

## Vite digitali

# Curare il dolore a casa usando la realtà virtuale

GIGIO RANCILIO

Quando pensiamo alla realtà virtuale ci viene facile pensare al suo aspetto ludico. Immaginiamo chi indossa quelle maschere/occhiali ingombranti proiettato in mondi di fantasia, alle prese con giochi o momenti di svago. Eppure in campo medico da tempo viene utilizzata in diversi settori. Le prime applicazioni riguardavano soprattutto gli stati ansiosi. Le cronache raccontano che già nel 1997 (ben prima dell'arrivo degli occhiali per la realtà virtuale) l'azienda Firsthand Technology creò un ambiente virtuale chiamato SpiderWorld per aiutare a curare le persone affette dalla fobia dei ragni. Lo stesso team nel 2003 creò SnowWorld per distrarre e aiutare i pazienti durante il trattamento delle ferite da ustione. Attraverso uno schermo il paziente veniva trasportato in un canyon ghiacciato ed aveva a lanciare palle di neve a pinguini e mammut. Distratto dal gioco e dall'ambiente sentiva meno dolore e sopportava meglio il doloroso trattamento delle ferite. Che si tratti di videogiochi, libri o altre attività, la distrazione rende infatti le cure mediche più facili da gestire e le rende più piacevoli per i pazienti. Secondo uno studio di AppliedVr. «La realtà virtuale immersiva (quella con le maschere/occhiali sul viso - ndr) rende tutto questo ancora più efficace. I soggetti hanno riportato una diminuzione del 44% del dolore cognitivo, una riduzione del 32% di ansia e fastidio e una riduzione del 27% del dolore sensoriale». A questo punto facciamo un piccolo passo indietro per capire meglio la realtà virtuale (VR). Si tratta di una tecnologia che ricrea un ambiente tridimensionale. Gli utenti della realtà virtuale (VR) possono interagire con gli ambienti visualizzati nei visori VR attraverso immagini, suoni e persino sensazioni coinvolgenti come se fossero veramente in un luogo, un mondo e persino una realtà diversi. «La realtà virtuale ha dimostrato di essere efficace contro dolori acuti, cronici e ansia, senza gli effetti collaterali o i rischi di dipendenza di molti farmaci». Fino ad oggi questi trattamenti erano disponibili solo in ospedali o centri specializzati. Ma da poco l'azienda americana AppliedVr ha ottenuto dalla FDA (la Food and Drug Administration, cioè l'ente governativo statunitense che si occupa della regolamentazione dei prodotti alimentari e farmaceutici) il via libera per commercializzare il primo trattamento domiciliare VR del dolore cronico. Calcolato che nel mondo ne soffre una persona su cinque, si tratta di una rivoluzione. Con possibili enormi cambiamenti nella vita di oltre 1 miliardo e mezzo di persone e un giro d'affari da capogiro. Come funziona? «RelieVRx è basato su tecniche di gestione del dolore come l'interocezione (la percezione della condizione fisiologica del corpo), la distrazione del dolore, il rilassamento e la modificazione del comportamento». Il programma propone «sessioni di realtà virtuale giornaliere di 7 minuti che devono essere eseguite nell'arco di 8 settimane». Al momento il trattamento è disponibile solo in alcuni mercati test, nel resto del mondo



## Avvenire

---

arriverà nel 2023. C'è un altro aspetto che lo rende non usufruibile da molti: il costo. Al momento si parla di oltre 3.500 dollari a sistema, più gli aggiornamenti per le sedute. Ma la strada sembra aperta. E più prenderà piede e meno dovrebbe costare. Se poi un giorno verrà riconosciuto come una spesa sanitaria detraibile, sarà una vera svolta.  
RIPRODUZIONE RISERVATA.