

Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento

Piazza Dante 15, 38122 Trento

Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615

uff.stampa@provincia.tn.it

COMUNICATO n. 447 del 27/02/2025

Partito in questi giorni uno studio di fattibilità che indaga l'utilizzo della realtà virtuale per gestire l'agitazione in pazienti anziani con problematiche cognitive

Un tuffo in 3D per il benessere degli anziani: la realtà virtuale arriva alla casa di cura Margherita Grazioli di Povo

La ricerca, condotta dalla Fondazione Bruno Kessler e dalla APSP, valuta l'impatto di ambienti virtuali rilassanti su ansia, apatia e comportamenti di agitazione, utilizzando visori 3D. Lo studio prevede il coinvolgimento di 20-60 partecipanti e si focalizza sulla sicurezza e fattibilità dell'approccio, aprendo la strada a future indagini sull'efficacia clinica. Il progetto, guidato da Susanna Pardini, ricercatrice, psicologa e psicoterapeuta, e dal team dell'Unità Digital Health Research di FBK, sarà realizzato grazie agli operatori e operatrici sanitari della struttura.

Un'ondata di innovazione (la seconda, per la verità) ha investito l'azienda pubblica di servizi alla persona "Margherita Grazioli" di Povo, dove a fine gennaio è stato organizzato l'incontro di presentazione del progetto che mira a migliorare la qualità della vita dei suoi residenti attraverso l'uso della realtà virtuale.

La serata ha visto la partecipazione di numerosi ospiti, familiari, *caregiver*, del consiglio di amministrazione e degli operatori, tutti desiderosi di scoprire le potenzialità di questo progetto di ricerca. Gli esperti della Fondazione Kessler, **Oscar Mayora**, responsabile dell'[Unità di ricerca DHRes](#), con la coordinatrice dello studio, **Susanna Pardini**, hanno illustrato le potenzialità offerte dalla tecnologia e dalla realtà virtuale nel campo della cura degli anziani con deterioramento cognitivo, già oggetto [di un primo studio nel 2023](#).

La direttrice **Martina Roncador** ha aperto la serata sottolineando come le tecnologie l'abbiano sempre affascinata *"perché ho sempre pensato che possono essere utili nella nostra vita e possono aiutarci a migliorare, possono semplificarcela, possono essere di supporto nei casi in cui abbiamo dei limiti particolari, possono aiutarci a farci stare meglio, possono essere fonte di benessere"*. Ha poi aggiunto: *"Questo progetto sulla realtà virtuale è iniziato già un paio di anni fa con l'obiettivo di aiutare i nostri residenti a sentirsi meglio"*. *"Il nostro obiettivo"* – ha specificato la direttrice della APSP **Roncador** – *"è che questi strumenti possano essere integrati nelle routine quotidiane della RSA e possano essere parte della cassetta degli attrezzi dei nostri operatori"*.

"L'obiettivo principale dello studio" – ha spiegato nel dettaglio **Susanna Pardini** – *"il cui protocollo è stato approvato dal comitato etico dell'Azienda provinciale per i Servizi sanitari di Trento, è monitorare e analizzare le condizioni dei residenti, consentendo al personale sanitario di intervenire tempestivamente e in modo mirato. Questo approccio non solo promette di elevare gli standard di assistenza, ma anche di ottimizzare le risorse e migliorare l'efficienza operativa"*.

"La realtà virtuale è sicura per gli anziani con problematiche cognitive e può avere effetti positivi sull'ansia e sulla depressione" – ha sottolineato **Susanna Pardini**. *"La RV crea degli eventi piacevoli per la persona, ricreando ambienti che non si possono più sperimentare nella realtà. Ci sono tanti studi in letteratura sia in Italia che nel mondo che sono coerenti su questo"*, evidenziando come l'uso della realtà virtuale *"può*

ridurre l'isolamento e incrementare il coinvolgimento". Il nuovo studio in partenza in questi giorni, nello specifico, intende infatti verificare se la realtà virtuale può essere utilizzata anche durante i momenti di agitazione dei residenti, offrendo un'alternativa alla farmacoterapia e cercando di *"distogliere l'attenzione, placare lo stato di attivazione, di agitazione che possono provare durante la giornata"*.

