

## Contro cyberbullismo e rischi per i più giovani, Giffoni Good Games un grande evento dedicato al *buon giocare* con i protagonisti del settore

*Se da un lato Internet rappresenta per tutti una grande opportunità, dall'altro può nascondere insidie e pericoli soprattutto per gli utenti più giovani e inesperti, come l'adescamento da parte di adulti, il bullismo online, le discriminazioni e la violenza*

*Giffoni Innovation Hub ha ideato Giffoni Good Games, un evento interamente dedicato al mondo del gaming e degli e-sports, previsto per l'1 e 2 luglio a Giffoni. Tra i guest anche Kafkanya, tra le più importanti streamer italiane*

Maggio 2023 - Internet è indubbiamente diventato parte integrante della quotidianità, anche dei più giovani, che spesso si ritrovano davanti a uno schermo per lungo tempo senza la supervisione di un adulto, **inconsapevoli dei rischi e delle insidie** che questo strumento può celare. Anche per questo si è deciso di istituire una giornata internazionale dedicata alla sensibilizzazione sull'uso responsabile della rete da parte di utenti e addetti ai lavori, il **Safer Internet Day**. In questa occasione, il Telefono Azzurro e Doxa hanno sviluppato un dossier<sup>1</sup> che analizza il **rapporto tra il progresso tecnologico e la consapevolezza di genitori, educatori e insegnanti**, evidenziando l'importanza di creare occasioni di confronto e formazione in ottica di **tutela ed educazione di adolescenti e bambini all'uso consapevole**.

**Giffoni Good Games, due giorni dedicati al buon giocare. Partecipa anche la streamer e content creator Kafkanya**

In questo scenario prende posizione anche **Giffoni Innovation Hub**, polo di innovazione culturale del Mezzogiorno, che ha ideato e progettato un **grande evento dedicato al mondo del gaming e degli e-sports, Giffoni Good Games**, che i prossimi **1 e 2 luglio** accoglierà migliaia di appassionati e neofiti nella **Multimedia Valley**. Una kermesse rivolta a giovani e famiglie, che vedrà special guest e personalità di spicco del settore, tra cui **Kafkanya**, all'anagrafe **Virginia Gambatesa**, una delle più note e seguite streamer e content creator in Italia (38k followers su Instagram e 73k su Twitch), appassionata di gaming, letteratura, anime, cinema, cucina e pop culture.

---

<sup>1</sup> Fonte: [https://www.testomniacomunicazione.it/azzurro/wp-content/uploads/2023/02/TA\\_SID23\\_Dossier-Doxa\\_web.pdf](https://www.testomniacomunicazione.it/azzurro/wp-content/uploads/2023/02/TA_SID23_Dossier-Doxa_web.pdf)

*“In quanto content creator, streamer e appassionata di videogiochi mi sono interfacciata più volte con queste importanti tematiche e ritengo che ci sia un legame sempre più forte tra il mondo di Internet e la sfera videoludica, con continue influenze del primo sulla seconda. Ma come garantire ai genitori o educatori che il giovane si diverta, giochi e navighi con serenità e protezione? Non esiste una soluzione ideale, ma certamente esistono diverse realtà che si impegnano nell’educazione al mondo digitale e nella giusta comunicazione alle scuole, alle aziende e agli stessi fruitori. Per esempio con Social Warning, organizzazione no profit, ho potuto raccontare alle classi e agli insegnanti il mio lavoro, i rischi legati alla sfera digitale e l’importanza della conoscenza di ciò che si sta usando. Trovo che il grosso parta da qui, nelle scuole così come nelle case”, commenta **Kafkanya**, che sin dalla giovane età si è dedicata al mondo del gaming, facendone un vero mestiere, e che oggi è un esempio di come questo universo abbia imboccato la retta via verso la **lotta alle ingiustizie** legate alla vita quotidiana e a quella in rete, come il **cyberbullismo**, seppure la strada da percorrere sia ancora lunga.*

### **Adescamento e bullismo i più temuti da giovani e genitori**

Secondo lo studio citato all’inizio, il rischio più concreto percepito dai giovani giocatori è **l’adescamento da parte di estranei**, solitamente adulti (65%), seguito dal **bullismo** (57%) e dai **contenuti violenti** (53%). Una serie di minacce temute anche dagli adulti, che concordano nel ritenere il bullismo in rete e i contatti esterni tra le esperienze più probabili (e dannose) online. Pertanto, se da un lato, come riportano diverse analisi, il videogame può essere impiegato a **scopi etici ed educativi**, nonché come veicolo di messaggi di sostenibilità e impatto sociale, d’altro canto è fondamentale essere a **conoscenza dei rischi connessi** a questo settore, che non di rado sono legati a esperienze di gioco **sempre più in comunità** e meno in solitaria. Un aspetto positivo, perché incentiva i rapporti e la collaborazione, ma che può anche spianare la strada a intrusioni e contatti indesiderati.

