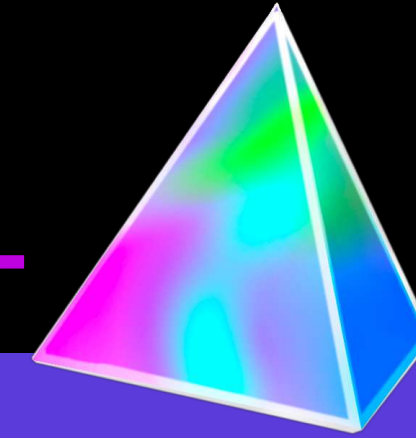




THE GAME CHANGERS

VADEMECUM



The Game Changers è un'**esperienza narrativa interattiva** multiplatforma pensata per preadolescenti (**9-12 anni**). Il progetto nasce con l'obiettivo di educare i più giovani a un **uso consapevole** e critico della rete, con un focus particolare sul gaming online.

Attraverso un racconto articolato in **quattro** episodi tematici, i giocatori vengono coinvolti in un'avventura immersiva fatta di minigiochi, enigmi e scelte narrative. Ogni episodio rappresenta metaforicamente una delle principali criticità del mondo digitale – come il grooming, il phishing, l'hacking, il controllo del tempo dedicato ai dispositivi e il cyberbullismo – affrontata in chiave pedagogica e ludica.

Il progetto si ispira all'idea che il **gioco**, se ben concepito, possa diventare uno **strumento** potente di **apprendimento** guidato. Per questo, *The Game Changers* integra dinamiche educative, sfide e momenti di riflessione.

L'obiettivo è duplice: **sensibilizzare** i più giovani sui pericoli della rete e al tempo stesso **valorizzare** le potenzialità creative e formative del digitale.

PLOT

Sinossi, Frame e Storie

SINOSI

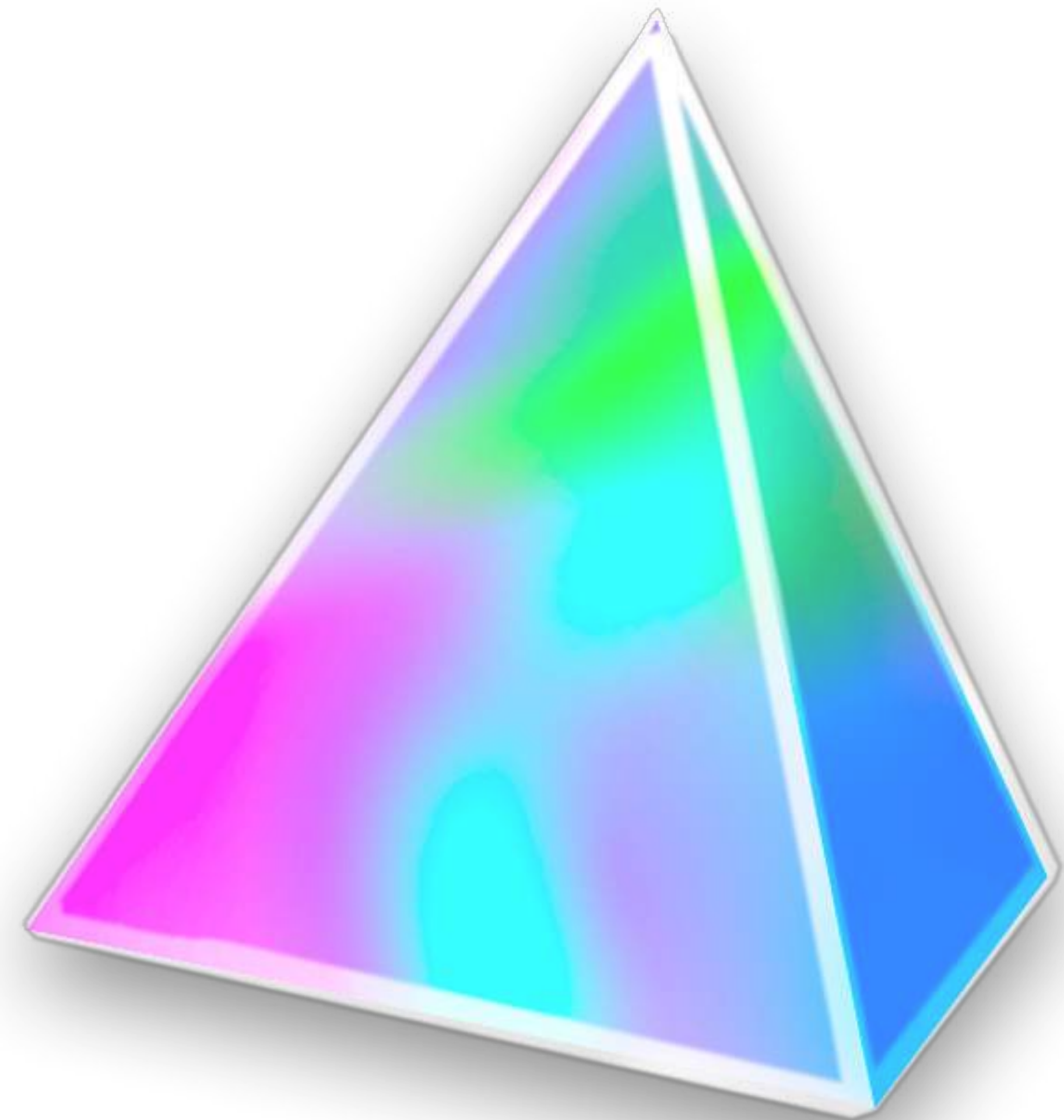
Cinque giovani, Alessandro, Marta, Sofia, Stefano e Riccardo, accomunati dalla passione per i **videogame** vengono improvvisamente risucchiati all'interno del loro gioco preferito, EchoVeil, dopo aver accettato un **misterioso messaggio**.

Intrappolati in un mondo virtuale, si trovano ad affrontare sfide, indovinelli e minigiochi ispirati agli errori commessi nella vita reale: **hacking, phishing, cyberbullismo, addiction e grooming**.

Per uscire, devono collaborare, confrontarsi con le proprie scelte passate e fare i conti con uno sguardo sul futuro, scoprendo i rischi di non conoscere le **conseguenze** delle proprie azioni. Condividendo le proprie storie e **imparando** dai propri sbagli riusciranno a tornare nel mondo reale.

Al termine dell'esperienza, i protagonisti tornano con una nuova **consapevolezza** e il desiderio di trasformare il proprio percorso in qualcosa di utile.

Nasce così “**The Game Changers**”, un'associazione che si impegna a sensibilizzare sui pericoli del mondo digitale.

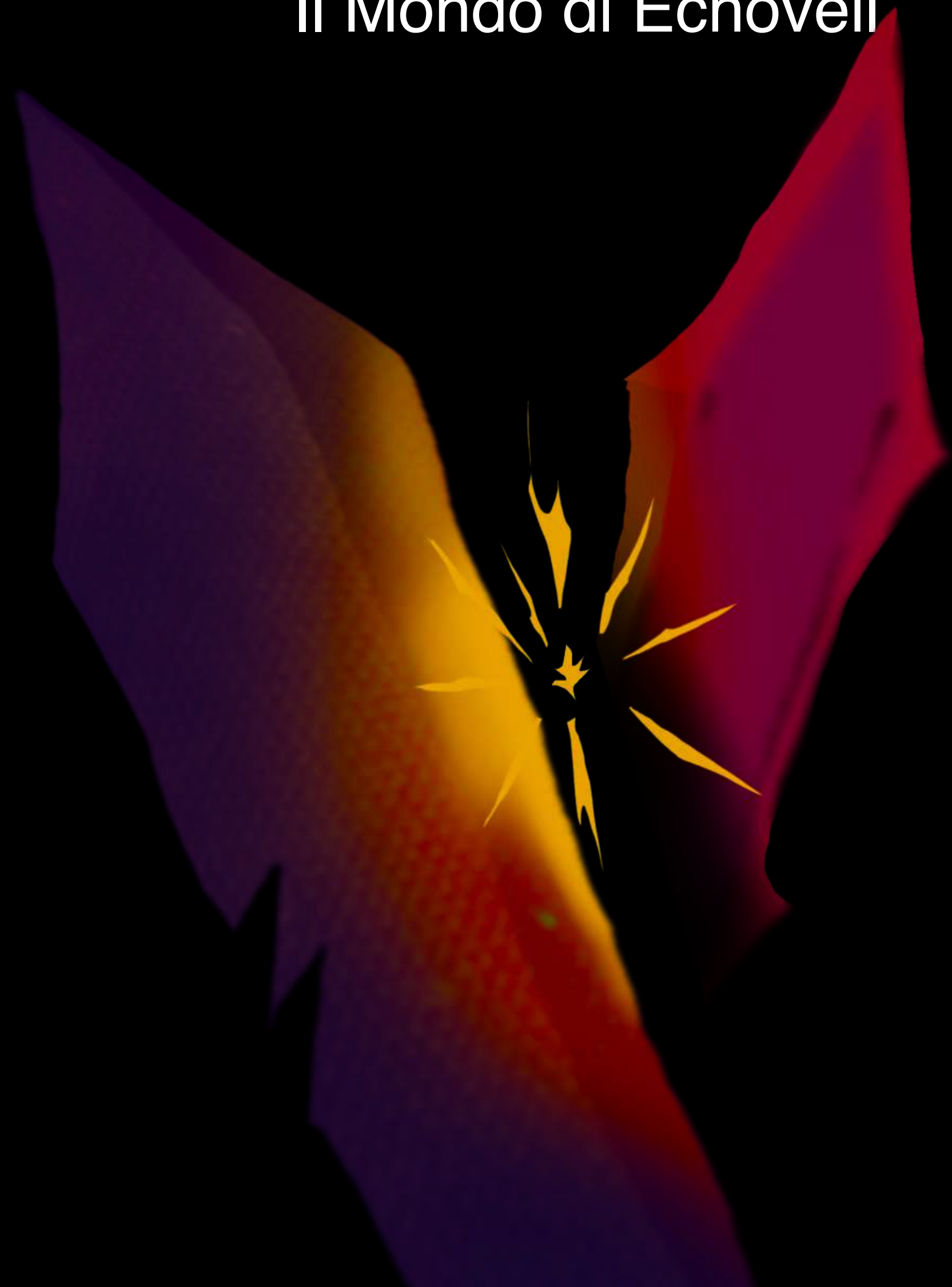


CONCEPT

Game World, Blacklist & Personaggi

GAME WORLD

Il Mondo di Echoveil





ECHOVEIL

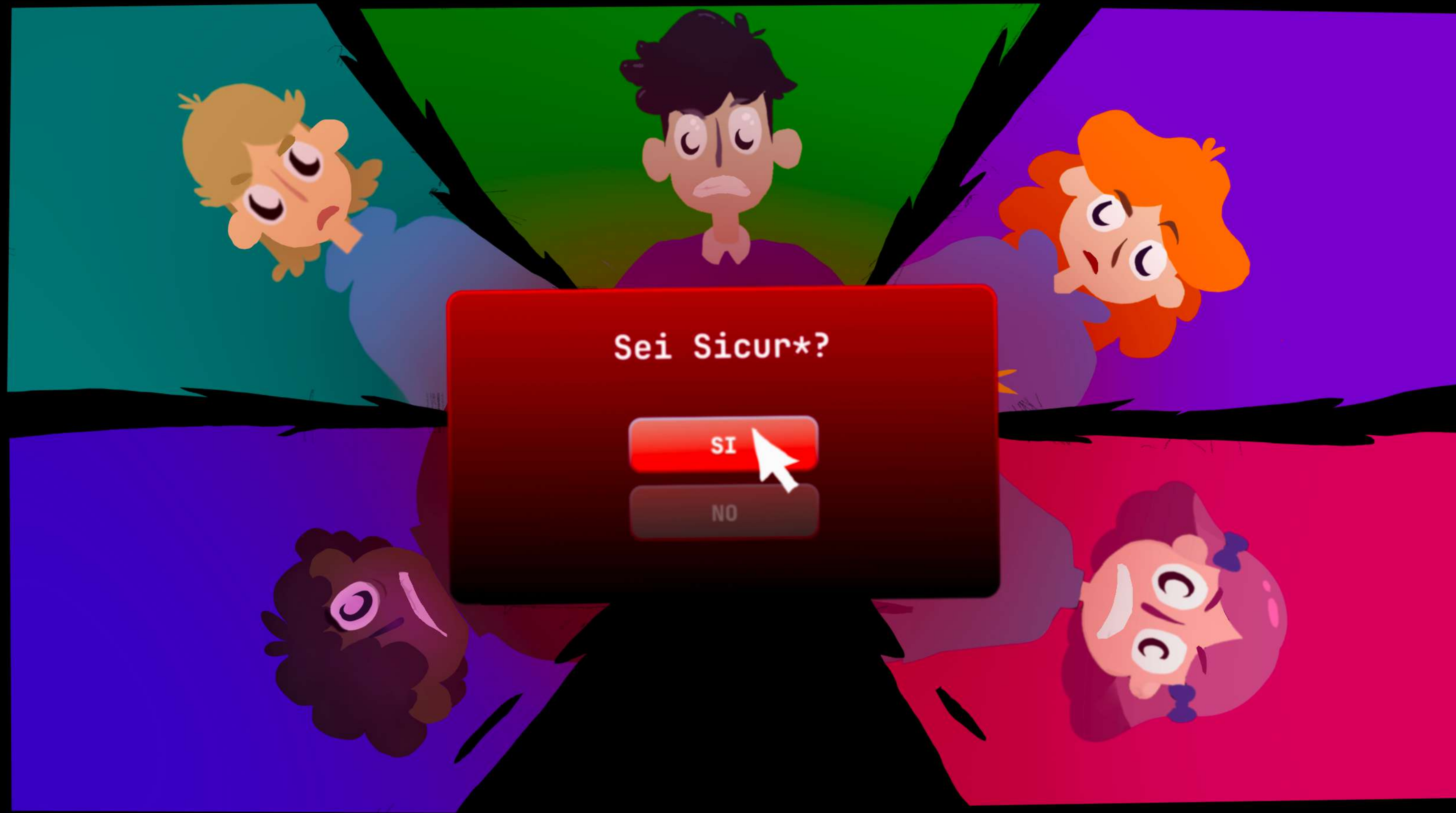
È un **MMO** open world (Massively Multiplayer Online: un gioco online che supporta un gran numero di giocatori connessi contemporaneamente, interagendo in un unico ambiente virtuale) ambientato in un futuro distopico retro-futuristico, dove migliaia di giocatori esplorano un mondo dominato da tecnologia avanzata e ranghi sociali.

