



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Storia e gestione del patrimonio
archivistico e bibliografico

ordinamento ex D.M. 270/2004

Tesi di Laurea

**Quando il
gioco entra
in biblioteca:**

Studio introduttivo sul
gaming in biblioteca

Relatore

Ch. Prof. Riccardo Ridi

Correlatore

Ch. Prof. Paul Gabriele Weston

Laureanda

Sabrina De Pari
Matricola 855507

Anno Accademico

2016 / 2017

INDICE

INTRODUZIONE	3
CAPITOLO 1 : IL GAMING IN BIBLIOTECA	9
1.1 Il “Gaming in biblioteca”.....	9
1.2 Storia del gaming in biblioteca e ruolo dei giochi.....	12
1.2.1 International Games week e International Game Day @Italia.....	15
1.2.2 Gaming nelle biblioteche italiane.....	28
CAPITOLO 2 : IL GIOCO	33
2.1 Definizione di gioco.....	33
2.2 Il gioco tra pedagogia, psicanalisi e antropologia.....	36
2.3 Alcune caratteristiche del gioco.....	44
2.4 Quali giochi?.....	47
CAPITOLO 3 : PERCHÉ IL GAMING IN BIBLIOTECA	55
3.1 Motivi che giustificano il gaming in biblioteca.....	65
3.1.1 Attrarre un tipo di pubblico, soprattutto ma non esclusivamente giovanile, che altrimenti non frequenterebbe le biblioteche.....	67
3.1.2 Intrattenimento e socializzazione.....	75
3.1.3 Imparare con i giochi?.....	81
3.1.4 Altre osservazioni che sostengono la presenza dei giochi.....	98
3.2 Perché in biblioteca e non in altri spazi quali sale giochi e ludoteche?.....	101

CAPITOLO 4 : GESTIONE DEI GIOCHI IN BIBLIOTECA	107
4.1. Il prestito.....	108
4.1.1 Fondi e sviluppo della collezione.....	110
4.1.2 Catalogazione e collocazione.....	111
4.1.3 Regolamenti e multe.....	113
4.1.4 Altre problematiche.....	115
4.2 La fruizione in sede.....	119
4.2.1 Spazio.....	120
4.2.2 Sviluppo della collezione.....	123
4.2.3 Fondi.....	133
4.2.4 Personale.....	135
4.2.5 Creazione di videogiochi.....	138
CONCLUSIONI	141
BIBLIOGRAFIA	145

INTRODUZIONE

Le biblioteche – intese quale “servizio deputato a soddisfare i bisogni di informazione dei cittadini sia per motivi personali, di piacere e di studio, sia per interesse professionale”¹ – si collocano tra le istituzioni più soggette a rinnovamenti in quanto devono rispondere ed adattarsi nel modo più adeguato possibile, attraverso dei cambiamenti più o meno evidenti, alle aspettative della comunità. In particolare parliamo delle biblioteche pubbliche che per soddisfare le esigenze individuali e collettive di informazione, istruzione e sviluppo personale offrono servizi e risorse attraverso modalità, spazi e mezzi di comunicazione differenti e, talvolta, innovativi. Ma l’introduzione di tali novità non è mai stata facile perché le biblioteche – in quanto *storicamente resistenti al cambiamento* – ogni volta che si sono confrontate con delle innovazioni, partendo dalla narrativa fino a giungere a film e musica e alle postazioni per accedere ad internet, mosse dal timore di allontanarsi dai propri obiettivi ne hanno ostacolato l’introduzione. In tempi più recenti sono i videogiochi, e i giochi in generale, a rivendicare il proprio (presunto) spazio all’interno delle collezioni attraverso la realizzazione di un servizio che prende il nome di *gaming in biblioteca*. Con tale espressione si indica:

“L’introduzione di giochi (tradizionali ed elettronici) all’interno delle raccolte delle biblioteche al fine di renderli disponibili per servizi quali la fruizione in sede, il prestito o la creazione di nuovi giochi per scopi didattici o promozionali, in coerenza con gli obiettivi delle biblioteche e degli altri servizi che esse offrono ai propri utenti”².

