



Compie dieci anni il programma di Milena Gabanelli, che vanta milioni di spettatori (e decine di citazioni in tribunale). **Report** affronta temi complicati, senza sconti a nessuno e senza ammiccare

L'inchiesta vecchio stile

di Chiara Ottaviano



Report resiste da dieci anni, ascolti medi 3 milioni di spettatori, 15% di share. Niente male per un programma di informazione. Ma non sono di sicuro né le sentenze dell'Auditel né il numero di puntate andate in onda ad assegnare al programma di Milena Gabanelli un primato indiscusso, e cioè quello di essere la più autorevole delle trasmissioni giornalistiche di tutto l'attuale panorama televisivo italiano.

Le virtù: serietà e coraggio

Il merito del successo non va cercato, dunque, nell'invenzione di un format originale, né nella simpatia di chi conduce il programma, né nella sollecitazione di emozioni forti. Non c'è alcun tentativo di fare ridere, non si mette alla berlina nessuno (per quanto non di rado vada in scena la superficialità e la pochezza dei potenti), non si cercano temi di facile attrazione. Non si urla, non si grida allo scandalo, non si inseguono notizie sensazionali. Ciò che distingue la squadra dei freelance guidati da Milena Gabanelli è la serietà e l'impegno con cui è condotto il lavoro d'inchiesta, virtù che si possono esercitare nel mondo del giornalismo solo se sostenute da coraggio personale e da un forte senso di deontologia professionale. Il coraggio dei giornalisti di *Report* si manifesta in vari modi. Prima di tutto nella scelta dei temi. Ci vuole del fegato per investire energie e quattrini in inchieste, che durano mesi, su

temi lontani dalle mode, poco frequentati nei salotti televisivi, oggettivamente difficili da spiegare e da comprendere, come sono le questioni (anche tecniche) del mondo dell'economia o della ricerca scientifica. Al centro ci sono sempre dei "fatti" che testimoniano pratiche di spreco delle risorse dello Stato, o di pericolo per la nostra salute, o di indebito arricchimento ai danni dei consumatori, o di manifesta incompetenza da parte di amministratori, o di incongruenza legislativa. La denuncia si articola in montagne di documenti, in conteggi di quattrini sottratti all'erario o dalle tasche dei cittadini, in domande chiare e precise. Se gli intervistati si esprimono con linguaggio specialistico o in modo deliberatamente contorto, la Gabanelli in studio efficacemente "traduce". Spesso il confronto con altre realtà internazionali consente di verificare possibili e concrete alternative alle cattive pratiche di casa nostra.

Le armi d'attacco e di difesa

Report mira alto. Non mette sotto tiro piccoli truffatori di provincia o imbonitori televisivi ma i potenti dell'economia, della finanza, della politica italiana. E la Gabanelli non è don Chisciotte alla testa di un'armata Brancaleone. È pronta, ben prima della messa in onda, all'offensiva legale (spesso solo minacciata) proveniente da istituti bancari, enti pubblici, imprese private, singoli esponenti del mondo della politica e delle professioni. Le batterie di difesa sono le stesse dell'attacco e cioè "le prove", vagliate preventivamente anche dall'ufficio legale della Rai: documenti scritti e registrazioni audiovisive da esibire in un'eventuale aula di tribunale. Le querele, non a caso, fioccano il più delle volte non perché i fatti raccontati non siano veri, ma perché il tipo di narrazione che è stata data ha provocato "danni all'immagine", ahinoi calcolati economicamente anche con cifre dai molti zeri. Le Ferrovie dello Stato, per citare il caso più noto, in seguito a un servizio andato in onda nel 2003 sulle carenze nei sistemi di sicurezza, oltre a licenziare quattro dei propri dipen-

