
Malattie rare: Fais, il videogioco “StomyCraft” è vincitore della III edizione del Rare Diseases Award nella categoria “Co-Creativi”

Successo per “StomyCraft: curarsi giocando”, il progetto realizzato dalla Fais, la Federazione delle associazioni incontinenti e stomizzati. Il videogioco è vincitore della III edizione del Rare Diseases Award nella categoria “Co-Creativi”. Il premio, promosso da Uniamo la Federazione italiana malattie rare, è stato consegnato durante il Forum Sistema Salute di Firenze al presidente della Fais, Pier Raffaele Spena. Ma i riconoscimenti non sono finiti: StomyCraft è infatti tra i sei finalisti di MAKEtoCARE. A renderlo noto Sanofi, l'azienda farmaceutica promotrice dell'iniziativa, durante la Maker Faire, la fiera sull'innovazione tecnologica in corso a Roma, in cui è presente uno stand del videogioco (Fiera Roma, via Portuense 1645, Padiglione 6, stand A7). “In Italia mancano numeri ufficiali, protocolli e letteratura di riferimento. Si presume ci siano circa 300 pazienti pediatrici portatori di stomia, ma è sicuramente un dato in difetto. Il percorso di cura prevede una gestione di tipo tradizionale senza il ricorso a tecniche innovative. StomyCraft è un modo nuovo di informare e aiutare i pazienti pediatrici e i loro familiari, che spesso sono anche i caregiver principali. Una soluzione tecnologica innovativa per simulare, attraverso le tecniche di gamification, la gestione del presidio sanitario ovvero il sacchetto per la raccolta delle feci e l'importanza di una corretta alimentazione”, dice Spena. La Fais ha sponsorizzato l'edizione 2021 del GamificationLab Design Award, una iniziativa del Gamification Lab dell'Università La Sapienza di Roma. Nel contest gli studenti e le studentesse dei corsi di laurea in informatica si sono sfidati nella progettazione di prototipi di giochi pensati per aiutare pazienti pediatrici a gestire al meglio la loro condizione. Le idee migliori hanno contribuito a definire la base del progetto e nel 2022 è stata individuata Minecraft come piattaforma tecnologica di riferimento ed è stato definito il game design: nasce quindi StomyCraft. StomyCraft è un progetto phygital, composto da un videogioco e da elementi fisici: un accessorio Lego, in grado di trasformare una miniatura in un personaggio con il sacchetto per la stomia, un copri sacca personalizzabile e una consolle di gioco. La dinamica del videogioco prevede che durante la partita ai bambini vengano proposti diversi alimenti che possono scegliere se mangiare o meno. Se mangeranno un cibo adatto alla loro condizione riceveranno dei bonus, in alternativa dei malus. L'obiettivo è informare il paziente riguardo ai cibi adatti alla specifica condizione medica. L'accessorio Lego e il copri sacca con l'immagine personalizzata sono pensati per migliorare l'accettazione della condizione del paziente pediatrico, che potrà portare sempre con sé i suoi eroi preferiti. La console sarà installata presso un punto di accoglienza o ambulatorio, per permettere ai pazienti pediatrici di provare il gioco nei momenti di attesa di visite e controlli. “StomyCraft vuole migliorare la qualità della vita dei pazienti pediatrici costruendo un luogo di incontro virtuale in cui poter giocare e condividere esperienze. Il gioco e gli elementi phygital a corredo sono studiati per aumentare il livello di consapevolezza sulla stomia e ottenere consigli utili su come gestirla mentre ci si diverte. Il Rare Diseases Award, il Premio Innovazione digitale in sanità, e l'essere finalisti al MAKEtoCARE ci fa capire che la strada intrapresa è quella giusta”, dichiara Nicola Caione, membro del Consiglio direttivo Fais e responsabile dei progetti di innovazione. Appuntamento a Roma il 29 novembre per sapere chi sarà il vincitore di MAKEtoCARE.

Gigliola Alfaro