

# LA SINDROME DI PeterPad



È un gran giorno per Pietro Padini: l'evento ufficiale di presentazione del suo primo videogioco: "L'Isola di Peter Pad". L'Isola di Peter Pad è un videogioco educativo che racconta il Web come *La nuova isola che non c'è*, in cui ognuno di noi può interpretare qualsiasi personaggio; un luogo pieno di pericoli ma anche di opportunità.



Pietro sente che questa è la sua occasione: finalmente potrà uscire dalla condizione di isolamento sociale in cui si è ritrovato dopo aver subito pesanti atti di cyberbullismo.

A condurre l'evento Pietro ha chiamato Pax, un brillante influencer in ascesa che si presterà ad interpretare i personaggi che popolano l'isola, affrontando di volta in volta temi importanti come l'empatia, la dipendenza da internet, lillusione del facile successo, la violazione della privacy.

Tutto sembra essere sotto controllo, ma le divergenze di approccio tra Pietro e Pax sfuggiranno di mano ai due quando un esperimento voluto da Pietro andrà male per uno scherzo di Pax.

Si concretizza la paura più grande di Pietro: i dati più imbarazzanti presenti nel suo telefono finiscono online, attirando una pioggia di commenti e messaggi offensivi, facendolo finire nuovamente al centro di una vera e propria "shitstorm".

Pax dovrà fronteggiare delle conseguenze terribili a fronte di una sua leggerezza, compiuta per superficialità e Pietro si ritroverà nuovamente solo nel buco nero dal quale stava lottando per uscire, ritrovandosi impotente in una grossa crisi emotiva.

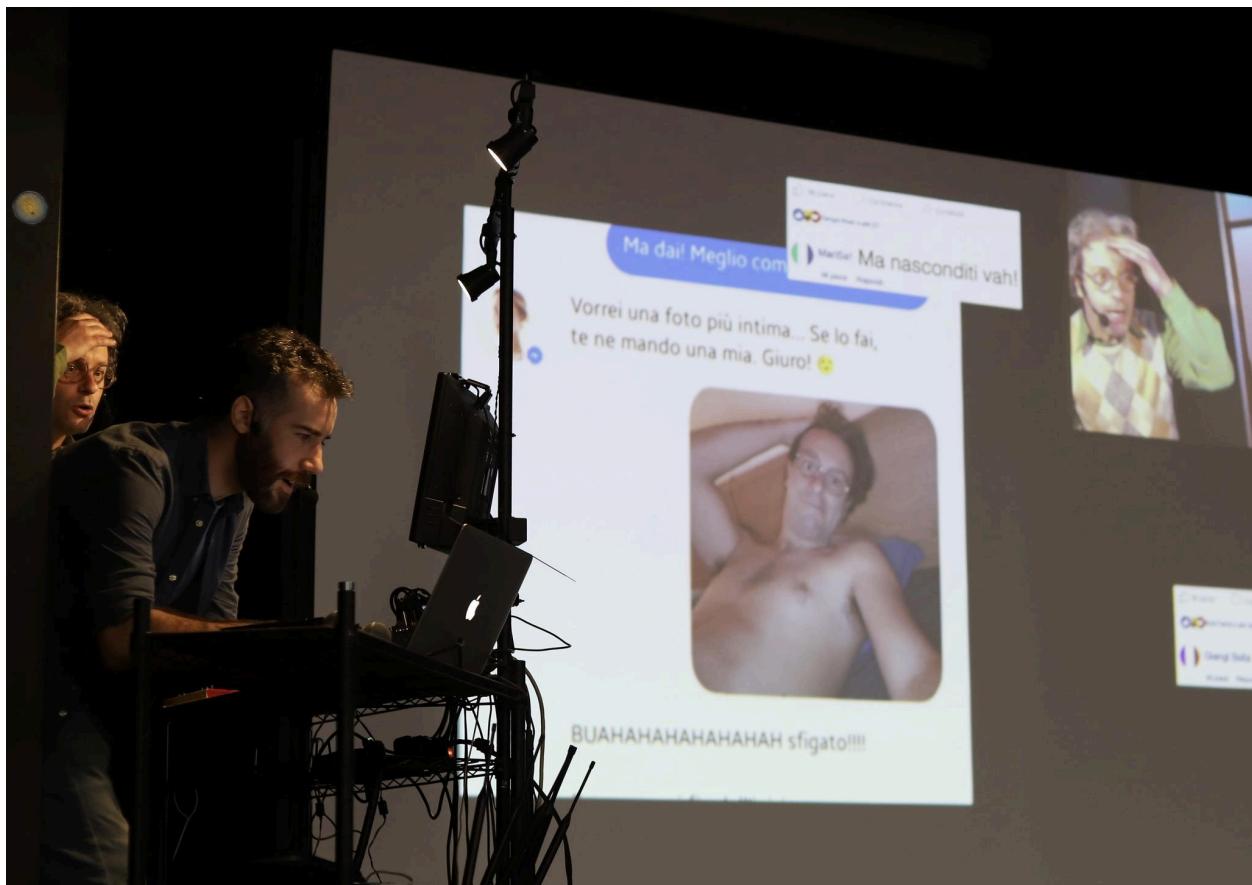
A salvarlo però questa volta ci sarà il pubblico, che saprà aiutare Pietro a reagire nel migliore dei modi.