*“Giffoni Good Games vuole essere un luogo in cui incontrarsi, divertirsi e crescere all’insegna del buon giocare e insieme uno spazio in cui combattere fenomeni come bullismo e discriminazione, celebrando il gioco per quello che è: non soltanto intrattenimento, ma anche educazione e mezzo di coesione e inclusione. Stiamo assistendo a una crescita esponenziale nell’uso di questo strumento, specie tra i giovani, e questo porta con sé una duplice conseguenza: da un lato, un continuo proliferare di idee, personaggi e opportunità, dall’altro una corsa contro il tempo e il progresso tecnologico - aggiunge **Antonino Muro, Founder e CVO di Giffoni Innovation Hub** - Spesso si tende ad associare alle nuove generazioni l’attributo di ‘nativi digitali’, ma occorre una precisazione: ciò che manca oggi è una capacità di utilizzo critico, sia nei più giovani che negli adulti. Giffoni Good Games è stato ideato anche per questo, per avvicinare grandi e piccoli al mondo del gaming, mettendone in luce rischi e potenzialità, senza demonizzare il videogioco, ma diffondendo una cultura digitale che permetta anche*

*di riconoscere e tutelarsi dai pericoli che Internet porta con sé. Come? Dando voce ai professionisti, portando esempi virtuosi e offrendo a chiunque lo desideri l'occasione di cimentarsi".*

## **Videogame, un alleato delle capacità cognitive e sociali di bambini e adulti**

A ulteriore testimonianza di come il gioco, se buono e controllato, può diventare un alleato di bambini e adulti, nello **sviluppo e incrementazione delle abilità cognitive e sociali** nel primo caso e nel **supporto al team building** nel secondo - si pensi, per esempio, ai giochi collaborativi - anche due importanti studi rispettivamente della **Columbia University**<sup>2</sup> e della **Brigham Young University**<sup>3</sup>. Il primo, in particolare, riporta l'esistenza di un'associazione tra il tempo speso con i videogame e la salute mentale dei bambini, riscontrando di fatto impatti positivi su quest'ultima. Secondo la ricerca della BYU, concentrata sugli effetti dei giochi a squadra sui colleghi di un medesimo team, chi si cimenta in videogame collaborativi sviluppa delle particolari **capacità di engagement e condivisione degli obiettivi** che vengono poi trasferite sul lavoro e contribuiscono al funzionamento e alla **coesione** del team, nonché al miglioramento della **produttività**.

*"La bellezza di questo mestiere sta anche nella possibilità di parlare ai giovani facendoli integrare in un mondo sì grande ma spesso percepito come claustrofobico e non inclusivo. In tanti mi raccontano le loro difficoltà a esprimersi nella sfera sociale, la paura di non essere accettati dagli altri e di non essere compresi dai propri genitori. In questi casi, penso che il videogioco aiuti enormemente, se usato con i giusti mezzi e con una sufficiente dose di consapevolezza, per trarne tutti i vantaggi conseguenti - conclude **Kafkanya** – Rimane il dispiacere nel vedere l'esiguo numero delle future programmatrici. Questo potrebbe essere legato al fatto che c'è ancora una linea di pensiero per cui il percorso di studi di ingegneria o STEM sia più adatto al genere maschile. È bello comunque vedere come il numero delle videogiocatrici cresca sempre di più, così come per esempio delle fumettiste. Finché ci sarà spazio e fiducia nel settore esports, così come nelle case editrici, il futuro sarà sempre più roseo e inclusivo. Mi impegnerò sempre più a veicolare il giusto messaggio se parliamo di gaming e mondo digitale se analizziamo una sfera più grande. Perché abbiamo tutto il diritto di divertirci senza rischi e paure".*

## **L'evento in pillole**

- Dove: Giffoni Multimedia Valley (Giffoni, Salerno)
- Quando: 1 e 2 luglio 2023

---

<sup>2</sup> <https://www.publichealth.columbia.edu/news/time-spent-playing-video-games-may-have-positive-effects-young-children>

<sup>3</sup> <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1115&context=thci>

- Ingresso: pubblico
- Biglietti: 1 e 2 luglio 16€, 1 luglio 12€, 2 luglio 12€
- Per saperne di più <https://www.giffonigoodgames.com/>

#### **A proposito di Giffoni Innovation Hub**

Giffoni Innovation Hub è un polo creativo di innovazione nato nel 2015 con l'obiettivo di guidare e favorire la trasformazione culturale e digitale in Italia e all'estero e, sulla scia del patrimonio del Festival di Giffoni, fa della creatività la sua bandiera. Giffoni Innovation Hub rappresenta un ecosistema che collega, supporta e fa crescere talenti e startup nel settore delle industrie creative e culturali. Lo scopo è quello di implementare prodotti e servizi per le aziende, attraverso percorsi di formazione specializzata e framework audiovisivi, generando azioni ad alto impatto sociale e valoriale che coinvolgono le nuove generazioni.

#### **Contatti per la stampa - Disclosers**

Daniela Monteverdi - [daniela.monteverdi@disclosers.it](mailto:daniela.monteverdi@disclosers.it) (349 3192268)

Carlotta Ruocco - [carlotta.ruocco@disclosers.it](mailto:carlotta.ruocco@disclosers.it) (340 2246098)

#### **Responsabile Ufficio stampa GIH**

Loredana Lerosé - [loredana.lerosé@giffonihub.com](mailto:loredana.lerosé@giffonihub.com) (328 5495369)