L'estetica mescola cyberpunk e fantasy arcano, con colori vibranti come blu cobalto, viola elettrico e verde smeraldo, creando una realtà alternativa in cui i personaggi fuggono dal mondo reale.

I giocatori si uniscono in Gilde per collaborare e conquistare risorse, o affrontano campagne in solitaria più impegnative. La crescita del personaggio avviene attraverso reputazione, rango e scelta di ruoli personalizzati come mago, assassino o chierico.

PRELUDIO

Compare un alert: "Sei sicur*?"
Tutti selezionano "Si".



PRELUDIO

I cinque vengono risucchiati dai loro computer e catapultati nel mondo digitale.



PRELUDIO

I personaggi si ritrovano in uno spazio **buio** e **vuoto**: la Blacklist.



BLACKLIST

Si distinguono **quattro aree tematiche**, ognuna caratterizzata da oggetti differenti. Ogni area rappresenta una problematica specifica e il personaggio legato ad essa.



BLACKLIST



Selezionando un'area, prima di iniziare a giocare è possibile visualizzare la **scheda del personaggio**.

Marta & Stefano: Cyberbullismo

Alessandro: Phishing

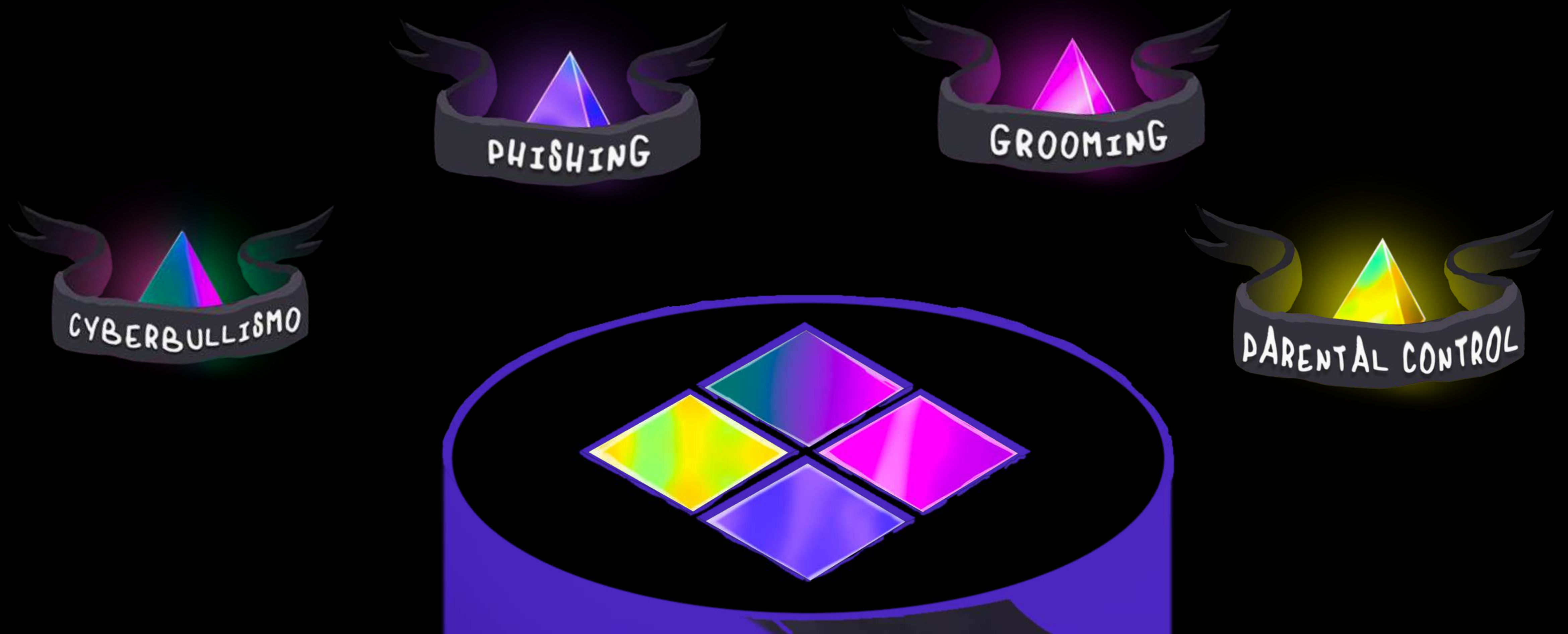
Sofia: Grooming

Riccardo: Parental Control



FINALE

Al completamento di ogni storia, il giocatore ottiene una **gemma**, che sarà poi utilizzata per uscire dalla Blacklist e tornare nella realtà.



FINALE

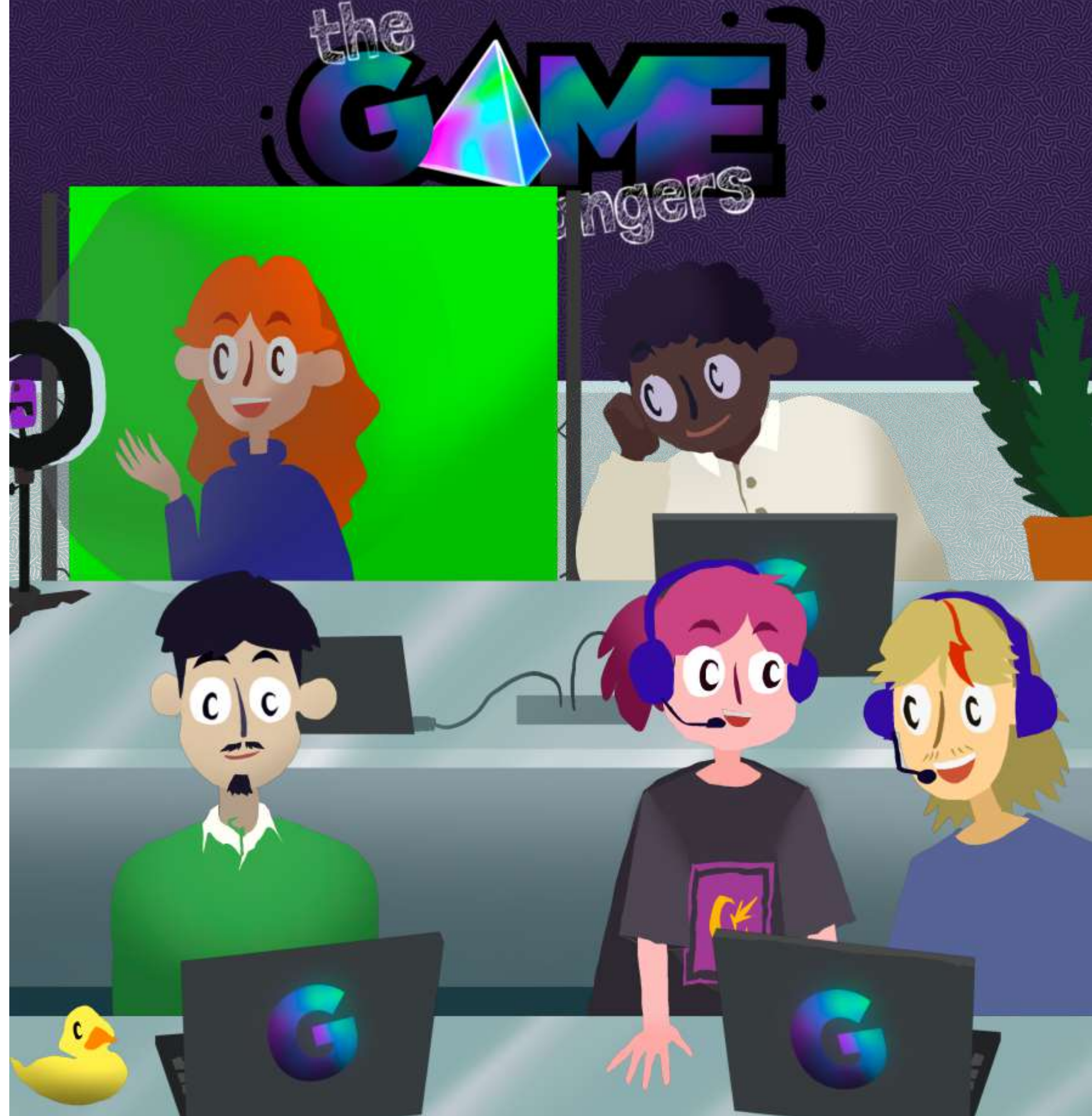
Una **luce bianca** pervade la Blacklist: i personaggi sono posti di fronte a un ultimo quesito prima di poter tornare finalmente nella realtà.



FINALE

Anni dopo, un articolo racconta che hanno fondato "**The Game Changers**", un'associazione dedicata a sensibilizzare giovani e adulti sui rischi del mondo digitale.

Ognuno di loro ha scelto di affrontare un tema legato alla lezione appresa dai propri **errori**. Uniti dalla volontà di fare la differenza, trasformano il loro passato in una guida per il futuro.



CHARACTER DESIGN





Nome: Sofia

Nickname: Moonya

Età: 12 anni

Carattere: Estroversa, solare e spontanea. Ha un'energia positiva che attira gli altri e ama socializzare sia dal vivo sia online. È empatica e sempre pronta a fare nuove amicizie.

Passioni: Il gaming è il suo mondo. Ama i giochi multiplayer, dove può collaborare, esprimersi e connettersi con altri giocatori. Le piace condividere momenti di gioco, divertirsi con gli amici e sentirsi parte di una community.

Vulnerabilità: La sua fiducia illimitata nel prossimo e il bisogno di sentirsi accettata la rendono fragile. Non sospetta facilmente il pericolo, soprattutto online, dove tende a credere ciecamente nelle persone che le dimostrano affetto o attenzione.

Obiettivo: Vivere il gioco come uno spazio di libertà e legami autentici, ma senza perdere di vista la realtà e la propria sicurezza.

MARTA



Nome: Marta

Nickname: Artemis

Età: 10 anni

Carattere:

Curiosa, sensibile e riflessiva. Determinata e organizzata. Sempre attenta agli altri, ma con la tendenza a tenere per sé emozioni e insicurezze.

Passioni:

Ama i videogiochi. Giocare con il padre e il fratello è uno dei suoi momenti preferiti. Condivide strategie con gli amici e adora immergersi in mondi nuovi.

Vulnerabilità:

La sua sensibilità alle aspettative altrui la porta a vivere momenti di pressione e insicurezza. Fa fatica a condividere le proprie emozioni, per paura di deludere o preoccupare gli altri, rischiando così di isolarsi proprio nei momenti difficili.

Obiettivo:

Crescere imparando a riconoscere e dare voce alle proprie emozioni, senza paura di mostrarsi fragile. Restare fedele a se stessa, avendo fiducia nei legami autentici che la circondano.



Nome: Stefano

Nickname: Astefius

Età: 11 anni

Carattere:

Introverso e schivo, nasconde una grande sensibilità, insicurezze e solitudine. Costantemente segnato dal timore del giudizio altrui, ha bisogno di sentirsi sempre parte di qualcosa.

Passioni:

Ha amato profondamente la danza, ma l'ha abbandonata a causa delle derisioni subite. Si rifugia nel gaming, uno spazio in cui costruire una versione di sé che lo faccia sentire a suo agio.

Vulnerabilità:

La sua autostima è fragile e fortemente legata al giudizio degli altri, questo lo rende facilmente manipolabile e incline a conformarsi a comportamenti che non condivide.

Obiettivo:

Ritrovare il coraggio di essere se stesso senza temere di essere giudicato. Imparare a scegliere la propria identità senza farsi definire dagli altri, anche se questo significa rimanere solo per un po'.