# **NOTE DI REGIA**

Lo spettacolo fa un grande uso di linguaggi multimediali ed effetti speciali, con uno **stile dinamico e innovativo**. Al centro della proposta artistica, però, c'è l'**umanità**. Le animazioni video, create appositamente dalla compagnia, servono ad “agganciare” l'attenzione dei giovani spettatori, per poi stimolare un profondo coinvolgimento emotivo affinché l'esperienza ed il messaggio restino ben impressi nella memoria.

Il finale è ad appannaggio dei singoli spettatori che, trovandosi di fronte un Pietro Padini sconfitto e impotente, dovranno scegliere se intervenire per aiutarlo, diventando parte integrante dello spettacolo e sperimentando personalmente l'importanza dell'**empatia**.



# TEMI DI APPROFONDIMENTO

## CYBERBULLISMO

Il cyberbullismo rappresenta una forma di bullismo perpetrata attraverso tecnologie digitali, che si manifesta con messaggi offensivi, esclusione dai gruppi online, diffusione di immagini private o false informazioni.

A differenza del bullismo tradizionale, può avvenire 24 ore su 24, raggiungere un pubblico vastissimo e lasciare tracce permanenti nel web.

È fondamentale che gli studenti comprendano la gravità di questi comportamenti e le conseguenze legali e psicologiche che ne derivano, sia per le vittime che per i responsabili.

Link utili:

[Generazioni Connesse - Piattaforma MIUR](#)

[Telefono Azzurro - Guida per insegnanti](#)

## DIPENDENZA DA INTERNET

La dipendenza da Internet (Internet Addiction Disorder) è una condizione sempre più diffusa tra i giovani, caratterizzata dall'uso compulsivo della rete che interferisce con le attività quotidiane, le relazioni sociali e il rendimento scolastico. I ragazzi possono sviluppare sintomi simili alle dipendenze da sostanze: ansia quando non sono connessi, perdita del controllo sul tempo trascorso online, isolamento sociale.

Riconoscere i segnali precoci e promuovere un uso equilibrato della tecnologia è essenziale per il benessere psicofisico degli studenti.

Link utili:

[Centro Nazionale Dipendenze - ISS](#)

[Associazione Nazionale Dipendenze Tecnologiche](#)

## RITIRO SOCIALE (HIKIKOMORI)

Il fenomeno Hikikomori, letteralmente "stare in disparte", indica una forma estrema di ritiro sociale volontario che porta giovani e adolescenti a isolarsi nella propria stanza per mesi o anni, mantenendo contatti col mondo esterno solo attraverso Internet. In Italia si stimano oltre 100.000 casi, spesso non riconosciuti.

È importante distinguere questa condizione da una semplice timidezza o una preferenza per la solitudine: si tratta di un disagio profondo legato alla pressione sociale, alle aspettative di realizzazione e alla paura del giudizio.

Link utili:

[Hikikomori Italia - Associazione nazionale](#)

[Manuale per insegnanti sul ritiro sociale](#)

## USO CONSAPEVOLE DEI SOCIAL NETWORK

L'educazione all'uso consapevole dei social network è cruciale nell'era digitale. Gli studenti devono comprendere che ogni contenuto pubblicato contribuisce alla propria identità digitale permanente, influenzando futuro accademico e lavorativo. È fondamentale insegnare a distinguere tra condivisione appropriata e overexposure, a verificare l'attendibilità delle informazioni, a gestire le impostazioni di privacy e a riconoscere i meccanismi di manipolazione algoritmica che influenzano comportamenti e opinioni.

Link utili:

[Parole O Stili - Manifesto della comunicazione non ostile](#)

[Media Education - Cremit Università Cattolica](#)

## L'ILLUSIONE DELLA NOTORIETÀ E DEL FACILE ARRICCHIMENTO

I social media alimentano spesso l'illusione che fama e ricchezza siano facilmente raggiungibili attraverso visualizzazioni e follower. Influencer e content creator di successo rappresentano però una minoranza statistica, mentre la maggioranza fatica a monetizzare la propria presenza online.

Questa narrazione distorta può portare i giovani a trascurare percorsi formativi tradizionali, a sviluppare aspettative irrealistiche sul proprio futuro e a misurare il proprio valore in base a metriche virtuali.

