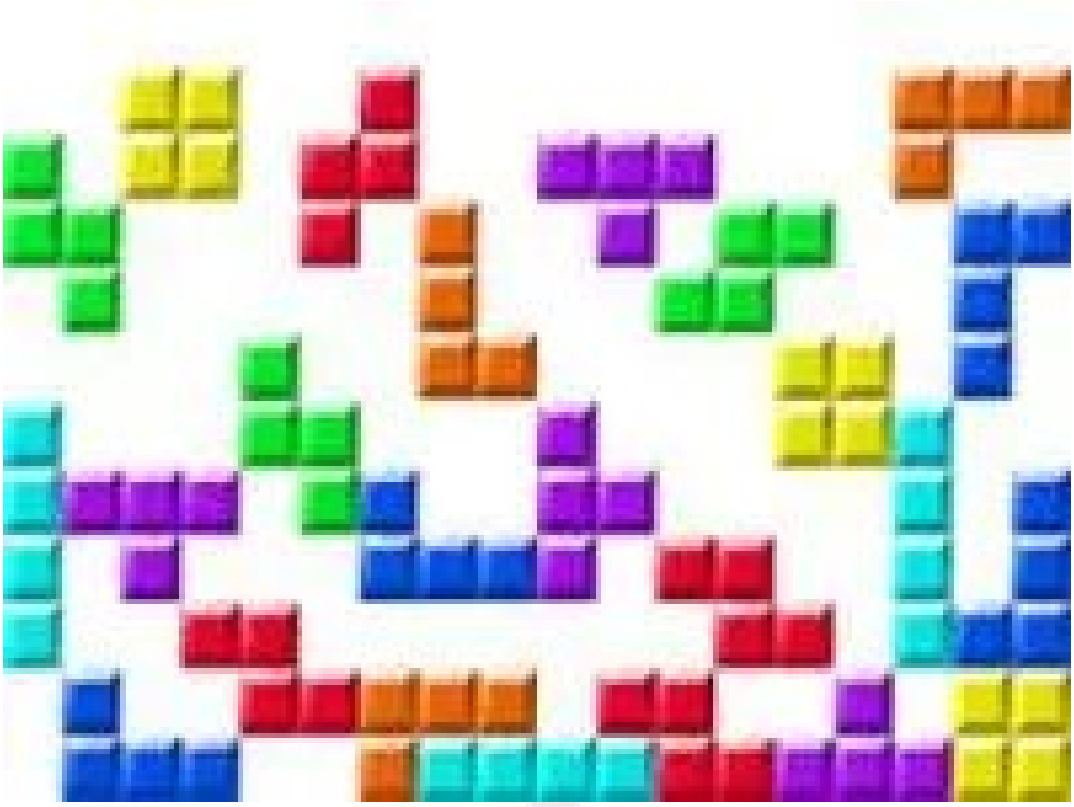
Gametherapy: il metodo di cura dei videogiochi una realtà?

Data: Invalid Date | Autore: Redazione



FIRENZE, 27 APRILE 2013-Si chiamano ‘exer-games, i giochi che stimolano le attivita’ celebrali e fisiche. La promozione di questo tipo di videogiochi arriva dai ricercatori del Québec che hanno utilizzato con successo il famoso videogioco rompicapo per il trattamento di ambliopia la cosidetta (sindrome da occhio pigro). Per esempio giocare a Tetris può guarire! Finora, il trattamento era di coprire l'occhio forte, costringendo l'occhio più debole a fare tutto il lavoro. Ma i risultati non sono stati soddisfacenti, soprattutto negli adulti. Per il Dr. Robert Hess, autore principale dello studio citato da Radio- Canada, "la chiave per migliorare la visione negli adulti è di stabilire parametri costringendo gli occhi a cooperare" e non per farli funzionare senza l'altro.

E' da questa osservazione che quebecchesi hanno avuto l'idea di utilizzare Tetris. Ma in modo originale. "Utilizzando un HMD, siamo stati in grado di fare un occhio è in grado di vedere gli oggetti che cadono, e l'altro a terra." Utilizzato in modo complementare, entrambi gli occhi sono coinvolti. E funziona. L'esperimento testato su 18 persone, ha dimostrato di essere un vero successo. Inoltre gli effetti benefici su più livelli. Utili strumenti per combattere obesita’ e difficolta’ motorie, adesso i videogiochi diventano sperimentazione di una nuova lotta: contro il dolore cronico.

I ricercatori gli hanno sperimentati nella neuro-riabilitazione dei pazienti malati di Parkinson, dopo l’infarto, nel dimagrimento dei bambini obesi o sottoposti a terapie oncologiche, dimostrando effetti positivi sull’umore, sul metabolismo e in grado di stimolare i circuiti neuronali sopiti. Altri ricercatori

hanno dimostrato che i videogiochi possono aiutare i bambini a sviluppare buone abitudini alimentari o per più anziani a conservare la memoria. Secondo Jason Allaire un accademico specializzato in videogiochi, "Il gioco può avere un effetto benefico, incluse le funzioni psicologiche".

In Nuova Zelanda , i ricercatori hanno sviluppato un videogioco per trattare la depressione clinica nei pazienti. Sparx è un gioco con sette livelli, il giocatore - paziente crea un avatar a sua immagine e si muove in un mondo di fantasia. L'obiettivo, sbarazzarsi di pensieri negativi e ritrovare l'autostima. Dopo sette settimane di trattamento, il 44% dei giocatori ha riferito di sentirsi meglio. Questo risultato riguarda il solo 26% del gruppo monitorato, trattato convenzionalmente. I risultati sicuramente interessanti, secondo lo studio degli autori di "Sparx è una potenziale alternativa alla solita cura per gli adolescenti." Ma attenzione, un unico videogioco non può essere considerato come una terapia. I professionisti sono chiari: non può guarire da solo e deve essere utilizzato in aggiunta alle cure mediche.

Per Giovanni D'Agata, fondatore e presidente dello "Sportello dei Diritti" una nuova faccia della medicina che abbraccia la cura con il divertimento. Tuttavia non possiamo raccomandare i videogiochi senza il controllo o la supervisione di uno specialista poiché un trattamento non si improvvisa e funzionano solo certi tipi di videogiochi: quelli di azione che agiscono sui circuiti cerebrali legati alla percezione del movimento. [MORE]

(notizia segnalata da **giovanni d'agata**)

Articolo scaricato da www.infooggi.it
https://www.infooggi.it/articolo/gametherapy-il-metodo-di-cura-dei-videogiochi-una-realta/41238