

Sommario Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
	Rubrica		LND e Calcio a 5	
26	Corriere dello Sport Stadio	31/01/2024	<i>Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale</i>	2
25	Tuttosport	31/01/2024	<i>"Il gioco puo' salvare la vita"</i>	3
25	Tuttosport	31/01/2024	<i>Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale</i>	4
39	Tuttosport	31/01/2024	<i>Il Torneo delle Regioni inaugura la categoria virtuale (S.Campanella)</i>	5

Il gaming condiviso come momento di socializzazione

Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale

L'esperienza della LND eSport nella sesta edizione del Rome Videogame Lab è stata profondamente positiva. L'evento, conclusosi domenica scorsa, ha regalato agli appassionati una nuova ed entusiasmante dimensione nell'imponente Auditorium della Capitale, firmato Renzo Piano, che ha posto l'accento sulla relazione tra "Realtà e simulazione". Il tema è stato affrontato attraverso un ricco programma di talk, contest, lectio magistralis ed esperienze immersive. Presente anche la LND eSport, che ha reso omaggio al calcio virtuale mettendo a disposizione dei visitatori ben sei postazioni di gioco FIFA su PlayStation per l'intera durata dell'evento. Un vero successo che ha dimostrato quanto il gaming, vissuto insieme agli altri e disciplinato, possa essere uno strumento di socializzazione efficace e inclusivo.

IL TALK. Tra i momenti più significativi il talk di sabato 27 gennaio: "Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC - Lega Nazionale Dilettanti". La giornalista Daniela Cursi ha moderato la tavola rotonda, che ha visto la partecipazione di illustri figure del panorama calcistico, e-sportivo ed istituzionale come Santino Lo Presti, presidente della Commissione LND eSport, Giovanni Zannola, consigliere comunale di Roma Capitale, Luigi Caputo, presidente dell'Osservatorio Italiano eSport, Giampaolo Nicolasi, capo struttura della Comunità Incontro Onlus, Marco Vigelini, fondatore di Maker Camp, Aldo Grauso, coordinatore tavolo tecnico sul bullismo e cyberbullismo di Roma Capitale e advisory board della LND, Giovanni Sacripante, direttore Divisione Paralimpica & Sperimentale della FIGC e Luigi Botti, dell'area Revenue FIGC-Sales Licensing, Merchandising &

La LND eSport presente al Rome Videogame Lab: successo per il talk di sabato con illustri figure del panorama calcistico, e-sportivo e istituzionale

eSports. Lo Presti ha rappresentato la Lega Nazionale Dilettanti e illustrato il valore delle competizioni di calcio virtuale organizzate. Dopo aver trasmesso il saluto del presidente della LND, Giancarlo Abete, che era impegnato nel Centro Tecnico Federale di Coverciano, ha evidenziato come queste competizioni non solo offrano l'opportunità di competere e divertirsi, ma anche di promuovere valori fondamentali come il rispetto delle regole e degli avversari, contribuendo alla formazione di una comunità di giocatori responsabili e consapevoli. Un altro aspetto importante emerso durante il talk è stato l'importanza dell'educazione. Le competizioni della LND offrono ai partecipanti la possibilità di apprendere valori essenziali e costruire un ambiente di gioco positivo, improntato alla socializzazione, anche in virtù del format di gioco 11 contro 11. Nel corso dell'evento, il capo struttura della Comunità, Nicolasi, ha ricevuto un riconoscimento per il suo impegno nel proget-

to della LND "Vinciamo Insieme" che promuove l'inclusione sociale anche attraverso il calcio virtuale. Il progetto coinvolge squadre provenienti dal mondo del terzo settore, offrendo a ragazzi e ragazze che stanno affrontando un percorso riabilitativo l'opportunità di partecipare a competizioni ufficiali della LND eSport. Grauso ha sottolineato che progetti come quello del Dipartimento eSport della LND sono funzionali alla crescita dei ragazzi, a differenza di una parte del mondo social affidato agli influencer, perché fungono da filtro per educare al digitale, altrimenti è il caos per queste generazioni. Medesimo obiettivo in quanto si sta progettando con il Dipartimento Sociale LND con le scuole di Roma, in sinergia con Ministero dell'Istruzione e del Merito per quanto riguarda aspetti di educazione emotiva. Sacripante ha sottolineato l'impegno della FIGC nell'inclusione e nella rimozione delle barriere per l'accesso allo sport, specialmente nel calcio. Azioni con-

