

## ARRIVA LA FORMAZIONE DIGITALE PER I PIÙ GIOVANI: UN VIDEOGIOCO INSEGNA AI RAGAZZINI COME PROTEGGERSI

ROMA\ aise\ - Il Governo italiano accoglie in modo innovativo le sollecitazioni della Commissione europea ad investire nella formazione digitale rivolta ai più giovani. E lo fa in una maniera davvero unica, coinvolgendo in prima persona il Dipartimento delle informazioni per la sicurezza (DIS) della Presidenza del Consiglio, che ha sviluppato un videogioco in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione. Il videogioco disponibile da oggi, "Cybercity Chronicles", è la prima app di edutainment ambientata nel cyber spazio. L'obiettivo è di stimolare i ragazzi, anche attraverso una partecipazione delle scuole, a un'educazione digitale che li spinga a intraprendere un atteggiamento critico rispetto ai contenuti Social e ai pericoli della Rete. Si tratta di una action adventure in stile "cyber-classic", dal momento che la narrativa del videogioco riprende il mito di Teseo e Arianna, riadattato in un'ambientazione cyberpunk. Ci troviamo nel 2088. Cybercity è la prima città immaginaria del mondo dove l'innovazione tecnologica si è così evoluta al punto da mutare la vita, le abitudini e le interazioni sociali dei suoi cittadini. Finché le meraviglie della rivoluzione digitale hanno cominciato a far emergere anche i primi rischi. Dietro questo disordine c'è la mano dello spregiudicato Asterio Taur, CEO dell'omonima Taur Corp, assetato di potere, e diventato Governatore di Cybercity grazie all'uso criminale della rete e dei sistemi infrastrutturali della città. Tocca ai giovani agenti Tes e Diana, del Cybercity Security Department (CSD), mettere in sicurezza la città, e, grazie all'aiuto dell'assistente olografica Ar.I.A.N.N.A. (Artificial Intelligence & Augmented Neural Network Assistant), sconfiggere Asterio Taur. L'uscita dal labirinto è rappresentata dalla messa in sicurezza della città e dalla restituzione della libertà digitale a tutti i cittadini di Cybercity. Il gioco, rivolto in particolar modo agli studenti delle scuole secondarie di primo grado, contiene sfide da affrontare, ricerca di amici con cui consigliarsi, nemici da combattere ed enigmi da risolvere attraverso mini-game. Un'avvincente sfida da combattere con l'ingegno, la conoscenza e prototipi di armi cibernetiche per neutralizzare Mr. Spam, Rambot, Fisher, Troll, H4t3r, Flamer o Rocky Zoom, le minacce disseminate lungo i vicoli della città-labirinto. Il lancio della app è avvenuto presso una scuola di Roma, l'Istituto Comprensivo Regina Margherita, alla presenza del Dirigente scolastico Pasqualina Mirarchi, del Presidente del Consiglio dei Ministri Giuseppe Conte, del Direttore Generale del DIS, Gennaro Vecchione, della Direttrice per l'Intelligenza Artificiale e l'industria digitale della Commissione europea, Lucilla Sioli, e del Presidente dell'Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani (AESVI), Marco Saletta. Presenti all'incontro anche alcune figure apicali del MIUR. Un appuntamento significativo per raccontare l'evoluzione tecnologica e culturale di uno strumento, il videogioco, con cui abbiamo imparato a familiarizzare ad ogni età. L'obiettivo di Cybercity Chronicles è, infatti, quello di creare una relazione tra didattica e nuove tecnologie: far appassionare il giocatore al videogioco, coinvolgendolo nell'avventura, trasmettendogli nozioni ed informazioni utili alla sua crescita culturale e digitale. A tal fine, all'interno del gioco si trova un "Cyberbook": un glossario per familiarizzare con i principali termini utilizzati nel mondo della cybersecurity. La app è scaricabile gratuitamente dai principali Store e fruibile da tablet e smarphone con i più diffusi sistemi operativi. (aise)