

***Pleasurable Pursuits:
Leisure and LIS Research***

*Crystal Fulton and Ruth
Vondracek issue editors,
"Library Trends", vol. 57,
n. 4, p. 611-833,
Baltimore, The John Hopkins
University Press, 2009*

Le scienze dell'informazione possono considerare oggetto di studio il tempo libero? Per rispondere a questa domanda la rivista "Library Trends" ha raccolto in un volume monografico alcune ricerche dedicate alle attività ricreative, viste in relazione al modo in cui singoli individui o gruppi omogenei di persone si procurano le

informazioni di loro interesse, individuando di volta in volta le fonti più adeguate. Qual è, dunque, il ruolo della biblioteca, e come questa si pone rispetto ai *pleasurable pursuits* degli utenti?

Non si tratta di un problema del tutto nuovo tra gli studiosi del settore, se pensiamo alle discussioni decennali sull'opportunità o meno di offrire ai frequentatori delle biblioteche pubbliche libri di intrattenimento, violando per così dire il tempio sacro della cultura, come ricordano Crystal Fulton e Ruth Vondracek nell'introduzione. È comunque un tema che offre prospettive di ricerca sempre nuove, coerentemente con l'evoluzione della società e dei comportamenti individuali, come si evince dalla varietà degli argomenti trattati nel volume.

Fondamentale e propedeutico agli altri saggi è il testo di Robert A. Stebbins che, riprendendo i suoi studi pubblicati a partire dagli anni Novanta, definisce il concetto di *leisure* come "non-work time and activity", un'attività non lavorativa svolta durante il tempo libero per scelta, un passatempo che, pur nella sua volontarietà, è in qualche modo influenzato dal contesto sociale e culturale di appartenenza. Segue poi un'accurata distinzione tra i diversi tipi di attività praticabili, definite *serious, casual e project-based*, dove le prime so-

no quelle che, oltre ad una preparazione di base, necessitano di una ricerca attenta e costante di informazioni generando un arricchimento culturale, come nel caso del collezionismo o del volontariato. Dalle definizioni di Stebbins, citate più volte nel volume, si comprende chiaramente che ad essere oggetto di studio della biblioteconomia è proprio il *serious leisure*, nella molteplicità delle sue estrinsecazioni.

Il primo intervento riguarda i possibili modelli di lettura adottati dalle biblioteche pubbliche e qui illustrati da Catherine Ross. La casistica è ampia e ripercorre in un certo senso la storia delle biblioteche: dalla condanna dei romanzi e dall'umiliazione del lettore, bambino o adulto, considerato incapace di scegliere, al riconoscimento della necessità di soddisfare le esigenze dell'utente, ormai divenuto parte attiva non solo nella scelta del testo ma anche nella sua reinterpretazione. Tanti gli spunti di riflessione e gli interrogativi proposti dall'autrice con sottile ironia: la vita può essere veramente influenzata da un testo? La lettura può avere il piacere come unico scopo? Imparare a leggere è naturale come imparare a camminare o è un processo indotto? Proprio l'avvicinamento dei bambini alla lettura richiede molta attenzione da parte degli educatori, dei bibliotecari e dei genitori, che possono interagire tra loro e con i bambini approfittando di speciali programmi educativi che, all'estero come in Italia, sono interamente dedicati ai piccoli lettori. Roz Stooke e Pamela McKenzie, basandosi sull'esperienza diretta, osservano che non solo i bambini apprendono le prime informazioni attraverso le attività ricreative, ma an-

che gli adulti hanno la possibilità di acquisire conoscenze in un luogo, la biblioteca, dove è persino possibile divertirsi (*to have fun*).

Un altro aspetto particolarmente interessante che emerge dal volume è che attività apparentemente superficiali permettono di comprendere come avviene la ricerca dell'informazione nella vita di ogni giorno (ELIS=*everyday life information seeking*), e quindi al di fuori dei contesti propri della ricerca scientifica. In questo senso anche un videogame richiede al giocatore un impegno mentale, sia per comprendere il funzionamento del gioco attraverso la lettura di un manuale, sia per migliorare le prestazioni consultando un sito ufficiale o seguendo i suggerimenti di altri giocatori. Pur trattandosi di un passatempo, chi si dedica ad un videogame o ad un virtual game mette in campo le proprie capacità intellettive e fornisce alle biblioteche, refrattarie all'argomento, uno strumento di indagine in più sull'*information seeking behavior* degli utenti.

Lo stesso discorso può valere anche per un archivio digitale di registrazioni musicali, nell'esempio di Gary Burnett, il quale afferma che le biblioteche, trovandosi a conservare nelle proprie collezioni prodotti tanto diversi quanto diversi sono gli utenti, devono tenere conto di molti *small worlds*, ossia piccoli gruppi sociali che condividono interessi comuni ed esigenze specifiche.

Tra le attività più praticate nel tempo libero e più bisognose di documentazione troviamo poi i viaggi. Shan-Ju Chang esamina un particolare tipo di viaggiatori, quelli "zaino in spalla" che amano spostarsi in economia e con il minimo indispensabile

le, ma che, per non incorrere in inconvenienti, devono cercare informazioni sia durante la preparazione del viaggio sia durante il suo svolgimento. Un'analisi attenta dimostra come in ogni fase si prediliga un canale informativo diverso: libri, guide turistiche, siti internet, uffici del turismo, ma anche forum di discussione per confrontare le esperienze vissute una volta tornati a casa.

Proprio lo scambio delle informazioni diventa fondamentale anche per i collezionisti di monete, sebbene si possa avere l'impressione che un hobby del genere porti alla solitudine e all'autocompiacimento per i successi personali. È quanto propone Donald O. Case in un saggio ricco di indicazioni utili agli addetti ai lavori.

In conclusione Crystal Fulton ritorna sull'importanza della reciprocità nello scambio delle informazioni, parlando questa volta della ricerca genealogica praticata a livello amatoriale e riconoscendo l'esistenza dei *super information sharers*, ossia di persone la cui dedizione all'attività che svolgono è talmente forte da sentirsi in dovere di dispensare spontaneamente suggerimenti agli altri.

Tutti gli articoli sono permeati dalla consapevolezza che le scienze dell'informazione sono ormai pronte ad aprirsi a nuovi scenari che rispecchiano l'evoluzione della società. Ed è in questo contesto che le biblioteche riscoprono la loro funzione aggregante, che si rafforza con la volontà di comprendere i propri utenti e di rispondere in modo soddisfacente alle loro richieste.

Loriana Maimone Ansaldo Patti

Biblioteca della Facoltà
di Scienze della formazione
Università degli studi di Messina
lmaimone@unime.it