Rispetto ai mutamenti suddetti ci troviamo di fronte ad un tema col quale si confrontano solo alcune biblioteche che decidono di esplorarlo e sperimentarne l’utilizzo. Da ciò consegue che anche se si tratta di un servizio che trova la sua prima esposizione, almeno per quanto riguarda il territorio italiano e l’utilizzo dei videogiochi nello specifico, nel

¹ Aurelio Aghemo, *Biblioteche 2.0: l’attualità di un servizio* (Milano: Editrice Bibliografica, 2014), p. 8.

² Definizione personale che riprende, combinandole, quelle riportate dalle autrici Patrizia Boschetti e Cecilia Biggi rispettivamente in Patrizia Boschetti, «Il gaming in biblioteca», *Bollettino AIB* 48, n. 1 (marzo 2008): 45–61, pp. 45–46 e Cecilia Biggi, «I videogiochi in biblioteca», *JLIS.it* 6, n. 3 (settembre 2015): 77–101, <https://doi.org/10.4403/jlis.it-11315>, p. 88.

1998 (con l'intervento del bibliotecario Francesco Mazzetta all'interno della rivista *Bibliotime*) si presenta tutt'ora come una novità per i più. Parlare di giochi e biblioteche può suscitare reazioni differenti poiché si può rimanere sorpresi rispetto a questo ipotetico servizio in quanto non se ne conosceva l'esistenza o esporre la propria posizione in materia laddove già si era al corrente dello stesso; in entrambi i casi l'atteggiamento che ne consegue può essere di curiosità e/o perplessità.

Il presente elaborato scaturisce proprio dalla scoperta di questo argomento – attraverso la lettura del libro *La biblioteca in gioco: i videogame tra funzione ludica e ruolo educativo* del già citato Mazzetta – che combinata con le conoscenze personali possedute, sia sui giochi (in quanto giocatrice abituale) che le biblioteche (per la formazione universitaria e l'interesse rivolto a tali istituzioni), ha fatto emergere molte perplessità sul servizio stesso. Tutto ciò rimanda alle emozioni ambivalenti che si provano nel momento in cui si rinviene la presenza di un argomento di proprio interesse all'interno di un'istituzione autorevole o oggetto di studi approfonditi: da una parte vi è il piacere di ritrovare proprio quell'argomento in tale contesto perché ne viene legittimata l'importanza ma d'altra parte si teme che l'utilizzo che ne consegue non sia all'altezza delle aspettative. Partendo da tali perplessità e l'assenza di conoscenze preliminari rispetto al servizio stesso l'approccio seguito è stato quello di documentarsi sull'oggetto in questione. Tale approccio influenza lo sviluppo e l'obiettivo della tesi che diversamente da altri testi sulla medesima tematica non intende persuadere all'introduzione dei giochi nelle biblioteche, elencandone i pregi e i potenziali utilizzi in coerenza con gli obiettivi perseguiti dalle stesse, né tantomeno tale elaborato si presenta come una guida per organizzare questo servizio ma punta a fornire il maggior numero possibile di informazioni al fine di tracciare un quadro generale sull'argomento stesso.