È fondamentale aiutare gli studenti a comprendere il duro lavoro, le competenze professionali e spesso gli investimenti economici che si celano dietro i casi di successo online, promuovendo una visione critica e realistica delle opportunità digitali.

Link utili:

[AGCOM - Rapporto sul consumo di informazione](#)

[Save the Children - Educazione ai nuovi media](#)

## RISCHI DELLA VITA ONLINE: LA VIOLAZIONE DELLA PRIVACY

La privacy online è un diritto fondamentale sempre più a rischio nell'era digitale. I giovani spesso non sono consapevoli di quanto le loro informazioni personali - foto, dati, geolocalizzazione, abitudini - possano essere raccolte, archiviate e utilizzate da terzi per scopi commerciali o malevoli.

Il furto d'identità, il phishing, la sextortion e l'uso improprio di immagini private sono rischi concreti.

È essenziale educare gli studenti a proteggere i propri dati sensibili, a leggere le policy sulla privacy, a utilizzare password sicure e a comprendere che "gratis" nel web spesso significa pagare con i propri dati personali.

Link utili:

[Garante per la Privacy - Guida per i giovani](#)

[Polizia Postale - Consigli per i ragazzi](#)

## L'IMPORTANZA DELL'EMPATIA E DELL'EDUCAZIONE EMOTIVA

L'educazione emotiva e lo sviluppo dell'empatia sono competenze fondamentali per navigare responsabilmente nel mondo digitale. La comunicazione online, priva di elementi non verbali come tono di voce ed espressioni facciali, può facilmente generare fraintendimenti e ferire involontariamente.

Insegnare ai ragazzi a riconoscere e gestire le proprie emozioni, a mettersi nei panni degli altri anche attraverso uno schermo, a praticare gentilezza e rispetto online, contribuisce a creare ambienti digitali più sani e a prevenire fenomeni come cyberbullismo e hate speech. L'alfabetizzazione emotiva è la base per relazioni digitali autentiche e costruttive.

Link utili:

[CASEL - Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning](#)

[Percorsi di educazione emotiva - Erickson](#)

# **TECNICHE E LINGUAGGI UTILIZZATI**

## **TEATRO**

Il Teatro è alla base di tutto, perché è il linguaggio che tutto può racchiudere. I personaggi sono costruiti per raccontare storie in cui gli spettatori possano immedesimarsi. Il Teatro è l'arte dell'umanità e la sua materia fondante sono le emozioni. Il Teatro è anche lo strumento più efficace per allenare i muscoli dell'empatia e della sensibilità, per imparare a mettersi nei panni dell'altro e vedere il mondo attraverso altri occhi.

Il Teatro è anche il mezzo con il quale possiamo entrare in relazione diretta con i giovani spettatori, renderli partecipi e parte attiva del processo.

## **MOTION GRAPHICS**

I contenuti multimediali sono creati appositamente per la scena, in una dimensione di drammaturgia scenica dove ogni elemento è perfettamente integrato. L'aspetto estetico è di fondamentale importanza, affinché diventi elemento di attrazione per l'occhio e per la mente. I contenuti sono sviluppati utilizzando i migliori software di grafica, motion graphics, video editing e game design.

## **COINVOLGIMENTO ATTIVO del PUBBLICO**

L'elemento cruciale per questo spettacolo è che il pubblico sia coinvolto a tutti i livelli. Per non lasciare che i contenuti e i temi affrontati scivolino addosso e vengano presto dimenticati, è necessario dare vita ad un'esperienza totale, che coinvolga i sensi e l'intelletto, ma anche la sfera emotiva.

Quando un ragazzo o una ragazza decide di rompere le convenzioni e alzarsi per andare ad abbracciare Pietro Padini, succede qualcosa di speciale che resterà impresso nella loro memoria per molto tempo.

## IN CONCLUSIONE

La Sindrome di Peter Pad è più di uno spettacolo:

- È una conferenza didattica in cui vengono esposti e spiegati dati e definizioni;
- È uno spettacolo multimediale dinamico e coinvolgente;
- È una storia toccante ed emozionante;
- È la perfetta conclusione per un percorso di formazione e sensibilizzazione; sull'uso consapevole degli smartphone o dei social network.



**PRODUZIONE** :-Pindarica Theatre Company

**Di e con** Paolo Arlenghi e Matteo Cionini

**CONSULENZA DRAMMATURGICA** Maria Rita Lo Destro

**AMMINISTRAZIONE e DISTRIBUZIONE** Immaginazioni Aps Ets

[distribuzione@immaqinazioni.eu](mailto:distribuzione@immaqinazioni.eu)

[www.pindarica.net](http://www.pindarica.net)

340 352 1156