



SISTEMA DI INFORMAZIONE PER LA SICUREZZA DELLA REPUBBLICA



CYBERCITY

CHRONICLES



www.sicurezzanazionale.gov.it / www.beawarebedigital.gov.it





“BE AWARE BE DIGITAL”

CAMPAGNA NAZIONALE DI FORMAZIONE E CONSAPEVOLEZZA DIGITALE

La Sicurezza Nazionale lancia la prima app-videogioco ambientata nel cyberspazio



PREMESSA

Negli ultimi anni si è verificata una crescita esponenziale delle potenzialità offerte dallo sviluppo tecnologico. Parallelamente si è rafforzata la **consapevolezza** che anche le nuove tecnologie – se utilizzate in maniera non pienamente consapevole – possono costituire un pericolo per il settore pubblico, i privati ed il cittadino. Un pericolo che può addirittura privare i singoli delle libertà fondamentali. Quando si parla di cyber sicurezza tutti pensiamo con timore ad hacker e pirati informatici, chiedendoci se il nostro pc, la nostra banca o il gestore della nostra carta di credito resisterebbero ad un loro attacco. In realtà, **il maggiore rischio per i nostri dati siamo noi stessi**: basta un semplice click o un like a rendere vulnerabili le nostre informazioni personali. In materia di sicurezza cibernetica **la formazione resta, quindi, un punto centrale**, perché maggiore è la consapevolezza e minore è lo spazio lasciato alle attività cosiddette “pregiudizievoli”, col rischio di pesanti ricadute sia in termini di esposizione dei dati sensibili, fino addirittura alla compromissione del funzionamento di strutture critiche nazionali.

L'INIZIATIVA

Il Dipartimento delle Informazioni per la Sicurezza (DIS) è incaricato del coordinamento delle iniziative nazionali finalizzate a rafforzare la cyber security dell'Italia, e della promozione di una più diffusa **“cultura della sicurezza digitale”**, a più livelli, in modo da sensibilizzare i cittadini sui comportamenti più corretti atti ad evitare i pericoli legati all'uso delle nuove tecnologie. **“Be Aware Be Digital”** è la prima campagna nazionale per la formazione e la consapevolezza digitale che prevede - tra le varie delivery - anche lo sviluppo ed il rilascio di una app ludica.

Perché **essere cittadini digitali** vuol dire rimodulare la dimensione personale in una società dell'informazione in continua evoluzione. E' necessario **informare, educare ed insegnare** ad usare con competenza la rete, conoscendo come cercare e valutare l'informazione e le regole dell'online. La sicurezza, lungi dall'essere un valore alternativo o inconciliabile con la libertà, ne costituisce uno dei presupposti. Perché **più consapevolezza vuol dire più libertà**: libertà di sapere, libertà da condizionamenti esterni, libertà di proteggere i propri dati, libertà di scegliere il proprio futuro.





CYBERCITY CHRONICLES

**UN LABIRINTO SENZA REGOLE, DUE AGENTI, MOLTI NEMICI, UNA SOLA MISSIONE:
ELIMINARE LA MINACCIA E RESTITUIRE LA LIBERTÀ DIGITALE AI CITTADINI!**

Si chiama **“Cybercity Chronicles”** ed è il primo videogioco italiano ambientato nel cyberspazio, realizzato dalla Sicurezza Nazionale con una app per smartphone e tablet. L’iniziativa fa parte del progetto **“Be Aware Be Digital”** ed è rivolta in particolar modo agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, con l’obiettivo di sensibilizzare le giovani generazioni all’utilizzo consapevole del web e delle nuove tecnologie. Ma chiunque voglia mettersi alla prova con un **“malware”**, un **“bot”** o un **“hacker”**, potrà contare su questa avvincente esperienza nella realtà cibernetica.

