

Novità in arrivo nel mondo dei videogiochi. Non si tratta delle solite innovazioni in campo grafico o nel coinvolgimento, ma di una direzione in più nello scopo. Sono videogiochi pensati per un obiettivo utile, in campo medico o psicologico.
L'ultima frontiera è rappresentata dall'Università di New Castle e dalla Limbs Alive, azienda specializzata in software di riabilitazione interattiva. I videogiochi in questione, che fanno parte della serie "**Circus Challenge**", hanno l'obiettivo di incentivare il **recupero delle funzioni di arti di pazienti colpiti da forme di ictus**
. Il giocatore deve impersonare un ruolo del circo, e svolgere attività come fosse un giocoliere, un trapezista o un acrobata.

Chi ha avuto un ictus deve spesso affrontare problemi quotidiani, che richiedono l'utilizzo di entrambi gli arti. Anche svolgere operazioni semplici, come rifare il letto, allacciarsi le scarpe, aprire e chiudere barattoli possono diventare un ostacolo insormontabile. Per molti, le terapie classiche sono noiose, pur se necessarie, ma un videogioco è molto più divertente.
Grazie ad un controller wireless, simile a quello delle console Wii, i "pazienti" devono compiere piccole missioni, via via più complesse. La difficoltà aumenta con i livelli superiori, dove sono richieste maggiore forza, abilità o concentrazione.
Il progetto in campo medico prevede ulteriori sviluppi, anche per altri tipi di difficoltà motorie, come per chi è su una sedie a rotelle o con una mobilità ridotta. Una riabilitazione multimediale, dunque.

Già da tempo, però, il mercato videoludico si sta interessando a forme alternative di intrattenimento. Qualche mese fa è uscito "**Sparx**" un game **contro la depressione**. Questa volta l'Università è Neozelandese, la Auckland, che grazie ad un gruppo di ricercatori ha sviluppato un software contro la sofferenza psicologica.
La dinamica è molto semplice: invece di affrontare nemici qualunque, il giocatore si trova a combattere contro negatività, rabbia, dolore o pensieri scoraggianti. L'alternanza di momenti d'impegno mentale con altri di azione pura sembra produrre effettivi interessanti. Secondo il *Brit*

ish Medical Journal
, però, il gioco si è dimostrato efficace solo nei casi più lievi di depressione. Per le forme più gravi resta d'obbligo la terapia, anche se il gioco può aiutare molto. Buoni comunque i risultati: riduzione dei sintomi della depressione e dell'ansia, aumento dell'autostima.
Attualmente “Sparx” è ancora in fase sperimentale, avendo partecipato circa 187 ragazzi in età adolescenziale, con età massima di 19 anni.
Tuttavia, è na prospettiva incoraggiante nel mondo dei videogiochi, forse troppo spesso additati come pura perdita di tempo o divulgatori di contenuti negativi.