*Stefano Messina*

LA TERAPIA OCCUPAZIONALE NELL’ERA DELLA “DIGITAL MEDICINE”: DALLA REALTÀ VIRTUALE ALLA REALTÀ INDIVIDUALE IN AMBITO NEURORIABILITATIVO

ABSTRACT:

Nel mondo della medicina, il termine “rivoluzionario” viene spesso abusato o frainteso,

tuttavia per quanto riguarda il potenziale insito nella realtà virtuale (VR) ciò potrebbe

in effetti fornire una descrizione appropriata. In un mondo sempre più legato alla

connessione e ai dispositivi digitali protagonisti della nostra quotidianità, la VR si

propone come uno strumento polifunzionale in grado di svolgere numerosi ruoli

dall’intrattenimento, alla formazione medica e recentemente, anche alla riabilitazione.

Il presente studio si propone quindi di fornire uno scorcio sull'accettazione e sulle

impressioni riguardanti questa tecnologia da parte dei pazienti, in un contesto

riabilitativo di terapia occupazionale (TO), dove l’inserimento di una simile novità ai

normali protocolli riabilitativi, potrebbe aumentare coinvolgimento e motivazione e di

conseguenza anche l’efficacia dei trattamenti. I risultati sono stati ricavati da un

campione di venti pazienti di età media di 58 anni già sottoposti a trattamento presso

l'I.R.C.C.S. Oasi Maria Santissima di Troina per diagnosi di morbo di Parkinson,

compromissione della motricità e disturbo neurocognitivo lieve. Si è potuta osservare

una gamma di preferenze tra i pazienti, con la Smart TV considerata come la più

intuitiva, l'Oculus la più gradita e la CAVE quella con il maggiore potenziale futuro. Il

tablet, sebbene meno popolare, si distingue resta un'opzione valida in quanto

economico ed accessibile per la tele-riabilitazione. Attraverso queste risposte, sono

stati esplorati sentimenti e percezioni riguardo a diversi dispositivi VR sia immersivi che

non per i quali erano state appositamente sviluppate diverse applicazioni riabilitative.

Le attività proposte in queste app riflettevano scenari domestici per favorire il

coinvolgimento e la rilevanza delle esperienze. Oltre a fornire una panoramica degli

attuali e possibili usi futuri della VR nell’ambito riabilitativo, è stata posta una

particolare attenzione all'aspetto etico dell’utilizzo di questa tecnologia. Considerazioni

come la sicurezza dei dati e della privacy, sono state esaminate alla luce degli studi e

delle preoccupazioni espresse da autori sia del passato che contemporanei, in

particolare, si è prestata attenzione ai rischi potenziali per i pazienti con

compromissione cognitiva il cui benessere e sicurezza potrebbero essere messi

maggiormente a rischio in un ambiente virtuale. Quest’ultima analisi ha offerto spunti

importanti per la riflessione sulle modalità di integrazione della VR nel contesto

riabilitativo, evidenziando la necessità di adottare misure di sicurezza adeguate (sia

fisiche che virtuali) e di garantire il rispetto dei principi etici fondamentali. Con queste

considerazioni, si arriva a una visione più completa dell'uso della realtà virtuale

nell'ambito riabilitativo, evidenziando non solo i suoi potenziali benefici terapeutici, ma

anche le sfide e le responsabilità associate alla sua implementazione.

Parole chiave: Terapia occupazionale; Realtà virtuale; Indice di gradimento.

ABSTRACT (inglese):

In medicine, the term "revolutionary" is often overused or misunderstood, yet when it

comes to the inherent potential of virtual reality (VR), it may indeed provide an

appropriate description. In an increasingly connected world dominated by digital

devices in our daily lives, VR emerges as a multifunctional tool capable of fulfilling

various roles ranging from entertainment to medical training and, more recently,

rehabilitation. This study aims to provide insights into the acceptance and impressions

of this technology by patients, within the context of occupational therapy (OT)

rehabilitation, where the integration of such innovation into standard rehabilitation

protocols could enhance engagement, motivation, and consequently treatment

efficacy. The results were obtained from a sample of 20 patients with a mean age of 58

years, treated at the Oasi Research Institute-I.R.C.C.S. of Troina (Italy) for diagnoses

including Parkinson's disease, motor impairment, and mild neurocognitive disorder. A

range of preferences among patients was observed, with the Smart TV considered the

most intuitive, the Oculus the most preferred, and the CAVE showing the greatest

future potential. The tablet, though less popular, remains a viable option as it is costeffective and

accessible for tele-rehabilitation. Through these responses, feelings and

perceptions regarding various VR devices, both immersive and non-immersive, were

explored, with specially developed rehabilitation applications. Activities proposed in

these apps reflected domestic scenarios to enhance engagement and relevance of

experiences. In addition to providing an overview of current and potential future uses

of VR in the rehabilitation field, particular attention was given to the ethical aspect of

this technology's use. Considerations such as data security and privacy were examined

in light of past and contemporary concerns, particularly focusing on potential risks for

patients with cognitive impairment, whose well-being and safety could be more at risk

in a virtual environment. This analysis provided valuable insights for reflection on the

integration of VR into the rehabilitation context, emphasizing the need for appropriate

security measures (both physical and virtual) and ensuring respect for fundamental

ethical principles. With these considerations, a more comprehensive view of the use of

virtual reality in rehabilitation emerges, highlighting not only its potential therapeutic

benefits but also the challenges and responsibilities associated with its

implementation.

Key words: Occupational therapy; Virtual reality; Approval ratings.