Si tratta di un **action adventure** in stile **cyberclassic**. La narrativa, infatti, richiama la leggenda del labirinto di Teseo e del Minotauro, con sfide da affrontare, ricerca di amici con cui consigliarsi, nemici da combattere ed enigmi da risolvere. La modalità di gioco prevede una storia ed un challenge portato avanti da un singolo giocatore o in modalità multiplayer.



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**. Proprio per questi vicoli ciechi, la città si presenta come **un labirinto senza regole** che pregiudica, se non elimina del tutto, le libertà di cui godono i cittadini.

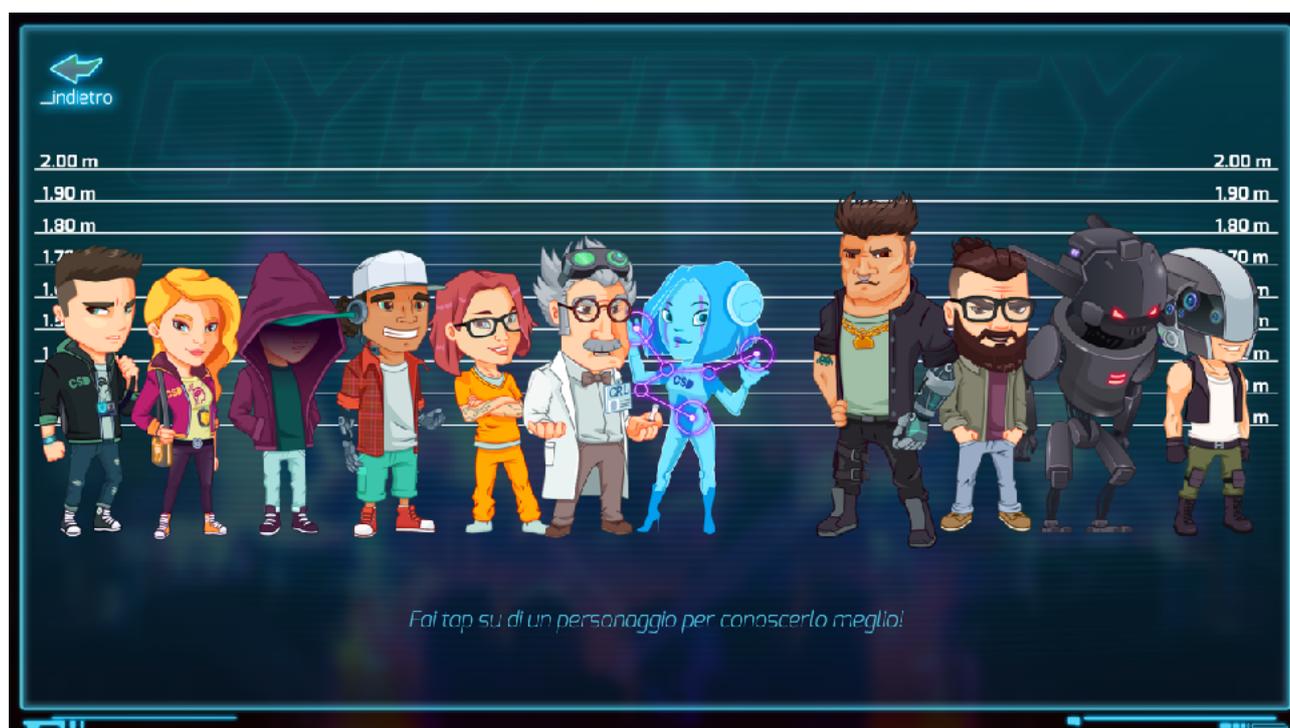


Dietro questo disordine c'è la mano dello spregiudicato **Asterio Taur**, CEO dell'omonima Taur Corp, assetato di potere, e diventato Governatore di Cybercity grazie ad accessi non autorizzati e all'uso criminale della rete e dei sistemi infrastrutturali della città. Asterio abusa costantemente dei propri poteri, infrangendo le regole democratiche e violando la libertà digitale dei cittadini: dal controllo remoto della radio sveglia mattutina, all'uso improprio dei dati personali, fino alla compromissione dei servizi di mobilità e trasporto, degli impianti energetici e delle reti informatiche.

