

## ■ 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 ha già al suo 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 corrano i ragazzi quando restano troppo a contatto con i dispositivi elettronici.

LUCA CIGNOTTI

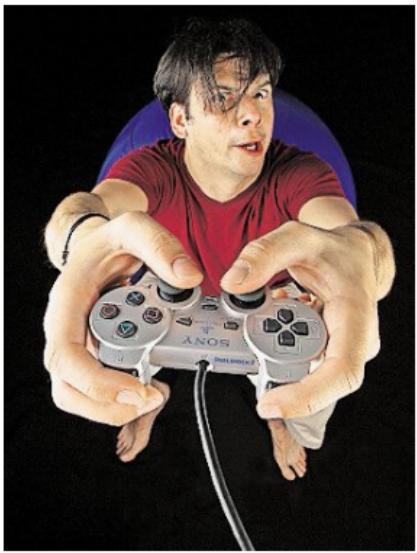
**■ Game Over, cioè Il gioco è finito: qual è il senso di questo titolo?**

«Diversi ce ne sono almeno due: il gioco è finito in senso metaforico: se ci chiedessero di uscire dal videogioco, tagliando i punti con la matita, 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».

carte false per farmi regalare l'ormai storico Commodore 64, e poi l'Amiga. Passavo ore e ore a giocare da solo con quel mio amico, soprattutto a giochi come *Donkey Kong* (calcio e cani di anabbil). Poi la tecnologia 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'imbottato. L'altro autore del libro, Mario Gamba, invece, è molto più aggiornato e molto meno imbranato di me e ami i giochi di ruoli 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 latitante e inadattabile. Ovviamente nel libro calchiamo un po' la storia, ma le emozioni e i caratteri sono a loro modo per mettere in gioco l'urgenza dell'improvviso linguistico e grammaticale che minaccia la nostra epoca, e che purtroppo è reale. Magari fosse solo immaginario! Oltre tutto 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 bianco 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 riassaporare 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 difficile. Nutrire i bambini di libri, di racconti. Ecco l'unica via di salvezza. Quindi bisogna demonizzare i videogiochi e allontanare i bambini e i ragazzi da essi?

«No di certo, ma bisogna educare le giovani generazioni a un uso più consapevole. L'idea è che si possa viderogare, si possa giocare, 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 o i figli hanno gli occhi incollati a telefoni o console portatili; fra di loro, il silenzio, la solitudine, 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 ricordare che l'ossessione di passare di libri, di libri, di libri, è una sorta di curiosità di scoprire chi 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, parlare 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 delle console*».

\* docente SUPSI DFA

**B** SIMONE FORNARA  
E MARIO GAMBA  
GAME OVER  
Ancona, Raffaello Editrice, 2015  
pp. 123, euro 7,50.