

Arezzo

CRONISTI *in* CLASSE 2020

LA NAZIONE



CONAD
Persone oltre le cose

SCUOLA MEDIA
«MASACCIO» SAN GIOVANNI

Vota questa pagina e scopri
contenuti speciali sul nostro sito
campionatidigiornalismo.it

LA REDAZIONE

**I cronisti in classe
della «III C»**



STUDENTI

Giuseppe Bamundo, Tommaso Bonechi, Annalisa Cattelani, Cosimo Chellini, Damiano Chellini, Sabina Chen, Sofia Cirillo, Kristel Como, Emma Cuccato, Arblin Danaj, Giorgia Filippelli, Viola Gariani, Diego Garramone, Marco Morelli, Martina Nardone, Eleonora Nenci, Denise Petrarca, Francesco Rossini, Caterina Simi, Sara Tanturli, Riccardo Tofani

INSEGNANTI

Letizia Ferrarese
Giustino Bonci

PRESIDE

Francesco Dallai

IL DISEGNO

E' stato realizzato da Kristel Como

«Gli hikikomori sono tra noi»

Isolati e dipendenti dal computer: casi in aumento e il Valdarno non è immune. A colloquio con un esperto

Si può abbandonare il mondo reale per scegliere di vivere davanti ad un computer? Pare proprio di sì. Basta una ricerca in rete per trovare una strana parola giapponese: "hikikomori" che significa stare in disparte, isolarsi, rifiutando ogni contatto con le persone. E si scopre anche che l'Italia è la nazione europea con il maggior numero di adolescenti, 70 mila tra i 12 e i 18 anni, reclusi volontariamente nella loro camera. Per saperne di più abbiamo incontrato Giovanni Bigi, il presidente dell'Associazione Valdarnese di Solidarietà di San Giovanni, impegnata da 37 anni nella prevenzione delle dipendenze:

Perché si diventa hikikomori?

«L'hikikomori si è perso per paura. Per il timore di non riuscire a vivere il rapporto con chi lo circonda. Si convince di non essere all'altezza e si sente sempre giudicato. Da qui il rifiuto sempre maggiore della presenza fisica, anche affettiva, dell'altro, perfino del resto della famiglia.

PARLA L'ESPERTO

«A volte si rifiutano anche di andare a scuola, fuggono dal confronto»



Isolati e persi nel computer: un disegno di Kristel Como. Sotto Emily Dickinson

E decide di trovare conforto in una realtà virtuale».

Si rifiutano anche di andare a scuola?

«Certo. Incapaci ormai di relazionarsi e di vivere le emozioni legate al contatto con gli altri, al sentirsi amici o nemici, all'essere accolti dagli insegnanti e dalla classe, scappano dal confronto e si chiudono in casa. Se uno

studente si perde dietro la tecnologia, anche se per certi versi utile e meravigliosa, alla fine non ha più il coraggio di guardare negli occhi gli altri. Gli anni scolastici si gettano così. Andare a scuola è faticoso. C'è bisogno di studiare ma soprattutto di entrare in relazione con i compagni e gli insegnanti».

In Valdarno ci sono gli hikiko-

mori? Com'è possibile aiutarli?

«Sì, il fenomeno esiste anche da noi ed è in crescita. Fino a qualche anno fa i nostri "hikikomori" si contavano sulla punta delle dita. Oggi sono molto più numerosi e per farli uscire non possiamo prenderli di peso. Con pazienza bisogna gettare le basi di un dialogo, all'interno di un gruppo inclusivo, e creare occasioni di ascolto per far ritrovare loro entusiasmo e autostima».

Quali responsabilità ha la famiglia, se ne ha?

«I genitori hanno sicuramente colpe perché spesso inconsapevoli o assenti. In molti casi le famiglie danno troppo, vi accontentano in tutto, facendovi smarrire il senso di guadagnarsi le cose. Tendono a dare beni materiali ai figli piuttosto che disponibilità e presenza. Insomma il babbo o la mamma brontolano poco, non si aprono con i loro ragazzi e, peggio, non li ascoltano sul serio, convinti di sapere tutto. La famiglia, quindi, non si mette in discussione e non prende coscienza di un cambiamento accelerato nel mondo e nelle relazioni. Il genitore dovrebbe attivare un amore responsabile, capace di dire anche dei 'no'. E' perché ti voglio bene che devo dirti 'basta', se occorre».

Un precedente

L'abisso di Emily che rinunciò al mondo La Dickinson hikikomori del XIX secolo?

Una letterata sensibile si rinchiusa in casa e nell'esilio volontario scrisse poesie immortali

Quindici maggio 1886. In una villa dalle grandi finestre affacciate sulla campagna, nella cittadina di Amherst, Massachusetts, Stati Uniti d'America, muore una donna dal carattere enigmatico, una poetessa, si dirà in seguito, che nessuno incontrava da anni poiché aveva scelto deliberatamente di vivere in solitudine. Come non pensare agli hikikomori di adesso? Il suo nome, oggi famosissimo,

era Emily Dickinson. Reclusa nella casa dei genitori e sempre vestita di bianco, la donna, che non aveva mai espresso il desiderio di rendere pubblici i componimenti, scriveva poesie su fogli che ripiegava accuratamente in pacchetti sigillati con ago e filo. Fu solo dopo la sua morte che la sorella, rimettendo in ordine la stanza, le scoprì in un baule e decise di renderle pubbliche.

Le poesie parlano di amore, animali, natura, sentimenti e anche della morte e riscosero immediatamente un enorme successo che rimane intatto nel tempo. Ma da cosa venne questa decisione di chiudersi al mondo?



Un amore non corrisposto? O forse l'animo eccezionalmente sensibile di questa donna non aveva gli strumenti per affrontare un mondo minaccioso e difficile? Lei stessa ci ha lasciato un suggerimento in un verso famoso: "L'abisso non ha biografi".

L'esperienza

'Noi e il gaming quando, quanto a cosa giochiamo'

Tre nostri cronisti raccontano i giochi online tra divertimento e divieti dei genitori

Il gaming è l'arte di videogiocare e si pratica su vari dispositivi, dal Pc alla Playstation, all'Xbox e, da qualche anno, anche sui tablet e i telefoni. Tra i giochi più amati su Xbox e Play ci sono Rainbow Six Siege, Fifa 20, Nba 2k20, Rocket League, Fortnite e Gta V, mentre i principali sul cellulare e sul tablet sono Clash Royale, Fifa e Nba Mobile,

Clash of Clans e Pacybits. "I videogiochi - dice Giuseppe - occupano un bel po' di tempo dopo la scuola. Alla Playstation mi piacciono Rocket League e Gta V e ci resto perfino tre ore di seguito. Per Clash Royale e Fifa, invece, al massimo sto al telefono mezz'ora. Ma riesco anche a mollare tutto, uscendo cogli amici". La palla passa a Cosimo: "Posso giocare con Rainbow Six Siege e Fifa 20 sulla Xbox solo per 45 minuti, 50 quando faccio Clash Royale sullo smartphone. Altrimenti i miei si arrabbiano di brutto. Anzi, a me e mio fratello Damiano hanno installato un'applicazione che ci impedisce di usare il cellulare più di un'ora". Riccardo, infine, contende a Giuseppe il primato del gaming: "Anch'io gioco su internet tre ore o più al giorno. Su Xbox preferisco Nba 2k20, mentre al telefono scelgo in particolare Clash Royale".