La situazione di crisi in città attiva immediatamente le procedure di allertamento del **CSD**, il **Dipartimento di Sicurezza Cibernetica**, incaricato di garantire la sicurezza di Cybercity relativamente alle infrastrutture critiche materiali e immateriali, con particolare riguardo alla protezione cibernetica e alla sicurezza informatica cittadina. Ad occuparsi della minaccia sono in particolare modo due agenti: **Tes** e **Diana**, giovani smanettoni che armeggiano con disinvoltura le nuove tecnologie con l'intenzione di migliorare i sistemi nazionali di sicurezza.

Tocca ai giocatori indossare i panni di uno dei due agenti operativi e riparare alle condotte realizzate dalla Taur Corp in danno dei singoli cittadini, strutture pubbliche e private, tutte finalizzate all'acquisizione e al trasferimento indebiti di dati, alla loro modifica o addirittura alla loro distruzione illegittima.

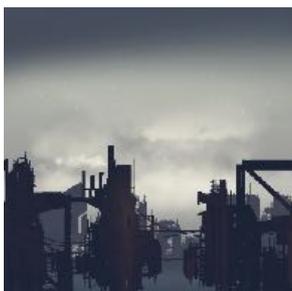
Per sopravvivere alla "giungla tecnologica", i due agenti potranno contare sull'aiuto dell'assistente olografica **Ar.I.A.N.N.A.** (*Artificial Intelligence & Augmented Neural Network Assistant*) e su un variopinto cast di personaggi. **EJ**, ad esempio, è un ex programmatore della Taur Corp con importanti rivelazioni da fare; l'eccentrico **Professor Leonardo**, l'originale scienziato del Cybercity Robotics Labs (CRL) impegnato nella ricerca e sviluppo di automi di ultimissima generazione; **Mr. Brightside**, già compagno d'Accademia di Tes e Diana, ma la cui propensione all'hacking gli è costata l'espulsione dal corso; e l'Ingegnere **Lina**, fondatrice di LinaX Open Software, uno dei pochi competitor open source della Taur Corp.





LE ZONE DI GIOCO

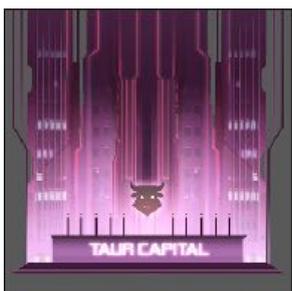
La città si presenta come **un labirinto** in stile *cyberpunk* diviso in 4 “mondi”:



☀ **Zona 1:** si trovano i **quartieri disagiati di periferia**, con i grattacieli fatiscenti di 200 piani, le industrie e le centrali elettriche. I colori predominanti sono il grigio ed il viola scuro. Dagli anfratti bui e dai vicoli di questa periferia, i cittadini guardano i neon che brillano nel cuore della città lontana, sognando, un giorno, una vita migliore.
Personaggio Positivo: **EJ** - Boss della Zona: **Rocky Zoom**, un troll, paparazzo, provocatore che entra a far parte della Taur Corp grazie alla sua abilità nell’ottenere gli scatti privati delle persone di Cybercity.



☀ **Zona 2:** è la **zona residenziale**, dove abita la maggior parte della popolazione di Cybercity. Ambiscono al successo e ad una vita più agiata. I colori predominanti sono il grigio chiaro e l’azzurro spento, simbolo della banalità del grind quotidiano.
Personaggio Positivo: **Prof. Leonardo** - Boss della Zona: **Mr. Spam**, un losco startupper, fondatore di un’agenzia pubblicitaria. Utilizza attacchi mirati per ottenere informazioni riservate sui competitor della Taur Corp.