Un aspetto fondamentale del progetto è il coinvolgimento degli operatori della struttura, che guideranno l'utilizzo della tecnologia e che conoscono bene le esigenze degli utenti. Susanna Pardini ha specificato che *"l'obiettivo nel futuro è proprio quello di pensare, di usare questi strumenti quotidianamente che non vanno a sostituire una persona, vanno a creare un ausilio, quindi uno strumento in più nella cassetta degli attrezzi dell'operatore per gestire le situazioni che vivono gli ospiti della struttura"*.

Il progetto prevede la raccolta di dati tra febbraio e maggio 2025, coinvolgendo tra i 20 e i 60 residenti con diversi livelli di compromissione cognitiva. I ricercatori si aspettano dei risultati che portino ad una riduzione dell'ansia e dei comportamenti di agitazione, senza che vi siano effetti collaterali negativi. *"Approfondire l'efficacia della realtà virtuale nel ridurre l'agitazione e promuovere la tranquillità è quanto vorremmo scoprire"*, ha detto **Oscar Mayora**, responsabile dell'[unità di ricerca Digital Health Research del Centro Digital Health and Wellbeing di FBK](#). *"Se sono agitato in qualsiasi situazione della vita e poi ho la possibilità di entrare in un ambiente rilassante, in un ambiente rassicurante, un ambiente che mi fa star bene, forse questo momento di agitazione posso riuscire a controllarlo meglio, posso riuscire a ridurlo, in modo di riprendere un po' il controllo del dell'istante che sto vivendo"*. **Mayora** ha tenuto a precisare che questa non è una soluzione commerciale, ma *"è una soluzione fatta insieme per poter usufruire di un beneficio, però attraverso il fare una ricerca fatta in maniera corretta"*, evidenziando l'importanza della collaborazione con diversi attori del territorio, tra cui la Provincia di Trento e l'Azienda sanitaria. *"Queste tecnologie"* – ha aggiunto **Oscar Mayora** – *"possono supportare gli operatori nella gestione delle attività quotidiane, riducendo il carico di lavoro e minimizzando il rischio di errori"*.

Durante la presentazione, i ricercatori FBK **Marco Dianti e Michele Lamon**, che stanno sviluppando gli ambienti virtuali rilassanti, hanno fatto testare i visori permettendo ai presenti di immergersi negli scenari in 3D personalizzabili, come il monte Bondone, la piazza Duomo di Trento, il mare, i monti innevati, i laghi alpini. Il visore 3D utilizzato, Oculus Quest 2, collegato ad un cellulare, consente infatti all'operatore sanitario di vedere sullo schermo ciò che l'utente sta guardando nella realtà virtuale e personalizzare istantaneamente gli ambienti in base alle sue preferenze, offrendo un'esperienza multisensoriale immersiva, in grado di *"distogliere l'attenzione"* da emozioni negative.

Il progetto sulla realtà virtuale rappresenta un passo avanti nell'approccio alla cura degli anziani, ed offre uno strumento innovativo per migliorare il loro benessere emotivo e cognitivo. *"Le persone, i cittadini e in questo caso gli ospiti, le persone con cui collaboriamo, devono essere sempre al centro di queste attività di ricerca"* – ha concluso **Oscar Mayora**.

"L'APSP Margherita Grazioli" – ha detto in chiusura la direttrice **Roncador** – *"si conferma all'avanguardia nell'adozione di soluzioni innovative per la cura degli anziani, ponendosi come modello di riferimento nel settore socio-sanitario. L'iniziativa rappresenta un passo significativo verso una sanità più moderna ed efficiente, in cui la tecnologia e l'umanità collaborano per garantire il benessere delle persone più fragili"*.

Entusiastico il commento sia degli ospiti della struttura che dei loro familiari.

- [Immagini video delle interviste raccolte durante la serata del 30/01/25](#)
- [SLIDE VR – FBK M. GRAZIOLI – TRENTO 2025](#)

(ml)