TV REPORT

- > **Cause in corso:** con compagnie telefoniche, Ferrovie, Eni, Sviluppo Italia, varie banche, vari altri soggetti
- > **Alla Camera:** la trasmissione è stata citata come fonte autorevole da deputati di tutti gli schieramenti; appassionati fan alcuni esponenti della Lega Nord
- > **Orgoglio e pregiudizio:** nel 2002 in un'audizione della Commissione di vigilanza *Report* fornì occasione per uno scarto d'orgoglio all'allora direttore della Rai Saccà, che rifiutò la richiesta di far visionare preventivamente una certa puntata. Contestualmente il programma fu utilizzato come alibi per difendere la Rai dall'accusa di mancanza di pluralismo (teneva banco il caso Santoro)
- > **Motivazione dei soli:** è un modo per dire grazie per il lavoro svolto e un augurio per quello ancora da fare
- > **Una preoccupazione, forse infondata:** che Milena possa cadere in tentazione rispondendo al popolo dei grillini che la vorrebbe santa subito. Bravi giornalisti possono trasformarsi in sbiaditi politici. La sua indicazione di votare scheda bianca non era il massimo



denti accusati di avere fornito informazioni contrarie agli interessi aziendali, chiesero alla Rai un risarcimento complessivo di 28 milioni di euro. Secondo la Tre, la compagnia di telecomunicazione che prometteva la ricarica gratuita del cellulare a chi inviava filmini autoprodotti (non esclusi i porno), dopo il servizio di Report, 18mila utenti diedero disdetta dell'abbonamento e 35mila rinunciarono a diventare clienti.

Non è dunque vero, come spesso verrebbe amaramente da pensare, che quei servizi televisivi che tanto indignano poi non portino a niente. Certo, ci si aspetterebbe qualcosa di più, oltre alla reazione di qualche migliaio di consumatori, né soddisfano le strumentali ed infiammate (quanto effimere) polemiche ai danni del partito di turno finito sotto mira. A proposito di schieramenti politici, Report non fa sconti a nessuno. Non si individuano partiti o sindacati verso i quali la Gabanelli e i suoi sembrano applicare una qualche forma di autocensura.

Le buone notizie e il buon esempio

Nel corso dei dieci anni di programmazione, accanto a ciò che non va, Report non ha mancato di dare spazio anche alle "buone notizie". Una saggia legge andata in porto, un amministratore capace di fare risparmiare denaro pubblico, un'iniziativa lodevole a favore della disabilità, dell'ambiente, della ricerca scientifica e via dicendo. Insomma, buone pratiche da imitare. Il messaggio è chiaro: non è impossibile, anche nel nostro Paese, essere dei saggi politici, degli onesti amministratori, dei buoni imprenditori, degli operosi cittadini. L'esempio migliore, comunque, proviene dalla stessa Gabanelli e dal suo gruppo. Dimostrano che si può essere giornalisti "con la schiena dritta" (era una raccomandazione del Presidente Ciampi), che la televisione (e la Rai nel caso) è in grado di produrre ottimi programmi e che esiste un pubblico disposto a essere più consapevole delle non semplici questioni che riguardano il bene pubblico. Milena Gabanelli dà lezione di stile. Sobria, tenace, antiretorica, riesce a non essere faziosa anche quando inchioda qualcuno: un esempio di professionismo. A proposito, non è mai stata assunta in Rai, il contratto le viene rinnovato di anno in anno. Ha ricevuto i più prestigiosi premi italiani in ambito giornalistico, ma è solo pubblicista. Boccata qualche anno fa all'esame orale per entrare nell'albo dei giornalisti professionisti, ha poi deciso di lasciare perdere. Chi saranno mai stati gli illuminati commissari d'esame?

