



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



POR FESR 2014-2020 / INNOVAZIONE E COMPETITIVITÀ

Sistema Integrato DomiciliarE e
Riabilitazione Assistita al Benessere
SIDERA^{AB}

TeleRiabilitazione domiciliare per i pazienti cronici: i risultati del progetto SIDERA^{AB}

**Benessere e game applicato:
un risultato non scontato**

Olivia Realdon
Università degli Studi di Milano-Bicocca

Milano, 19 Maggio 2021



DAL BENESSERE AI SIGNIFICATI NELLE ROUTINE DELLA VITA QUOTIDIANA

On Happiness and Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being

Annual Review of Psychology

Vol. 52:141-166 (Volume publication date February 2001)

<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.141>

Richard M. Ryan and Edward L. Deci

Department of Clinical and Social Sciences in Psychology, University of Rochester, Rochester, NY 14627; e-mail: ryan@psych.rochester.edu deci@psych.rochester.edu

Benessere psicologico

Senso di coerenza
Accettazione
Purpose

L'ATTRIBUZIONE DI SENSO E DI VALORE ALLA PROPRIA VITA

MA I SIGNIFICATI NON SONO ENTITA' FISSE, SONO PLASMABILI IN FUNZIONE DELLA PROPRIA **ESPERIENZA**.

I SIGNIFICATI SONO PRODOTTI E RIPRODOTTI ENTRO LE ROUTINE DELLA VITA QUOTIDIANA. **ANCHE NELLE ROUTINE DI CARE.**



*Centro Studi per le Scienze della Comunicazione «Luigi Anolli»
Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione «Riccardo Massa»*



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



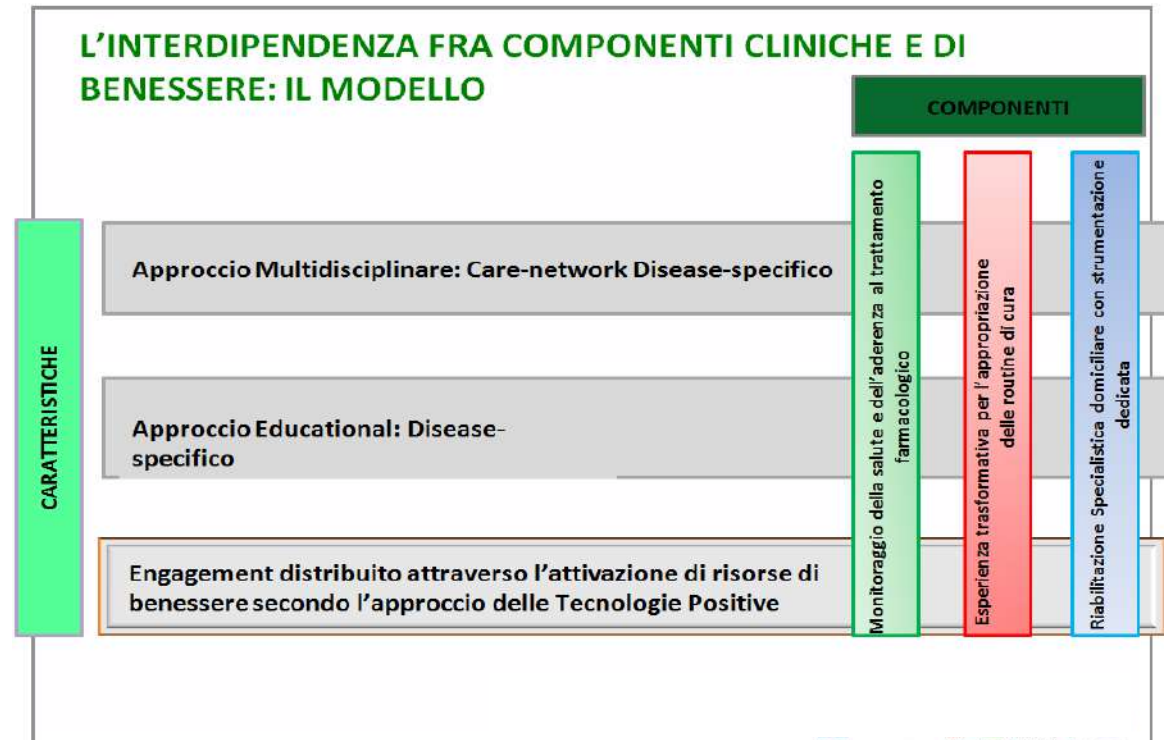
IL BENESSERE COME COMPONENTE INTEGRATO NEL MODELLO SIDERA^B

SIDERA^B E' UN MODELLO DI **TRASFORMAZIONE DELLE ROUTINE DI CARE...**

...IL BENESSERE COME **PROCESSO** CHE MEDIA L'ATTRIBUZIONE DI SIGNIFICATO A TALI ROUTINE.

INTEGRARE IL BENESSERE NEL MODELLO DI TELERIABILITAZIONE NON HA SIGNIFICATO CREARE TASK DI POTENZIAMENTO DI SPECIFICHE RISORSE DI BENESSERE

MA **COSTRUIRE UN'ESPERIENZA**



POR 2014-2020 FESR / INNOVAZIONE E COMPETITIVITÀ

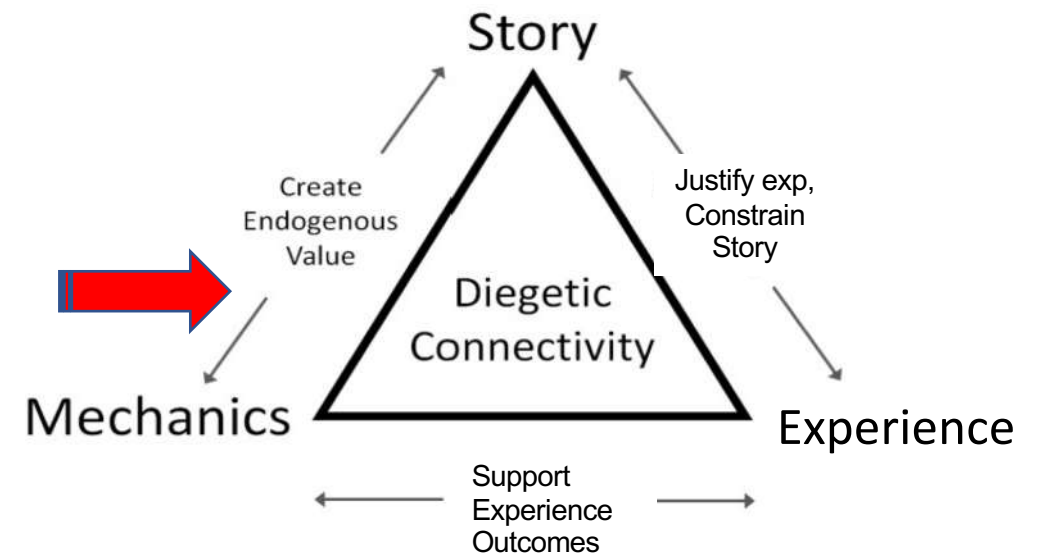
UN GIOCO APPLICATO PER INTEGRARE IL BENESSERE NEL MODELLO SIDERA^B

GIOCHI APPLICATI (APPLIED GAMES)

- videogiochi **complessi con tema NON** classificabile come “entertainment”.
- si applicano a una problematica **specifica del mondo reale**
- architettura articolata e **modello dati** (

GIOCO APPLICATO IN SIDERA^B

- **Tutti i componenti del design** (narrativa, estetica e costruzione del «mondo» del gioco) fra loro **integrati e resi interdipendenti** In funzione dell’obiettivo cui il game si applica (*approccio della connettività diegetica*). Esito inteso dell’approccio: sintonizzazione dei componenti per generare esperienza con significati coerenti e densi
- (approccio alternativo a **gamification**, ove si incorporano singoli elementi di design, ma non vi è esperienza di gioco a pieno titolo)