Pocanzi si è detto che la prima testimonianza italiana che ha ad oggetto la tematica del gaming in biblioteca risale al 1998 ma tale osservazione necessita di un ulteriore chiarimento. Infatti la testimonianza presa in esame ha ad oggetto l'utilizzo dei videogiochi mentre la prima vera sperimentazione che riguarda l'impiego dei giochi tradizionali (così detti per contrapporli ai videogiochi e gli altri giochi elettronici) risale al XIX secolo in Gran Bretagna con la creazione di sale dedicate al gioco proprio all'interno delle biblioteche. La ricostruzione storica dell'utilizzo dei giochi svolta dal professore americano Scott Nicholson costituisce il background storico dello stesso

servizio di gaming in relazione al ruolo svolto dai giochi in tale ambiente. Infatti la creazione delle suddette sale era finalizzata a distrarre i lavoratori dal gioco d'azzardo mentre altri momenti di incontro tra le biblioteche e i giochi riguardano la nascita delle ludoteche, i contest di puzzle, l'utilizzo educativo dei giochi in relazione alla promozione della lettura e acquisizione di competenze. Fino a giungere, in tempi più recenti, alle ipotesi che concernono l'utilizzo dei videogiochi che ravvivano la tematica attraverso indagini finalizzate ad individuare i benefici e possibili utilizzi di tali medium. Per anni questi ultimi sono stati il bersaglio delle critiche più disparate mosse dai principali mezzi d'informazione - che li hanno accusati di essere nocivi, di contenere contenuti troppo violenti, di distruggere le menti dei giovani nonché trasmetterli messaggi sbagliati – con le quali bisogna confrontarsi prima di discorrere del loro utilizzo. Non si può negare che alcuni videogiochi siano violenti così come alcuni possano causare delle dipendenze ma verosimilmente non si può nemmeno affermare che tutti i videogiochi rispecchiano tale stereotipo. Al di là delle critiche e dei pregiudizi il quesito che riguarda più da vicino le biblioteche è “perché devono interessarsi di tali medium?”. Per giungere a tale quesito bisogna partire dall'osservazione, che non riguarda le biblioteche stesse, che il numero dei giocatori negli anni è aumentato sempre di più: le indagini svolte nel 2016 registrano che il solo numero dei videogiocatori rappresenta un quarto della popolazione globale. Anche se un risultato del genere (insieme ai dati di mercato, le ore che i giocatori dedicano a tale attività, l'età degli stessi, ecc) sembra estraneo all'ambito bibliotecario qualcuno si è domandato come intendono affrontare tale fenomeno le biblioteche visto che il Manifesto UNESCO – in particolare parliamo delle biblioteche pubbliche – prevede che:

“Ogni fascia d'età deve trovare materiale rispondente ai propri bisogni. Le raccolte e i servizi devono comprendere tutti i generi appropriati di mezzi e nuove tecnologie, così come i materiali tradizionali. L'alta qualità e la rispondenza ai bisogni e alle condizioni locali sono fondamentali. I materiali devono riflettere gli orientamenti attuali e l'evoluzione della società, così come la memoria dell'immaginazione e degli sforzi dell'uomo”³.

Tale argomentazione rappresenta solo il punto di partenza per ulteriori elaborazioni dove un ruolo fondamentale è svolto dagli studi che hanno ad oggetto il gioco e che negli anni,

³ «AIB. Commissione biblioteche pubbliche. Manifesto UNESCO», AIB, 1995, consultato 16 novembre 2017, <http://www.aib.it/aib/commiss/cnbp/unesco.htm>.