crete in campo dal 2019, come l'istituzione, da prima Federazione al mondo, della Divisione Paralimpica & Sperimentale e quella del settore eSport, riconoscendo l'importanza di coinvolgere le generazioni millennial e Z nel mondo del calcio. Durante la pandemia, gli eSports hanno avuto successo, offrendo alle squadre paralimpiche un'alternativa quando non potevano giocare fisicamente. Tuttavia, Sacripante, ha sottolineato l'importanza di combinare l'eSport con l'attività fisica tradizionale per massimizzare i benefici e le competenze sviluppate. Botti ha invece evidenziato la natura innovativa degli eSports, sottolineando come essi costituiscano un grande hub valoriale grazie all'eliminazione delle barriere e offrano l'opportunità di sviluppare importanti soft skill come la leadership e la capacità di lavorare sotto pressione. Dal punto di vista tecnologico invece, è fondamentale l'uso corretto e consapevole.

EDIPRESS



Da sinistra:
Antonio Chieppa,
Tania Fontanella,
Santino Lo Presti,
Giovanni Zannola,
Luigi Caputo,
Giampaolo Nicolasi,
Daniela Cursi, Marco Vigelini,
Aldo Grauso,
Giovanni Sacripante
e Luigi Botti



NICOLASI

«Il gioco può salvare la vita»

Giampaolo Nicolasi, capo struttura della Comunità Incontro Onlus: «Siamo una realtà che svolge un ruolo cruciale nel trattamento delle tossicodipendenze e potrebbe apparire desueto vederci coinvolti in un ambito come quello del gaming. Accogliamo in struttura circa 500 persone, di cui il 20% è costituito da ludopatici e, di conseguenza, abbiamo dovuto studiare modi di intervento per anda-

re incontro a determinate esigenze. Il fenomeno è complesso. Ci troviamo di fronte a ludopatici puri e a coloro che associano il disturbo all'assunzione di sostanze psicotrope. Grazie alla nostra équipe di psicologi, coordinati dalla dottoressa Tania Fontanella e da Antonio Chieppa degli affari generali, i metodi tradizionali sono stati implementati da strumenti innovativi. Una scelta questa - racconta Nicolasi - maturata in occasione del Congresso nazionale sulle tossicodipendenze di Genova, del 2021. Abbiamo allestito una sala slot in Comunità che riproduce suoni e stimolazioni luminose e costruito

intorno a essa, un programma terapeutico di desensibilizzazione sistematica che rispetta i requisiti dell'accreditamento. A distanza di due anni dal lancio di questo progetto pilota, abbiamo visto che i risultati sono ottimi. Il punto, ritorna, è sempre quello della consapevolezza sia per trattare un problema che per prevenirlo. La vita non è un gioco ma il gioco può salvare la vita». In questo scenario si inserisce la partecipazione della Comunità Incontro al campionato regionale di calcio virtuale del Comitato **Fi-gc-Lnd** dell'Umbria. La squadra sarà composta da ragazzi e ragazze che stanno affrontando il percorso riabilitativo.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



152658



La Lega Nazionale Dilettanti, che allarga continuamente i propri orizzonti di servizio alla comunità, al Rome Videogame Lab 2024