(Adapted from Lane&Prestopnik, 2017)



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



IL GAME NARRATIVO APPLICATO «IL LIBRO VIVENTE» : UN GIOCO DI EQUILIBRIO

IL LIBRO VIVENTE: UNA NOVELLA INTERATTIVA

DIMENSIONE **INTERATTIVA E NON-LINEARITA'**
(NARRATIVA RAMIFICATA E ARCHI DEI
PERSONAGGI)

DIMENSIONE **NARRATIVA** (COSTRUZIONE MONDO,
PERSONAGGI, STORYTELLING, INTERFACCIA
UTENTE)



OBIETTIVO APPLICATO:

ALLENARE IL PAZIENTE A **GOVERNARE**
L'INCERTEZZA CONNESSA CON LA
PROPRIA CONDIZIONE DI SALUTE
NELLO SPAZIO FRA

CREDENZE SULLE PROPRIE RISORSE
(NELLO SVOLGERE IL PROGRAMMA
RIABILITATIVO)
E CONDOTTE
(FARE LE ATTIVITA' OGNI GIORNO A
CASA)



LA METAFORA CENTRALE: LA DIALETTICA FRA LUCE DIURNA E VELO NOTTURNO



VELO NOTTURNO = ASSENZA DI LUCE E DI MOVIMENTO



**TARGET NCD 2030 :
RIDUZIONE 15% INATTIVITA' FISICA**

MONDO LIBRO=MATRICE DI TRASFORMAZIONE ESPERIENZIALE



Arco I
Autonomia

- Storia 1: Speranza/Ottimismo
- Storia 2: Locus of Control
- Storia 3: Auto-Efficacia
- Storia 4: Autonomia

Arco II
Mutualità

- Storia 5: Shared Problem Solving
- Storia 6: Shared Intentionality
- Storia 7: Comunicazione/Emotional Sharing
- Storia 8: Mutualità

Arco III
Cooperazione

- Storia 9: Comunicazione nel gruppo
- Storia 10: Shared goals and commitments
- Storia 11: Joint Actions
- Storia 12: Altruismo e collaborazione

Arco IV
Purpose

- Storia 13: Autonomia
- Storia 14: Mutualità
- Storia 15: Cooperazione
- Storia 16: Purpose

RISOLUZIONE: ALTERNANZA DINAMICA FRA LUCE E NOTTE



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione Lombardia



LE STORIE

LE STORIE MOSTRANO LE AZIONI DEI PROTAGONISTI, NON LE DESCRIVONO

SCENE E OBIETTIVI ESPERIENZIALI

Almiro **fa le cose** con naturalezza

ALMIRO RIPRODUCE UNA ROUTINE.

Diana **osserva** Almiro e gli manifesta difficoltà a fare le cose

DIANA IN DIFFICOLTA'

Almiro e Diana rimangono in **silenzio**

INCOMPRESIONE

Almiro e Diana **fanno le cose insieme**

AGIRE INSIEME COME MODO PER STARE INSIEME

I PERSONAGGI AGISCONO LE RISORSE DI BENESSERE INTESE NELL'OBIETTIVO APPLICATO

Arco 1

Autonomia

Arco 2

Mutualità

Arco 3

Cooperazione

Arco 4

Accettazione/
Purpose

OBIETTIVO APPLICATO

QUALI RISORSE DI BENESSERE?

Saper **sconnettere** sintonizzazione emotiva e azione

Fare le cose insieme come strumento di **appropriazione** di nuove routine.

RIELABORAZIONI DELLE RISORSE DI BENESSERE AGITE NELLE STORIE

RIFERIMENTI NARRATIVI

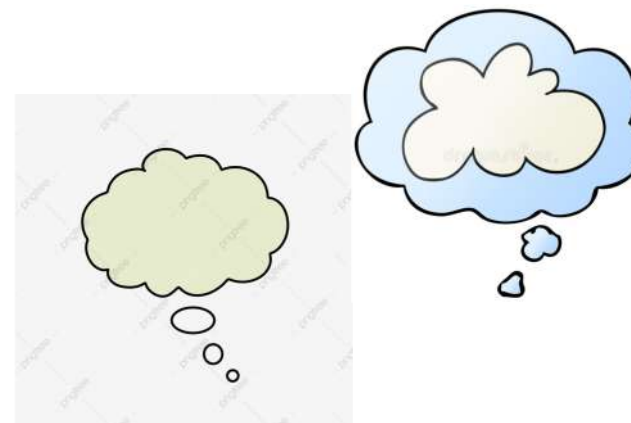
Libro fa osservare le **CREDENZE** di Almiro:
con il velo notturno NON vi è possibilità di vita , né di
movimento.

OBIETTIVO APPLICATO

Principio: le **AZIONI** possono battere il pensiero

Risorsa: consapevolezza di **essere al centro** delle proprie
condotte

Il Libro mette a fuoco il **FUNZIONAMENTO** della risorsa
suggerisce la **RIPRODUZIONE** dell'intenzione che ha
generato quell'esperienza.

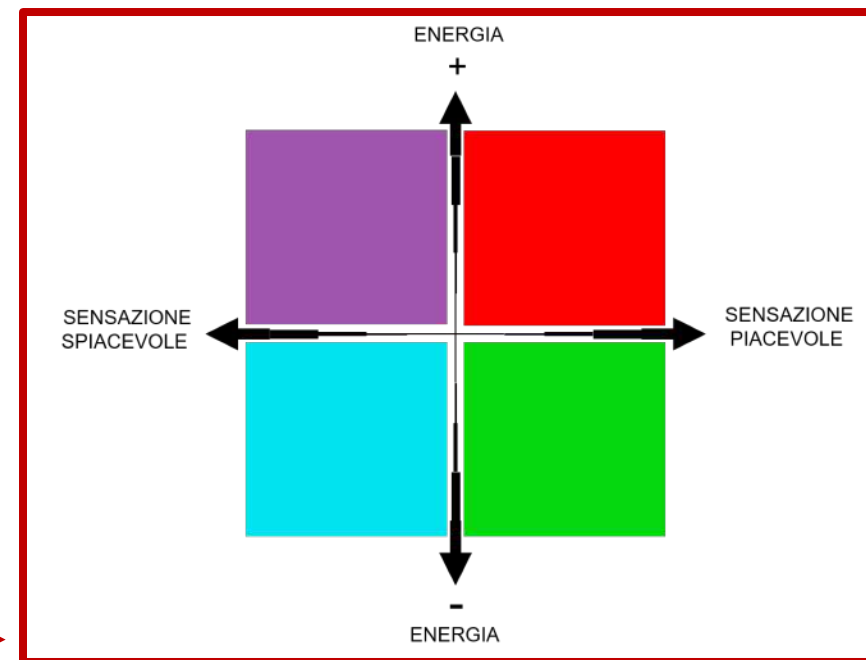
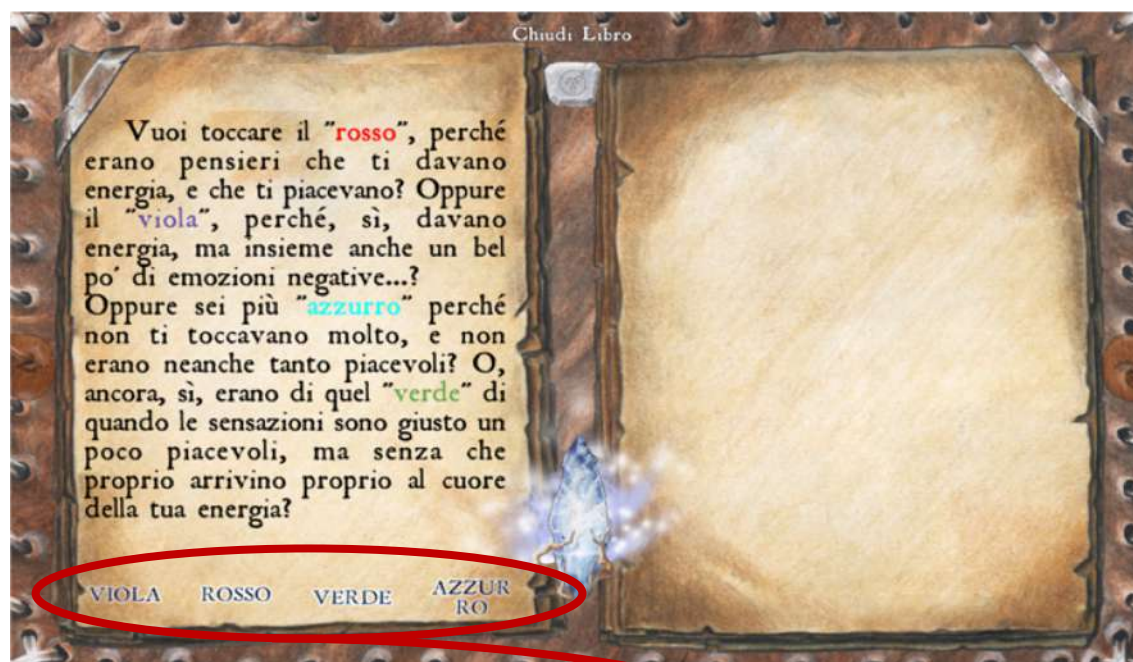