ALESSANDRO



Nome: Alessandro

Nickname: Alexior

Età: 13 anni

Carattere:

Introverso e riservato, tende a isolarsi e parla poco. Evita il confronto e teme il giudizio, soprattutto dei genitori. Nasconde le insicurezze dietro un'apparente indifferenza.

Passioni:

Trascorre la maggior parte del tempo davanti al PC, dove si sente forte e rispettato. Nei giochi è Alexior, la versione coraggiosa di sé stesso. Amava disegnare personaggi e storie, ma ha quasi smesso, soffocato dal tempo trascorso online.

Vulnerabilità:

La solitudine lo protegge, ma lo isola. Ogni critica pesa, e ogni confronto lo paralizza. Si rifugia nel gioco perché nella realtà ha paura di non essere abbastanza.

Obiettivo:

Ritrovare il coraggio di mostrarsi per quello che è, riprendere a disegnare e credere nel proprio valore anche fuori dallo schermo.



Nome: Riccardo

Nickname: Rykar

Età: 13 anni

Carattere:

Curioso, brillante e determinato, con uno spirito ribelle. Non accetta facilmente regole imposte, soprattutto dai genitori. Cerca sempre di superare i propri limiti per affermare la sua indipendenza.

Passioni:

Ama l'informatica. I videogiochi sono un banco di prova per le sue capacità. Appassionato di fumetti, si ispira a un eroe che riflette il suo bisogno di libertà.

Vulnerabilità:

Dietro la sicurezza mostra una forte esigenza di approvazione e vicinanza emotiva, soprattutto da parte della famiglia. Si sente spesso solo e incompreso, e questo lo spinge a chiudersi o ribellarsi.

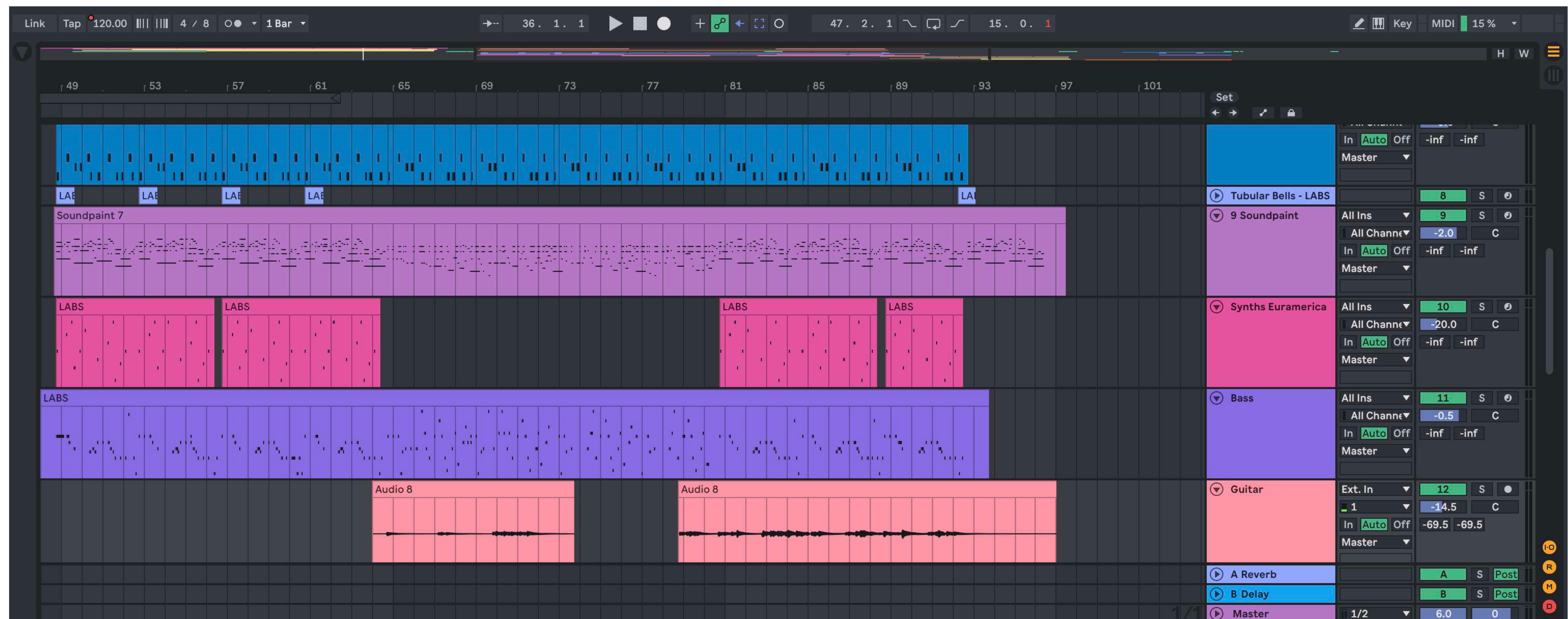
Obiettivo:

Vivere secondo le proprie passioni, costruendo un futuro autentico senza rinunciare al bisogno di sentirsi accettato e valorizzato.

MUSICHE

La musica realizzata per il videogioco è stata **progettata** per accompagnare il giocatore nel corso della storia, **enfaticando** le **emozioni** del personaggio e l'atmosfera in diverse situazioni

Ogni brano contribuisce alla narrazione e riflette sia lo stile dei personaggi sia quello dell'ambiente di gioco.



MUSICHE DI ATMOSFERA

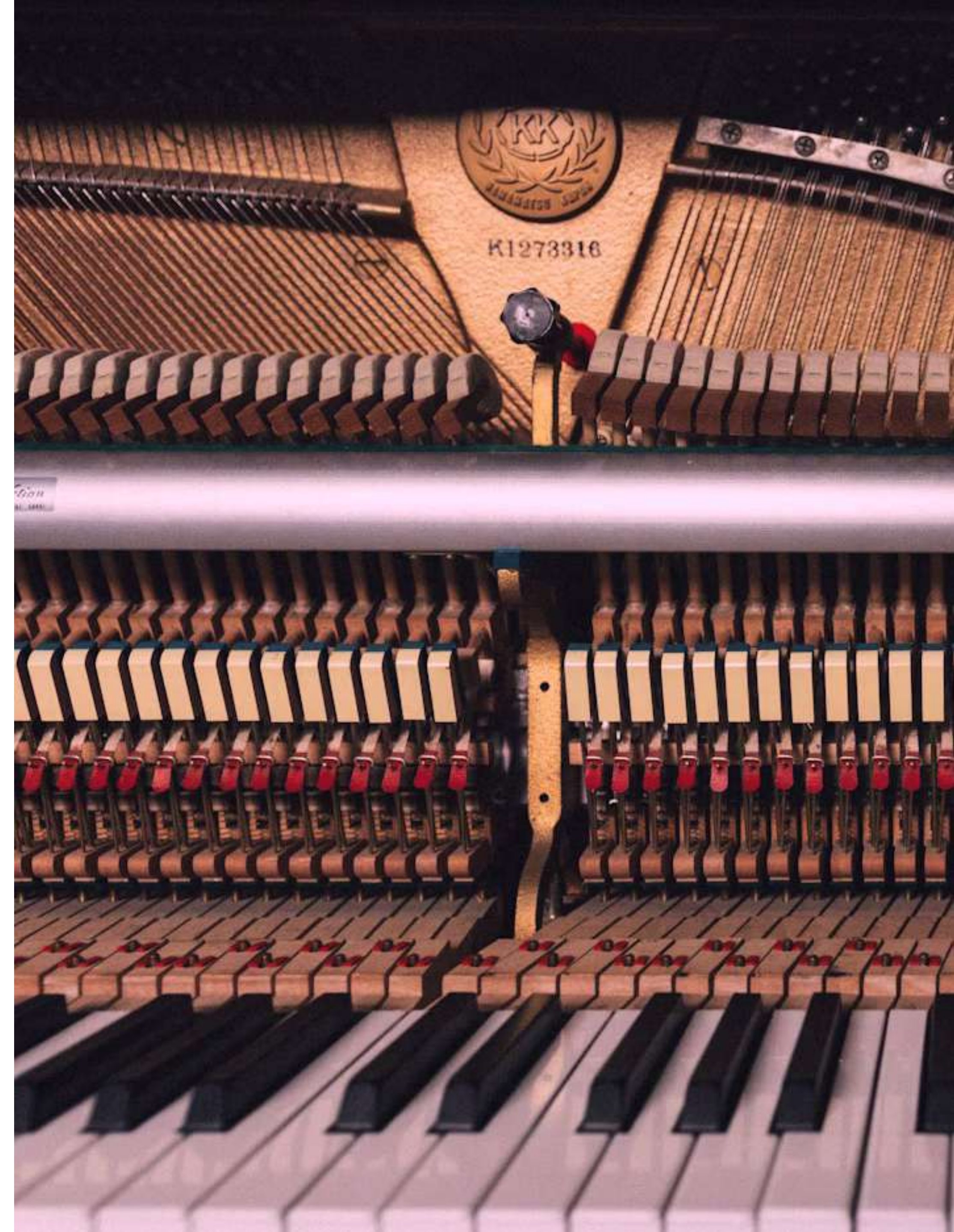
Il Main Theme introduce l'identità del gioco:

Il Preludio: gioioso e in chiave maggiore, rappresenta la quotidianità.

Nella scena cruciale, il brano viene rallentato, il pitch viene abbassato ed è applicato un effetto “ovattato”, per introdurre una situazione di pericolo e il progressivo risucchio nella Blacklist.

La Blacklist: caratterizzata da un tema per solo pianoforte, in chiave minore, che evoca un senso di mistero e proietta il giocatore in una realtà alternativa.

Blacklist: tema solo piano, in chiave minore, che evoca mistero in una realtà alternativa.



MUSICHE DEI PERSONAGGI

Sofia: tre brani - Colonna sonora, che ne descrive la personalità;
Entrata nel labirinto, in tonalità minore, che esprime smarrimento;
Minigioco, un brano che combatte la paura e in cui emerge il supporto di Marta.

Alessandro: due brani - Caduta, in tonalità minore, che rappresenta il momento in cui tocca il fondo;
Colonna sonora, in tonalità maggiore, in netto contrasto con il precedente, a indicare un cambiamento e l'apertura a una nuova prospettiva.

Marta e Stefano: unico brano - costruito su due melodie distinte e una sezione di transizione che segna il passaggio dal racconto di Marta a quello di Stefano. Le due linee melodiche si intrecciano in un momento cruciale della storia, a simboleggiare il legame che unisce i due personaggi, generando una sensazione di forza attraverso una progressione poliarmonica.

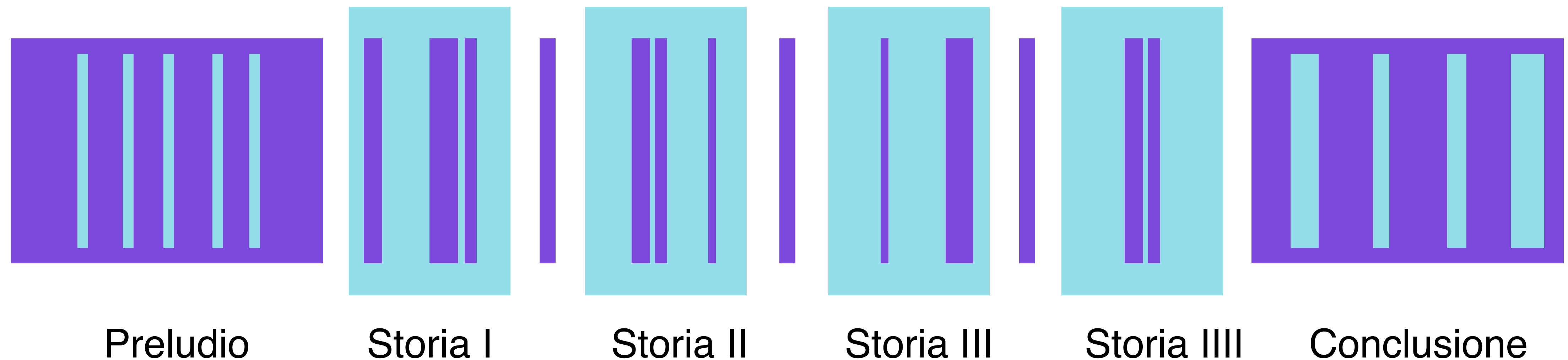
Riccardo: unico brano - unisce sonorità classiche e orchestrali, legate allo studio del pianoforte e alla passione per i fumetti, con elementi trap, espressione del suo interesse per videogiochi e informatica. La fusione di questi linguaggi musicali restituisce la dualità del personaggio.

GAMEPLAY

Interazioni e Minigame

PROGRESSIONE DEL GAMEPLAY

Alternanza di momenti di storytelling e momenti più gamificati.