L'esperienza della Lnd eSport nella sesta edizione del Rome Videogame Lab è stata profondamente positiva. L'evento, concluso domenica scorsa, ha regalato agli appassionati una nuova ed entusiasmante dimensione nell'imponente Auditorium della Capitale, firmato Renzo Piano, che ha posto l'accento sulla relazione tra "Realtà e simulazione". Il tema è stato affrontato attraverso un ricco programma di talk, contest, lectio magistralis ed esperienze immersive. Presente anche la Lnd eSport, che ha reso omaggio al calcio virtuale mettendo a disposizione dei visitatori ben sei postazioni di gioco **Fifa** su PlayStation per l'intera durata dell'evento. Un vero successo che ha dimostrato quanto il gaming, vissuto insieme agli altri e disciplinato, possa essere uno strumento di socializzazione efficace e inclusivo. Tra i momenti più significativi il talk di sabato 27 gennaio: "Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: Opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla **Figc-Lega Nazionale Dilettanti**". La giornalista Daniela Cursi ha moderato la tavola rotonda, che ha visto la partecipazione di illustri figure del panorama calcistico, e-sportivo ed istituzionale come Santino Lo Presti, presidente della Commissione Lnd eSport, Giovanni Zannola, consigliere comunale di Roma Capitale, Luigi Caputo, presidente dell'Osservatorio Italiano eSport, Giampaolo Nicolasi, capo struttura della Comunità Incontro Onlus, Marco Vigelini, fondatore di Maker Camp, Aldo Grauso, coordinatore tavolo tecnico sul bullismo e cyberbullismo di Roma Capitale e advisory board della Lnd, Giovanni Sacripante, direttore Divisione Paralimpica & Sperimentale della **Figc** e Luigi Botti, dell'area Revenue **Figc-Sales Licensing, Merchandising & eSports**. Lo Presti ha rappresentato la Lega Nazionale Dilettanti e illustrato il valore delle competizioni di calcio virtuale organizzate. Dopo aver trasmesso il saluto del presidente della Lnd, **Giancarlo Abete**, che era impegnato nel Centro Tecnico Federale di Coverciano, ha evidenziato come queste competizioni non solo offrano l'opportunità di competere e divertirsi, ma anche di promuovere valori fondamentali come il rispetto delle regole e degli avversari, contribuendo alla formazione di una comunità di giocatori responsabili e consapevoli. Un altro aspetto importante emerso durante il talk è stato l'importanza dell'educazione. Le com-

Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale

La Lnd eSport, presente con il presidente della Commissione Santino Lo Presti, ha messo a disposizione dei visitatori sei postazioni di gioco **Fifa** su Playstation



Da sinistra: Antonio Chieppa, Tania Fontanella, Santino Lo Presti, Giovanni Zannola, Luigi Caputo, Giampaolo Nicolasi, Daniela Cursi, Marco Vigelini, Aldo Grauso, Giovanni Sacripante e Luigi Botti. A fianco: il presidente della Commissione Lnd eSport Santino Lo Presti assieme a Giampaolo Nicolasi, capo struttura della Comunità Incontro Onlus



petizioni della Lnd offrono ai partecipanti la possibilità di apprendere valori essenziali e costruire un ambiente di gioco positivo, improntato alla socializzazione, anche in virtù del format di gioco 11 contro 11. Nel corso dell'evento, il capo struttura della Comunità, Nicolasi, ha ricevuto un riconoscimento per il suo impegno nel proget-

to della Lnd "Vinciamo Insieme" che promuove l'inclusione sociale anche attraverso il calcio virtuale. Il progetto coinvolge squadre provenienti dal mon-

do del terzo settore, offrendo a ragazzi e ragazze che stanno affrontando un percorso riabilitativo l'opportunità di partecipare a competizioni ufficiali della

Lnd eSport. Grauso ha sottolineato che progetti come quello del Dipartimento eSport della Lnd sono funzionali alla crescita dei ragazzi, a differenza di una parte del mondo social affidato agli influencer, perché fungono da filtro per educare al digitale, altrimenti è il caos per queste generazioni. Medesimo obiettivo in quanto si sta progettando con il Dipartimento Sociale Lnd con le scuole di Roma, in sinergia con Ministero dell'Istruzione e del Merito per quanto riguarda aspetti di educazione emotiva. Sacripante ha sottolineato l'impegno della **Figc** nell'inclusione e nella rimozione delle barriere per l'accesso allo sport, specialmente nel calcio. Azioni concrete in campo dal 2019, come l'istituzione, da prima Federazione al mondo, della Divisione Paralimpica & Sperimentale e quella del settore eSport, riconoscendo l'importanza di coinvolgere le generazioni millennial e Z nel mondo del calcio. Durante la pandemia, gli eSports hanno avuto successo, offrendo alle squadre paralimpiche un'alternativa quando non potevano giocare fisicamente. Tuttavia, Sacripante, ha sottolineato l'importanza di combinare l'eSport con l'attività fisica tradizionale per massimizzare i benefici e le competenze sviluppate. Botti ha invece evidenziato la natura innovativa degli eSports, sottolineando come essi costituiscano un grande hub valoriale grazie all'eliminazione delle barriere e offrano l'opportunità di sviluppare importanti soft skill come la leadership e la capacità di lavorare sotto pressione. Dal punto di vista tecnologico invece, è fondamentale l'uso corretto e consapevole.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

