

Contenuto in:

- News
- Malaspina

Tags:

- Campionato di giornalismo

LA NAZIONE MERCOLEDÌ 18 FEBBRAIO 2015 **CAMPIONATO GIORNALISMO** 11

LA NAZIONE 2014-2015
CRONISTI in CLASSE

SPONSOR **CONAD** Persone oltre le cose

PARTNER **Banca Versilia Lunigiana e Garfagnana**

Radio 2 **Caterpillar**

Scuola media "Malaspina" Massa

UN ANNO CONTRO LO SPRECO

I videogiochi sfrattano i fumetti

Gli alunni preferiscono gli anteroi di Gta a Topolino e Paperino

FRAGAZZI non leggono più i fumetti; preferiscono i videogiochi, su console, su PC, su tablet o su smartphone, che ormai portano via buona parte del loro tempo libero. Questo è quanto emerge dal sondaggio che ha coinvolto circa 200 alunni della scuola media Malaspina. Ebbene: molti di un ragazzo o di una ragazza su tre ha l'abitudine di leggere fumetti. Le testate più amate sono quelle della Disney: "Topolino" è di gran lunga il fumetto più letto e, se lo mettiamo insieme con "Paperino" e con "Paperinik", superiamo la metà delle preferenze. I manga (i fumetti giapponesi), i fumetti di supereroi e le serie della Bonelli si dividono quasi egualmente la restante fetta del mercato: poco più di un lettore su dieci per ciascuno. Tra i manga la serie preferita in assoluto è "One Piece". Ma perché i lettori di fumetti sono così pochi? E quali scoperti della cosiddetta "manga art" sono state in passato uno degli svaghi più diffusi tra i bambini e i ragazzi. La risposta arriva dai risultati dello so-



FUMETTI E VIDEOGIOCHI Made Lika Pardini

condotta del sondaggio. Abbiamo infatti scoperto che i videogiochi non solo sono la passione di più di nove ragazzi e ragazze su dieci, ma occupano anche buona parte del loro tempo libero: quasi un ragazzo su due afferma di giocare più di due ore al giorno ai videogiochi e, tra questi, la metà dichiara addirittura di superare le

tre ore. Per fare un confronto, la lettura dei fumetti occupa per più di due ore al giorno solo tre ragazzi su cento e, tra questi, solo uno afferma di trascorrere tra le stampe disegnano più di tre ore al giorno. Anche per quanto riguarda la spesa il personaggio è impiccioso: in media il 25 per cento degli adolescenti intervistati spende più di 40 eu-

ro mensili per i videogiochi, mentre per i fumetti solo il 3 per cento supera tale cifra. D'altra parte quelli che spendono meno di 10 euro mensili per i videogiochi rappresentano meno della metà del campione, mentre per i fumetti sono più di tre quarti. I videogiochi più amati dai nostri alunni sono in generale quelli di azione e avventura, di sport e i cosiddetti "sparatutto"; i quattro giochi più amati, che si spartiscono più del 70% dei gradimenti, sono: "GTA", "Assassin's Creed", "Call of Duty" e "FIFA". Si tratta di titoli appartenenti a serie lunghe, dai veri e propri blockbuster del videogiochi, su cui le software house investono grandissime quantità di risorse. Decisamente minoritarie le altre tipologie di giochi, anche se pensiamo che un corno lo marino i cosiddetti casual games (i giochi da telefonino, insomma) che riescono a strappare circa il 10% delle preferenze. In conclusione si potrebbe dire che ai ragazzi oggi piace giocare senza pensare troppo, mentre la lettura, anche quella dei fumetti, sta proprio perdendo di moda.

GLI EVENTI

Immersioni nel mondo della fantasia

MASSA - **CHI** ama immergersi nella fantasia fra i protagonisti dei videogiochi e dei fumetti, per conoscere più da vicino questi mondi ha due ottime occasioni: "Lucca Comics & Games", una delle rassegne sul fumetto e sul gioco più importanti del mondo, e "Massa Comics and Games". Forse non conosciamo "Lucca Comics & Games", un evento che da più di vent'anni ha cura una scuderia dedicata al fumetto e che, con il passare degli anni, prima si è allargato ai giochi (da tavolo, di ruolo e di carte), poi ai videogiochi e, infine, al fenomeno del cosplay. Si svolge in genere nei giorni del ponte di Ognissanti e ha raggiunto dimensioni impressionanti di espositori e di pubblico, se si pensa che nel quarto giorno dell'edizione 2014 la manifestazione, con più di 700 stand, ha raccolto quasi 250.000 visitatori paganti. D'altra parte la manifestazione massese, giunta alla sua quinta edizione, sta crescendo di anno in anno. Nata nel 2010 dalla passione di due cosplayer ed animatori e dall'esperienza dell'associazione di eventi massese "Aica Musica e Spettacolo", nei primi tre anni si è svolta presso il centro commerciale MareMonti, per spostarsi poi nel parco "La Comasca" ai Ronchi. L'appuntamento è a settembre. Corsi di fotografia, dimostrazioni di arti marziali, tornei in loco, gara di cosplay, workshop gratuiti di disegno manga, stand a tema comics e città della medievole hanno reso la manifestazione un evento da non perdere.

