

III L'INTERVISTA

SIMONE FORNARA*

«Videogiocare sì, ma con giudizio»

Una storia per pensare ai rischi della dipendenza dall'elettronica

Il nuovo libro di Simone Fornara e Mario Gamba, intitolato *Game Over*, racconta la storia di Ernesto, un ragazzo che passa troppo tempo davanti allo schermo dei videogiochi e che per questo si ammala di «bianchite», una malattia che gli impedisce di vedere i colori del mondo, lo priva delle parole e arriva a fargli perdere la capacità di pensare. Si tratta di un argomento molto attuale: è infatti dimostrato che l'uso eccessivo dei videogiochi può provocare molti problemi ai ragazzi, da un calo del rendimento scolastico fino a veri e propri disturbi e dipendenze. Abbiamo chiesto a Simone Fornara, che è professore di Didattica dell'italiano presso il DFA della SUPSI di Locarno e che già si sul attivo diverse pubblicazioni di narrativa (tutte scritte a quattro mani con Mario Gamba), di parlarci del suo libro, dell'importanza della lettura e dei rischi che corrono i ragazzi quando restano troppo a contatto con i dispositivi elettronici.

LUCA CIGNETTI

Il *Game Over*, cioè *il gioco è finito*: qual è il senso di questo titolo?

«Di sensi ce ne sono almeno due: il gioco è finito in senso metaforico se ci chiudiamo nel mondo virtuale dei videogiochi, tagliando i ponti con la realtà, con gli altri, riducendo i rapporti umani a freddi e distaccati scambi di pixel. Ma il gioco può finire anche, e davvero, quando decidiamo di spegnere la console e di aprire un libro, accettando la sfida delle parole fatte di inchiostro».



Possiamo spegnere la console e aprire un libro, accettando la sfida delle parole

Parliamo dai videogiochi. Qual è il suo rapporto con il mondo del divertimento elettronico?

«Ai tempi della mia adolescenza, sono stato un accanito videogiocatore: feci

carte false per farmi regalarlo. Formai storico Commodore 64, e poi l'Amiga. Passavo pomeriggi interi a giocare da solo o con qualche amico, soprattutto a giochi sportivi (calcio e corse di automobili). Poi la complicazione dei sistemi di controllo mi allontanò dalle console; ma ancora oggi quando mi capita di transitare vicino a una postazione di prova in un centro commerciale provo un'attrazione forte, alla quale resisto solo per il timore di fare pubblicamente la figura dell'imbranato. Invece autore del libro, Mario Gamba, è molto più aggiornato e molto meno imbranato di me e ama i giochi di ruolo e gli sparatutto, soprattutto quelli in cui bisogna pensare, prima di agire. Solo che qualche volta esagera un po' e sua figlia gli deve staccare la spina. Altrimenti si ammala di bianchite».

Ecco, appunto: il protagonista della storia gioca così tanto che si ammala di bianchite, cioè perde l'uso della parola. Ma è davvero una malattia solo immaginaria?
«La bianchite cancella le parole, il pen-



LE AVVENTURE DI ERNESTO
Il protagonista della storia è Ernesto, malato di «bianchite».
(Foto © Fornara; Raffaello Editrice)

siero, la realtà; tutto si svuota, diventa lattiginoso e inconsistente. Ovviamente nel libro calchiamo un po' la mano, ma l'esagerazione caricaturale è solo un modo per mettere in guardia dall'impoverimento linguistico e grammaticale che minaccia la nostra epoca, e che purtroppo è reale. Magari fosse solo immaginario! Oltretutto l'impoverimento del linguaggio è solo il segno esteriore di un impoverimento più profondo e radicale: quello del pensiero. Se restiamo incollati alla sedia, davanti a un teleschermo, e rinunciamo a parlare con gli altri, il nostro pensiero si atrofizza. Lo stesso avviene se il centro della nostra vita diventa lo smartphone».

Che fare, dunque? Come si può prevenire l'insorgenza della bianchite, o guarire da essa una volta che se ne è stati contagiati?

«Ernesto, il protagonista della storia, si salva perché nel bello assoluto incontra un personaggio che lo cura con le

storie. Storie in rima, che riproducono in sintesi la trama di alcuni grandi classici per ragazzi di ieri e di oggi, e che gli fanno riasaporare il gusto delle parole e di nuovi mondi da scoprire. Ecco: siamo fortemente convinti che le narrazioni possono salvare la vita. Però bisogna iniziare molto presto, prima ancora che il bambino incominci la scuola. Altrimenti, se si aspetta che arrivi la bianchite, la cura è molto più difficoltosa. Nutrire i bambini di libri, di racconti. Ecco l'unica via di salvezza».

Quindi bisogna demozionare i videogiochi e allontanare i bambini e i ragazzi da essi?

«No di certo, ma bisogna educare le giovani generazioni a un loro uso più consapevole. L'idea è che si possa videogiocare, sì, ma con giudizio, senza che i mondi virtuali sostituiscano quello reale e quelli creati dai libri. Quelli buoni, come i classici di ieri e di oggi. Ma i primi a dare l'esempio siamo noi adulti, in particolare noi genitori, nelle situazioni di vita quotidiana. Capita sempre più spesso di assistere a scene del genere: al ristorante, madre e padre mangiano, mentre il figlio si fissa uno gli occhi incollati a telefonini o console portatili; far di loro, il silenzio, una barriera di pixel che crea distanze insormontabili. Ecco, bisogna evitare a tutti i costi di finire in situazioni simili. Ha mai notato la differenza tra lo sguardo di un bambino che legge un libro e uno che guarda la televisione o lo schermo dell'iPad?».

Certo. Ma che cosa può fare uno scrittore per combattere una tendenza che sembra dilagante?

«Prima di tutto scrivere storie che trattino in modo più o meno esplicito il tema. Poi non perdere mai l'occasione di parlare di libri, cercando di far conoscere la curiosità di scoprirli in chi non ha avuto la fortuna di incontrarli prima. E ricordarsi di essere il primo a dare il buon esempio: le parole non servono a niente se entrano in contrasto con la vita vissuta. Infine, parlarne con gli adulti genitori, lettori, docenti ed educatori in generale. Come faremo alle Scuole comunali di Ascona, il 3 dicembre, a partire dalle 17.30, in una serata che abbiamo voluto intitolare proprio *Videogiocare sì, ma con giudizio. Il piacere di leggere ai tempi della console*».

* docente SUPSI DFA



**SIMONE FORNARA
E MARIO GAMBÀ**
GAME OVER
Ascona, Raffaello Editrice, 2015
pp. 123, euro 7,50.