RILEVAZIONI DELLO STATO EMOTIVO DELL'UTENTE

Come ti senti nel mio mondo...

RILEVAZIONI DELLA PERCEZIONE SOGGETTIVA DI TRASFERIBILITA' DEGLI APPRENDIMENTI NELLA VITA QUOTIDIANA E DELLO STATO EMOTIVO CONSEGUENTE

Quanto ritieni di poter portare nel tuo mondo quanto hai fatto tuo...



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



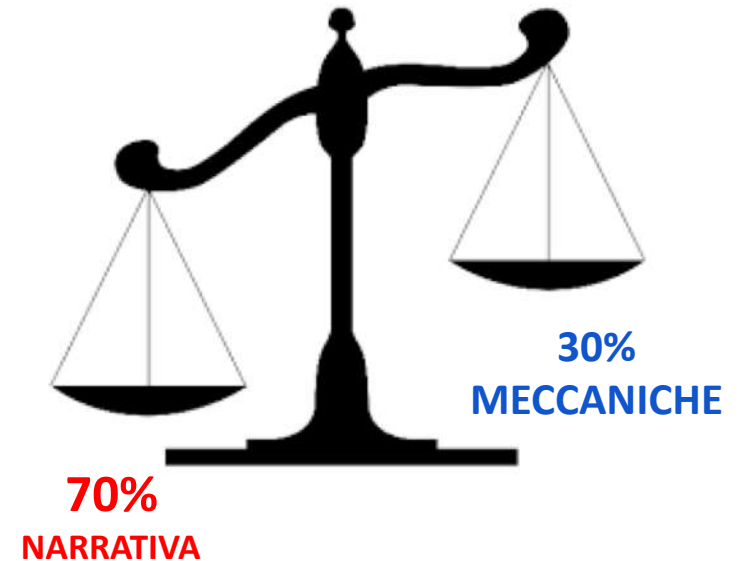
L'INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITA' RIABILITATIVA SVOLTA DAL PAZIENTE

Ma oltre alla narrativa

(il lettore è scrittore e protagonista della storia)

vi è la **MECCANICA DEL CRISTALLO** (più movimento = mondo con più luce),
ossia la percentuale di attività riabilitative svolte il giorno precedente
si trasforma in "currency" di luce che rende visibile il percorso di Almiro
(*connettività diegetica*).

Visualizzazione del percorso di Almiro sulla mappa in funzione della
«carica» del cristallo



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



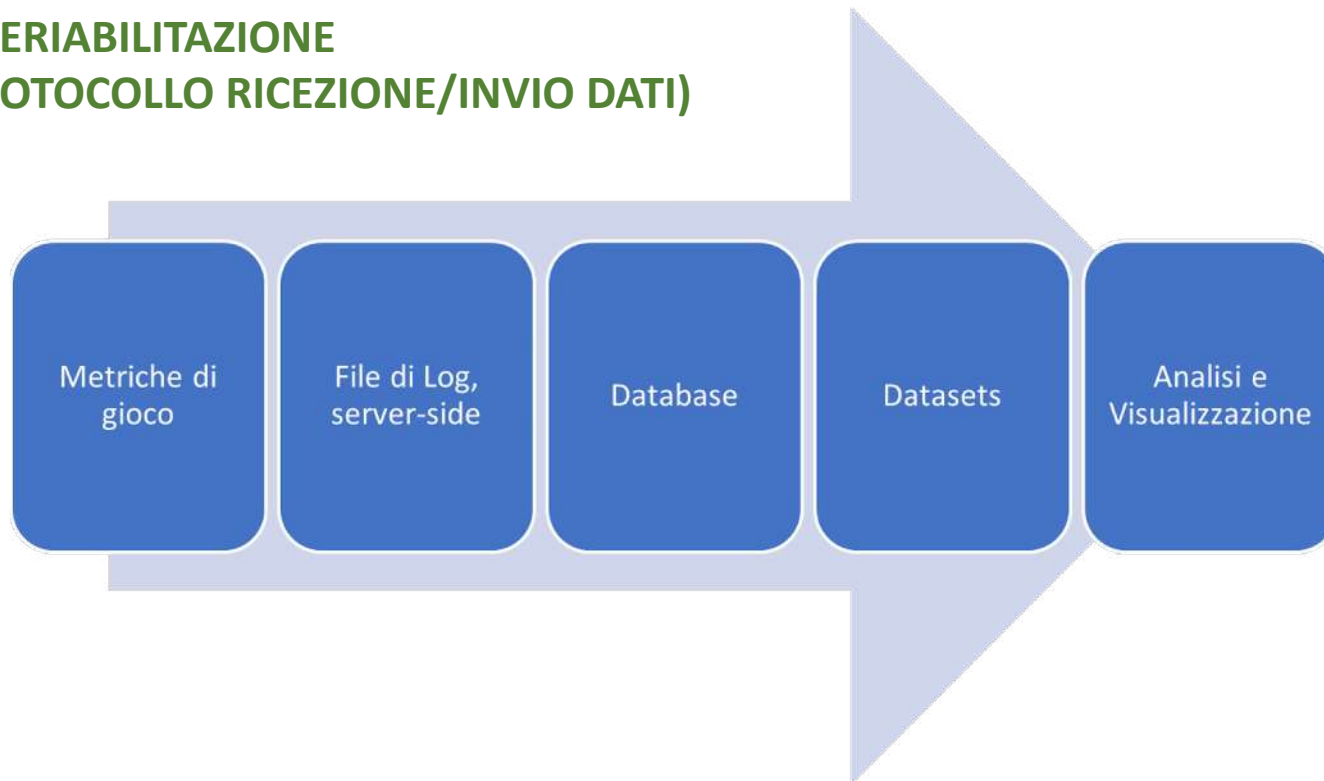
Regione
Lombardia

fesr

DALLO SVILUPPO, ALLE SISTEMA DELLE METRICHE, AL DATABASE

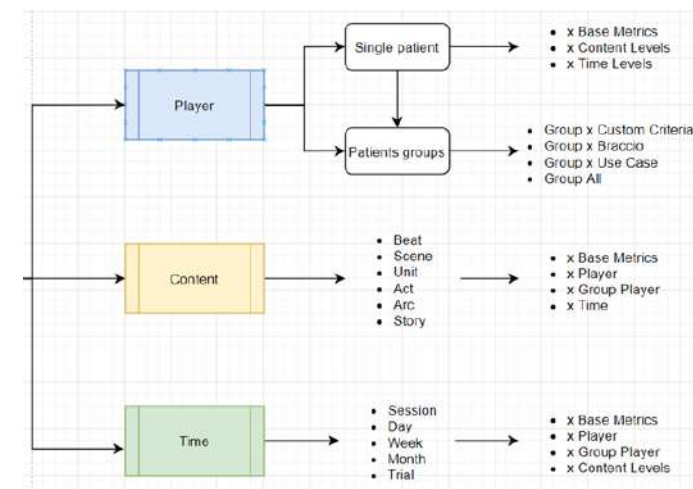
APPLICAZIONE SVILUPPATA IN UNITY

INTEGRATA CON PIATTAFORMA DI
TELERIABILITAZIONE
(PROTOCOLLO RICEZIONE/INVIO DATI)



