

La realtà virtuale li convince E i pazienti migliorano davvero

I malati e il lavoro di Soccini: spostare i confini tra la dimensione concreta e astratta

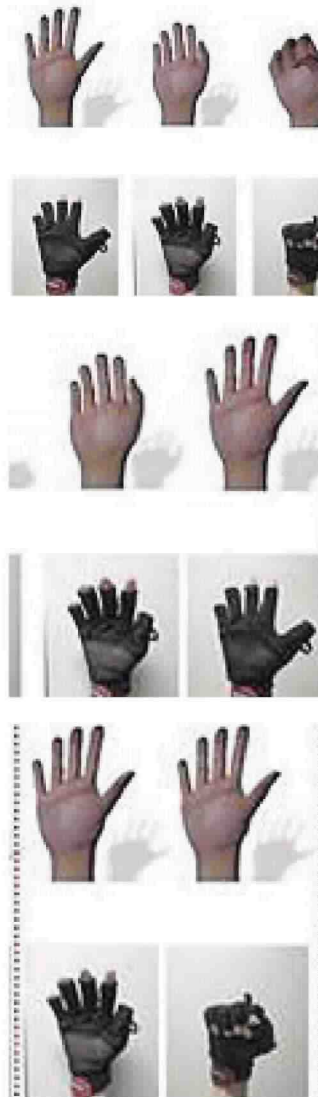
Se l'innovazione fosse il «Grande gioco», Agata Soccini, ricercatrice dell'Università di Torino, assomiglierebbe a quegli esploratori-geografi dell'Ottocento descritti da Peter Hopkirk. Docente del dipartimento di Informatica, dopo la laurea è volata a Hollywood per studiare gli effetti speciali dei film e ha lavorato nell'aerospaziale sognando lo sbarco su Marte. Nel curriculum un dottorato trascorso in gran parte in Giappone nei laboratori del National Institute of Informatics, oggi Soccini, 37 anni, è diventata una cartografa dell'intangibile con una missione impossibile: spostare più in là i confini che dividono la realtà concreta da quella virtuale.

Dalla macchina a vapore all'auto a guida autonoma, ogni tecnologia emergente ha un ciclo di vita che prevede, dopo un periodo di forte aspettativa, una fase di depressione dettata dai sogni infranti di sfruttamento dell'innovazione. Anche per la realtà virtuale è stato così, ma oggi la ricerca ha raggiunto una maturità che fa ben sperare in un suo uso concreto nella quotidianità. «In Europa è difficile da credere perché viviamo in una società diversa, ma in Giappone è differente. Lì è impossibile trovare qualcuno che non abbia "provato" la realtà virtuale», racconta Soccini, nata a Crema, che col suo lavoro sembra trovarsi nel posto giusto al momento giusto. Per il 2020 Facebook ha promesso il lancio di Horizon, una piattaforma dove gli utenti potranno incontrarsi indossando un visore per la realtà virtuale. Con la Vr (virtual reality), Mark Zuckerberg mira a cancellare il pericolo di isolamento dettato dall'uso dei social. Ma con un occhiale 3D e un guantino si può fare

anche dell'altro. Come spiega Soccini: «Nel confronto con i mondi virtuali, la sfida è portare il corpo nel mondo digitale e studiarne le interazioni». Se un avatar è rappresentazione fedele dell'uomo, il corpo virtuale può avere effetti su quello reale. Così una martellata su una mano, che crediamo nostra perché proiettata nel nostro visore, può far provare paura. Allo stesso tempo la Vr può diventare una speranza per chi è rimasto paralizzato dopo una lesione celebrale. Aggiunge: «Abbiamo deciso di mettere alla prova sui pazienti con un'emiplegia i nostri studi sui movimenti indotti su una persona dal suo avatar. E i risultati, anche se non definitivi, sono incoraggianti». Facendo indossare un caschetto e un guantino, si proietta una persona con un deficit motorio alla mano in un ambiente virtuale altamente realistico dove, però, i ricercatori possono intervenire. E farle credere, per esempio, di chiudere le dita molto di più di quello che può fare in verità. Una sovrascrittura della realtà che apre nuove frontiere per la riabilitazione. Una sfida sentita, anche dal lato personale, da «Agata crea mondi», come la chiamano i colleghi. «Sono figlia di due medici che mi hanno trasmesso l'amore per la scienza e per la cultura in generale. Sono nata e cresciuta qui in Italia, per me la famiglia è molto importante e torno a casa ogni volta che posso — confida la ricercatrice —. Abbiamo anche avuto momenti difficili che mi hanno spinto ad avvicinarmi a questi temi».

Paolo Coccorese

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Lo studio

Agata Soccini (nella foto a destra), ricercatrice dell'Università di Torino, spiega: «Se un avatar è rappresentazione fedele dell'uomo, il corpo virtuale può avere effetti su quello reale». Così possono anche migliorare le condizioni di pazienti che hanno bisogno di riabilitazione nell'uso, per esempio, della mano

