

Riassunto del rapporto finale

Valutazione del gioco Splash Pub e raccomandazioni per l'utilizzo dei serious game nell'ambito della prevenzione e della promozione della salute

Per agire efficacemente e durevolmente sulla prevalenza tabagica, in particolare tra i giovani, sono richieste misure strutturali e comportamentali. Si tratta segnatamente di diminuire la visibilità dei prodotti del tabacco, riducendone la pubblicità e la promozione. Ma si tratta anche di aumentare le competenze psicosociali dei giovani e di sviluppare il loro spirito critico rispetto a questo marketing per ridurre la sua influenza sui loro atteggiamenti e comportamenti. Il gioco Splash Pub, sviluppato e utilizzato da qualche anno da Unisanté, ha proprio questo obiettivo.

Gli obiettivi del presente progetto di valutazione sono i seguenti:

- 1) realizzare una rivista di letteratura sul tema dei giochi seri - promozione della salute e prevenzione
- 2) misurare l'effetto del serious game Splash Pub sviluppato da Unisanté
- 3) formulare raccomandazioni riguardo all'utilizzo dei giochi seri nell'ambito della promozione della salute e della prevenzione, in particolare della prevenzione del tabagismo.

In questo stadio, i risultati di questo progetto di ricerca permettono di definire le piste di sviluppo del serious game Splash Pub, ossia adeguamenti/modifiche tecniche e l'elaborazione attorno a un piano globale di intervento di qualità. La rivista di letteratura e le raccomandazioni di un gruppo di esperti mettono in luce le diverse opportunità dell'uso delle nuove tecnologie nel settore della promozione della salute e della prevenzione, nonché le condizioni quadro minime per l'integrazione di questi strumenti innovativi.

D'altra parte, gli esperti propongono raccomandazioni in risposta alle tre questioni concernenti:

- a) l'interesse dell'utilizzatore di tali dispositivi a fini della promozione della salute e della prevenzione, segnatamente per quanto concerne il tabagismo;
- b) le condizioni richieste (modalità e contesti di utilizzo, caratteristiche del gioco, ecc.) per mirare a un effetto sui destinatari;
- c) l'uso dei serious game nel quadro del programma per l'infanzia e la gioventù.