COSTRUZIONE E POPOLAMENTO DEL DTB
SU TRE PROSPETTIVE:

- PAZIENTE
- UNITA' NARRATIVE
- TEMPO



In collaborazione con il Laboratorio MIND



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia

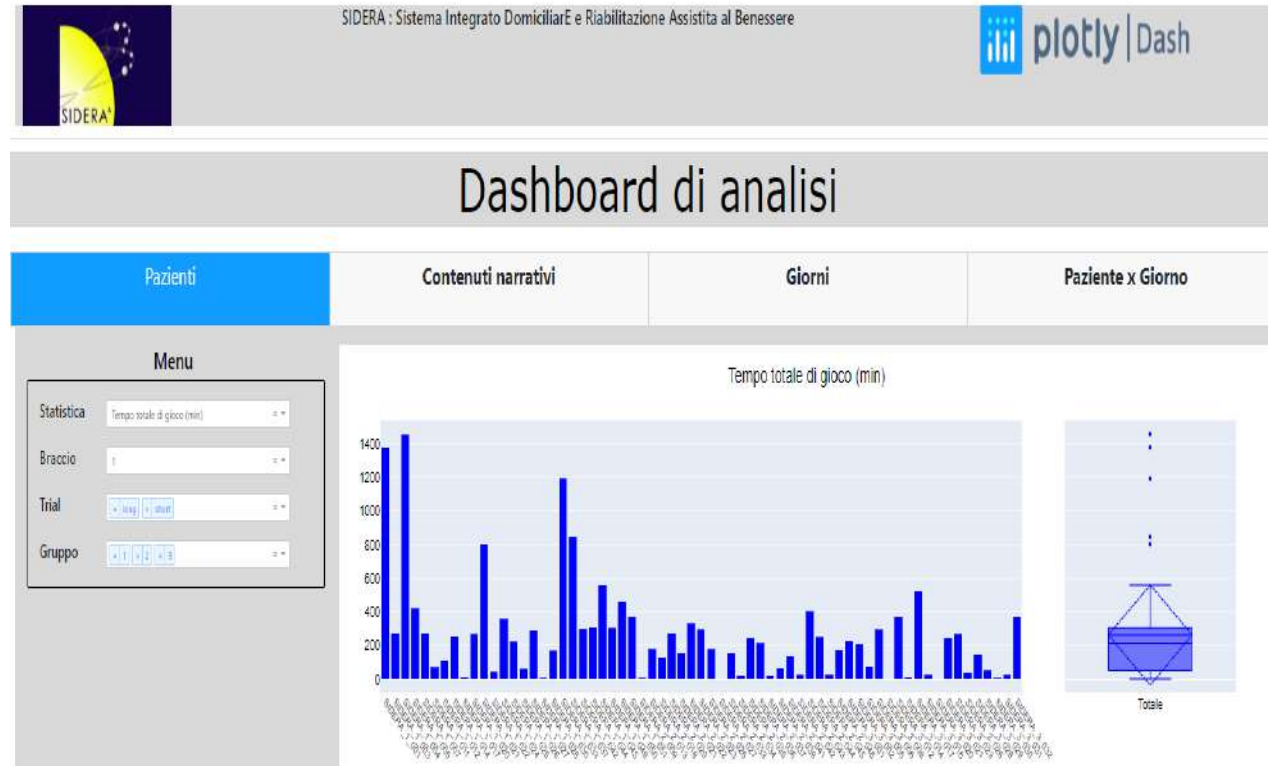


LA DASHBOARD DI VISUALIZZAZIONE DEI DATI

VISUALIZZAZIONE BASATA SU **QUERY DINAMICHE**

INTEGRAZIONE DELLE PROSPETTIVE SUI DATI
(INDICI DI VARIAZIONE DELL'ESPERIENZA
FRUIZIONE AI DIVERSI LIVELLI)

PRE-ELABORAZIONE DEI DATI ANCHE «ON THE GO»
SUPPORTO ALLE DECISIONI DEGLI STAKEHOLDER
(CLINICI, GAME DESIGNER...)



Laboratorio MIND



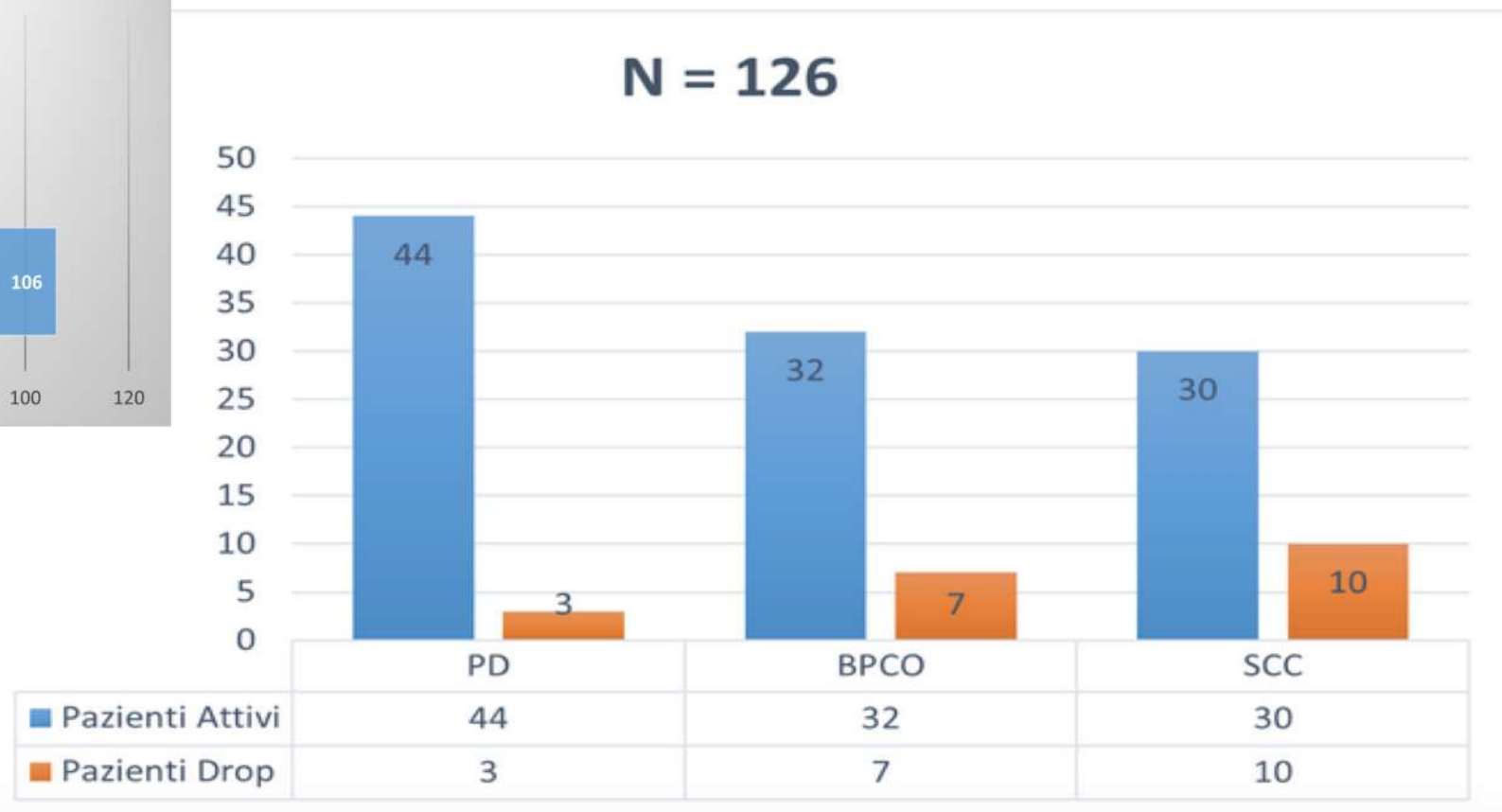
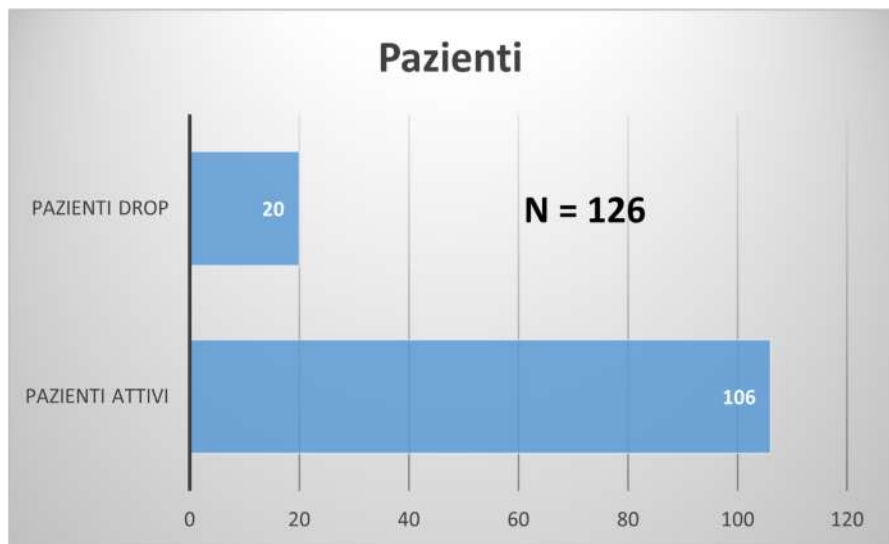
UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



