

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



LA REDAZIONE

Cronisti in classe Tutti i protagonisti



La classe 2° D: Andrea Becarelli, Delia Berti, Alice Breschi, Luca Calistri, Bianca Capecchi, Margherita Capecchi, Andrea Francesco Cimminiello, Filippo Civinini, Mario D'Anna, Caterina Del Pistoia, Lisa Fappiano, Edoardo Giampà, Aurora Glionna, Michele Gori, Diego Grillandini, Alessia Leka, Alice Magnini, Anita Morosi, Matteo Opromolla, Stella Petri, Emma Sbordone, Mikele Sema, Alessandro Testi
Dirigente: Margherita De Dominicis. Professoressa: Sara Lenzi. Dirigente: Margherita De Dominicis.

Istituto Comprensivo «Frank- Carradori» di Pistoia

Bisogna tornare a pensare ad un noi

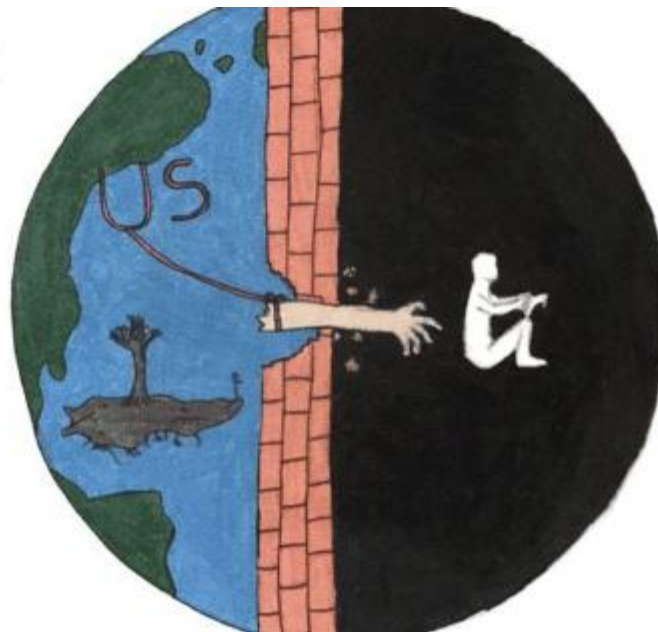
Questo l'invito che Michele Cocchi rivolge a noi giovani: «Recuperiamo la nostra dimensione collettiva»

La società ci ha sempre detto che per essere eroi bisogna indossare un mantello, avere dei superpoteri e compiere gesti straordinari. Invece per Michele Cocchi, noto psicoterapeuta dell'infanzia e dell'adolescenza e affermato scrittore pistoiese, non è così e ce lo racconta in modo efficace in «Us», romanzo edito nel 2020 per Fandango Libri.

«Credi davvero di non essere un eroe? Io ti dimostrerò il contrario»: sono queste le parole con cui il Grande Saggio accoglie Logan, avatar di Tommaso, il protagonista, e i suoi due compagni di squadra Hud e Rin nell'anticamera di Us, il videogioco da cui prende il titolo il romanzo stesso. Tommaso, che eroe non si sente affatto, è incuriosito proprio da questa frase, ma grazie al videogame e ai suoi compagni capirà che ciascuno può essere eroe della sua

L'INCONTRO

A colloquio con lo scrittore del libro «Us» e psicoterapeuta dell'infanzia



«Noi» a cura di Diego Grillandini

vita. Non servono, infatti, gesti eclatanti, basta essere se stessi, ma non è certo facile. Infatti, in un mondo come quello attuale, che ci vuole sempre perfetti e sulla cresta dell'onda, sempre vincenti e mai deboli, è facile perdersi.

Questo è ciò che accade a Tommaso, un ragazzo di sedici anni che da oltre un anno vive chiu-

so nella sua stanza, per la paura di non essere abbastanza, di non essere adeguato al mondo che lo circonda. Eppure, ci insegna magistralmente Michele Cocchi, Tommaso si sente forse più protetto dentro casa, ma certo non più vivo: preferirebbe di gran lunga stare con gli altri ma, non sentendosi all'altezza di quello che il mondo esterno

richiede, preferisce chiudersi in sé.