Contro la violenza, l'utopia dei **videogame umanitari**

Educare per gioco

di Gianluca Rocco

GIOCHI VIDEOGAME UMANITARI

> **Dove trovarli:** www.food-force.rai.it, www.peacemakergame.com, www.darfurisdying.com

> **Prezzo:** gratuiti tranne *Peacemaker* che costa 19,95 dollari

> **Educativi all'araba:** in Iran è da poco in commercio *Rescue the Nuke Scientist* dove occorre ammazzare un po' di ebrei per recuperare il proprio scienziato nucleare, rapito dai servizi segreti americani. In Libano va di moda *Hezbollah Special Forces*, giunto alla seconda edizione. Qui i ragazzini arabi sono addestrati alla guerriglia contro gli ebrei: si insegna a costruire esplosivi, trappole e uccidere in silenzio



Educare giocando, insegnare delle cose senza annoiare, facendo leva sul lato ludico che ognuno ha dentro di sé. Una meravigliosa utopia alla quale recentemente non sono sfuggiti nemmeno i videogiochi, di solito al centro delle cronache più per il presunto valore diseducativo e di violenza. Nasce così tutta una serie di prodotti più o meno gratuiti che si prefiggono il compito di trasferire nel mondo digitale delle situazioni reali, dimostrando come i problemi non siano un gioco ma possano essere affrontati come tali. Discorso davvero ambizioso, tanto più se i destinatari della maggior parte di questi videogame, vista la loro complessità, non sono i bambini, sui quali almeno sappiamo che l'accoppiata didattica-divertimento attecchisce e funziona. Piuttosto sono gli adulti, quella parte di loro che dimostra totale indifferenza ai guai della vecchia Gea e che invece potrebbe interessarsene tramite un videogioco piuttosto che leggendo articoli sul web o sui giornali o addirittura un saggio sull'argomento.

Ed ecco che negli ultimi anni gli argomenti più caldi della politica mondiale si trasformano in una versione digitale. E nasce *Food Force*, creato per sensibilizzare l'opinione pubblica sui problemi della fame nelle zone più povere del globo, in particolare le emergenze dovute dalle carestie nelle regioni dell'India. Viene prodotto (e venduto) *Peacemaker*,

dove il compito del giocatore è quello di mettere fine al conflitto arabo-palestinese, usando la diplomazia più delle armi. E si può trovare su internet *Darfur is dying*, tipico giochino in flash dove occorre portare l'acqua al proprio villaggio, sfuggendo dai ribelli e cercando di salvare la propria famiglia da morte certa. Tre prodotti invero piuttosto diversi tra loro, sia per genere che per realizzazione, ma che nascono sotto la stessa bandiera: educare giocando è bello. Non ci soffermeremo sugli aspetti tecnici dei titoli: ovviamente un confronto con la stragrande maggioranza dei giochi in commercio è impietoso. Basti sapere che nei primi due casi si tratta di strategici realizzati con dignità ma praticamente privi di appeal per un bambino o un ragazzo e ben poco anche per un adulto. Nobilissime le intenzioni di Food Force, creato dal Pam (Programma Alimentare Mondiale) e del tutto gratuito. Già meno nobili quelle di Peacemaker, di cui si può scaricare una versione di prova ma occorre pagare una software house americana per sbloccare quella definitiva. Di taglio completamente diverso *Darfur is dying*: si gioca direttamente in rete ed è più il testo da leggere (in inglese) che i tasti da azionare.

Il vero problema di questo terzetto, però, è *cui prodest?* Serve davvero ai ragazzi, che mai ci giocheranno, o piuttosto alle organizzazioni internazionali che si mondano un po' la coscienza producendo o distribuendo un gioco educativo? E' davvero utile trasferire in un media comunque nuovo come i videogiochi una tecnica di apprendimento che ha prodotto effetti con altri mezzi? Ma soprattutto, per un bambino non sarebbe più utile magari conoscere un suo coetaneo e sentire direttamente da lui il terribile modo in cui è costretto a vivere? Tante domande, nessuna risposta se non la considerazione che il videogioco per sua stessa ammissione si pone come qualcosa di fantastico e non potrebbe essere il contrario. Come non esistono nella realtà gli alieni da ammazzare, gli zombi da squartare, i nemici da combattere, così anche i poveri bambini del Darfur, almeno tra i più piccoli, rischiano di diventare nient'altro che un manciata di pixel sbiaditi. Un gioco come un altro da mettere sullo scaffale quando non diverte più.