

# Giocare alla cybersecurity è una cosa seria

- Arturo Di Corinto, 18.04.2019

**Hacker's Dictionary.** I servizi segreti presentano in una scuola romana *Cybercity Chronicles*, un videogame per apprendere le nozioni di base della sicurezza informatica. Presente Giuseppe Conte che pontifica sul diritto alla rete

La sicurezza si impara giocando. Dopo l'avvio in pompa magna il 4 dicembre 2017 "Be Aware, Be Digital", la campagna di comunicazione sulla cybersecurity della Presidenza del Consiglio sembrava finita nel dimenticatoio. E invece è ripartita con un gioco per ragazzi.



**Presentato nientemeno** che dal Presidente Giuseppe Conte in una scuola romana, il videogioco [Cybercity Chronicles](#) ha l'obiettivo di insegnare ai più giovani e alle loro famiglie le basi della sicurezza informatica, il suo vocabolario, le trappole e i comportamenti virtuosi da tenere in rete. Il gioco, che riprende il mito di Teseo e Arianna, è ambientato in un futuro cyberpunk e, proprio come nei romanzi distopici di William Gibson, fa muovere i personaggi in un mondo underground pieno di pericoli informatici.

La città, Cybercity, è infatti nelle mani di un brutto ceffo, Asterio Taur, diventato governatore grazie all'uso spregiudicato e criminale della rete. Contro di lui si battono dei giovani agenti che con l'aiuto di una intelligenza artificiale vogliono restituire a tutti i cittadini la libertà digitale perduta. Tattiche di collaborazione e armi cibernetiche vengono usate dai giovani eroi nelle sfide contro Mr. Spam, Rambot, Troll, H4t3r, Flamer, nomi allegorici di comportamenti odiosi come lo spamming, il bullismo e le molestie online. Più simile a Supermario che a Fortnite, nel gioco a punti dove si conquistano 'Bytecoin' non si deve sparare a tutto quello che si muove.

**Insomma, un bell'esempio** di *gamification* per imparare le basi della sicurezza informatica.

L'utilizzo di metodologie ludiche e videoludiche in contesti di apprendimento è notoriamente utile a stimolare il coinvolgimento in compiti che possono essere percepiti come noiosi o difficili. Per questo il meccanismo psicologico sfruttato dal gioco è quello di fare leva su sfide e ricompense per mantenere alta l'attenzione e favorire la memorizzazione di concetti e comportamenti.

Non è la prima volta che la gamification viene utilizzata nell'addestramento alla cybersecurity: banche come BNL la usano per preparare gli impiegati contro i cybercriminali, ma è sicuramente la prima volta che la strada viene tentata dai Servizi segreti. La campagna è stata pensata all'interno del [Dipartimento delle informazioni per la sicurezza](#), il nostro DIS, il cui direttore, il generale Gennaro Vecchione, presentandola col videogioco, ha voluto ricordare che "la sicurezza è una responsabilità di tutti".

**Durante la presentazione** il presidente Conte ha dialogato con gli studenti della scuola ospitante e ne ha approfittato per ribadire alcuni concetti: il rischio della dipendenza da Internet e dai social, la difesa dei compagni tiranneggiati dai bulli, il diritto di tutti di accedere alla rete, ma anche la sua necessaria regolamentazione.

A parte un piccolo scivolone quando ha confuso la data di nascita di Internet con quella del Web, e l'inquietudine 'storica' provocata nel cronista dai piccoli alunni appollaiati per la scale a salutarlo, il presidente ha sfoggiato grande simpatia e disponibilità con gli studenti che sembravano abbastanza edotti sul tema. Al presidente hanno domandato "Come sono fatti i cattivi di Internet?", "Con quali armi si combatteranno le guerre del futuro?", ma gli hanno anche fatto una domanda da giornalisti in erba: "In Parlamento a cosa servono i social?". "A comunicarne meglio le attività", ha risposto lui. A patto di non confondere la comunicazione istituzionale con la propaganda politica, diciamo noi.

© 2019 IL NUOVO MANIFESTO SOCIETÀ COOP. EDITRICE