152658



DA QUESTA EDIZIONE, SFIDA UFFICIALE A COLPI DI JOYPAD IN MODALITÀ 11 VS 11 SU FC24 TRA 12 RAPPRESENTATIVE

Il Torneo delle Regioni inaugura la categoria virtuale



Il presidente della Lnd **Giancarlo Abete**

Silvia Campanella

Il Salone di Rappresentanza di Palazzo Tursi, a Genova, ha fatto da teatro alla presentazione dell'edizione numero 60 del Torneo delle Regioni, la principale manifestazione del calcio giovanile griffata Lnd, quest'anno patrocinata proprio da Comune di Genova e Regione Liguria.

La rassegna, che ospita le sfide tra le Rappresentative **Under 19**, **Under 17**, **Under 15** e **Femminile**, vivrà nel 2024 una succosa novità: dopo le prime edizioni sperimentali è stata, infatti, aggiunta in via ufficiale una quinta categoria, quella del calcio virtuale in modalità 11 vs 11 su FC24.

A sfidarsi a colpi di joypad,

dal 22 al 24 marzo, saranno così le Rappresentative eSport di Liguria, Piemonte e Valle d'Aosta, Emilia Romagna, Toscana, Umbria, Marche, Lazio, Abruzzo, Campania, Calabria, Sicilia e Sardegna. Segno inequivocabile di una crescita che, dalle prime iniziative regionali, è stata esponenziale: si è passati dai 4 Comitati coinvolti nel 2022, agli 8 dello scorso anno e fino ai 12 attuali.

La manifestazione, nel suo complesso, sarà imponente e coinvolgerà oltre 1900 persone, per un totale di 90 Rappresentative in gara, incluse naturalmente le 12 che scenderanno sul campo di pixel. La location dedicata al calcio virtuale marchiatà Lnd, in particolare, sarà l'Esplacce di Genova, situato nel magnifico por-

to antico del capoluogo ligure: con una superficie di circa 1.500 mq, l'Hub genovese rappresenta un progetto visionario realizzato da e-sportech, startup innovativa che ambisce a essere un punto di riferimento nel panorama e-sportivo, nonché un centro per l'orientamento digitale e l'inclusione.

«Il Torneo delle Regioni – ha dichiarato **Giancarlo Abete**, presidente della Lnd – rafforza ancora una volta i rapporti virtuosi tra calcio e istituzioni negli interessi dei nostri giovani, che possono ritrovarsi tutti insieme per una competizione non solo calcistica ed e-calcistica, ma anche e soprattutto di grande impatto sociale. Lo spirito dell'evento è semplice e al contempo complesso, tante realtà diverse si ri-

trovano insieme e si riconoscono negli stessi valori». Il presidente della Commissione Lnd eSport, Santino Lo Presti, non ha potuto assistere di persona al sorteggio, ma ha voluto comunque mandare un messaggio di ringraziamento alle istituzioni locali, ai presidenti dei Comitati regionali che con entusiasmo si sono impegnati nello sviluppo dei campionati regionali eSport, al presidente Giulio Ivaldi per la grande disponibilità mostrata nei confronti della disciplina e, ovviamente, al presidente Abete per la concreta attenzione e vicinanza nei confronti di un progetto che si fonda sui pilastri della partecipazione diffusa e sui valori del fair play e dell'inclusione sociale. Ora non resta che attendere il calcio d'inizio, virtuale e non solo.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



152658