☀ **Zona 3:** è la **zona commerciale e finanziaria**, una Wallstreet Cyberpunk. Per attirare l’attenzione e l’invidia degli abitanti delle zone 1 e 2, è stata abbandonata ogni forma di sobrietà: neon e colori sono l’ultima tendenza.
Personaggio Positivo: **Mr. Brightside** - Boss della Zona: **Lady Ransom**, un Androide con AI senziente, che sfugge al controllo del suo programmatore e ricatta chi rifiuta di farsi acquisire dalla Taur Corp.



☀ **Zona 4:** è la **zona centrale**, la più protetta, dove ci sono i quartieri della borghesia, i palazzi del potere di Cybercity e le sedi delle aziende più influenti. E’ una zona separata dal resto dei quartieri: le élite si tengono a distanza dai cittadini “comuni”. Qui tutto è pulito, elegante e minimalista. Ci sono più linee curve nelle architetture, ed i colori sono più soffusi e meno contrastati.
Personaggio Positivo: **Ing. Lina** - Boss della Zona: **Asterio Taur**, il CEO senza scrupoli della Taur Corp.





EDUTAINMENT - *Education & Entertainment*. Con l'avvento delle tecnologie digitali, il discorso sull'edutainment si è spostato essenzialmente dallo schermo della televisione al monitor del computer. L'informatica in generale, e il videogioco più nello specifico, hanno aperto ampissimi scenari e nuove possibilità di "apprendimento divertente". Anche Cybercity Chronicles crea, quindi, **una relazione tra didattica e quei nuovi media** che intendono porsi come strumento educativo. L'obiettivo

è quello di far appassionare il giocatore al videogioco, coinvolgendolo nell'avventura e trasmettendogli nozioni ed informazioni utili alla sua crescita culturale e digitale.

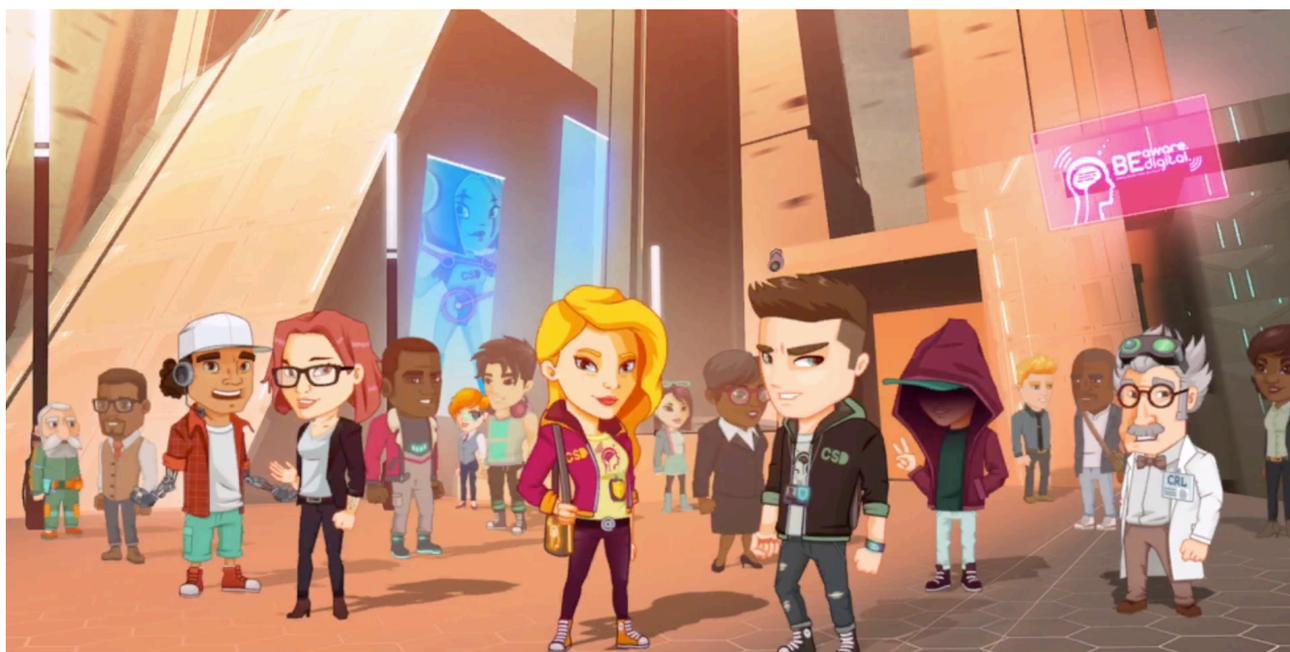
Quali tecniche e strumenti formativi sono presenti nel gioco?