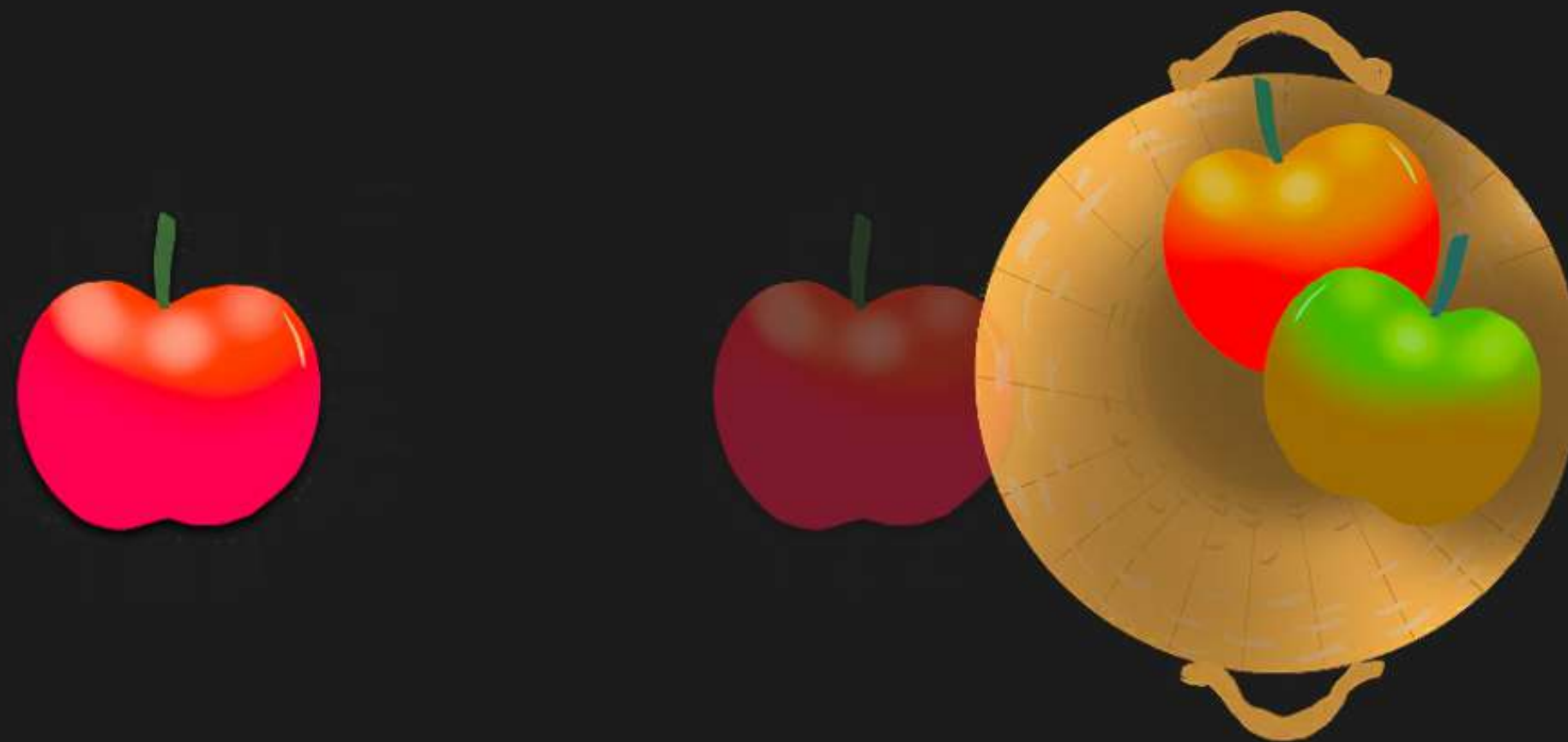
■ Storytelling
■ Gameplay

INTERAZIONI

Durante i momenti di **storytelling** - momenti animati che permettono la progressione della narrazione - si inseriscono semplici **interazioni**, come tap e swipe, per richiamare attivamente l'**attenzione** del giocatore.

ESEMPIO

Immaginando di vedere un libro sullo schermo, per girare pagina, il giocatore esegue uno swipe con il dito, simulando un'esperienza realistica.





Un minigame è un momento di gioco più **interattivo** all'interno della storia, in cui il giocatore è chiamato a completare una piccola **sfida** o attività. Pur essendo un'esperienza più propriamente ludica, il minigame non è fine a se stesso: il suo risultato ha un **impatto diretto sulla narrazione**, influenzando l'evoluzione della storia o le decisioni dei personaggi.



DIFFERENZIAZIONE DEL GAMEPLAY

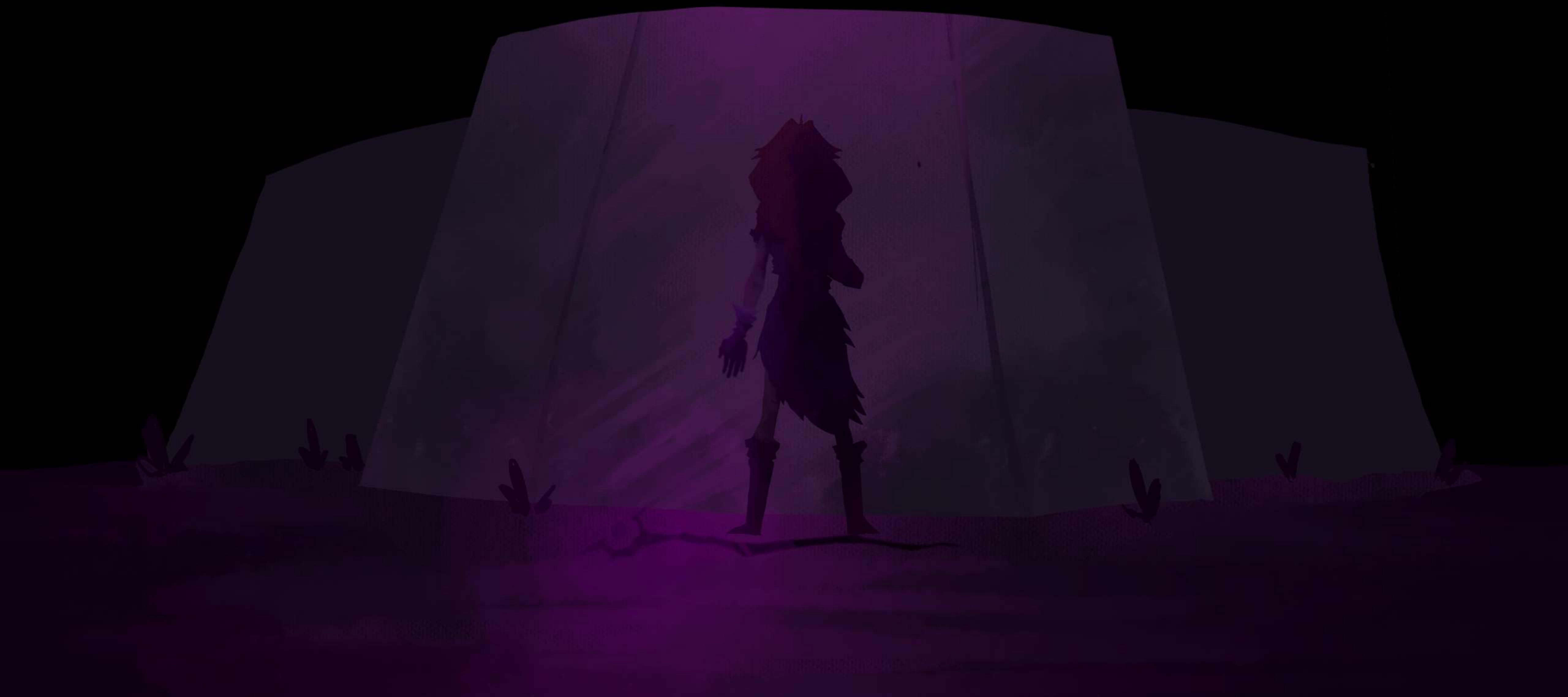
Ogni personaggio ha un minigame strettamente legato alla propria storia ed esperienza personale.

Questi minigame non solo offrono un momento di interazione più dinamico e ludico, ma servono anche a veicolare temi e **messaggi** coerenti con la narrazione.

ESEMPIO

Stefano, un bullo che nella narrazione esprime disprezzo verso le ragazze, si ritrova nel suo minigioco a dover collaborare forzatamente con Marta per superare una sfida. Questa dinamica veicola un messaggio importante: attraverso la collaborazione, anche tra persone inizialmente in conflitto, è possibile raggiungere obiettivi comuni e superare pregiudizi.

GAMEPLAY: SOFIA



GROOMING

Il grooming è una tecnica di **manipolazione psicologica** utilizzata da **adulti** per instaurare **relazioni** intime con **minori** online. L'adulto cerca di guadagnare la fiducia del minore fingendosi un coetaneo, utilizzando lusinghe, minacce o altri stratagemmi. Una volta ottenuta la fiducia, può indurre il minore a **condividere informazioni personali** e foto, esponendolo così a rischi di abuso, sfruttamento e mettendo a repentaglio la sua sicurezza e privacy.

Per approfondire:

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/04/adescamento-online>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/03/21/adescamento-online--2>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/05/adescamento-online-grooming>

[Podcast We Are Fearless Ep.1 - Grooming online](#)

Per i docenti:

https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/Vademecum/2016/impaginato%20vademecum.pdf pagg. 19 e seguenti

[Kit Didattico GenerazioniConnesse-Docenti.pdf](#) pagg. 13 e seguenti con attività didattiche da svolgere in classe

Video Stimoli: [Superkids - Internet e l'amore ingannevole](#)

INIZIO

I cinque personaggi si dirigono verso una **parete di vetro**. Sofia illumina il percorso con il suo bastone, Marta si accorge che sulla porta d'ingresso sono attaccate delle **foto**. Incuriosita, corre a vedere: sono foto di Sofia.

F



FLASHBACK

Sofia raccoglie frettolosamente tutte le foto, in un misto tra rabbia, vergogna e nostalgia. Le foto rappresentano un mezzo attraverso il quale il giocatore può **conoscere Sofia**, la sua **personalità**, la sua **storia** e scoprire come è arrivata nella Blacklist.

Le prime due foto raccontano di Sofia, la sua **allegria** e **voglia di socializzare**, il tempo trascorso con gli **amici** e la sua **passione per i videogiochi** online, in cui parla con tutti e ha moltissimi amici, esattamente come nella realtà.

Le altre due, invece, mostrano l'evento che ha segnato la vita di Sofia, tele-trasportandola nella Blacklist.

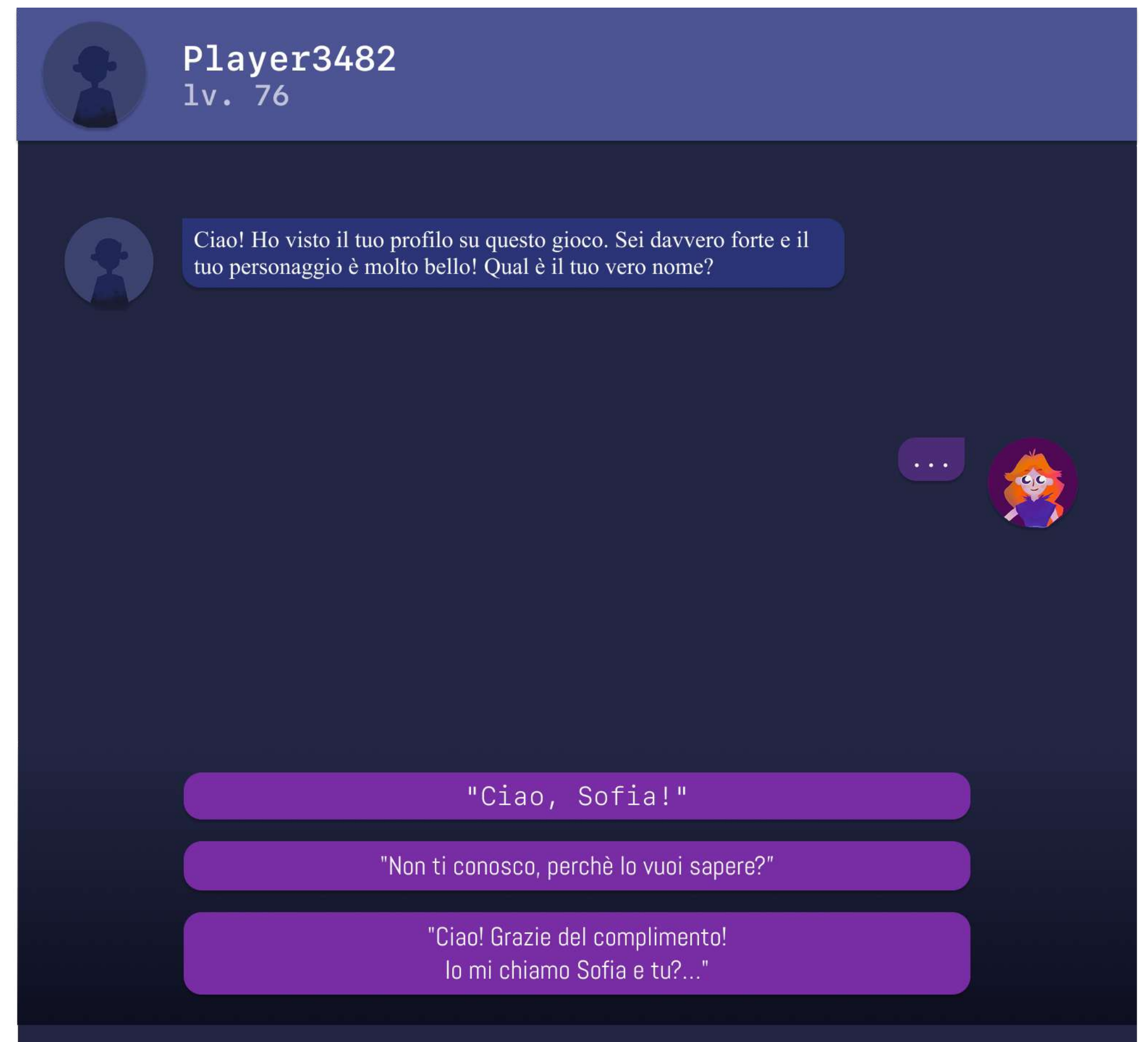


EVENTO SCATENANTE

La quarta foto dà inizio a una **chat interattiva**. Sofia, ingenuamente, accetta la richiesta di amicizia di uno sconosciuto. Antonio si presenta come un ragazzo di 14 anni che ha notato Sofia per la sua esperienza in EchoVeil. I due iniziano a parlare sempre più frequentemente e Antonio riesce a conquistare la fiducia di Sofia, riempiendola di complimenti e facendola sentire unica e speciale.