L'ESITO DELLA DISCREZIONALITA' DELLA FRUIZIONE DEL LIBRO: COME E' ANDATA?



SCC: 68 GIORNI
MP E BPCO: 84 GIORNI



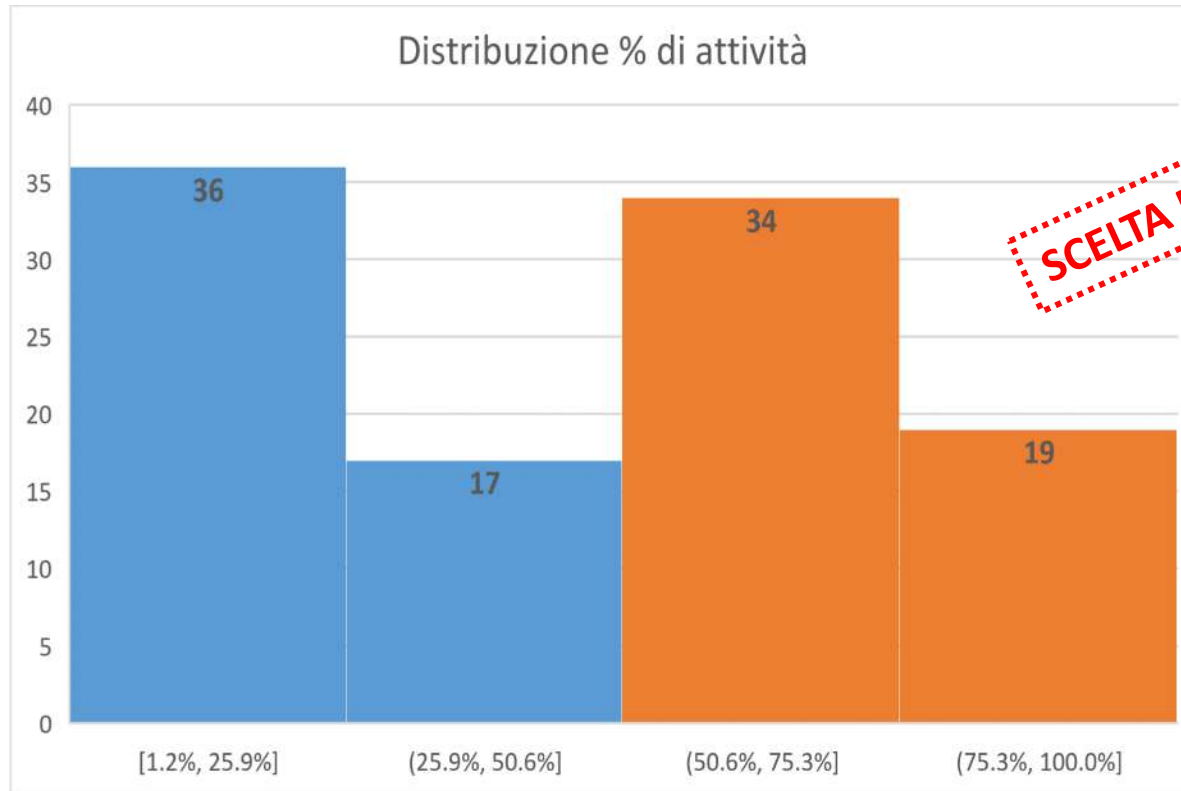
UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione Lombardia