- i dialoghi delle cutscene e di gameplay forniscono una serie di informazioni e indicazioni che spiegano la **storia** e i **termini** affrontati durante il percorso;
- durante i dialoghi il **timer** del livello è bloccato per non "mettere fretta" al giocatore nel leggerli, e poter quindi assimilare i concetti principali;
- la presenza dei termini del **glossario**, definito Cyberbook, da sbloccare durante il gioco;
- un insieme di **regole del "firmware"** quali buone norme sulla sicurezza informatica;
- l'importanza del **"reset della password"** in seguito ad un Data Breach;
- alcune "quest" legate all'uso corretto di **firewall** e **proxy**.

Il gioco contiene anche dei **minigame** per stimolare l'apprendimento su alcuni temi quali: antivirus, connessioni e circuiti, indirizzi IP, social engineering.

Le sfide ai boss, infine, hanno un significato legato alla **sicurezza informatica**, trasmesso tramite il combattimento tra **buono e cattivo**.

Il **Cyberbook** è un glossario del cyberspazio utile a chi gioca - ragazzi, professori e genitori - per familiarizzare con le parole del cyberspazio, sfruttando le informazioni e gli insegnamenti appresi durante il percorso del videogioco.





Tes



Diana



Spammer



Phisher



Rambot

[_ndietro](#)



Arianna():

Background
Ar.I.A.N.N.A. è l'assistente personale olografica che aiuta Tes e Diana a districarsi nel labirinto di Cybercity. L'AI companion ha la capacità di analizzare i dati ottenuti dai comportamenti sotto osservazione, questo le permette di elaborare un codice di regole e linee guida per il corretto utilizzo del cyberspazio