Come funziona la chat interattiva?

La chat inizia con un messaggio di Antonio. Il giocatore può scegliere tra tre diverse opzioni per rispondere. A seconda della scelta, Antonio risponde in modo diverso. Andando avanti, i messaggi diventano più confidenziali e le risposte possibili diminuiscono. La chat si conclude con la richiesta e l'invio di una foto di Sofia, indipendentemente dalle risposte selezionate.



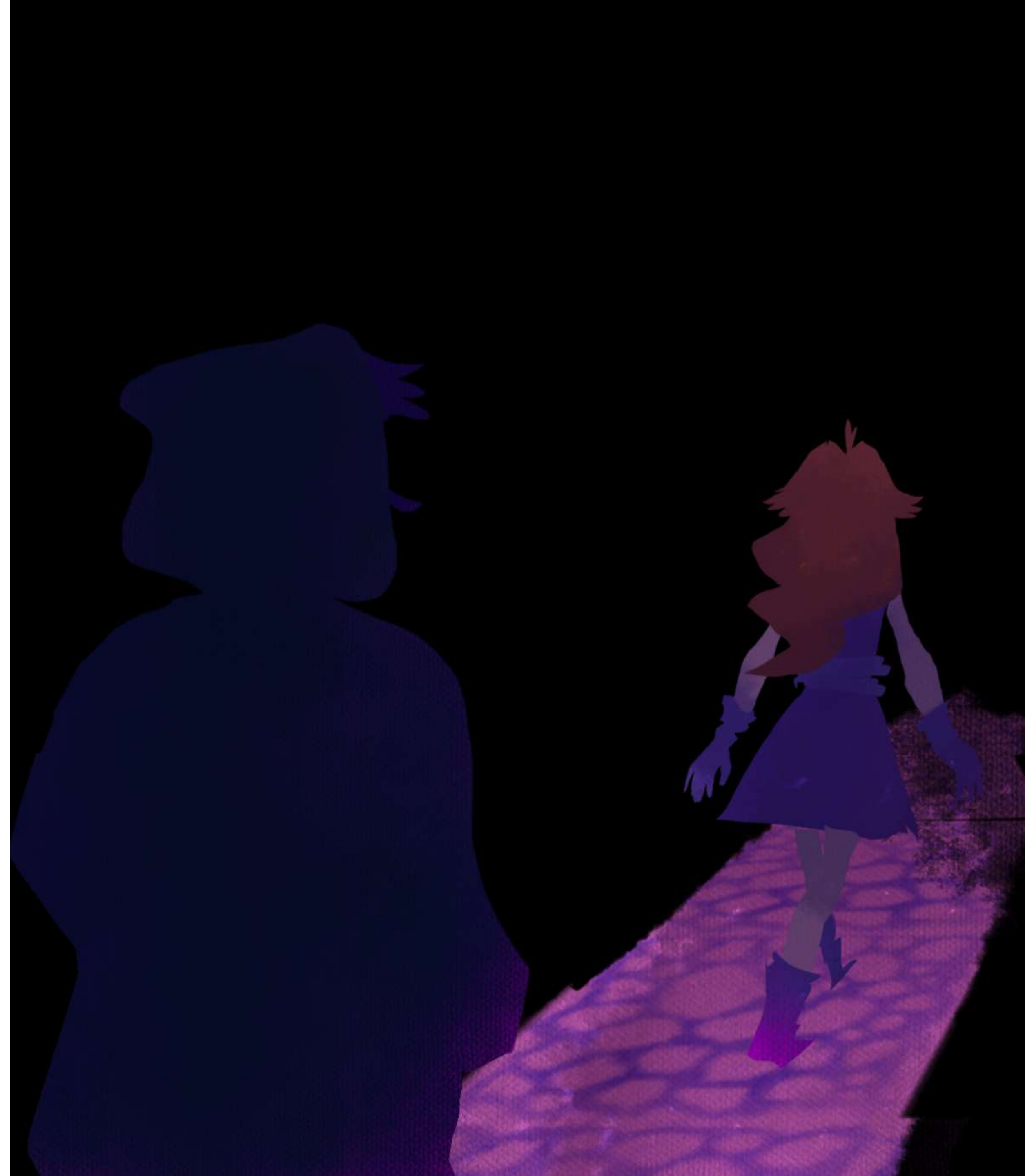
MINIGIOCO

Terminati i racconti, la porta di vetro si apre e Sofia accede alla stanza, che si scopre essere un **labirinto**.

La porta si richiude alle sue spalle, lasciandola sola.

Sofia brancola nel buio, si trova di fronte a un bivio e non sa dove andare. Qualunque sia il percorso scelto, Sofia incontrerà una **figura incappucciata** che le consentirà il passaggio solo in cambio di una foto.

Sofia continua a vagare senza trovare la via d'uscita, finché, stanca e affranta, si ritrova in un vicolo cieco e scoppia in lacrime.

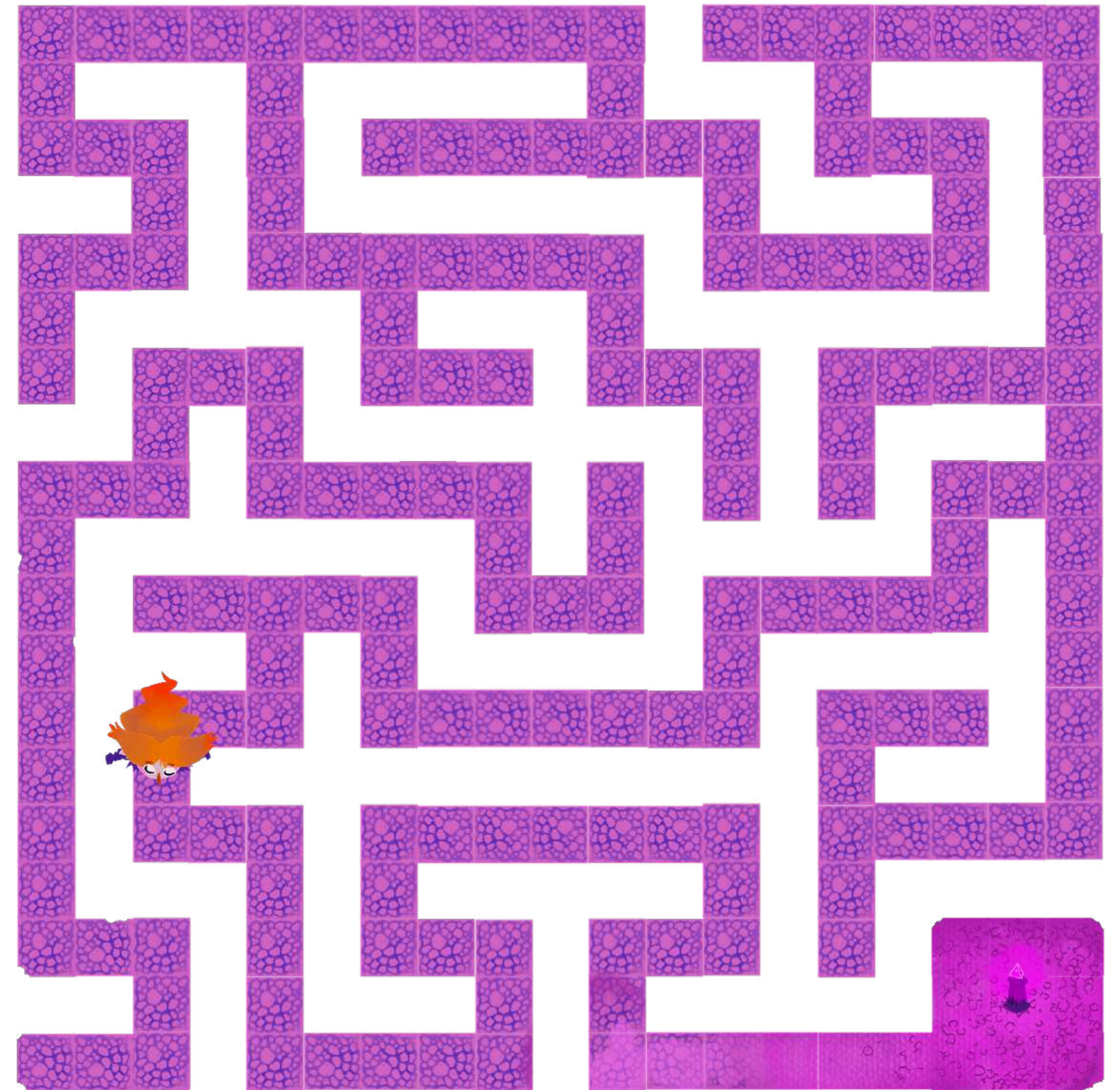


MINIGIOCO

Fuori dal labirinto tutti sono in **ansia** e cercano un modo per raggiungere Sofia.

Marta raccoglie il bastone di Sofia, sale sulle spalle di Alessandro e da quella posizione proietta la luce all'interno.

A questo punto ha inizio il minigioco vero e proprio: sarà il giocatore a muovere il fascio luminoso per **guidare** Sofia verso l'uscita.



FINALE

Una volta fuori, Sofia si ricongiunge al gruppo.
Hanno appreso tutti una lezione importante.



Ho imparato la lezione sul Grooming (adescamento)



Il grooming è una tecnica di manipolazione psicologica utilizzata da adulti per instaurare relazioni intime con minori online. Dietro uno schermo chiunque può fingersi chi vuole: un adulto può mentire sulla sua età per guadagnare la fiducia del minore.

Utilizzando lusinghe, minacce o altri stratagemmi, gli adescatori ottengono informazioni personali o foto private.

È fondamentale imparare a proteggere noi stessi, la nostra identità e la nostra privacy, perché i dati che condividiamo non sempre restano dove pensiamo e non possono essere facilmente cancellati.

Chiedere aiuto può fare la differenza, per riprendere il controllo, sia nel mondo virtuale che in quello reale.

sofia

GAMEPLAY: ALESSANDRO



PHISHING

Il phishing è una **tecnica** usata da truffatori per **rubare dati personali**, come password, codici bancari o informazioni riservate. Di solito avviene **attraverso email, messaggi o siti web** che sembrano affidabili, ma che in realtà sono falsi e realizzati con l'intento di ingannare la vittima, spingendola a cliccare su link pericolosi o a fornire informazioni sensibili, spesso con urgenze inventate o promesse allettanti.

Per approfondire:

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/05/malware-e-phishing/>

INIZIO

I cinque si ritrovano di fronte a una **stanza**.

Alessandro, nei panni di Alexior, si trova di spalle e sembra confuso.

Inciampa poi in una **sfera**, che inizia a rotolare e si ferma proprio all'interno della stanza.

Solo a questo punto Alessandro capisce: è proprio la **sua** stanza.



FLASHBACK

Alexior entra nella stanza e si ritrova nei panni di Alessandro.

Da questo momento il giocatore può interagire con vari oggetti, ognuno dei quali svela aspetti della personalità di **Alessandro**, la sua **storia** e il percorso che lo ha condotto nella Blacklist.

Si scopre così che Alessandro trascura lo studio, le amicizie e la sua passione per il disegno, preferendo dedicare tutto il suo tempo a Echoveil.

Ogni oggetto con cui si interagisce restituisce al giocatore una sfera, simbolo di un ambito della vita di Alessandro.