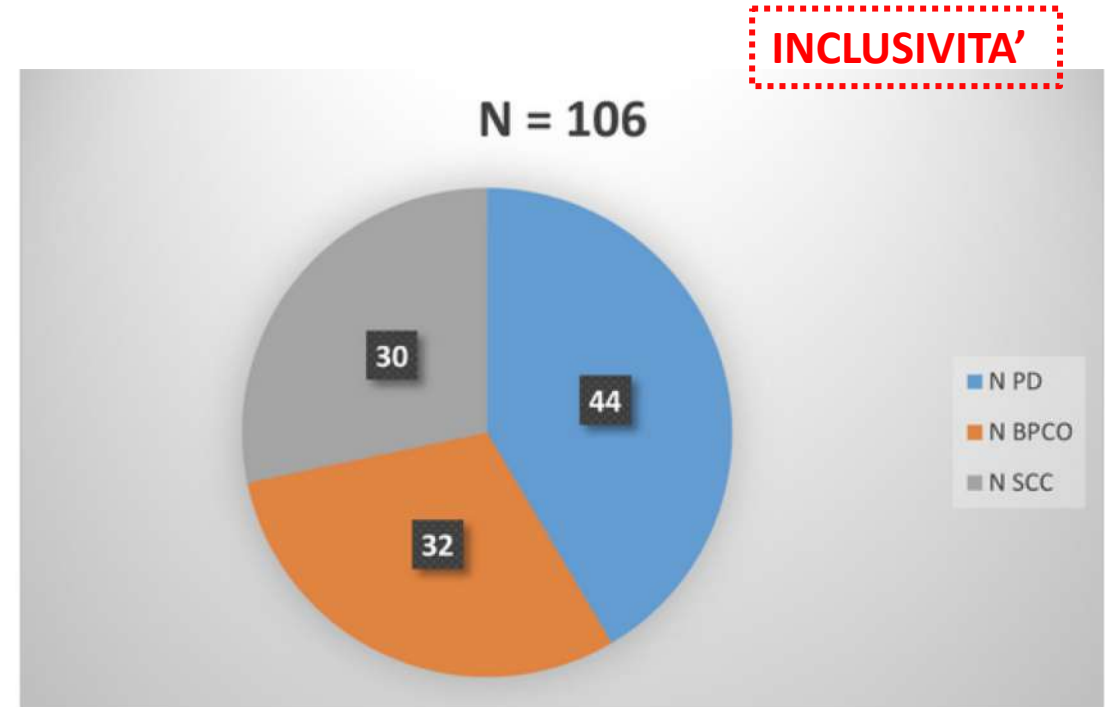


QUANTI PAZIENTI HANNO APERTO IL LIBRO ALMENO UNA VOLTA ...E CON QUALE FREQUENZA



SCelta DI BASE

66% dei pazienti



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale

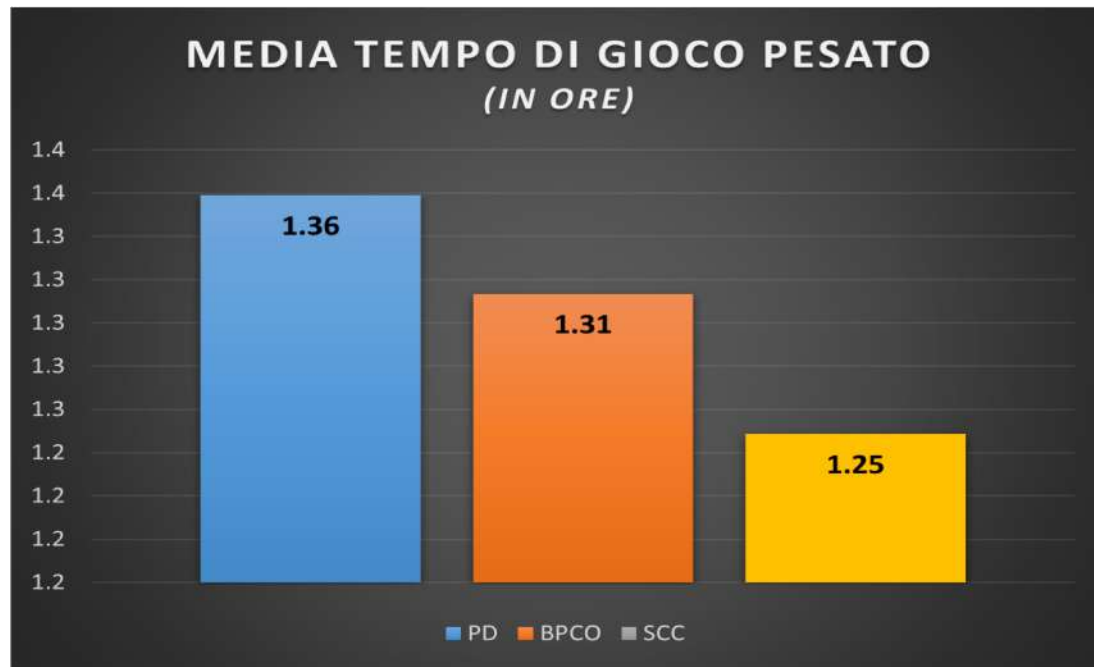


Regione Lombardia



PER QUANTO TEMPO I PAZIENTI HANNO PARTECIPATO ALLE ATTIVITA' DEL LIBRO

6.4 MINUTI (IN MEDIA)
AL GIORNO PER PAZIENTE

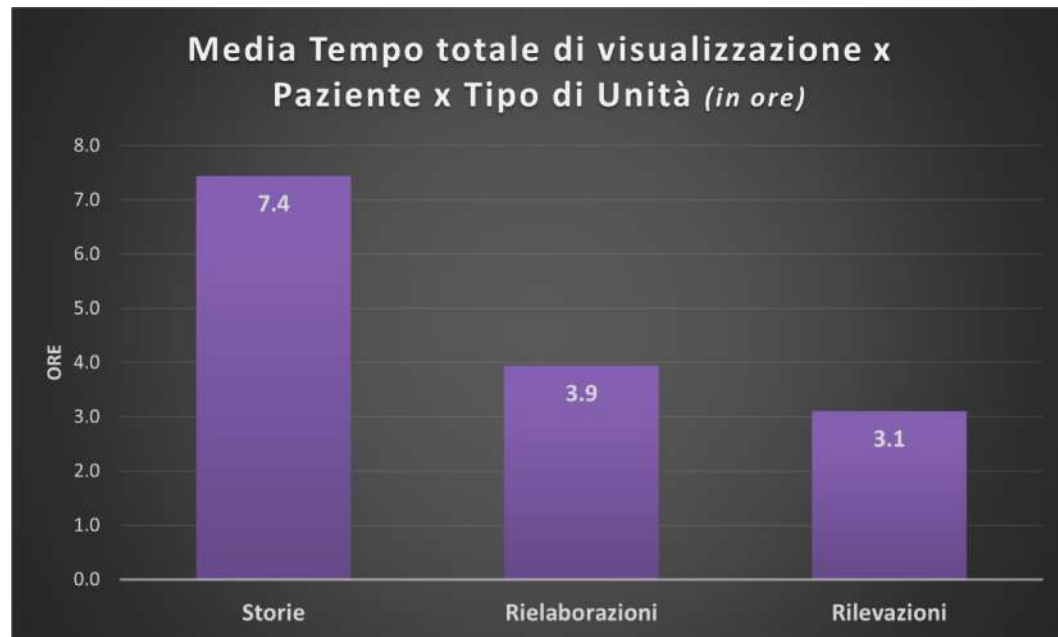


3.85 ORE (IN MEDIA)
PER PAZIENTE

GLI SCC HANNO GIOCATO MENO ORE DEGLI ALTRI

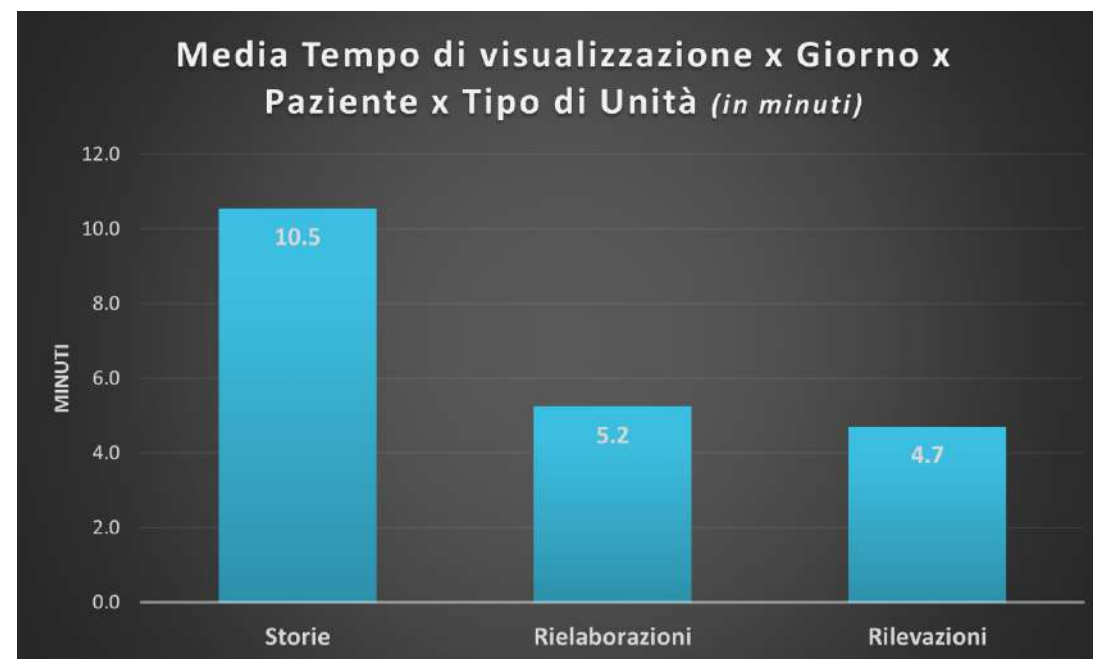
$N \text{ ore pesate} = N \text{ ore giocate} / (N \text{ pazienti} * N \text{ giorni a disposizione})$