Affiliazione
AI companion in dotazione a tutti gli agenti del CSD

Segni Particolari
Il codice delle regole viene rappresentato

CYBERBOOK

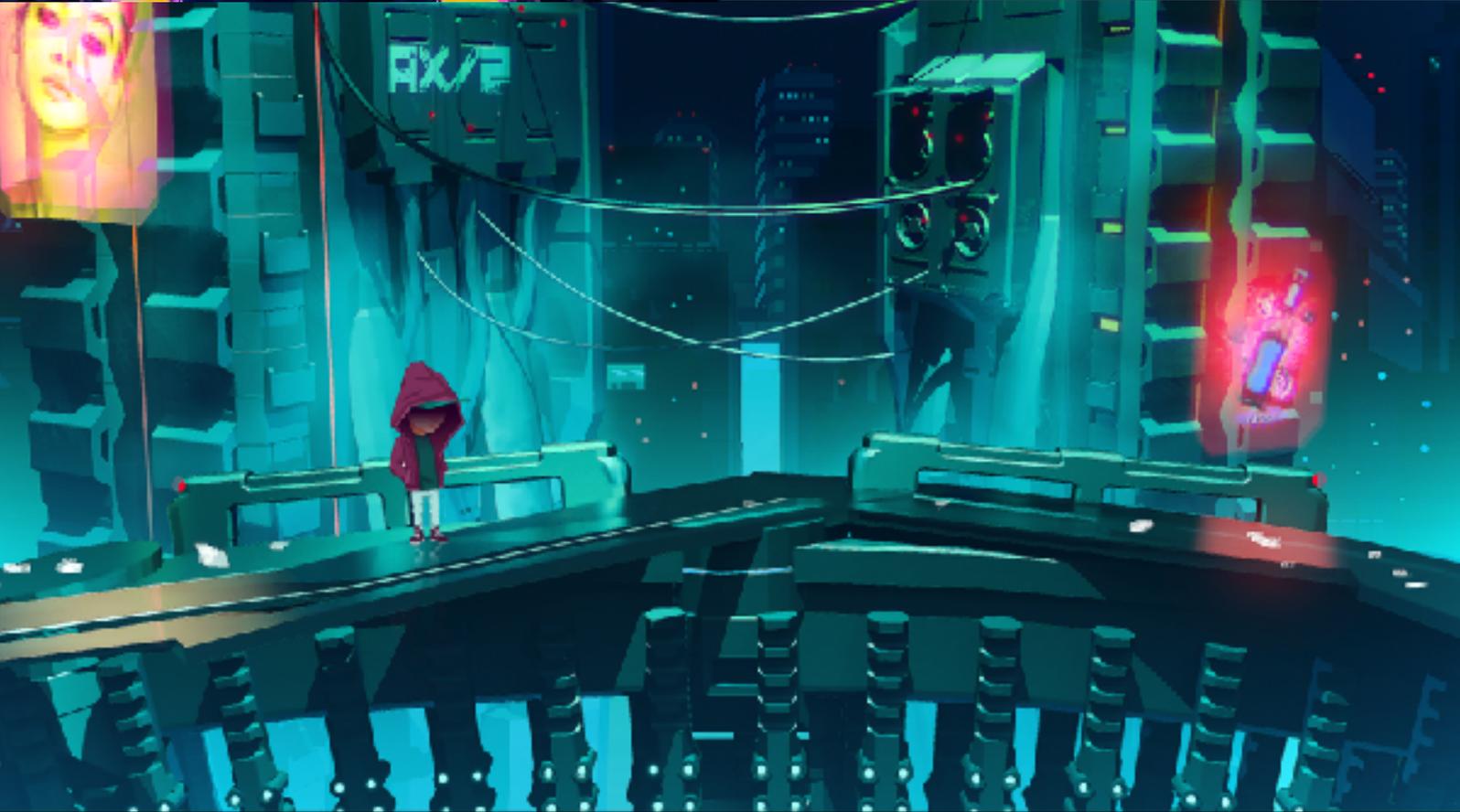
