

RECENSIONI  
BOOK REVIEWS

## Game therapy: l'uso dei mondi virtuali in campo sanitario

CLAUDIO PENSIERI

Universitalia, Roma 2013

Oggetto del libro è l'innovativo legame tra gli strumenti tecnologici, in particolar modo quelli riguardanti la realtà virtuale, e il mondo articolato della pratica medica. Viene mostrato come sia possibile usare le nuove tecnologie non solo per giungere al ristabilimento della salute del malato, ma anche per migliorare la sua qualità della vita durante il periodo più o meno lungo di degenza.

L'autore fa emergere con chiarezza la motivazione etica di fondo che spinge sia a un utilizzo buono delle nuove tecnologie, sia a un esercizio coscienzioso dell'attività del medico. In Italia gli sviluppi delle tecnologie informatiche hanno inciso profondamente nella mentalità comune; esse hanno fatto nascere una vera e propria "Net Generation", caratterizzata dall'esperienza di quelle nuove forme di mutua interazione che sono rese possibili dal diffondersi del Web 2.0.

In questo volume Claudio Pensieri propone un'analisi criticamente molto lucida e valida di queste nuove tecnologie non limitata esclusivamente a quelle usate in ambito sanitario, ma tiene conto anche di quelle collocate nell'ambito particolare della *videogame industry*. Tale analisi si pone come una delle poche voci che si sofferma nuovamente su Second Life, a distanza di anni dalla sua esplosione mediatica, per osservare non solo i motivi del suo successo, ma anche del suo declino, nonché del suo fallito tentativo di imporsi a livello *mainstream*.

A più di sessanta anni di distanza da quando nacque la prima idea di videogioco (verso il 1952), quando un ragazzo di nome Douglas all'Università di Cambridge decise di scrivere una tesi sull'interazione tra uomo e macchina (creando Tic Tac Toe o più comunemente Tris) è diventato possibile revisionare, come ha fatto abilmente Pensieri, l'impatto che queste tecnologie hanno avuto nel mondo medico.

L'obiettivo di questo libro, a partire da questa proliferazione del rapporto "uomo-macchina" e virtualità, è stato investigare le possibilità offerte dai Mondi Virtuali, dalla realtà virtuale intesa in senso lato e dalle nuove tecnologie per il mondo della Sanità. Anzi, in realtà nasce da uno studio condotto all'Università Campus Bio-Medico di Roma sulla possibilità di creare un Mondo Virtuale chiuso e Multiservizio per i pazienti ricoverati nelle stanze a pressione positiva, ossia in isolamento.

Speranza non espressa esplicitamente dall'Autore, ma sicuramente rilevabile tra le righe leggendo il volume, è che la comunità telematica e delle nuove tecnologie si mobiliti per aiutare i malati costretti a rimanere per lungo tempo in stanze d'ospedale in isolamento e con la possibilità di pochissime interazioni sia con i sanitari sia con i parenti, a sentirsi ed essere meno soli. La tecnologia, infatti, molto può fare per alleviare la "sofferenza globale" di queste persone riducendo una delle sue componenti importanti: la noia.

Indirizzo per la corrispondenza  
Address for correspondence

Dott.ssa Maddalena Pennacchini

FAST, Istituto di Filosofia dell'Agire Scientifico e Tecnologico  
Università Campus Bio-Medico di Roma  
Via Alvaro del Portillo 21 - 00128 Roma  
e-mail: m.pennacchini@unicampus.it