SCELTE IN EDICOLA SPUNTANO I COMICS GIAPPONESI, NEI NEGOZI VANNO FORTE I MULTIPLAYER

Tex intramontabile, Destiny il più gettonato



MITO Gabriele Cantoni

MASSA - **COME** passano il loro tempo libero i nostri concittadini? Quali fumetti leggono? Con quali videogiochi trascorrono il loro tempo libero? Per avere le risposte abbiamo intervistato alcuni edicolanti e alcuni negozianti del centro della città. Parliamo con il giovane esecutore di «Comics World», un angolo di cultura nerd in via Carova, è emerso che i manga (i fumetti giapponesi) vanno a ruba tra chi ha meno di trent'anni: un albo che racconta la storia dei pirati alla ricerca del favoloso tesoro che prende il nome di "One Piece" vende ad ogni uscita in media sessanta copie, mentre le avventure del ninja "Naruto" si attestano su circa cinquanta e le storie degli shinigami della serie "Bleach" arrivano a circa trenta copie. Secondo gli edicolanti di via Guidotti è di piazza Gaglielmi, l'unico fumetto

italiano a tenere testa ai manga giapponesi è "Tex", il ranger più longevo della storia del fumetto italiano, che infatti ha un pubblico di affezionati anche tra i quarantenni e i cinquantenni; nelle due edicole "Tex" arriva a vendere tra le trenta e le quaranta copie mensili, poco più delle circa trenta copie che continua a vendere "Dylan Dog", l'indagatore dell'incubo creato dalla fantasia di Tiziano Sclavi. Per quanto riguarda i fumetti per bambini e ragazzi, abbiamo scoperto che l'unico titolo che arriva a vendere una decina di copie alla settimana è "Topolino". Infine, i videogiochi: il più venduto, secondo i rivenditori di «Open Games» di viale Chiesa, oggi sono il multiplayer per console di nuova generazione "Destiny", il gioco d'azione post-apocalittico per la console Sony "The last of us" e i giochi di simulazione calcistica multipiattaforma "FIFA 15" e "PES 2015".

LA REDAZIONE

Questa pagina è stata realizzata dagli alunni del Laboratorio di Giornalismo del plesso Malaspina della Malaspina-Staffetti: **Lucrèzia Bertorelli, Giulio Golli, Alan Marzulli e Filippo Navari** (classe I A); **Allegria Ballerini, Giada Bondielli, Gabriele Cantoni, Matteo Felicitelli, Elena Ricci e Sofia Tonetti** (classe II A); **Lisa Pardini, Domenico Pepe, Carlotta Ricci e Daria Rohan** (classe III A); **Daiana Marzu, David Matrreacu, Luca Biancardi e Alessandro Stefanini** (classe III B). Il laboratorio è curato dal professor **Federico Guidotti** e dal giornalista **Alberto Sacchetti**. La dirigente scolastica è la professoressa **Iole Cimoli**.

È stata

pubblicata stamani sulle pagine locali del quotidiano «La Nazione» la prima delle due pagine con cui la nostra scuola concorrerà all'edizione 2014/2015 del Campionato di Giornalismo. I redattori e i disegnatori del Laboratorio di Giornalismo del plesso Malaspina della nostra scuola, coordinati dal professor **Federico Guidotti** e dal giornalista **Alberto Sacchetti**, hanno condotto un'inchiesta su fumetti e videogiochi e hanno scoperto che, tra gli studenti, i videogiochi hanno largamente superato i fumetti e che in edicola Tex è campione di incassi (ma tra i giovani che si recano in fumetteria vanno forte i *manga*).

La pagina può essere **votata qui**.

Complimenti a tutti i nostri giovani redattori: **Lucrezia Bertilorenzi, Giulio Gallo, Alen Marku e Filippo Navari** (classe I A); **Allegra Ballerini, Giada Bondielli, Gabriele Cantoni, Matteo Felicetti, Elena Ricci e Sofia Tognetti** (classe II A); **Lisa Pardini, Domenico Pepe, Carlotta Ricci e Daria Rohan** (classe III A); **Daiana Marku, David Matrescu, Luca Biancardi e Alessandro Stefanini** (classe III E)!

Allegati Articolo:

Indicizzazione Robots: SI

Inviato da admin il Mer, 18/02/2015 - 18:23

URL Sorgente (modified on 07/05/2015 - 23:03):<https://malaspinaedu.it/articolo/campionato-di-giornalismo-1>