grazie al contributo delle discipline più disparate, hanno documentato la valenza dell'attività ludica sotto punti di vista diversi. Ciò che è emerso non si limita alla ricognizione dei tipi, delle caratteristiche, dei contesti e delle differenti manifestazioni del gioco ma si interroga anche sulle sue funzionalità ai fini della crescita, dello sviluppo della personalità, dell'apprendimento e della socializzazione dell'individuo. "Giocando si impara a perdere, cosa fondamentale nella vita; si impara ad affrontare e a gestire le sconfitte con onore e dignità; si comprende l'importanza di imparare dai propri errori, per potersi migliorare; si impara anche a vincere con umiltà, mostrando rispetto per i propri avversari, compagni di gioco, amici; si comprende l'importanza di dare il massimo, sempre, senza però uno spirito eccessivamente competitivo. Si sviluppa una certa perseveranza nel raggiungere i propri obiettivi; si impara a giocare seguendo le regole"⁴. I possibili impieghi dell'attività ludica sono stati analizzati in ambiti diversi e anche le biblioteche vi si sono interessate, ma al fine di ipotizzare l'introduzione di un qualsiasi nuovo medium tali istituzioni devono prima giustificarlo attraverso l'individuazione delle motivazioni che lo supportano. Dalle indagini svolte emerge che la presenza dei giochi in biblioteca diventa l'occasione per offrire ai propri utenti una nuova forma di intrattenimento rivolgendosi sia a coloro che già si recano abitualmente in biblioteca sia a potenziali nuovi utenti che identificano nei giochi un motivo valido per iniziare a frequentare e conoscere tale ambiente. In base al tipo di biblioteca si aggiungono ulteriori motivazioni: infatti in una scolastica i giochi diventano uno strumento per aiutare gli studenti a migliorare le proprie conoscenze e abilità o acquisirne di nuove mentre in una biblioteca pubblica si ritrova anche l'interesse della stessa di incrementare il proprio ruolo come community hub. Tra tali argomentazioni quella che viene ribadita più volte è la possibilità di colmare una lacuna d'utenza mediante l'introduzione dei giochi, dunque fornendo un pretesto per recarsi in biblioteca. Persiste tutt'ora il problema che alcune persone non sono mai entrate in una biblioteca per vari motivi che spaziano dall'incompatibilità con gli orari di apertura al disinteresse e/o disinformazione rispetto ai documenti offerti; ciò che è più sconcertante per le biblioteche è di essere tuttora percepite come magazzini di libri quando in verità le loro collezioni si sono ampliate offrendo molteplici tipi di documenti che rispondono ad esigenze non solo informative

⁴ Associazione Giochintavola, «Tutto ciò che i giochi da tavolo possono insegnare», Giochintavola, 10 ottobre 2012, consultato 13 febbraio 2018, <http://giochintavola.ch/?p=118>.

ed educative ma anche ricreative. Pertanto l'utilizzo dei giochi può rappresentare un'esca utilizzata per chiamare i potenziali utenti ed una volta che hanno varcato la soglia entra in gioco la capacità dello staff di presentare tutto ciò che la biblioteca può offrire all'utente. Vi è però un rischio: se è vero che tali medium possono richiamare un nuovo pubblico è ugualmente vero che questo pubblico può essere interessato ai soli giochi pertanto non mostrerà mai interesse per gli altri servizi. Altri potenziali rischi e complicazioni emergono durante la realizzazione effettiva del servizio di gaming, le cui modalità di gestione – che sono la circolazione attraverso il servizio di prestito e l'utilizzo libero e/o all'interno di specifici programmi – sono influenzate da tre requisiti ovvero fondi, spazio e personale. Innanzitutto bisogna disporre di fondi da investire per l'acquisto dei giochi e di tutta l'attrezzatura necessaria; in secondo luogo bisogna individuare gli spazi idonei per accogliere il servizio sia sugli scaffali, se si vuole consentire il solo prestito, che una stanza da designare come *gaming area*; senza dimenticare l'importanza della formazione e l'interesse del personale per tale argomento che consente non solo il funzionamento ma anche la realizzazione del servizio stesso.

La tesi è articolata in quattro capitoli: nel primo capitolo l'argomento viene introdotto attraverso la definizione della locuzione gaming in biblioteca osservando che quest'ultima spesso viene collegata all'utilizzo dei soli videogiochi quando in verità riguarda anche l'uso dei giochi analogici, segue una digressione storica sul ruolo svolto dai giochi all'interno delle biblioteche americane negli anni per poi aprire una parentesi sull'International Games Day che rappresenta l'evento simbolo del servizio stesso. Nel secondo capitolo il discorso si focalizza sulla definizione, caratteristiche e analisi dell'attività ludica ed infine viene proposta una classificazione secondo gli archetipi di esperienza di gioco. Nel terzo capitolo l'obiettivo è individuare le motivazioni che avvalorano l'introduzione ed impiego dei giochi in biblioteca. Infine l'ultimo capitolo si pone l'obiettivo di analizzare i servizi che si possono offrire tramite i giochi e valutare le possibili criticità di questa gestione.

