

# il Resto del Carlino

## CRONISTI in CLASSE



Scuola media "MARCO POLO" Lucrezia di Cartoceto

# Tutto il mondo in uno schermo

*Gli Youtuber, ovvero i nostri nuovi idoli di tutti i giorni, ma con misura*

## DOPO IL 2000

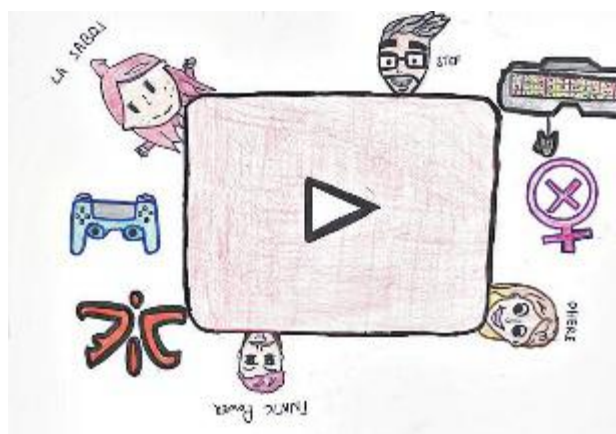
### Ma parliamo la stessa lingua?

*"BELLA! Oggi è il mio compleanno. O.M.G. mi hanno già buggato il telefono di auguri. Ora vado a gossipare con le mie amiche, poi stalkerò la mia crush. Ush mi sto annoiando, meglio giocare un po'. L'ultima cecchinata mi ha triggerato, per fortuna mi sono ripreso e ora ne ho knockato uno pushando, l'altro è camperato tra i cespugli. Che nabbo!" Tutto chiaro, no? Non proprio. Oggi la maggior parte degli adolescenti dai dieci ai sedici anni ha cambiato il modo di parlare, usa un linguaggio pieno di riferimenti a social, video e videogiochi, una parlantina che chi è nato prima del 2000 non può capire. Perché generazioni diverse possano comunicare riteniamo necessaria una breve "Guida al linguaggio dei giovani", un elenco di parole e di significati che permettano la comprensione.*

*Bella: saluto tra amici.  
O.M.G.: Oh my God;  
buggare: bloccare;  
gossipare: fare pettegolezzi;  
stalkerare: spiare;  
crush: la persona che mi piace;  
ush: uffa;  
Nei videogiochi di guerra:  
cecchinare: uccidere con fucili di precisione da lunga distanza;  
Knockare: mettere a terra;  
pushare: attaccare, andare contro qualcuno aggressivamente;  
camperare: nascondersi;  
triggerare: rimanere spiazzati, sorpresi;  
nabbo: giocatore scarso.*

Classe II A

**YOUTUBE**, un mondo diverso, per gli adolescenti della cosiddetta "Generazione Z", abitato da vere e proprie star: gli youtuber. Sono ragazzi/e che si sono affidati a questa piattaforma web, la più famosa per la condivisione dei video. Da alcuni vengono considerati idoli fantastici, che con il loro stile fresco e diretto hanno fatto breccia tra i più giovani. In questo modo il pubblico che li segue si rivede in loro e vi si identifica. In altre parole, gli youtuber piacciono ai giovani perché sono ragazzi come loro, con i loro stessi gusti, passioni, problemi ed emozioni. Essi sono visti come il compagno di scuola o della porta accanto e non come delle star. Questo aumenta il senso di fiducia e la stima nei loro confronti. Postano quasi ogni giorno video che fanno divertire e appassionare tanto, con linguaggi moderni che, ascoltando, adottano tutti gli adolescenti. Ma chi sono i più famosi? In Italia il primato lo detiene FaviJ ma nel mondo lo Youtuber



**YOUTUBERS** Noi siamo i ragazzi della "Generazione Z"

più famoso è PewDiePie. Questi ragazzi, che vanno dai quindici ai trenta anni, con i loro contenuti molto originali, in base alle visualizzazioni, ricevono dei profitti, secondo i loro iscritti. Per un milione di visualizzazioni guadagnano mille euro, a 100.000 iscritti ricevono il "Silver Play Button", a