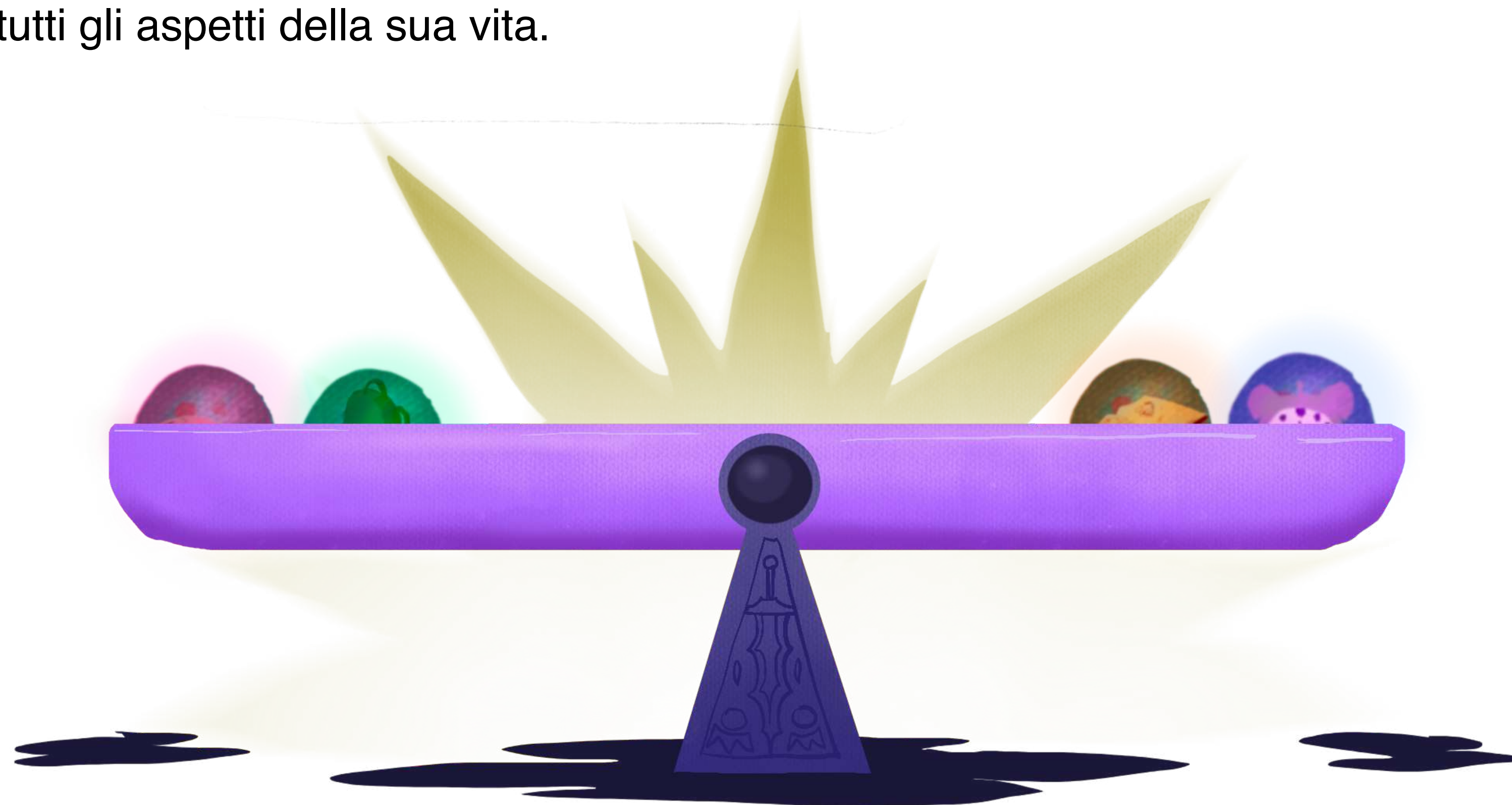


MINIGIOCO

Una volta raccolte tutte le sfere, Alessandro deve collocarle su una **bilancia**.

Il giocatore dovrà quindi trascinarle dall'**inventario** e disporle sui **piatti**, alla ricerca dell'**equilibrio**.

Tuttavia, la bilancia finirà sempre per inclinarsi da un lato, a simboleggiare come Alessandro non riesca a dare il **giusto peso** a tutti gli aspetti della sua vita.



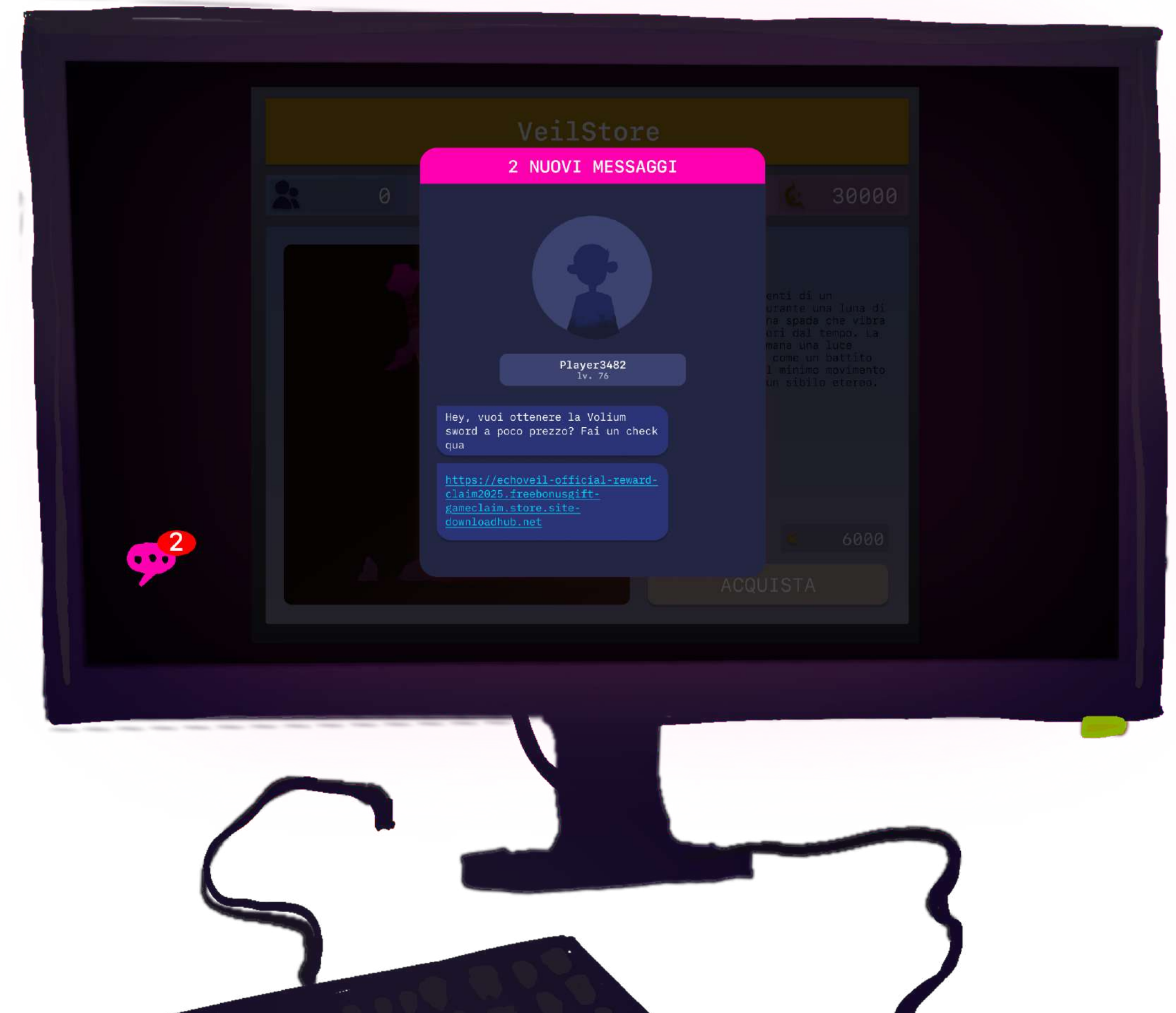
EVENTO SCATENANTE

C'è un altro motivo per cui la bilancia non trova mai l'equilibrio: manca una sfera.

Improvvisamente si sente il suono di una notifica. Alessandro si avvicina al computer e parte l'ultimo flashback, che rivela la causa del suo ingresso nella Blacklist.

Il suo più grande desiderio è ottenere **Volium**, la spada più potente del gioco. Passa notti intere a giocare nel tentativo di accumulare abbastanza punti, ma senza riuscirci. Una sera riceve un **messaggio** da un giocatore sconosciuto: un **link** che promette la spada a prezzo scontato.

Senza pensarci due volte Alessandro prende di nascosto la **carta di credito** del padre e inserisce i dati per completare l'acquisto.



EVENTO SCATENANTE

Alessandro riesce finalmente a ottenere la spada, ma a caro prezzo.

Si scopre infatti che è caduto in una **trappola di phishing** e il suo account è stato **rubato**.

Da questo evento prende forma l'ultima sfera, che chiarisce il disequilibrio nella sua vita: non solo la sproporzione con cui ha dato valore ai vari aspetti del suo mondo, ma anche la ferita procurata dall'inganno subito, un peso che non può essere cancellato e un'esperienza che, malgrado tutto, lo ha fatto crescere.



FINALE

Alessandro prende consapevolezza dei suoi errori: accecato dalla voglia di diventare il migliore in EchoVeil, ha trascurato gli amici, la scuola, le sue passioni e ha messo in pericolo se stesso e la sua famiglia inserendo i dati della carta di credito del padre su un sito sconosciuto.

In un misto di rabbia e voglia di riscatto, **spegne** il computer.



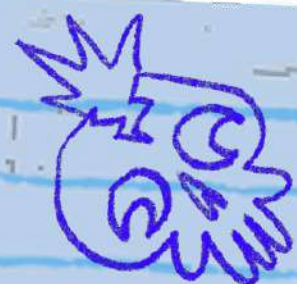
FINALE

Viene riproposta la visuale della stanza, come nel minigioco.

Questa volta, però, l'ambiente appare diverso: più allegro, colorato e luminoso. Gli oggetti con cui interagire sono gli stessi della scena precedente ma le immagini mostrate sono diverse, Alessandro **ha imparato la lezione**: ha ripreso a dedicare tempo allo studio, agli amici e alla sua passione per il disegno.

Non ha smesso di giocare ai videogiochi, ma ha capito come farlo in modo **equilibrato e consapevole**.





Lezione sul phishing

Il phishing è una tecnica usata da truffatori per rubare dati personali, come password, codici bancari o informazioni riservate.

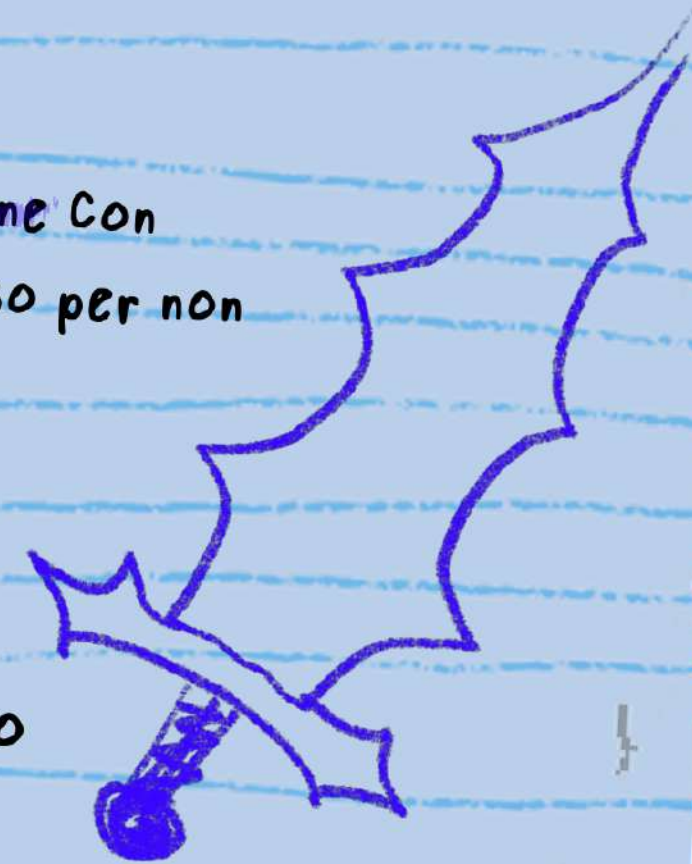
Di solito avviene attraverso email, messaggi o siti web che sembrano affidabili, ma che in realtà sono falsi e realizzati con l'intento di ingannare la vittima, spingendola a cliccare su link pericolosi o a fornire informazioni sensibili, spesso con urgenze inventate o promesse allettanti.

quando qualcosa sembra perfetto, è il caso di chiedersi: è davvero reale?

È importante imparare a riconoscere i segnali di pericolo: controllare bene l'indirizzo del mittente, non cliccare su link sospetti e non condividere mai dati personali se non si è sicuri di chi c'è dall'altra parte.

Essere consapevoli, informarsi e parlarne con qualcuno di cui ci fidiamo è il primo passo per non cadere in trappola.

Alessandro



GAMEPLAY: MARTA E STEFANO



CYBERBULLISMO

Il cyberbullismo è una forma di **bullismo** che avviene **online**, attraverso messaggi, commenti, foto o video condivisi per ferire, umiliare o isolare qualcuno. Dietro uno schermo, le parole possono sembrare leggere, ma hanno un peso e possono lasciare segni profondi. Chi sceglie di fare del male agli altri in rete spesso lo fa per sentirsi più forte, ma la vera **forza** sta nel **rispetto** e nel coraggio di restare fedeli ai propri valori, anche quando tutti fanno il contrario. Allo stesso tempo, **non** dobbiamo **lasciare** che le **offese definiscano chi siamo**. Nessun commento ha il potere di cancellare il nostro valore, le nostre qualità o la nostra identità.