«SPACCHETTAMENTO» PER TIPO DI CONTENUTO NARRATIVO

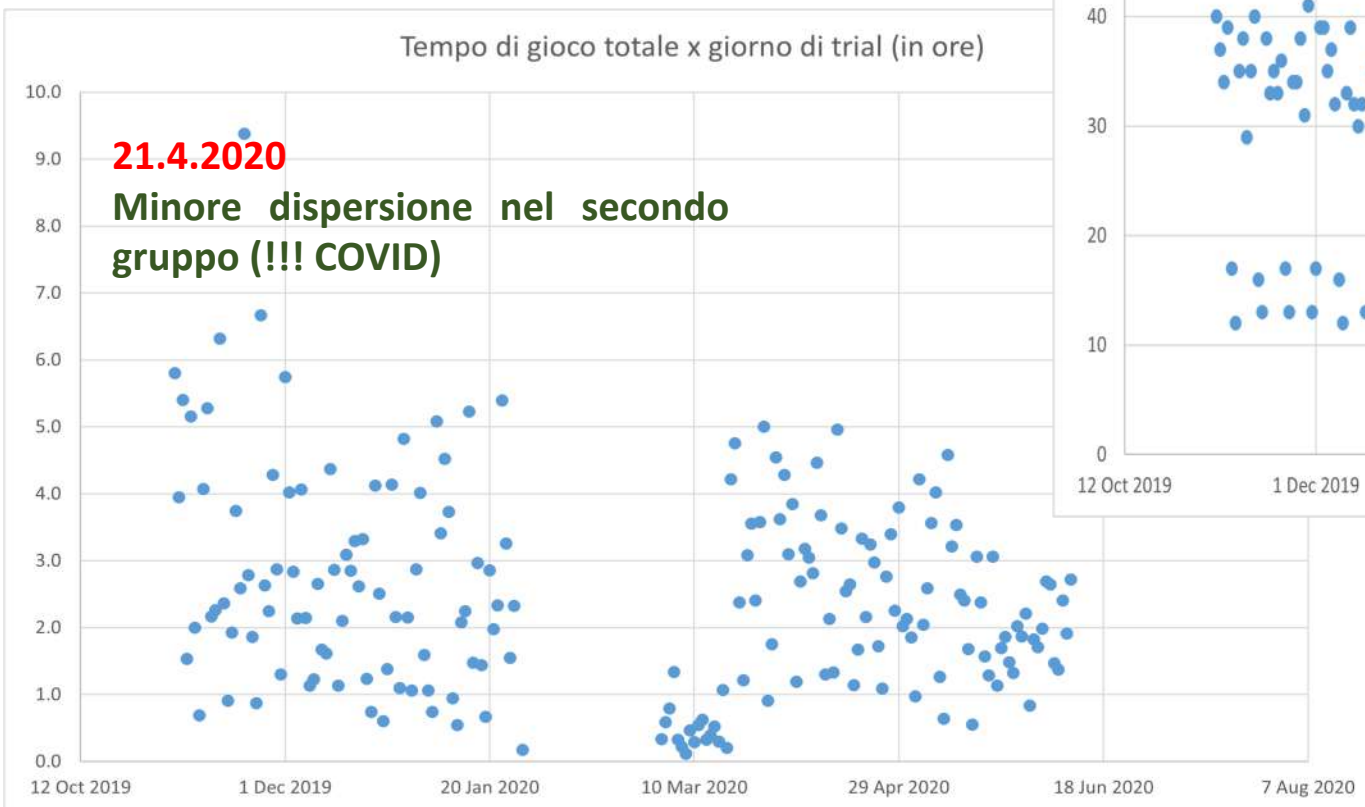
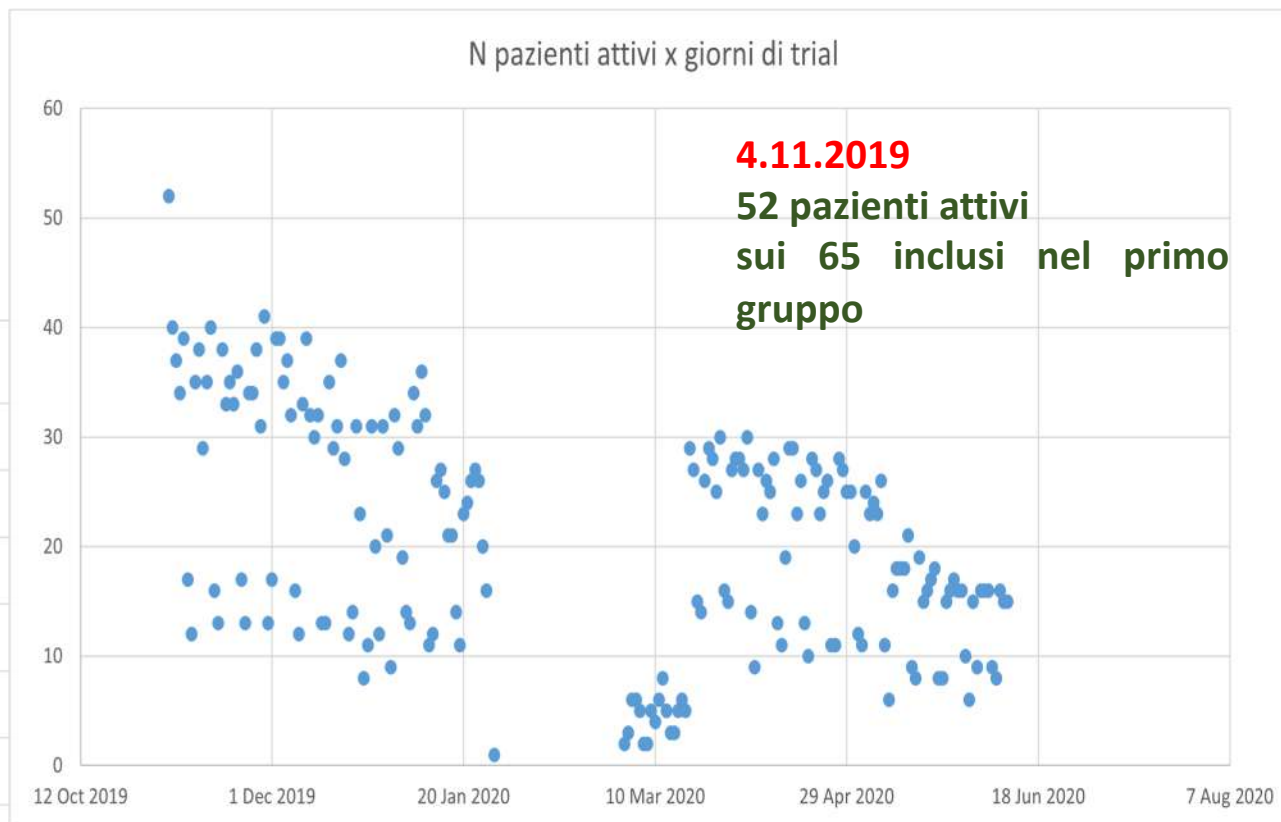
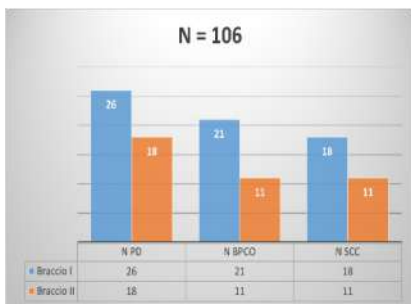


N.B: IL FLUSSO DI PRESENTAZIONE DELLE UNITA' E' PREDEFINITO. I PAZIENTI NON SAPEVANO QUALE TIPO DI CONTENUTO AVREBBERO TROVATO ALL'APERTURA DEL LIBRO E NON AVEVANO POTERE DI INTERVENTO SULL'ORDINE DEI CONTENUTI.

