

Cronisti in classe **QN LA NAZIONE** 2022 **20^a edizione**



LA REDAZIONE

I cronisti in classe di II A e II C



STUDENTI

2A: Leonardo Betti, Lucrezia Caroti Simoncini, Manfredi Carraturo, Viola Caste, Anita Cioffi, Devis Hristu, E leonora Maccari, Irene Mannelli, Bianca Marcelli, Celine Rafanan Rhian, Alice Ringressi, Davide Romano, Carlotta Salvi, Andrea Salvini, Alice Scortecci, Alessandro Spigoli, Giovanni Ulivi, Xuan Xu Hui.

2C: Alessandro Baciari, Eugenia Cableri, Sara Fabbroni, Leonardo Guerri, Francesca Huang Jia Qi, Lavinia Lachini, Nicola Lombardi, Mattia Mainardi Ruscelli, Sofia Pierdonati, Paolo Piergentili, Cesare Ponzanelli, Martin Philip Rohonyi, Anna Scarano, Mila Matilda Minerva Sommer

INSEGNANTI

Chiara Lombardo, Francesca Spinelli

PRESIDE

Luciano Tagliaferri

SCUOLA MEDIA VITTORIO EMANUELE II - CONVITTO NAZIONALE AREZZO

Videogiochi: passione o dipendenza?

Se usati con buon senso diventano strumenti di apprendimento, ma possono sfuggire al nostro controllo

Noi giovani d'oggi sentiamo un'irrefrenabile attrazione per il mondo dei videogiochi, un piacere a cui è difficile resistere e al quale quasi nessun ragazzo è sottratto. Come mai è così difficile farci smettere di giocare ai videogiochi? I nostri genitori provano a darci dei limiti... ma spesso ci opponiamo e non è così facile rispettare i tempi pattuiti. Giocare ai videogiochi è un'attività ripetitiva e monotona, poiché al giocatore non viene richiesto di creare, ma di seguire un meccanismo già strutturato e di allinearsi ad esso per poter vincere.

L'uso prolungato dei videogiochi non stimola fantasia, immaginazione e creatività ma genera un effetto quasi ipnotico che spesso provoca nausea, mal di testa e difficoltà ad addormentarsi. Studi scientifici dimostrano che, durante una seduta di gioco, i livelli di dopamina - il neurotrasmettitore che regola

LE REGOLE DA NON VIOLARE

Definire tempi certi e programmare le attività successive alla chiusura



Disegni di Davide Romano (sopra), Bianca Marcelli (sotto) e Lucrezia Caroti (a fianco)

l'umore - aumentano drasticamente nei bambini e negli adolescenti, provocando reazioni impulsive, rabbia, delusione e frustrazione. Ma se creano tanti disturbi, perché non riusciamo a "uscire" da un videogioco? La risposta è neurologica, il nostro cervello viene nutrito dagli appagamenti che derivano dai livelli di gioco superati, se si inter-

rompe in anticipo è come vedersi sottrarre una fetta di torta dal piatto, prima di essere arrivati a metà. Le ricompense dei videogiochi sono a intermittenza e non conclusive, spingono a rimanere attaccati allo schermo per ore, senza renderSI conto del tempo che passa. Il gioco potrebbe non avere mai fine, in alcuni casi c'è la possibilità, ma

potrebbero volerci giorni. L'Oms definisce questo tipo di dipendenza gaming disorder, indicando come l'incapacità di controllo sull'attività del gioco, colpisca maggiormente i ragazzi che soffrono d'ansia e depressione, perché più predisposti a rifugiarsi in un mondo virtuale.

I videogames sono dunque così pericolosi e diseducativi? Dipende. Se utilizzati con moderazione e buon senso possono diventare strumenti d'apprendimento e antistress. Esistono videogiochi che stimolano il problem solving, in cui bisogna risolvere enigmi come Brain out e Brain test; altri che sviluppano la socialità come Minecraft oppure Hay day. Negli ultimi tempi hanno riscosso grande successo i videogiochi che stimolano il movimento; ne sono un esempio Just dance e Ring Fit, che richiedono di eseguire movimenti a tutto corpo, esercizi aerobici e giochi di equilibrio per migliorare la forma fisica e mantenersi allenati. In ogni caso, bisognerebbe mettere in atto alcune strategie: pattuire insieme agli adulti il limite di tempo da trascorrere davanti allo schermo e programmare attività alternative da svolgere dopo aver chiuso il videogame.

Videogiochi: il nodo della sicurezza

Il vademecum per difendersi meglio dagli hacker «Ricordate, sono sempre un passo avanti a noi»

Scegliere password articolate e cambiarle spesso, non giocare con sconosciuti e usare piattaforme garantite

Ogni volta che utilizziamo videogiochi on line, corriamo tutti dei potenziali rischi da parte di hacker o cybercriminali che potrebbero attaccarci. Ogni gamer dovrebbe essere consapevole dei pericoli a cui incorre: la rete è infatti un luogo dove i cyberattacchi sono all'ordine del giorno. Ecco quindi alcuni consigli per far sì che la nostra sessione di gioco online sia più sicura.

1. Scaricare un antivirus nel pro-

prio dispositivo: è la prima forma di sicurezza che protegge il nostro device anche se non si è dei gamer. È importante sia sempre aggiornato, per evitare vulnerabilità. Ricorda: gli hacker sono un passo avanti a noi!

2. Creare password articolate e non utilizzare mai le stesse credenziali per più account: per chi gioca online è infatti il principale pericolo.

3. Seleziona gli amici: quando si è in modalità multiplayer, attenzione a non accettare richieste di amicizia da sconosciuti.

4. Utilizza solo piattaforme sicure: esistono portali da cui è possibile scaricare contenuti protetti da copyright, ma attenzione



perché è un'azione illegale!

5. Controlla la connessione: se stai giocando online, non utilizzare connessioni wifi pubbliche: come al bar, in aeroporto o al fast food. Non si può mai essere certi della sicurezza della rete a cui si è collegati.

Videogiochi: il linguaggio

Il vocabolario per il mondo virtuale

Sono termini incomprensibili all'esterno, essendo spesso una simbiosi tra parole italiane e inglesi

Quella dei gamer è una comunità virtuale, coinvolge bambini, adolescenti e adulti. I videogiochi si sono aperti al mondo di Internet, necessitano di una connessione alla rete. La modalità multiplayer implica che i giocatori interagiscano nello stesso server, collaborando con amici, ma anche con perfetti sconosciuti. Tra gli utenti è nato un ve-

ro linguaggio "da specialisti", tra sigle, abbreviazioni e neologismi è diventato d'uso comune, tanto da coinvolgere l'Accademia della Crusca. Per chi non vive il mondo dei videogiochi, le parole sono incomprensibili, dalla simbiosi tra parole italiane e inglesi. Ecco un glossario

1. TRYHARDARE: impegnarsi
2. GG (GOOD GAME): bella giocata
3. EZ (EASY): vincere facilmente
4. KILLARE: uccidere
5. OP (OVER POWER): molto forte
6. AFK: giocatore che non sta giocando
7. 1vs1: uno contro uno
8. BAN: bandire dal gioco
9. LOBBY: zona pre-partita
10. LAGGARE: interruzione della connessione Ora provate a tradurre: "Ragazzi, oggi tryhardor che c'è uno AFK che ho appena killato EZ. Siamo 1vs1, ma quel player è OP, perciò lo banniamo e torniamo alla lobby".