

Videogiochi come strumento di riabilitazione

I videogiochi interattivi possono essere validi strumenti di riabilitazione. A dirlo sono i ricercatori del Laboratorio di Bioingegneria della Riabilitazione di Volterra che, coordinati da **Nicolino Ambrosino**, hanno realizzato uno studio pubblicato sulla rivista *Respiratory Medicine*. “Abbiamo riscontrato benefici in termini riabilitativi nei pazienti ai quali al programma di riabilitazione respiratoria tradizionale è stato associato l’utilizzo della piattaforma Nintendo Wii” spiega Nicolino Ambrosino.

Lo studio ha coinvolto 40 pazienti che sono stati assegnati in maniera casuale a due gruppi: nel primo i pazienti sono stati sottoposti alla terapia riabilitativa tradizionale che consiste in un allenamento all’esercizio fisico su bicicletta o a corpo libero, nel secondo a questa è stato associato l’utilizzo della console Nintendo Wii.

In entrambi i gruppi è stato rilevato un miglioramento di parametri quali la tolleranza all’esercizio fisico, la dispnea e la qualità della vita. Nel gruppo di soggetti che aveva utilizzato la Wii è stato possibile osservare un netto miglioramento, rispetto ai controlli, della tolleranza all’esercizio fisico, misurabile attraverso il test del cammino e dell’indice transizionale di dispnea.

Nei due gruppi non sono state riscontrate differenze in termini di stato psicologico e adattamento al programma riabilitativo.

“La portata innovativa di questo studio è rappresentata dalla possibilità di implementare un sistema di tele-riabilitazione. Il paziente può svolgere a casa gli esercizi riabilitativi con la piattaforma Wii. Il tutto può essere monitorato attraverso una videocamera che, comunicando con un centro di riabilitazione, permette a un fisioterapista di dare le indicazioni e coordinare gli esercizi del paziente” conclude Nicolino Ambrosino.

15 novembre, 2014 da Chiara Finotti

URL originale:

<http://www.scienzainrete.it/contenuto/news/videogiochi-come-strumento-di-riabilitazione/novembre-2014>