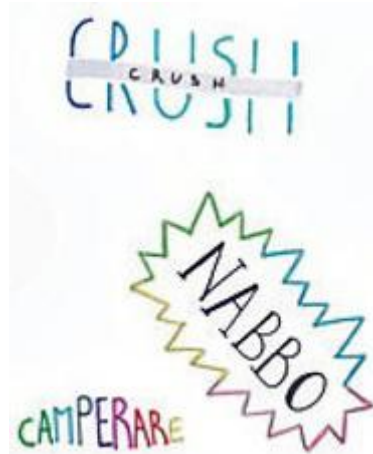
un 1.000.000 di iscritti il "Golden Play Button" e il "Rubin Play Button" (50.000.000 di iscritti) che possiede solo PewDiePie! Gli Youtuber preferiti dai teenager sono LaSabri, FaviJ e I Mates. Questi "artisti" ci piacciono molto perché portano contenuti divertenti e, soprattutto, video creativi e diversi tra loro. Per esempio, LaSa-

bri porta dei contenuti che si possono inserire nella categoria "Intrattenimento", mentre I Mates portano video vlog, interviste, challenge e gaming. Nel canale di FaviJ, invece, troviamo videogiochi, vlog collaborazioni con I Mates o con i Pantellas. Ultimamente gli Youtubers scrivono libri, di qualunque genere, ma soprattutto sulla loro vita privata. Ma ora una domanda sorge spontanea: "Gli Youtubers influenzano la nostra vita quotidiana?" Ebbene sì, i nostri idoli, che guardiamo da uno schermo per diverse ore al giorno, riescono ad influenzare vari aspetti della nostra vita. Ciò può essere definito sia positivo ma anche negativo. Positivo perché ci porta a riflettere e pensare a che cosa potremmo diventare, ma è altrettanto negativo perché, in questo modo, ci lega alla realtà virtuale, ad una vita attraverso uno schermo, che ci impedisce, spesso e volentieri, di creare rapporti stabili e veri con le persone che ci stanno accanto.

Classi II B e II C

**PASSATEMPI DI OGGI** IL 96% DEI RAGAZZI E' QUOTIDIANAMENTE IMPEGNATO COI VIDEOGIOCHI

## Gli adolescenti moderni sono una generazione di players!



**2000** Dopo quell'anno è cambiato il modo di parlare dei giovani

**TRA I PRINCIPALI** passatempi dei ragazzi di oggi ci sono i videogiochi. Si calcola che i giocatori compresi tra i sei e i diciassette anni siano il 96%. In media in Italia i giocatori hanno tredici anni e usano i videogiochi per entrare e vivere in un mondo virtuale pieno di effetti special e sentirsi importanti alla fine di un gioco o di un livello. I giochi possono essere di tanti tipi ma purtroppo tra noi adolescenti hanno molto successo anche quelli violenti e poco educativi, come Fortnite, GTA, Minecraft e molti altri. Naturalmente ci sono anche alcuni giochi che, al contrario, consentono di acquistare conoscenze a livello culturale o progettare strategie. Principalmente i giovanissimi giocano in casa perché ormai tutti hanno una propria console e un proprio joystick. Soprattutto in salotto e in camera: queste sono le stanze in cui

spesso c'è una tv per poter giocare, ma con i pc e i telefoni cellulari si può davvero vivere una sfida ovunque. Di solito si gioca nel tempo libero, in compagnia di amici, anche a distanza attraverso la connessione a Internet. Le due diverse stagioni in cui si trascorre più tempo su questi videogiochi sono l'inverno e l'estate. In inverno si gioca quando fuori piove ed è freddo; ma i ragazzi trascorrono molto tempo a giocare anche in estate poiché c'è molto più tempo libero e non si ha la preoccupazione dei compiti. Ci sono anche adolescenti che guadagnano soldi giocando con questi videogiochi e vengono chiamati player o gamer. Alcuni giovani youtubers sono famosi perché fanno partite online e le persone li seguono nelle loro sfide. Questi ragazzi sono Ninja, Tfu, FaviJ e tanti altri.

Classe II D

### REDAZIONE

**GLI ALUNNI** delle classi IIA, IIB, IIC e IID della scuola secondaria di primo grado "Marco Polo" di Lucrezia di Cartoceto inaugurano la loro prima pagina del Campionato scola-

stico di giornalismo del "Carlino" di Pesaro cercando di far conoscere il loro mondo virtuale, il nuovo linguaggio giovanile e i loro idoli moderni identificati negli youtuber.

Attraverso i loro articoli cercano di farci comprendere perché questi "artisti" piacciono tanto e in che modo influenzano le loro vite quotidiane e il loro tempo libero.