Per approfondire:

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/03/cyberbullismo--2/>

Per i docenti:

https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/Linee_orientamento_bullismo_cyberbullismo_2021.pdf

https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/Vademecum/2016/impaginato%20vademecum.pdf pagg. 7 e seguenti

Kit_Didattico_GenerazioniConnesse-Docenti.pdf pagg. 7 e seguenti con attività didattiche da svolgere in classe

Video Stimoli: Cyberbullismo

INIZIO

I cinque si ritrovano di fronte a uno **specchio**.

Il riflesso di **Marta**, nei panni di **Artemis**, non coincide, sembra quasi si tratti di un altro avatar. Marta, colpita, si allontana.



MARTA

Marta si ritrova di fronte a uno specchio più piccolo. Nel riflesso compare una versione di sé **bambina**, che gioca a un **videogioco** in compagnia di suo padre.

Si incammina in un corridoio di specchi: ognuno riflette un **frammento importante della sua vita**.

Si rivede mentre crea il suo **primo avatar**, colorato e ricco di dettagli per rispecchiare alla perfezione il suo stile; poi alle prese con le **critiche a scuola** per il suo modo di vestire; infine di fronte ai **messaggi offensivi** in Echoveil, dove non era considerata degna di giocare ai videogiochi.

Il giocatore accompagna Marta lungo questo percorso, per scoprire insieme a lei la sua **storia** e le sue **emozioni**.



EVENTO SCATENANTE

Marta, **stanca** dei messaggi continui di schermo, decide di **eliminare** il suo **account**. Compare l'alert "**Sei sicuro?**"

Il racconto di Marta viene interrotto: **Stefano** ha colpito con la **spada** lo **specchio**.

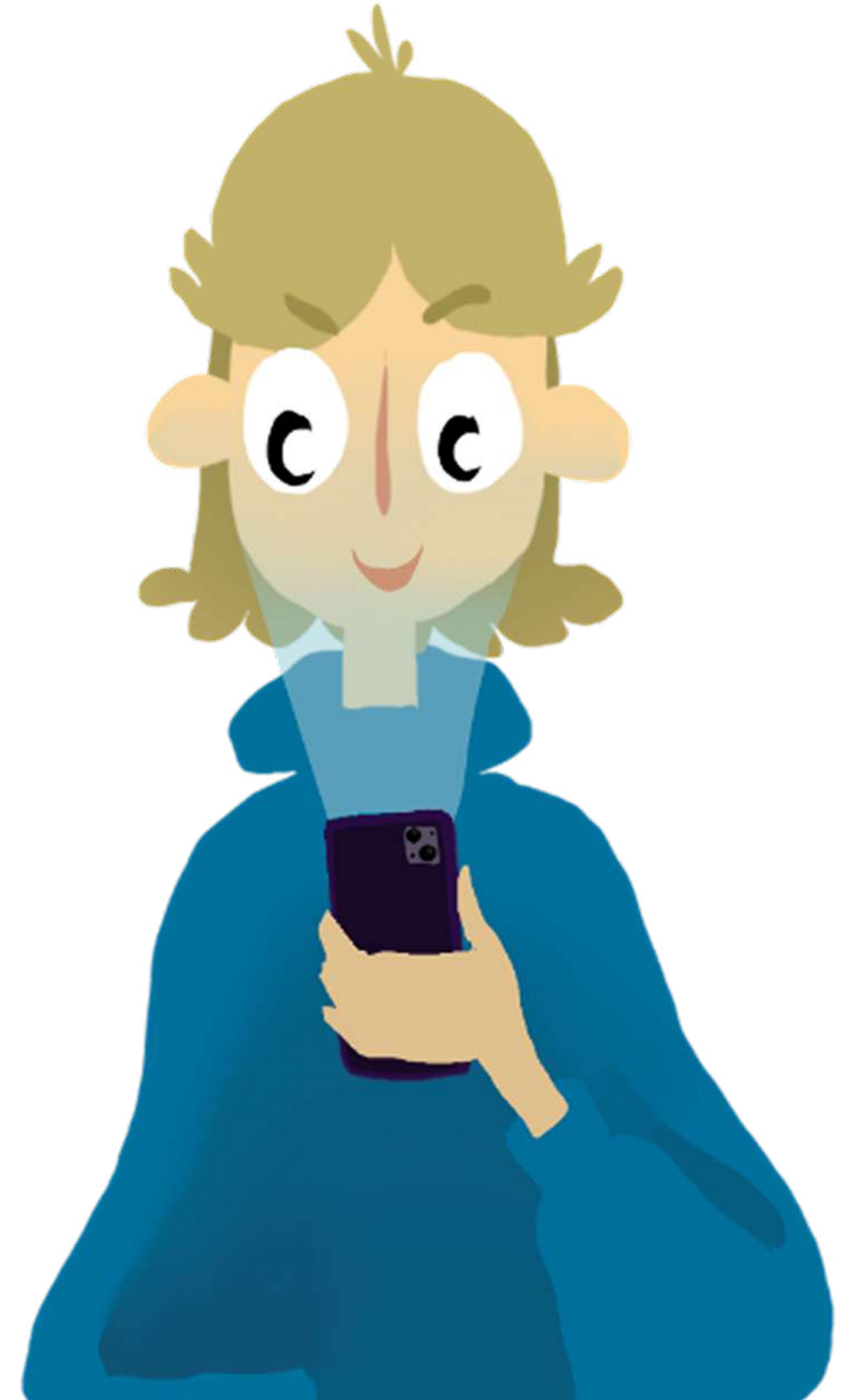


STEFANO

Inizia il racconto di Stefano, stavolta raccontato a **ritroso**.

Nel primo specchio appare l'episodio che lo ha portato nella Blacklist: il momento in cui ha inviato un messaggio offensivo a Marta.

Negli specchi successivi, scorrono scene del suo **passato**, che rivelano le sue **passioni** e le sue **relazioni** sociali. Il giocatore scopre così da dove deriva il suo comportamento.



MINIGIOCO E FINALE

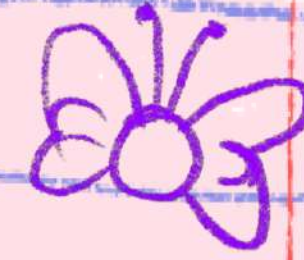
Marta **perdona** Stefano, comprendendo che non voleva ferirla: il suo comportamento era solo il riflesso delle ferite che lui stesso aveva subito.

Stefano, a sua volta, si scusa sinceramente con Marta, consapevole del male che le ha causato e del suo atteggiamento **sbagliato**.

Insieme decidono di **ricostruire** lo specchio andato in frantumi: ora spetta al giocatore completare il **puzzle** per aiutarli a ritrovare l'equilibrio e la serenità perduti.



Lezione sul Cyberbullismo:



Il Cyberbullismo è una forma di bullismo che avviene online, attraverso messaggi, commenti, foto o video condivisi per ferire, umiliare o isolare qualcuno.

Dietro uno schermo, le parole possono sembrare leggere, ma hanno un peso.

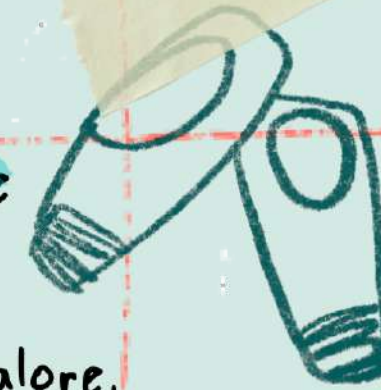
Chi sceglie di fare del male agli altri spesso lo fa per sentirsi più forte, ma la vera forza sta nel rispetto e nel coraggio di restare fedeli ai propri valori, anche quando tutti fanno il contrario.

Allo stesso tempo, non dobbiamo lasciare che le offese definiscano chi siamo.

Nessun commento ha il potere di cancellare il nostro valore, le nostre qualità o la nostra identità.

Parlare con qualcuno di cui ci fidiamo, chiedere aiuto e non chiudersi nel silenzio è il primo passo per tornare a sentirsi sé stessi.

Ognuno di noi ha il diritto di essere se stesso e di essere rispettato per chi è.



Marta e Stefano

GAMEPLAY: RICCARDO



PARENTAL CONTROL

Il **parental control** è un insieme di strumenti digitali che permettono ai **genitori** di gestire e **limitare** l'accesso dei figli a contenuti, applicazioni o funzioni su internet e dispositivi elettronici, per **proteggerli** da rischi online e favorire un **uso sicuro** e adeguato della **tecnologia**.

Per approfondire:

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/05/parental-control/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/05/comunica-con-i-tuoi-figli/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/04/dipendenze-online/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/05/dipendenza-dai-video-giochi/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/03/21/dipendenza-online/>

Video stimoli: #WeAreFearless 2.0 - chapter 3 - IL GAMING

INIZIO

I cinque si ritrovano di fronte a un imponente **orologio** astronomico.

Le lancette iniziano a girare in senso antiorario e indicano il **passato**. Appare l'immagine di un **fumetto**.



FLASHBACK

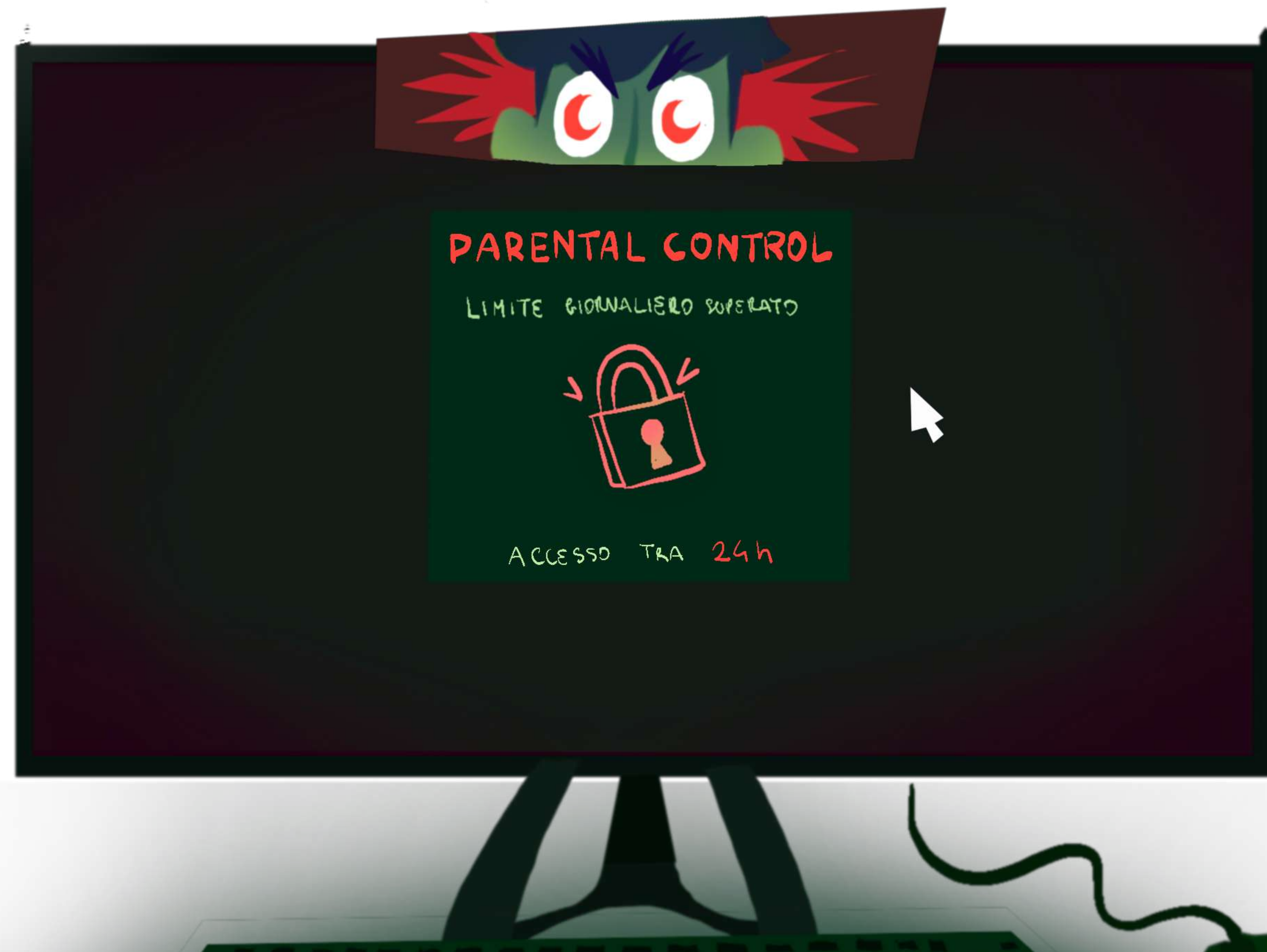
Scopriamo che si tratta del fumetto preferito di Riccardo che ha per protagonista **Rykarus**, un eroe che rappresenta per lui una vera fonte di **ispirazione**.

