

## Protagonisti di Antonello Santopaolo e Gabriele Mucignat

### PARLA SIMONE BARBIERI, AUTORE DEL "GLOSSARIO DEI VIDEOGIOCHI" (Ed. UNICOPLI, 216 pp.)

Attraverso il sito Videogiochitalia.it, Oggi abbiamo la possibilità di intervistare Simone Barbieri, creatore del libro "Glossario Dei Videogiochi" edito da edizioni UNICOPLI. L'opera è semplicemente maestosa, con oltre 200 pagine di vocaboli catalogati in più gruppi; il glossario si presenta preciso, conciso e allo stesso tempo stimolante, invogliando il lettore a scoprire termini nuovi. Iniziamo l'intervista con una domanda scontata ma necessaria:

**Quali sono i motivi che ti hanno spinto a raccontare al pubblico di un media spesso giudicato controverso e poco considerato dall'opinione pubblica?**

«Il motivo per cui mi sono trovato a scrivere un glossario dei videogiochi è più facile di quello che si potrebbe pensare, semplicemente dovevo laurearmi alla magistrale di Lettere e mi serviva un argomento che fosse interessante per me, ma che fosse anche utile per scrivervi una tesi, quindi alla fine ho deciso di scrivere una cosa che facesse riferimento alla lingua italiana e l'influenza che ha avuto la lingua inglese su di essa attraverso i videogiochi. Dopo questo primo approccio è diventato un vero e proprio glossario, che a sua volta si è trasformato in un libro pubblicato con cui ho raccolto circa 2000 termini, singole parole, locuzioni, sigle dei quali ho dato una definizione più o meno ampia con il suo significato e spero che questo glossario possa essere, per me, un inizio di studi del mondo del videogioco».

**Quali sono state le parole che ti hanno fatto letteralmente sudare nel cercare la giusta definizione, viste le differenze sottili tra alcuni termini?**

«Ci sono alcune parole per le quali ho faticato molto a trovare una definizione precisa, oppure a ricercarle su Internet, su YouTube o sui forum di riferimento; forse più che le parole che ho inserito effettivamente nel glossario, ho faticato maggiormente per quelle che ho deciso di non inserire, fra queste ci sono vocaboli di uso comune che sono entrate di diritto nel vocabolario della lingua italiana, per esempio *computer*, *pc*, *mouse*, decidendo alla fine di non includerle, perché hanno un utilizzo più generale. Un'altra parola per esempio che non ho inserito è stata *Spaccatutto* perché, nonostante sia stata utilizzata nel corso degli anni nel mondo dei videogiochi, l'ho trovata in poche attestazioni e in ciascuno dei casi in cui l'ho trovata aveva un significa-

to parzialmente o totalmente diverso: in alcuni casi si riferiva ai *fighting games*, in altri faceva riferimento agli *Fps*, quindi, ho deciso, per evitare di inserire una parola che non avesse un significato stabile o preciso, di non inserirla. Questi sono stati i problemi principali che ho avuto nella stesura del glossario».

**Se dovessi elencare il tuo gioco preferito, quale citeresti e perché?**

«Il mio gioco preferito sono abbastanza sicuro che sia *Fallout 3*, fra i vari motivi c'è il fatto che è stato il mio primo Rpg a mondo aperto così vasto e con tante cose da fare; di *Fallout* mi piace un po' tutto: la lore, la quest principale».

(L'intervista completa su Videogiochitalia.it)

