

30 Maggio Giornata Mondiale della SM

un mondo
libero dalla SM

La giornata mondiale diventa palestra per il gaming digitale

***con #FingerRun, in gara, tutti insieme tramite smartphone, per
sconfiggere la SM, un centimetro alla volta***

#FingerRun, si chiama così il gioco che verrà lanciato da AISM durante la giornata mondiale della SM del prossimo 30 maggio. Nuovo, coinvolgente, fashion sarà la prima sfida sportiva digitale per tutto il popolo della rete.

Tutti potremo parteciparvi, bastano uno smartphone, un profilo Facebook, un po' di sana competitività.

Il gioco è una corsa collettiva di 42 Km da percorrere virtualmente dal proprio telefono, in sole 12 ore. Come si corre? Con le proprie dita e sullo schermo dello smartphone, che si trasformerà in una pista olimpionica, un centimetro dopo l'altro, un minuto dopo l'altro, verso la meta. Si può scaricare il gioco andando sulla **Pagina Facebook di AISM - Associazione Italiana Sclerosi Multipla** www.facebook.com/aism.it

Il popolo della rete è chiamato a partecipare a questa corsa collettiva; in questo modo sarà possibile dare visibilità e sostenere la lotta alla sclerosi multipla, malattia neurodegenerativa invalidante, che colpisce soprattutto i giovani e le donne, per la quale non è stata ancora individuata una cura definitiva. **Grazie a questa maratona digitale, attraverso il meccanismo del gaming, si potrà contribuire alla raccolta fondi per la ricerca scientifica.**

#FingerRun si basa sulla sfida di percorrere quanti più metri possibili superando ed evitando gli ostacoli che si incontrano durante la gara. Un po' come per le persone con SM che ogni giorno incontrano sfide, imprevisti ma anche conquiste. Le difficoltà motorie che subentrano a seguito della malattia sono molte e per combatterle il movimento è fondamentale e ogni centimetro è una conquista.

Il gioco è già attivo, per fare in modo che ciascuno possa fare i propri "allenamenti": l'obiettivo finale è la partenza della maratona, in occasione della **Giornata Mondiale della SM**, il 30 maggio, con 42 km percorsi collettivamente.

"Dare visibilità alla sclerosi multipla (SM)" è proprio il messaggio lanciato in occasione della Giornata Mondiale della sclerosi multipla. *"Vogliamo dare visibilità alla sclerosi multipla, anche nei suoi aspetti più nascosti, perché vogliamo che le persone con SM vedano un futuro libero dalla malattia"* dichiara **Angela Martino**, Presidente Nazionale di AISM.

AISM. INSIEME, UNA CONQUISTA DOPO L'ALTRA

#FingerRun, come si gioca

A partire dal giorno x, si può scaricare Finger Run al link <https://www.facebook.com/events/612691855877021/> e iniziare ad allenarsi. Il 30 maggio è possibile collegarsi e partecipare alla maratona. Bastano uno smartphone e un profilo Facebook.

Attraverso i social con l'hashtag #FINGERRUN è possibile raccontare anche i propri allenamenti, invitare e coinvolgere i propri amici.

L'obiettivo è percorrere quanti più centimetri possibili sul proprio smartphone, utilizzando solo le dita. Il risultato finale, il 30 maggio, per la Giornata Mondiale della SM, è raggiungere tutti insieme 42 km.

Ideato e sviluppato da Facebook Italia in collaborazione con l'Agenzia Dude in esclusiva per AISM, questo "hyper casual game" per Facebook Messenger ha diverse funzioni.

Ufficio Stampa AISM Onlus:

Barbara Erba – 347.758.18.58 barbaraerba@gmail.com

Enrica Marcenaro – 010 2713414 enrica.marcenaro@aism.it

Responsabile Comunicazione e Ufficio Stampa AISM Onlus:

Paola Lustro – tel. 010 2713834 paola.lustro@aism.it