LE STORIE SONO IL TIPO DI CONTENUTO SUL QUALE I PAZIENTI HANNO PASSATO PIU' TEMPO



QUAL E' L'ANDAMENTO TEMPORALE DELLA PARTECIPAZIONE AL LIBRO LUNGO IL TRIAL?



!!!DIMINUZIONE ATTIVITA' AL PASSARE DEL TEMPO!!!



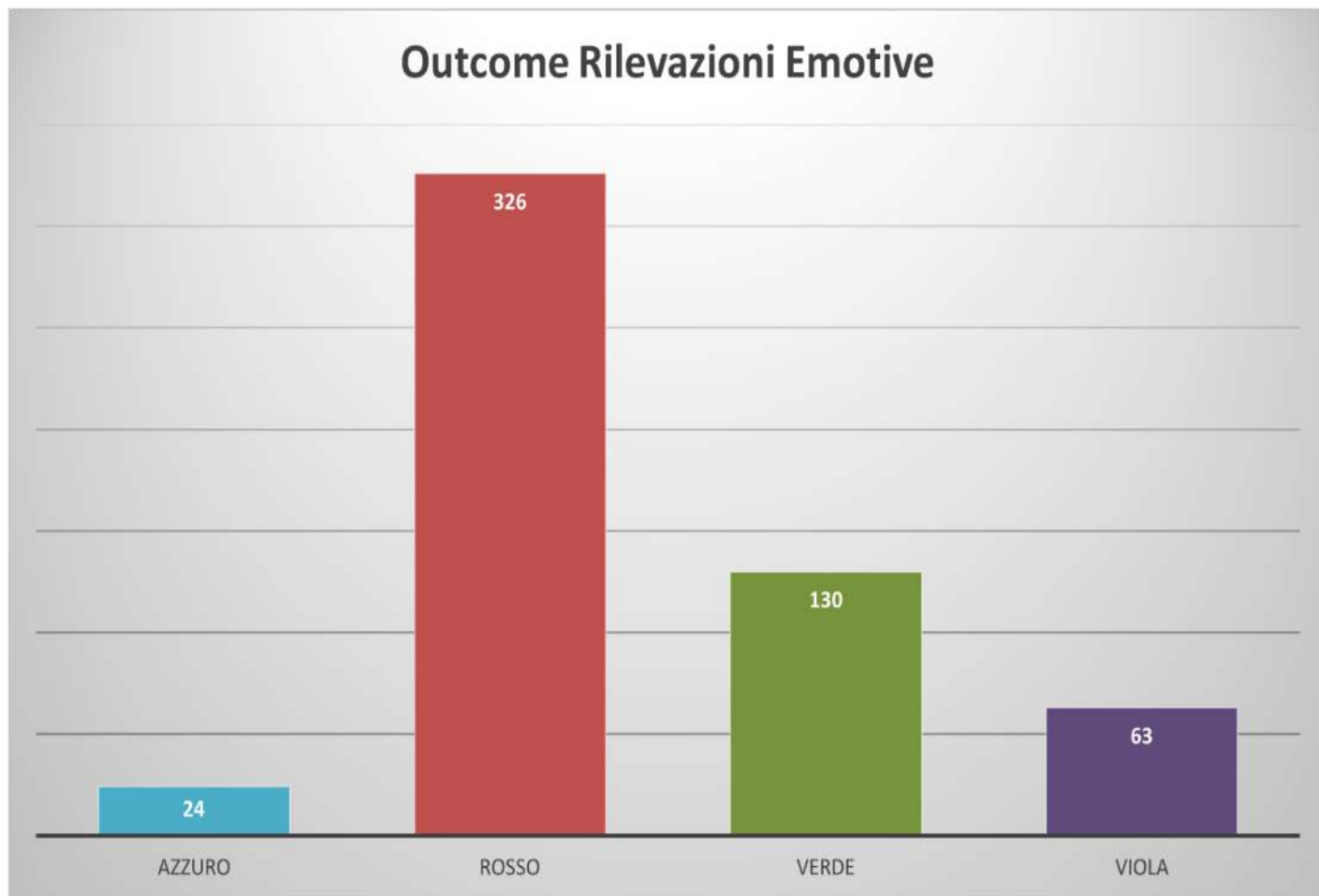
UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione Lombardia



LA QUALITA' AFFETTIVA DELL'ESPERIENZA DEI PAZIENTI - LE RILEVAZIONI DI STATO EMOTIVO



LA MAGGIOR PARTE DEI PAZIENTI HA TROVATO L'ATTIVITA' **ALTAMENTE PERTINENTE** AI PROPRI OBIETTIVI NEL FAR FRONTE ALLE SFIDE QUOTIDIANE DELLA CRONICITA' DELL'AMBIENTE, E CON VALENZA POSITIVA (**COLONNA ROSSA**).

ANCHE QUANDO «SOLO» PERTINENTE, LA VALENZA E' POSITIVA (**COLONNA VERDE**)



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE: LA CHIUSURA DELLA CONVERSAZIONE...

«NELLA FINE STA L'INIZIO»

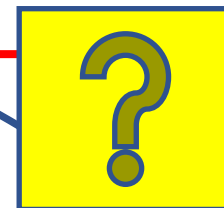
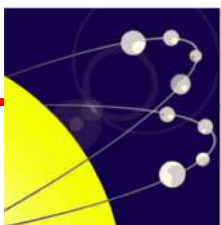
Per il libro, per lui, non conta più “riposare” dal cercare uno scrittore che lo liberi dal velo notturno
IL SUO RIPOSO è essere a disposizione per continuare a condividere la potenza del movimento.

Per lo scrittore del libro, cioè il paziente, la fine è il **proseguimento dello svolgere le attività riabilitative** agendo quegli apprendimenti che hanno **TRASFORMATO IL SENSO** con cui le faceva prima.

...”PORTAMI CON TE”

Sul piano del **MODELLO DI TELERIABILITAZIONE SIDERA^B**:

- è l'acquisizione di un **approccio che fa della teleriabilitazione UN'ESPERIENZA OLISTICA** di appropriazione e di costruzione di senso delle routine di cura per la cronicità **a casa propria**
- è il punto di partenza per il **re-design evolutivo del prototipo entro il modello**
(modularità della durata e della sequenza di fruizione dei contenuti, sviluppo del modello dati con DSS, refinement delle meccaniche di integrazione, potenziamento dell'interattività (caregiver...))



Grazie per l'attenzione!

Ma, soprattutto, grazie a tutto il gruppo che ha reso possibile questo lavoro.

***Centro Studi per le Scienze della
Comunicazione «Luigi Anolli»
(CESCOM)***

*Petar Mavrodiev
Pietro Polsinelli
Dario D'Ambra
Barbara Diana
Jessica Montana
Marta Maisto
Marta Matamala-Gomez
Luca Morganti
Andrea Di Nardo
Olivia Realdon
Fabrizia Mantovani*



Laboratorio MIND

*Mauro Maria Baldi
Bruno Galuzzi
Enza Messina*



contact: olivia.realdon@unimib.it



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



**Regione
Lombardia**



www.fesr.regione.lombardia.it



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale



Regione
Lombardia



POR FESR 2014-2020 / INNOVAZIONE E COMPETITIVITÀ



con la collaborazione di:

