



COMUNICATO STAMPA – 6 OTTOBRE 2025

Prima edizione del festival “The Power of Play”

AIRC NELLE SCUOLE PRESENTA SU ROBLOX IL VIDEOGIOCO EDUCATIONAL “L’ISOLA DEI FUMOSI -SMOKEBUSTER”

Pesaro, 10-11 ottobre 2025 - **Fondazione AIRC per la ricerca sul cancro** porta la prevenzione e la ricerca scientifica su **Roblox**, la piattaforma di gaming più diffusa al mondo tra i giovani. In occasione della **prima edizione del festival “The Power of Play”**, in programma il **10 e 11 ottobre all’Auditorium Scavolini di Pesaro**, **AIRC nelle Scuole** presenterà ufficialmente la nuova versione del videogioco educational **“L’Isola dei Fumosi. Smokebuster”**, realizzata in collaborazione con **Melazeta srl**.

Con questa iniziativa, **AIRC è la prima realtà non profit** a utilizzare Roblox per sensibilizzare ragazze e ragazzi su temi fondamentali come **ricerca oncologica, prevenzione, sana alimentazione e danni del fumo**.

Un’avventura tra gioco e prevenzione

Ambientato in un’isola avvolta dal fumo e popolata da creature maligne, *L’isola dei Fumosi. Smokebuster* chiama gli studenti delle scuole secondarie di I e II grado a vestire i panni di giovani ricercatori. Armati di “Smokebuster”, un aspiratore speciale, i giocatori devono ripulire l’aria, sconfiggere i nemici e completare missioni didattiche nelle otto aree tematiche dell’isola, scoprendo i danni provocati dal fumo e l’importanza di corretti stili di vita.

Grazie ai progressi ottenuti, l’isola torna a vivere e un vecchio laboratorio abbandonato si trasforma in un **vero centro di ricerca**, simbolo dell’impegno della scienza contro il cancro.

Dal gioco al contest: creatività e cittadinanza attiva

Il videogioco è collegato al **contest nazionale “L’Isola dei Fumosi”** (parte integrante del progetto AIRC nelle Scuole), rivolto alle scuole secondarie di I grado (con partecipazione di classe) e di II grado (con partecipazione individuale).

Dopo aver giocato e completato il percorso su Roblox, studenti e studentesse sono chiamati a ideare una **campagna creativa di prevenzione** sul tema degli stili di vita sani (sana alimentazione, no fumo, attività fisica, ecc.), presentando un elaborato originale sotto forma di video, disegno o testo.

I lavori più meritevoli vinceranno microscopi, kit scientifici, libri, biblioteche per la classe ed esperienze formative nel mondo della scienza.

AIRC nelle Scuole: il futuro della ricerca comincia in classe

AIRC nelle Scuole è il progetto educativo di Fondazione AIRC, nato nel 2011 e realizzato in collaborazione con il Ministero dell’Istruzione e del Merito. Si rivolge a docenti e studenti di ogni ordine e grado con l’obiettivo di **diffondere la cultura della prevenzione, avvicinare i giovani alla scienza e alla ricerca sul cancro, promuovere cittadinanza attiva e stili di vita sani**.

Il progetto ha coinvolto **oltre 18.000 scuole** in tutta Italia e ha raggiunto **circa 600.000 studenti**:

- ogni anno circa **200 ricercatori** raccontano la propria esperienza umana e professionale agli studenti di tutta Italia, e **oltre 1.400 scuole** partecipano all’iniziativa di cittadinanza attiva **Cancro io ti boccio**,
- oltre **21.000 persone** visitano ogni anno il sito **isoladeifumosi.airc.it**,
- più di **11.000 iscritti** ricevono aggiornamenti grazie alla **newsletter AIRC nelle Scuole**. Attraverso **kit didattici gratuiti, webinar, giochi online, incontri con ricercatori e volontari, concorsi creativi e PCTO**, AIRC porta la scienza tra i banchi e accompagna le nuove generazioni nella costruzione di una cittadinanza scientifica consapevole.



Roblox e Melazeta: i partner del progetto

Roblox è la piattaforma globale di intrattenimento che permette a milioni di utenti di creare, condividere e vivere esperienze di gioco 3D interattive. Con oltre **70 milioni di utenti attivi ogni giorno**, rappresenta uno degli ambienti digitali più popolari tra gli adolescenti a livello mondiale, offrendo un terreno ideale per progetti di **gamification educativa**.

Melazeta srl, partner tecnico di AIRC nelle Scuole per la realizzazione del progetto, è una realtà italiana con oltre 20 anni di esperienza nello sviluppo di videogiochi, app e soluzioni digitali a forte impatto educativo e sociale. Già autori di numerosi progetti di edutainment e serious game, hanno collaborato con aziende, istituzioni e no-profit per trasformare contenuti complessi in esperienze di gioco accessibili e coinvolgenti.

Un contesto internazionale

Il festival, organizzato da **IIDEA – Associazione italiana che rappresenta l'industria dei videogiochi**, per iniziativa del **Comune di Pesaro – CTE Square** e dell'**Università di Urbino Carlo Bo**, in partnership con **Games for Change**, nasce per celebrare il ruolo dei videogiochi come strumento di cambiamento sociale.

Proprio il 10 ottobre, **Giornata mondiale della salute mentale**, verrà presentata la nuova ricerca internazionale **The Power of Play**, che evidenzia i benefici dei videogiochi sul benessere psico-fisico.

Il festival ospiterà anche la cerimonia degli **Italian Video Game Awards – Games Beyond Entertainment 2025**, che premieranno i migliori videogiochi italiani per impatto sociale ed educativo.

Per maggiori informazioni: scuola.airc.it | isoladeifumosi.airc.it

Milano, 06 ottobre 2025