La lettura di «Us» e le parole dello scrittore, con cui abbiamo avuto il privilegio di parlare, ci hanno fatto capire quanto sia fondamentale tornare a pensare a un «noi» invece che ad un «io», contrariamente a quanto la società egoica in cui viviamo ci impone. Non è, infatti, un caso che il videogioco e il romanzo abbiano lo stesso titolo, «Us», un invito a riscoprire questa dimensione collettiva perché, come ci ricorda Michele Cocchi, è fondamentale rapportarsi con gli altri. Non si può pensare di fare tutto da soli, ma ognuno di noi impara ogni giorno dalle altre persone, che siano reali o protagoniste di una storia. Ad esempio, noi da Logan abbiamo appreso l'importanza della riflessione, da Hud, alter ego di Luca, l'istintività e da Rin, avatar di Beatrice, la sua spiccata sensibilità ma anche il coraggio di dire «basta». Basta ad una società che ci vuole sempre competitivi, basta alla finzione in cui spesso ci ritroviamo a vivere. «Us» ci ha insegnato a toglierci quella maschera che spesso indossiamo per sentirci accettati e a mostrare il nostro vero volto.

Le riflessioni

Isolati da se stessi: «hikikomori» e il Covid Dal lockdown alla paura di incontrare gli altri

Chi di noi non ha avuto almeno una volta paura di non essere accettato o di deludere le aspettative altrui? È proprio questo a spingere Tommaso, protagonista del libro «Us», dello scrittore pistoiese e psicoterapeuta dell'infanzia Michele Cocchi, ad auto-isolarsi dal mondo esterno, comportamento quest'ultimo definito con il termine giapponese «hikikomori».

Si tratta di un fenomeno purtroppo sempre più diffuso tra i giovani, che interrompono ogni relazione sociale con il mondo reale per lunghi periodi di tempo. Esso è spesso associato a un uti-

lizzo intenso di Internet e di videogiochi, che ora contribuiscono a sviluppare forme di dipendenza, ora invece alleviano la condizione di isolamento, come nel caso di Tommaso, in cui ci siamo riconosciuti. Le sue paure, infatti, sono le nostre, il suo senso di inadeguatezza al mondo esterno è lo stesso che proviamo anche noi che diamo molto peso al giudizio altrui, tanto da cambiare spesso il nostro pensiero e modo di essere.

Come Tommaso anche noi, che durante il lockdown abbiamo sofferto l'isolamento forzato, abbiamo cercato di porvi rimedio proprio attraverso l'uso di inter-

net e dei social, grazie a cui abbiamo mantenuto un contatto con l'esterno.

Stare chiusi in casa, però, ha acuito le nostre insicurezze e così, ad esempio, la mascherina è diventata per molti una protezione non solo dal Covid ma soprattutto dagli altri, da cui nascondiamo noi stessi e le nostre emozioni.

Il romanzo «Us», però, ci ha insegnato a risvegliarci da questa anestesia emotiva e a mostrare ciò che proviamo.

(Nell'immagine in alto a sinistra, è rappresentata proprio la «Solitudine». Il disegno è stato realizzato da Alessia Leka).

La nuova ossessione

Videogiochi: palestra di vita oppure il male?

Nati negli anni '50 del secolo scorso, i videogiochi hanno da sempre allietato le giornate dei ragazzi, ma soprattutto negli ultimi anni sono diventati oggetto di dibattito tra chi sostiene che siano nocivi alla salute dei ragazzi e chi, invece, li considera un'innocua forma di intrattenimento. Abbiamo chiesto a Michele Cocchi che ruolo essi abbiano avuto nella sua adolescenza e che cosa ne pensi da psicoterapeuta. Cocchi ci ha raccontato di essersi interessato a questo per comprendere meglio i suoi giovani pazienti hikikomori. L'unico loro legame con il

mondo esterno è, infatti, rappresentato dal computer: videogiochi online, social network e navigazione in Internet rimangono le attività principali cui si dedicano durante il giorno. Così Cocchi si è avvicinato agli action game, che permettono di giocare in modalità multipla online, proprio come fa Tommaso in Us, il cui obiettivo è superare in 365 giorni cento campagne che raccontano eventi significativi della storia del nostro Novecento. In ogni campagna sarà il gioco a decidere da che parte stare, se da quella dei carnefici o delle vittime. Così i giocatori, cui non è possibile parlare di sé, si ritrovano a compiere scelte difficili, a porsi interrogativi dolorosi, perché in fondo Us è una metafora della vita umana. Demonizzati come causa di ogni male, i videogiochi quindi, se correttamente usati, possono essere una vera palestra in cui allenarsi per la vita.