

# Cronisti in classe 2026 il Resto del Carlino

## Lo sport femminile in crescita Si sta tracciando una nuova strada

Le atlete offrono qualcosa che tanti colleghi maschi hanno perso: parliamo dell'autenticità. C'è ancora molto da fare e resta cruciale il divario salariale che in alcune discipline è un abisso.

Per decenni, lo sport femminile è stato raccontato come una «versione ridotta» di quello maschile: meno velocità, meno forza, meno pubblico. Ma oggi, nel 2026, questa narrazione è superata. Non stiamo assistendo solo a una crescita di spettatori o a una pioggia di nuovi sponsor, siamo di fronte a un cambio di modello culturale proposto dalle calciatrici che riempiono gli stadi più iconici del mondo, alle campionesse di tennis e atletica che dettano l'agenda sui diritti civili. Finalmente le atlete non chiedono più il permesso di occupare spazio! Lo sport femminile sta tracciando una nuova strada, non più incentrata solo sui soldi e la forza fisica, ma caratterizzata da un tifo più leale e senza discriminazioni.

Gli sponsor hanno capito che le atlete offrono qualcosa che molti colleghi maschi hanno perso: l'autenticità. Un post su Instagram di una campionessa di nuoto o di una stella del volley genera spesso un coinvolgimento molto più profondo rispetto a quello di un calciatore miliardario, perché la percezione di vicinanza e di «storia vissuta» è più forte.



Anche il calcio femminile conquista sempre più appassionati

Stadi come il Camp Nou o l'Alianz Stadium che registrano il tutto esaurito per la Champions League femminile non sono più eccezioni, ma la normalità di un mercato che ha fame di storie fresche. Numerose sono le sportive che hanno avuto la forza di iniziare a distruggere il sistema e di dimostrare che non esiste solo il guarda-

gno. Ricordiamo Aitana Bonmatí, la fuoriclasse del Barcellona e della nazionale spagnola. Non è solo la miglior calciatrice al mondo, ma il simbolo di una generazione che ha vinto tutto in campo senza mai smettere di lottare per la dignità professionale. La sua voce è stata fondamentale per denunciare le storture del sistema calcio in

Spagna, dimostrando che un'atleta oggi è, prima di tutto, una leader d'opinione capace di far tremare le federazioni.

Altro nome importante è quello di Simone Biles, la ginnasta più decorata della storia che ha rivoluzionato lo sport non solo con i suoi salti impossibili, ma con un «no», mettendo la propria salute mentale davanti a una medaglia d'oro olimpica. Oggi la Biles è il volto di un nuovo modo di intendere l'agonismo: la forza non sta solo nel vincere, ma nel sapere quando fermarsi per proteggere sé stessi.

Certo, la strada è ancora in salita: il divario salariale in molte discipline resta un abisso e la copertura mediatica, seppur migliorata, deve ancora trovare una costanza che non dipenda solo dai grandi eventi. Tuttavia, il segnale è chiaro: quando le bambine di oggi guardano la TV o entrano in uno stadio, non vedono più solo delle «eccezioni», ma dei modelli di successo possibili, concreti e autorevoli. Il fischio d'inizio è appena suonato, e il meglio deve venire.

**Ester Agresta classe IIIB  
scuola Fagnani di Senigallia**

[E' stato creato quasi interamente dal giovane sviluppatore e compositore Toby Fox](#)

## Ecco Undertale, nuovo gioco dove si riflette sulle nostre azioni virtuali



Il nuovo gioco creato da Toby Fox

Nel vasto panorama dei videogiochi di oggi, dominati da grafiche fotorealistiche e budget milionari, esiste un piccolo progetto indipendente che ha scosso le fondamenta del settore: Undertale. Creato quasi interamente dal giovane sviluppatore e compositore Toby Fox, questo titolo non è soltanto un gioco di ruolo ispirato ai classici come EarthBound, ma anche una profonda riflessione sul concetto di scelta e sulle conseguenze delle nostre azioni virtuali. La premessa narrativa sembra semplice ma non lo è. Un bambino cade in un abisso situato sul Monte Ebott, ritrovandosi nel Sottosuolo, un mondo sotterraneo abitato da mostri che secoli prima furono esiliati dagli umani dopo una guerra devastante. L'obiettivo del giocatore è apparentemente quello di tornare in superficie, ma è proprio qui che Undertale rompe ogni schema predefinito. Mentre in ogni altro gioco il combattimento e l'eliminazione dei nemici sono la norma per progredire, in Undertale la violenza è un'opzione, mai una necessità. Il sistema di gioco permette infatti di interagire con ogni singolo avversario attraverso il dialogo, l'empatia

o l'umorismo, offrendo la possibilità inedita di completare l'intera avventura senza mai ferire nessuno. In questo modo il gioco trasforma il giocatore da spettatore passivo a responsabile morale delle proprie scelte. Ogni mostro incontrato, dal pigro scheletro Sans all'aspirante guardia reale Papyrus, possiede una personalità vibrante e una storia personale, rendendo la scelta di colpirli un atto dal peso emotivo reale. Ad accompagnare questo viaggio etico c'è una colonna sonora magistrale, dove ogni tema musicale non è un semplice sottofondo, ma una parte integrante della narrazione che definisce l'identità dei personaggi. Nonostante una grafica minimalista in pixel art che richiama l'era a 8-bit, il gioco riesce a trasmettere emozioni più autentiche di molti titoli ad alta definizione. In definitiva, Undertale non racconta solo la storia di un bambino in un mondo di mostri, ma interroga chi impugna il controller sulla natura stessa dell'eroismo, dimostrando che la vera forza non risiede nel potere di distruggere, ma nel coraggio di comprendere l'altro.

**Pietro Rogomi classe IIID  
scuola Fagnani di Senigallia**

 CAMERA DI COMMERCIO  
DELLE MARCHE



raffineria di ancona



elica



SUBISSATI  
CASE E STRUTTURE IN LEGNO

  
Natural Village Resort  
beach | family | sport

estra

MARCHE  
MULTISERVIZI

 ISTAO  
ISTITUTO  
DEI SERVIZI  
Fornitura di Servizi nel 2026  
Presidente: Mario Vassaloni