



Francesco Mazzetta

*La biblioteca in gioco.
I videogame tra dimensione
ludica e ruolo educativo*

Milano, Editrice Bibliografica,
2013, p. 130, € 12,00
(e-book € 4,99)

Il decimo volume della collana “Conoscere la biblioteca” va a colmare un vuoto che si trascina ormai da tempo: il gioco e il videogioco in relazione alle collezioni e al pubblico di una biblioteca.

Forte di esperienze come quelle di Fiorenzuola d’Arda, Cavriago, Arcade, Castelvetro Piacentino, ecco un volume dove si concentra un discorso che possiamo vedere applicato nelle biblioteche appena citate e che possiamo davvero dire arrivato alla teoria direttamente dalla pratica e dalle sperimentazioni tentate

in questi ultimi anni. In particolare, il volume si fa forte dell’esperienza della Biblioteca di Fiorenzuola dove l’autore svolge la propria professione di bibliotecario arricchendola con l’apporto di un suo personale interesse – quello per il mondo dei videogiochi – declinato qui nel migliore dei modi in cui una passione personale può contaminare la dimensione professionale: senza cioè strabordare rispetto al dovuto (pensiamo a certi scaffali di biblioteche da cui subito capiamo se chi si è occupato degli acquisti è un appassionato di giardinaggio, di cibo vegano o di parapendio, a dispetto della pluralità di interessi dei suoi utenti), ma portando le proprie conoscenze a servizio dell’ente e della comunità per cui lavora.

Nella Biblioteca di Fiorenzuola d’Arda la sperimentazione comincia – come si racconta nel volume – nel 2000, arrivando oggi a un patrimonio di circa 500 videogiochi, con postazioni apposite e con l’organizzazione di tornei e cicli di gioco. Da questa esperienza e dalla conoscenza di quanto all’estero le biblioteche fanno su questo versante nasce la riflessione di Francesco Mazzet-

ta, più volte espressa anche in articoli su “Sfogliabro” e “Biblioteche oggi”, che hanno portato a concretizzare la classificazione e la collocazione e l’implementazione di regole di descrizione catalografica, colmando un vuoto nella trattazione biblioteconomica.

In questo volume si affrontano i diversi aspetti di ciò che è videogioco: si parte da un tentativo di definizione che affronta così, citando titoli, anche una storia a grandissime linee del videogioco e dei suoi cambiamenti nel corso del tempo e sulla base dei supporti utilizzati; si affrontano una sintesi di generi, il sistema PEGI, il concetto di “torneabilità”. Sono descritte le modalità di gestione di gioco nelle biblioteche già citate, ma anche l’Archivio videoludico della Cineteca di Bologna nato nel 2009 e grande risorsa in questo campo, e VIGAMUS, il museo del videogioco di Roma.

Non ci si esime dal riportare le perplessità che molti hanno espresso di fronte all’introduzione del videogioco tra i materiali a disposizione per gli utenti, raccogliendo tutte le obiezioni possibili alla loro utilità e ad eventi ad essi legati in bibliote-

ca a cui l'autore cerca di rispondere, sottolineando soprattutto la *mission* della biblioteca e il valore del videogioco come *medium* culturale che influenza l'immaginario e la cultura globale.

Occorre dire che – pur facendo parte di quella collana dell'Editrice Bibliografica che si propone di spiegare con semplicità agli utenti le caratteristiche di un certo servizio – non tutte le parti del volume risulteranno di immediata comprensione a chi sia del tutto all'oscuro dei meccanismi e delle possibilità del mondo dei videogiochi, ma le numerose citazioni lungo le pagine – sia di titoli, sia di testi che trattano i medesimi argomenti – offrono spunti per approfondire, cercare altre notizie, farsi un bagaglio di conoscenze in un campo ancora in un certo senso “nuovo” per le biblioteche italiane.

Il volume è corredato da una sitografia finale utile all'approfondimento, mentre – come già detto – è possibile rintracciare nei vari capitoli un buon *corpus* di testi a cui rifarsi per costruire una bibliografia esauriente e costruttiva in vista di nuove esperienze di questo tipo in altre biblioteche.

CATERINA RAMONDA

caterina.ramonda@gmail.com

DOI: 10.3302/0392-8586-201402-072-1