

## Nabbovaldo, intervista alla ricercatrice Cnr Giorgia Bassi

LINK: <https://www.laquilablog.it/nabbovaldo-intervista-alla-ricercatrice-cnr-giorgia-bassi/>

Nabbovaldo, intervista alla ricercatrice Cnr Giorgia Bassi di Enrico M. Rosati Facebook Twitter LinkedIn Abbiamo intervistato Giorgia Bassi, ricercatrice del CNR e tra gli ideatori e sviluppatori del videogioco didattico "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" realizzato dalla Ludoteca del **Registro.it**, progetto del **Registro.it**, l'anagrafe dei domini a targa italiana, gestito dall'Istituto di Informatica e Telematica del CNR di Pisa. Inizio ringraziandoti della tua disponibilità. La prima domanda è più che altro una curiosità: potresti parlarmi del motivo che vi ha spinto a scegliere questo nome per il gioco? Il titolo "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" si riferisce al tema dell'avventura. La trama è semplice: Nabbo, di professione tuttofare, è un ragazzo appassionato di Internet e tecnologia ma un po' ingenuo e poco consapevole dei rischi. Nel videogioco dovrà cimentarsi con un terribile Ransomware (un malware, oggi molto diffuso, che mette sotto sequestro i dispositivi chiedendo un riscatto), che terrà sotto scacco l'intera città e dovrà indagare cercando una soluzione. Il progetto nasce

alla Ludoteca del **Registro.it** ([www.ludotecaregistro.it](http://www.ludotecaregistro.it)), progetto del **Registro.it**, l'anagrafe dei domini a targa italiana, gestito dall'Istituto di Informatica e Telematica del CNR di Pisa. Rimanendo in tema, perché avete deciso di chiamare il protagonista Nabbo? Il nome deriva dall'unione di Marcovaldo, protagonista del romanzo di formazione di Italo Calvino e il termine "nabbo" o "newbie" in inglese, con cui, nel gergo dell'online e del mondo dei videogiochi, si indica un "novellino". Il Marcovaldo di Calvino è un manovale che vive in una città italiana negli anni Sessanta, alle prese con innovazioni e pericoli tipici della sua epoca, come l'introduzione della macchina nella fabbrica, l'inquinamento, la pubblicità. Vive tutto questo con un senso di estraneità ma anche di grande curiosità, di ottimismo e speranza. Il nostro Nabbovaldo, invece, è un utente inesperto di Internet e affronta con lo stesso atteggiamento le tante novità di questo mondo nuovo, ricco di opportunità ma anche di insidie. Entrambi i riferimenti dunque richiamano l'idea di un personaggio ingenuo e inesperto ma che avrà

modo di imparare e maturare. Ci piaceva attingere da due contesti, apparentemente lontani e in contrasto, per mettere insieme il mondo dei ragazzi che spesso di prendono in giro chiamandosi "nabbo" e il mondo della scuola, rappresentato dal romanzo di Calvino, spesso inserito nei programmi delle scuole medie. Potresti raccontarmi l'idea dietro al gioco? Il videogioco, pubblicato quest'anno sui principali app store e pensato in particolare per le secondarie di primo grado, rappresenta uno strumento per avvicinare i ragazzi ai temi della cybersecurity attraverso le tecniche della gamification. Possiamo definirlo un serious game, concepito come un'avventura in quattro capitoli in cui il giocatore ha modo di conoscere le principali minacce cyber e le contromisure per contrastarle. Quali credi siano i più grandi ostacoli, e pericoli, che vivono gli utenti del web oggi? In ambito di cybersecurity, tra i rischi oggi più diffusi c'è il phishing, tipo di truffe molto diffuse (via mail o sms) il cui obiettivo è spingere gli utenti a rivelare informazioni personali, quali

password o dati delle carte di credito o dei conti correnti bancari, fingendosi un ente affidabile. Questo tipo di attacco fa leva sulla vulnerabilità umana, alimentando sentimenti come l'ansia legato ad esempio a messaggi che fanno riferimenti a tentativi di violazione delle credenziali. In generale poi, in tutte le fasce d'età, si riscontra un atteggiamento superficiale e frettoloso nel compiere alcune azioni critiche che necessiterebbero della giusta attenzione, come ad esempio il download di applicazioni, la gestione dei permessi delle app, la scelta delle password. Questi comportamenti possono innescare anche gravi conseguenze, dal controllo da remoto del proprio dispositivo, alla violazione di dati e furto identità. Parlando di analfabetismo digitale, secondo l'OCSE, l'Italia è il terzo Paese peggiore su 29 analizzati... è un dato preoccupante. In cosa credi che le istituzioni potrebbero fare di più per migliorare la condizione italiana? Come Ludoteca del [Registro .it](#), in questi anni, abbiamo acquisito un punto di vista privilegiato sul mondo della scuola. Sarebbe molto importante investire più risorse nell'ambito dell'educazione digitale in tutti i gradi del sistema

scolastico, che non vuol dire limitarsi a dotare le classi di nuove tecnologie ma investire di più in termini di cultura, trasferendo ai bambini e ragazzi le adeguate conoscenze ma soprattutto competenze, nel senso di capacità operative. L'introduzione, ad esempio, di un monte ore dedicato alla cittadinanza digitale ha rappresentato un primo importante passo avanti. Naturalmente, per ottimizzare questo tipo di strategia sarebbe necessario mettere in atto anche adeguate azioni di formazione verso il corpo docente. Questo progetto è indubbiamente un successone, che con simpatia attrae l'utente ad apprendere di più. Ci sono altri progetti che bollano in pentola? Quali sono i prossimi passi? Quest'anno abbiamo lanciato un nuovo progetto per le superiori, destinato in particolare agli istituti tecnici e licei scientifici, chiamato Cybersecurity4Teens (CS4T). L'idea è quella di far acquisire ai ragazzi un curriculum verticale dedicato alla sicurezza informatica, attraverso una prima sessione teorica in cui sono introdotti i cardini della sicurezza in Rete, gli ambiti di azione, le principali minacce, vulnerabilità e tipi di attacchi, passando poi ad illustrare le contromisure.

La parte laboratoriale, a cura dei ricercatori del gruppo di ricerca Trust, Security and Privacy dello IIT, ha lo scopo di far conoscere agli studenti alcune tecniche di attacco e difesa dei sistemi informatici in un'ottica naturalmente di hacking etico. Per il prossimo anno pensiamo di continuare a proporre i laboratori sul videogioco, mettendo in pratica esperienze di flipped classroom in modo da mettere al centro dell'attività educativa lo studente-giocatore. > laboratoriale, a cura dei ricercatori del gruppo di ricerca Trust, Security and Privacy dello IIT, ha lo scopo di far conoscere agli studenti alcune tecniche di attacco e difesa dei sistemi informatici in un'ottica naturalmente di hacking etico. Per il prossimo anno pensiamo di continuare a proporre i laboratori sul videogioco, mettendo in pratica esperienze di flipped classroom in modo da mettere al centro dell'attività educativa lo studente-giocatore.