si prevede che il numero di utenti del mercato AR e VR raggiungerà i 3.728,0 milioni di utenti entro il 2029."* (<https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide>)

Sembra che la loro popolarità sia in aumento, che siano una risorsa importante per le aziende, una tecnologia funzionale per lo sviluppo e potenziamento delle soft skills e finalizzata ad ottimizzare tempo, risorse e costi tanto da portare le organizzazioni ad avvicinarsi in modo più consistente alla digitalizzazione dei processi aziendali.