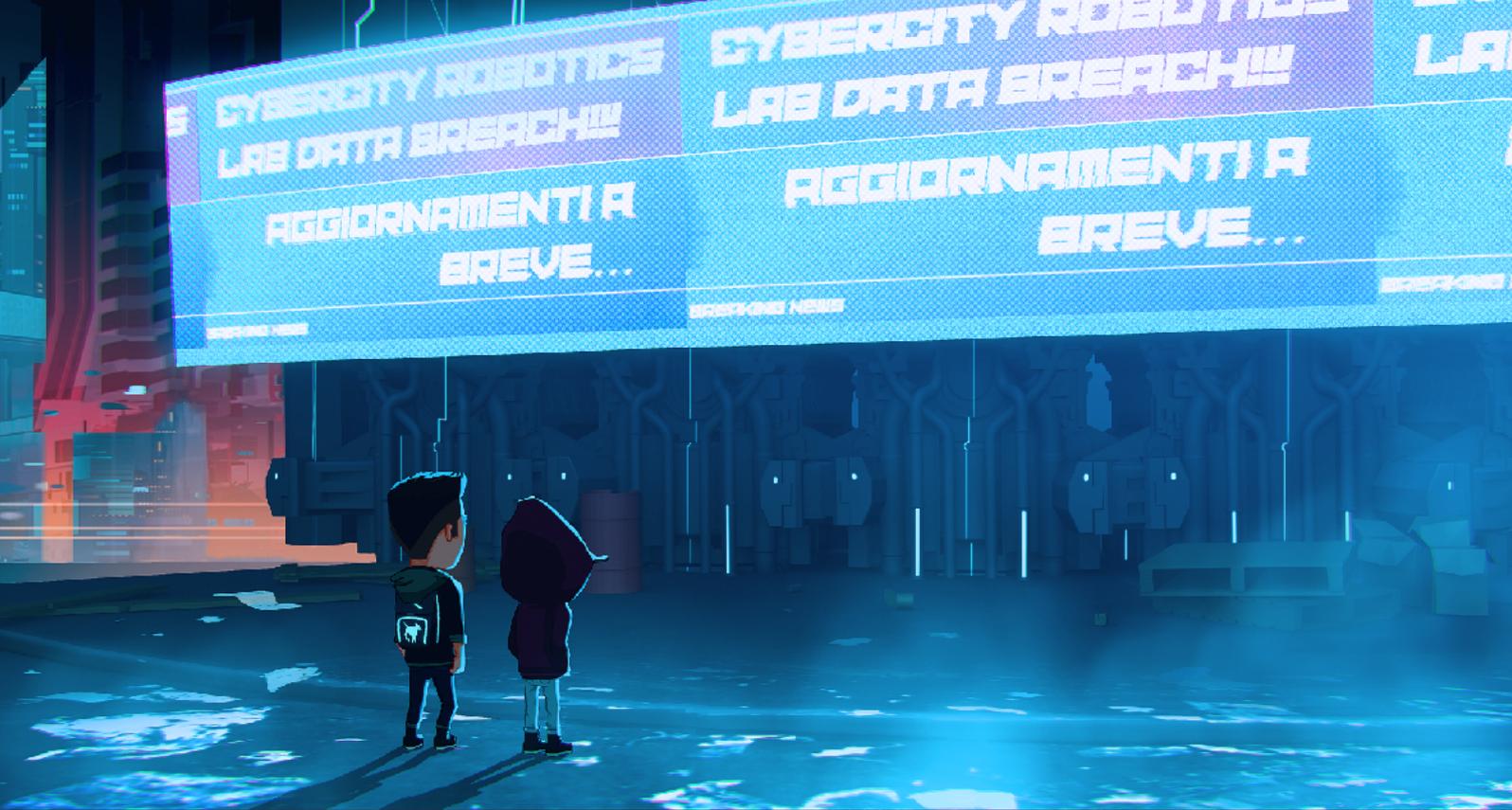
- ▶ CSIRT 
- ▶ CONSAPEVOLEZZA DIGITALE
- ▶ CRIPTOVALUTE
- ▶ CRISI CIBERNETICA NAZIONALE 
- ▶ **CYBER-BULLISMO** 
- ▶ CYBER-CRIME