Attraverso l'orologio entriamo nella storia personale di Riccardo: le sue **passioni**, la **determinazione**, il **conflitto** con i genitori e quelle **scelte impulsive** nate dalla rabbia e dal desiderio profondo di essere libero di decidere per sé.



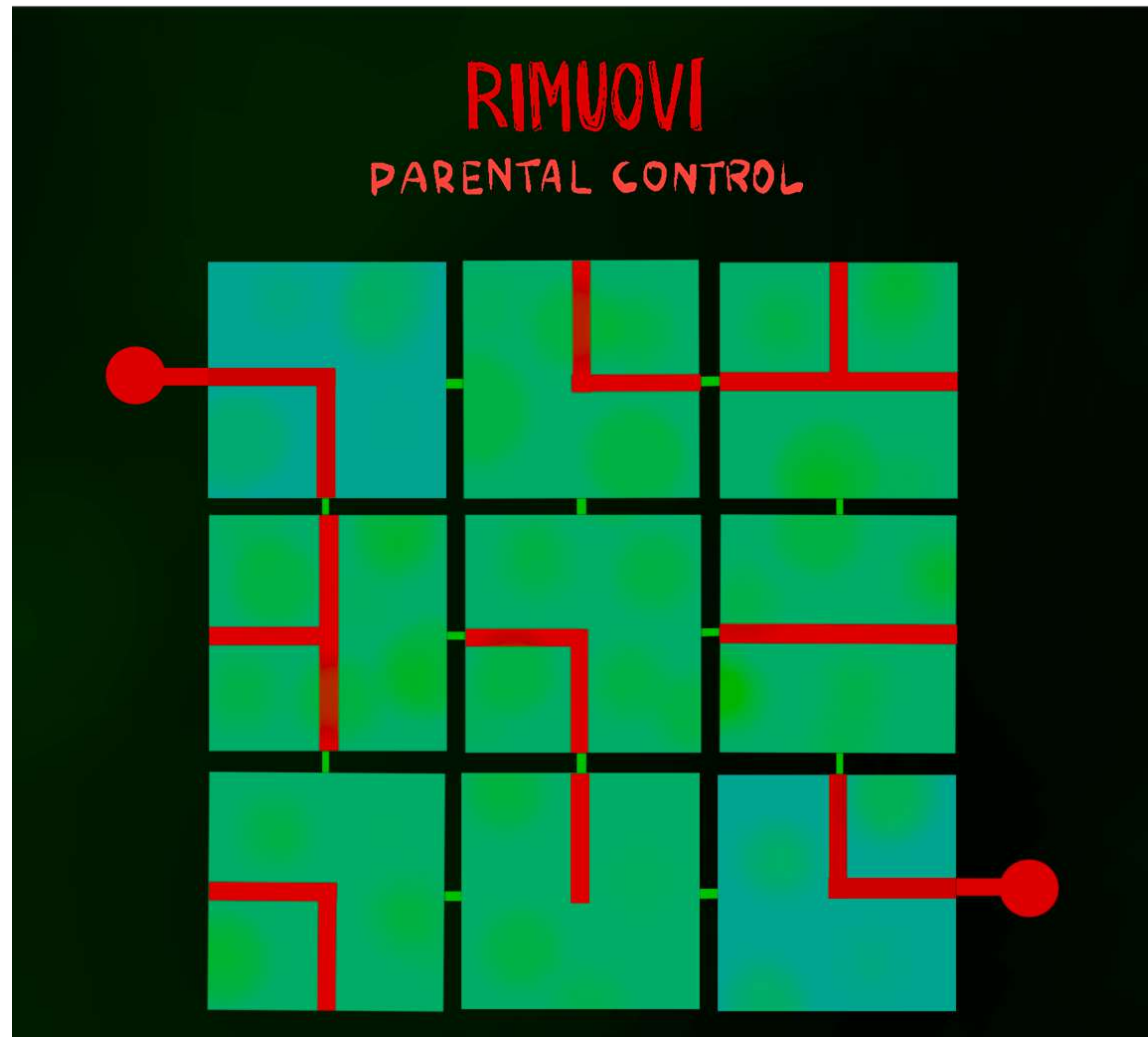
EVENTO SCATENANTE

Il passato di Riccardo si conclude quando, stanco delle **limitazioni** imposte dai genitori, decide di sfruttare le sue **competenze tecniche** e informatiche per **aggirare** il **sistema**. Quando sta per **rimuovere** definitivamente il **Parental Control**, appare l>alert.



MINIGIOCO

Per rimuovere il Parental Control è necessario girare i tasselli e
connettere le linee.

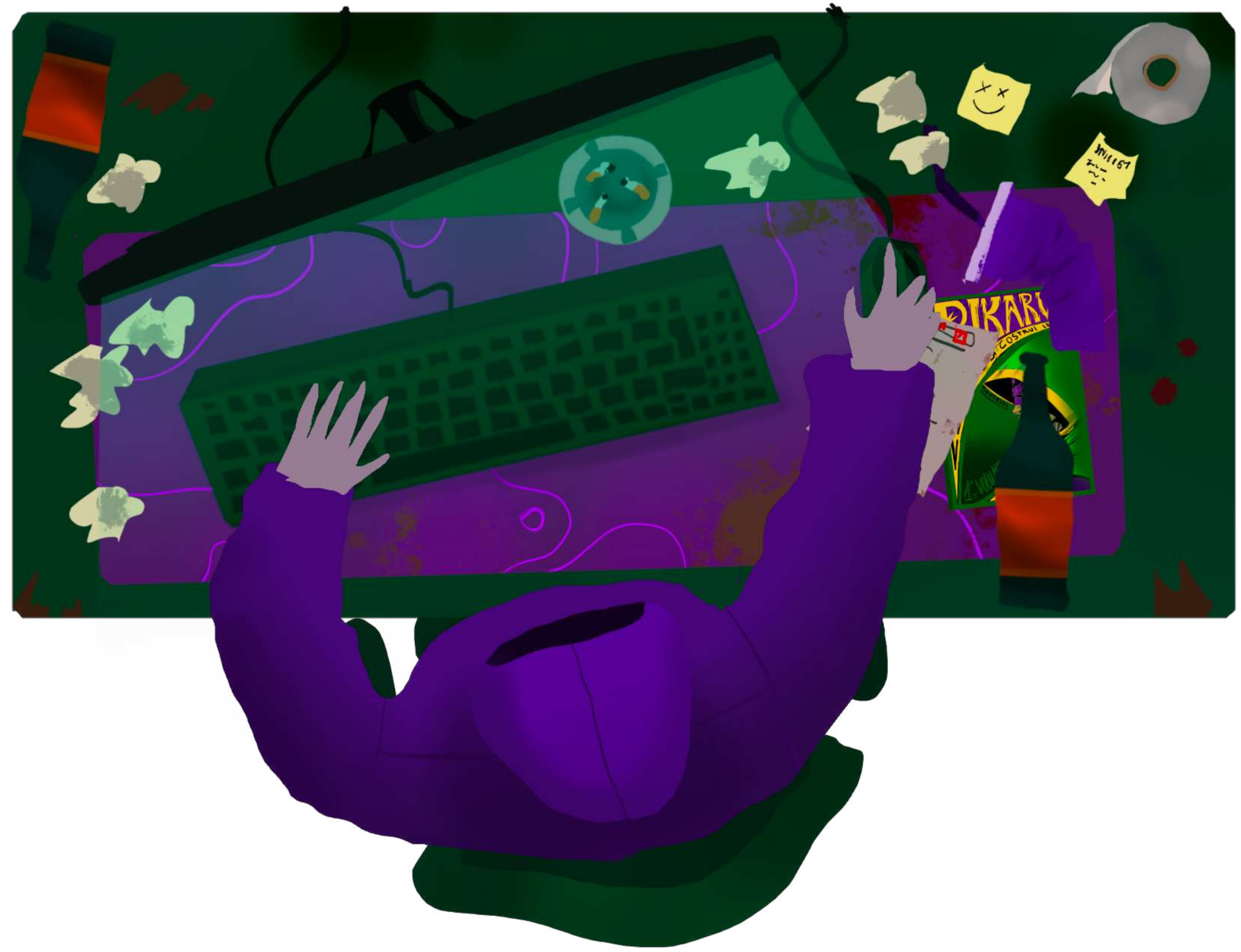


FLASHFORWARD

L'orologio ora ci proietta nel **futuro**.
Riccardo, ormai **adulto**, è diventato un **hacker** noto in tutto il mondo: il suo nome campeggia sulle prime pagine per i numerosi **attacchi informatici** che ha compiuto.

Ma sarà il ritrovamento del suo **vecchio fumetto**, abbandonato sotto un cumulo di immondizia, a fargli aprire gli occhi.

In quel momento Riccardo ricorda chi voleva davvero essere: un **eroe**, proprio come Rykarus. Non qualcuno che distrugge, ma qualcuno che usa il proprio talento per **aiutare, proteggere** e fare del bene.



FINALE

Riccardo sposta le lancette sul **presente** e reimposta il **Parental Control** rimosso. Ha capito che le **regole**, anche se sembrano ingiuste, vanno **rispettate**, specialmente se fatte per la nostra tutela.





Cosa ho imparato sul Parental Control?

Il Parental Control non serve a limitare la libertà, ma a creare uno spazio digitale sicuro in cui i più giovani possano esplorare, imparare e crescere protetti.

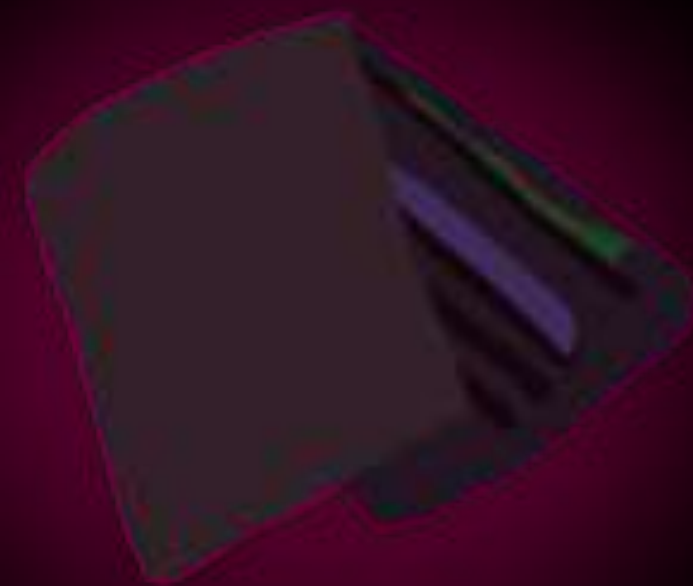
Anche se sai come aggirarlo e può sembrare una sfida o una prova di abilità, le conseguenze possono essere gravi.

Le competenze informatiche possono e devono essere usate per costruire, proteggere e migliorare la rete, rendendola un ambiente sicuro, libero e positivo per tutti.



Riccardo

HINTS



Mettere “mi piace” ha generato in Stefano un senso di imbarazzo.
Teme che gli altri possano prenderlo in giro.
Aiutalo a nascondersi.

HINTS VISIVI LAMPEGGGIANTI

Sono i più comuni e compaiono nella maggior parte delle scene. **Oggetti, elementi** della scena o **punti** specifici con cui è necessario interagire vengono evidenziati tramite un **effetto lampeggiante**.

Questo segnala chiaramente al giocatore **dove cliccare** o focalizzare l'attenzione, senza bisogno di spiegazioni aggiuntive.



HINTS CONTESTUALI ANIMATI

In alcune interazioni più particolari, vengono utilizzati degli indizi **animati** per **suggerire l'azione** corretta.

Ad esempio, in una scena con un orologio, se il giocatore non intuisce subito che deve muovere le lancette, dopo qualche secondo una versione semitrasparente di una lancetta inizia a ruotare da sola, mostrando visivamente il gesto richiesto.



HINTS GESTUALI DIRETTIVI

Utilizzati nei casi in cui l'azione da compiere riguarda il **movimento dello schermo** (come lo scrolling o il trascinamento di oggetti).

Un piccolo **pallino animato** appare e si muove nella **direzione** desiderata, simulando il gesto che il giocatore deve compiere.

Questa tipologia di hint indica un punto d'interesse e mostra in modo chiaro la dinamica dell'interazione, guidando l'utente senza bisogno di testo o spiegazioni aggiuntive.



HINTS TESTUALI INTERATTIVI

Nei **momenti cruciali** della storia – soprattutto prima dei minigiochi o durante i passaggi narrativi più intensi – il giocatore riceve un **messaggio** in stile notifica.

Un breve testo che introduce la situazione e chiarisce cosa fare per proseguire.

Questi messaggi garantiscono che nessun elemento narrativo o educativo venga trascurato, preservando la coerenza del racconto.



In Echoveil, Stefano è entrato in un gruppo di persone tossiche e prepotenti. Per sentirsi accettato, ha iniziato a copiarne il comportamento. Aiutalo a scrivere il messaggio per provare a farsi notare.



SVILUPPATO DA



Emanuela



Gianrocco



Serena



Federica



Sara



PRODOTTO DA



Direzione artistica

Diego D'Ambrosio

Raffaele Iardino

Mario Leombruno

Serena Mattiello