

Combattere il Covid diventa un “gioco da ragazzi” grazie a Gaslini e Agenzia spaziale europea

di **Redazione**

09 Novembre 2020 - 12:27



Genova. Contenere, monitorare e contrastare la pandemia da Covid-19 tra i bambini, aiutarli a vivere questo periodo così difficile e pieno di imprevisti: l'Istituto scientifico pediatrico IRCCS Giannina Gaslini e la startup specializzata in video - interattività Hypex presentano **“Space for Children”**, una soluzione originale di video-interattività in grado di **far interagire i bambini con i protagonisti di una storia**, attori in carne e ossa, all'interno di vere riprese filmiche.

Space for Children è stata **ideata e progettata da Hypex, grazie al supporto scientifico dell'Istituto Giannina Gaslini e al finanziamento dell'Agenzia Spaziale Europea** che, attraverso il bando “Space in response to COVID-19 outbreak”, su proposta dell' Agenzia spaziale Italiana (Asi), in accordo con il Ministro per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione (Mid) Paola Pisano e il Sottosegretario di Stato alla Presidenza del Consiglio con delega alle politiche per lo spazio Riccardo Fraccaro, ha messo a disposizione circa 10 milioni di euro per supportare servizi che utilizzino lo spazio per migliorare l'assistenza sanitaria e l'apprendimento a distanza come risposta alla pandemia di Coronavirus.

Space for Children consentirà ai bambini di acquisire, in maniera semplice e immediata, informazioni fondamentali sul difficile contesto in cui si trovano,

attraverso delle mini sit-com Fanta-Comedy, composte anche da quiz e puzzle da risolvere.

Una corretta comunicazione è uno degli elementi fondamentali per evitare e contrastare l'insorgenza di quegli stati d'animo - rilevati dall'indagine conoscitiva realizzata dal Gaslini durante il lockdown - come irritabilità, difficoltà di addormentamento, risvegli notturni, inquietudine o ansia da separazione.

Non è la prima volta che l'Irccs Gaslini innova nel campo medico-scientifico: **dopo “Ciao come stai”, lo sportello d'ascolto dei minori ideato in primavera per valutare l'impatto psicologico del lockdown sui più piccoli**, l'ospedale pediatrico di Genova commenta così la nuova iniziativa.

“Questo nuovo progetto rientra perfettamente nella strategia dell'Istituto Gaslini verso i bambini - commenta Paolo Petralia, direttore generale del Gaslini -. Così come non abbiamo voluto lasciarli soli nei giorni del lockdown, oggi vogliamo mantenere con loro un forte canale di comunicazione, utilizzando anche quei mezzi che per loro sono più abituali, come il videogiochi. Abbiamo subito accolto con grande favore l'iniziativa di Hypex di provare a utilizzare la gamification che, annullando filtri e barriere, ci consentirà di formare e informare i nostri piccoli amici. È un progetto unico nel suo genere a livello mondiale che, grazie al contributo dell'ESA, potremo sviluppare e testare su una popolazione campione nei prossimi mesi”.

I protagonisti dei cortometraggi video-interattivi (da cui il nuovo genere, coniato da Hypex, di “Cinema Interattivo”) **saranno due bambini** (nella versione CHILDREN) **o due adolescenti** (nella versione KIDS). I video saranno fruibili tramite smartphone e tablet, sia Apple che Android. Con semplici gesti o movimenti delle dita sul touch screen, i giovani spettatori/registi potranno decidere quali azioni il protagonista dovrà compiere per risolvere un problema, determinandone azioni e comportamenti. La scelta giusta assicurerà il premio di avanzamento nella storia, mentre la scelta errata sarà oggetto di una spiegazione sull'errore, tale da far cogliere e memorizzare il comportamento corretto.

“Contrariamente a quanto accade nei videogiochi tradizionali, **in Space for Children il bambino non interagirà con i modelli 3D ma con attori reali**, nelle riprese di azioni dal vivo, che agiranno sui desideri dello spettatore in un modo completamente nuovo; il software Hypex consente di trasformare gli input ricevuti attraverso il touchscreen e i sensori di smartphone e tablet in istruzioni che determinano l'evoluzione del videoclip” spiega Riccardo Boccuzzi, CEO di HYPEX.

“Il risultato è un attore che, a seconda del gesto compiuto dal bambino sul dispositivo mobile, agisce in diversi modi cambiando la propria evoluzione narrativa. Immaginiamo Leonardo Di Caprio sul Titanic nella fatidica scena finale in cui deve salvare Kate Winslet dal naufragio: con il software Hypex l'utente potrebbe scuotere il telefono per spingere la porta galleggiante verso una scialuppa di salvataggio, oppure potrebbe scivolare il dito sullo schermo per spostare Kate Winslet e creare spazio per Leonardo Di Caprio sulla porta, oppure potrebbe ruotare il telefono per scambiare di posizione i due amanti, concludendo il film con Di Caprio sulla porta e Winslet nell'oceano. Solo l'immaginazione degli sceneggiatori è il limite delle possibilità che possiamo offrire al nostro pubblico”.

