

## DALLA VIRTUAL EXPERIENCE ALLA HUMAN EXPERIENCE

Al 3° Italian Digital Health Summit si discute anche di realtà virtuale immersiva e dell'impatto sulla formazione dei medici. Il racconto di un'esperienza in ambito cardiologico

► Oscar Lambrughi  
Ceo Educom srl

**T**ra i trend tecnologici degli ultimi anni la realtà virtuale immersiva è senza dubbio uno dei più promettenti. Nonostante i dispositivi compatibili non siano ancora entrati pienamente nel mercato consumer, tutti gli analisti di settore sembrano concordi nel definire la realtà virtuale immersiva come "next big thing" della tecnologia.

Ma cosa s'intende di preciso per realtà virtuale? La realtà virtuale, da non confondersi con la "cugina" realtà aumentata, è un'ambientazione virtuale creata tramite software e presentata all'utilizzatore in modo da essere percepita come realtà vera. Tramite visori indossabili come Oculus Rift è possibile esplorare la realtà virtuale così come faremo nel mondo reale, ruotando la testa, spostandoci nello spazio, perfino interagendo con oggetti virtuali; in questo caso di parla di realtà virtuale immersiva.

In un recente report, Goldman Sachs prevede che, entro dieci anni, i visori indossabili saranno protagonisti di un percorso di diffusione paragonabile allo smartphone e al personal computer, andando a generare un mercato del valore potenziale di quasi 200 miliardi di dollari.

Tra i settori maggiormente coinvolti figura l'healthcare, che partendo dalla medical education e dal training (es. interventi chirurgici simulati o in ambienti di simulazione per diagnosi virtuali) provocherà un rivoluzionario effetto "disrupt", accelerando e semplificando la formazione e rendendo più efficace la pratica clinica. Immaginate di poter eseguire complicatissimi interventi chirurgici senza rischiare la vita del paziente o di poter analizzare i risultati di una risonanza magnetica dall'interno del corpo umano. Così come oggi nel settore aeronautico è impensabile mettere un pilota ai



comandi di un aereo prima di aver eseguito centinaia di ore di simulazione, domani un chirurgo potrà eseguire un intervento solo dopo aver simulato le possibili complicazioni verificabili.

Se le soluzioni "tecniche" destinate ai professionisti della salute incontrano bisogni chiari e evidenti, esiste un aspetto non banale che caratterizza la realtà virtuale, e che può risolvere un altro bisogno altrettanto noto, ma forse più complesso da affrontare: la relazione medico-paziente.

Spesso sentiamo parlare di centralità del paziente e dell'importanza di stabilire un legame empatico con il medico curante, ma la responsabilità di costruire questo genere di relazione è affidata all'iniziativa e alla sensibilità dei singoli individui.

Il coinvolgimento emotivo e il potenziale persuasivo della realtà virtuale sono oggetto di studio da diversi anni presso il Virtual Human Interaction Lab di Stanford, ed è proprio da questi studi che trae ispirazione una recente iniziativa di Novartis Italia destinata ai medici cardiologi, di cui Educom ha seguito la progettazione e la realizzazione. A Firenze, nel mese di marzo, in occasione

del congresso "Conoscere e Curare il Cuore 2016", i medici presenti hanno potuto vivere un'esperienza immersiva, che ha permesso loro di "entrare nei panni" di un ipotetico paziente affetto da scompenso cardiaco, durante alcuni momenti della sua quotidianità. C'è stato un coinvolgimento dei due sensi, grazie all'interazione tra il visore in realtà immersiva e un "Haptic Vest" (un device/gilet che trasmette percezioni tattili a chi lo indossa), che insieme hanno aiutato a comprendere l'impatto che questa patologia ha sulla qualità della vita del paziente.

L'iniziativa è stata un successo, l'alta partecipazione e la pertinenza dei commenti hanno fatto emergere l'entusiasmo dei partecipanti verso questa tipologia di comunicazione innovativa e totalmente immersiva, oltre che l'interesse verso la conoscenza della malattia non solo da un punto di vista clinico, ma anche e soprattutto dal punto di vista umano. ►

### Parole chiave

DItalian Digital Health Summit, realtà virtuale immersiva, formazione

### Aziende/Istituzioni

Educom, Novartis Italia