

Ecco i nuovi progetti sviluppati dal Laboratorio d'interazione uomo-macchina dell'Università friulana guidato dal professor Luca Chittaro

# Fuoco, terremoti e altri allarmi videogame per salvarsi la vita

## Udine

NOSTRO INVIATO

Un videogioco per salvarsi la vita. Non è uno slogan e nemmeno una battuta. È la realtà, virtuale solo in quanto agli strumenti utilizzati, messa a punto dal Laboratorio d'interazione uomo-macchina dell'Università di Udine, guidato dal professor Luca Chittaro.

Si tratta di un software sul quale si sta lavorando da sei mesi come spiega il docente, friulano di Cavasso Nuovo, 44 anni, a capo di un team di ricercatori e laureati a contratto che in questi anni hanno prodotto progetti entusiasmanti. «Il videogioco insegna a seguire le procedure definite dalla Protezione civile in caso di emergenza in un edificio o un'area predefinita e mappata - spiega il professore - penalizzando tutte le condotte sbagliate».

● **Incendi e terremoti.** Il software è stato testato al Polo scientifico dei Rizzi dell'ateneo friulano, cioè proprio nel moderno complesso che ospita il Laboratorio. Scorrendo le immagini tridimensionali sullo schermo, si vivono virtualmente tutte le situazioni drammatiche che si riscontrano in caso di incendio, crollo, esplosione. Terremoto. Prendiamo l'incendio: un'ala del Polo è invasa dalle fiamme e il videogiocatore deve salvarsi nel modo più corretto. Se commette errori gravi, il software prevede anche la morte (virtuale) del giocatore, come nel caso che s'infilò nell'ascensore per scappa-

re: un errore madornale. «Abbiamo drammatizzato gli scenari con immagini e suoni efficaci - dettaglia Chittaro - e la morte virtuale è un'opzione voluta proprio per colpire la persona che gioca, in modo che non dimentichi e che nella vita reale non commetta mai quel tipo di errore in caso di emer-

genza». Prima di iniziare la "partita della vita", il programma chiede età, sesso, peso e altre informazioni personali: così può calcolare il livello di reattività psicofisica di ciascuno e calarla nella realtà virtuale. Ognuno in questo modo può misurare la differenza fra la propria auto-sopravvalutazione e la realtà. «Abbiamo impa-

rato la lezione delle Torri Gemelle - attesta Chittaro - dove molti rimasero intrappolati perché credevano di poter scendere 30 piani in pochi minuti».

È chiaro che questo programma è adattabile a qualsiasi area, chiusa o all'aperto, purché venga preventivamente mappata. Il software sarà sca-

ricabile anche dal sito del Laboratorio, a titolo gratuito. Sarà distribuito agli studenti dell'ateneo e nelle scuole: «Vogliamo che i ragazzi imparino la sicurezza divertendosi», insiste il professore.

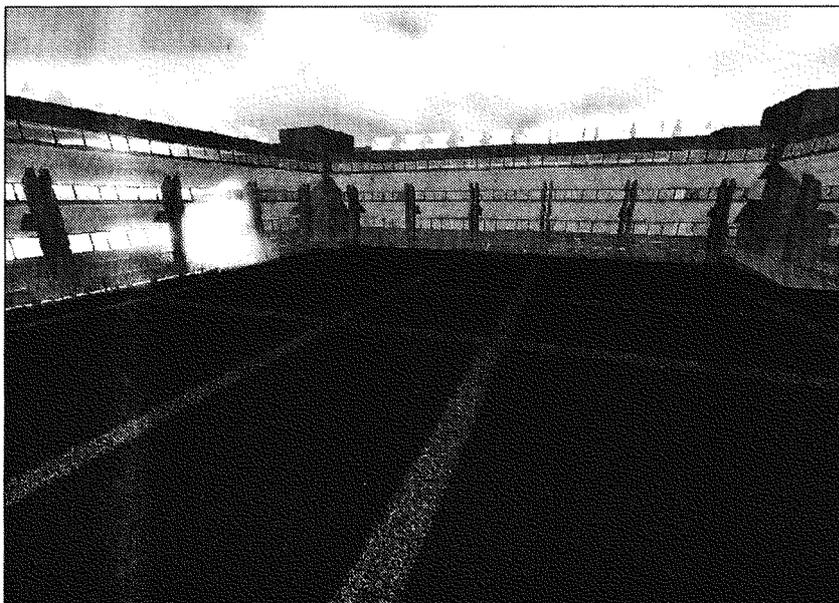
● **Pronto soccorso.** Un altro software importante sviluppato dal Laboratorio, in stretta collaborazione con il Servizio 118, è in corso di elaborazione proprio per gli operatori dell'emergenza sanitaria: mostra le mosse corrette e quelle sbagliate di operatori virtuali per soccorrere una persona, quali operazioni fare e come farle bene, come stabilizzare il paziente e come trasportarlo in ospedale. Il programma, che potrà essere adottato dai Servizi di emergenza della Sanità come strumento per addestrare il personale, prevede anche la visualizzazione dei parametri vitali del paziente (virtuale).

● **Emergenza e disabilità.** Un programma simile calibrato sulle persone disabili è stato presentato nel corso di un convegno al Gervasutta, che vi collabora assieme al 118: prevede l'archiviazione delle schede personali di tutti i cittadini disabili del Friuli Venezia Giulia, in modo che quando viene richiesto l'intervento per uno di loro, gli operatori visualizzano nella centrale operativa e sul posto, tramite palmari o cellulari, i problemi e le esigenze di quel paziente specifico. Si ottiene, così, un intervento più rapido e più efficace. Questo programma è stato finanziato dall'assessore regionale alla Ricerca scientifica Alessia Rosolen.

Maurizio Bait

Il gioco insegna a evitare condotte pericolose durante le emergenze ed è applicabile a qualsiasi ambiente

Scaricabile gratis dal Web:  
«I giovani potranno imparare la sicurezza mentre si divertono»



DISGRAZIA VIRTUALE Un'immagine del videogame che simula un incendio al Polo scientifico dei Rizzi