CYBER-BULLISMO

Manifestazione in rete di un fenomeno più ampio e meglio conosciuto come bullismo. Quest'ultimo è caratterizzato da azioni violente e intimidatorie esercitate da un bullo, o un gruppo di bulli, su una vittima. Le azioni possono riguardare molestie verbali, aggressioni fisiche, persecuzioni, generalmente attuate in ambiente scolastico. Oggi la tecnologia consente ai bulli di infiltrarsi nelle case...

fai tap sulle voci sbloccate per saperne di più

[← INDIETRO](#)





Troll



H4T3R



Flamer



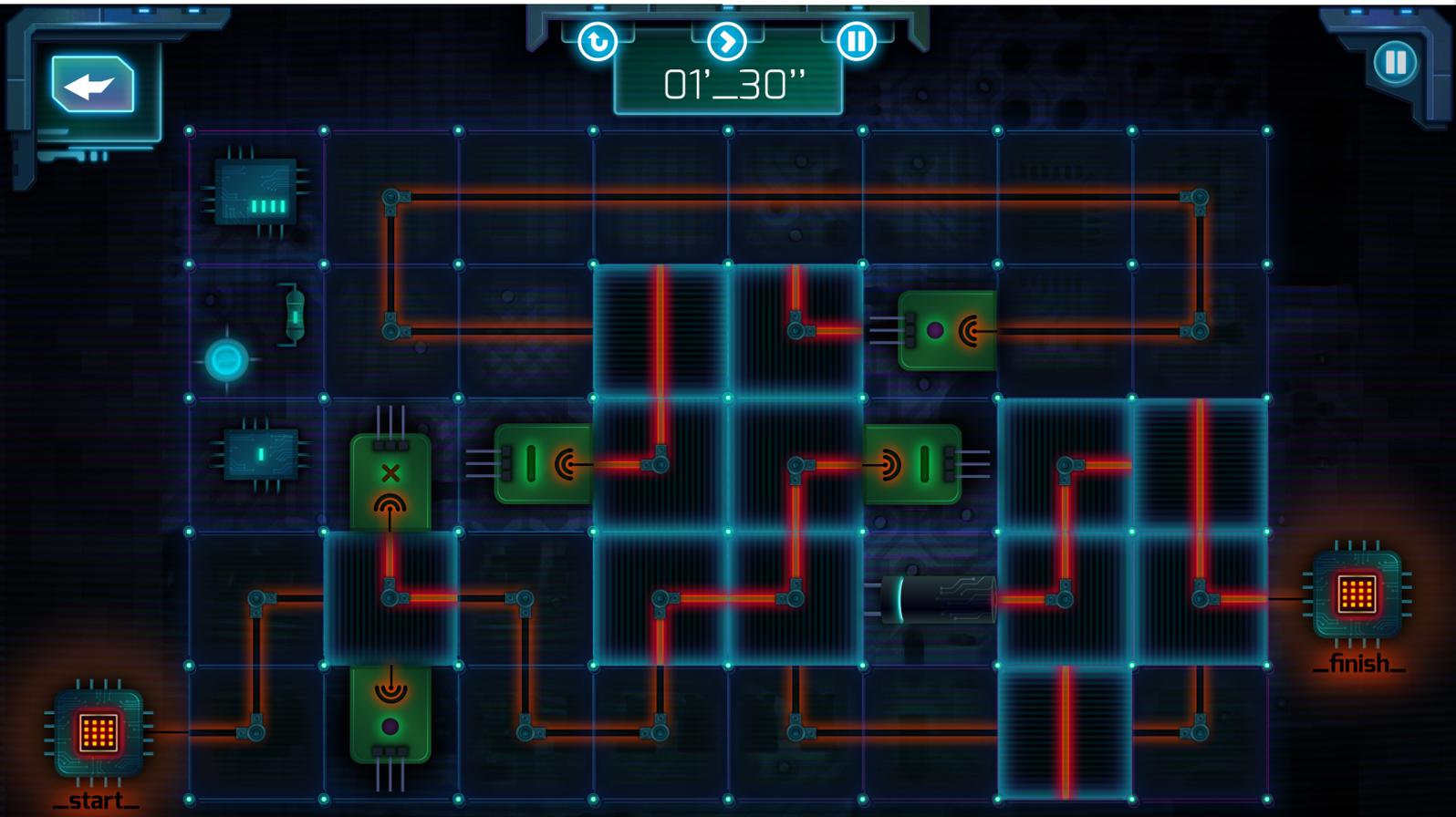
Mr Spam



Rocky Zoom



Lady Ransom





SISTEMA DI INFORMAZIONE PER LA SICUREZZA DELLA REPUBBLICA



“Cybercity Chronicles” è una app di edutainment disponibile gratuitamente su:



Per info e dettagli consulta il sito:
www.sicurezza nazionale.gov.it

  [#SicurezzaNazionale](https://twitter.com/SicurezzaNazionale)