CAPITOLO 1 : IL GAMING IN BIBLIOTECA

1.1 Il “Gaming in biblioteca”⁵

Con l’espressione *gaming in biblioteca*, derivata dall’inglese *gaming in the library*, si indica “l’introduzione di giochi (tradizionali ed elettronici) all’interno delle raccolte delle biblioteche al fine di renderli disponibili per servizi quali la fruizione in sede, il prestito o la creazione di nuovi giochi per scopi didattici o promozionali, in coerenza con gli obiettivi delle biblioteche e degli altri servizi che esse offrono ai propri utenti”⁶.

La parola *gaming*, presente in tale espressione, indica “l’atto di giocare a un gioco” dove con *gioco* si indicano non solo i giochi di carte, i giochi da tavolo e i giochi di ruolo ma anche i giochi per console⁷ e tutti gli altri tipi senza preferirne uno in particolare⁸; quindi senza riferirsi ad una tipologia in particolare di gioco quando parliamo di gaming. Questa precisazione potrebbe sembrare a primo avviso trascurabile invece diventa necessaria se prendiamo in esame le definizioni della locuzione *gaming in biblioteca* o il termine *gaming*; nella maggior parte dei casi queste restituiscono una predilezione nel rapportare tali termini ai soli videogiochi⁹. Quanto appena detto è verificabile proprio con il termine *gaming* infatti ricercando tale vocabolo il risultato è il seguente:

- Secondo il dizionario Garzanti con *gaming* indichiamo “il giocare ai videogiochi; i giochi elettronici”¹⁰;

⁵ Le espressioni “gaming in biblioteca” e “giochi in biblioteca” non sono uguali poiché la prima riguarda una attività mentre la seconda si riferisce all’oggetto di tale attività.

⁶ Definizione personale che riprende, combinandole, quelle riportate dalle autrici Patrizia Boschetti e Cecilia Biggi rispettivamente in Patrizia Boschetti, «Il gaming in biblioteca», *Bollettino AIB* 48, n. 1 (marzo 2008): 45–61, pp. 45–46 e Cecilia Biggi, «I videogiochi in biblioteca», *JLIS.it* 6, n. 3 (settembre 2015): 77–101, <https://doi.org/10.4403/jlis.it-11315>, p. 88.

⁷ Dispositivo elettronico concepito per l’esecuzione dei videogiochi. Numerose sono le industrie e le aziende che hanno prodotto e realizzato console di ogni tipo giungendo nel 2017, con la Nintendo Switch, alla nona generazione. Distinguiamo console “fisse” (o “da tavolo”), quali PlayStation 4 o Xbox One, che per la visualizzazione necessitano di esser collegate a uno schermo esterno come, per esempio, un televisore; e le console “portatili”, quali Nintendo 3DS o PlayStation Vita, dotate di uno schermo integrato.

⁸ “The term “game” (...) refers to all types of games—board and card games, computer games, role-playing games, console games, and other types of games, without preference to one type of game. “Gaming” is the act of playing a game”. Cfr. Scott Nicholson, «Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries», *The Library Quarterly* 83, n. 4 (ottobre 2013): 341–61, <http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>, p. 342.

⁹ Videogiochi o giochi elettronici? Si definiscono giochi elettronici tutti i giochi interattivi operanti per mezzo di circuiti informatici, ad esempio flipper o slot machine. Il videogioco è un gioco elettronico che prevede l’interazione con un’interfaccia utente per generare risposte visive su un dispositivo video, poiché il videogioco è la forma più comune al giorno d’oggi i due termini sono spesso utilizzati erroneamente come sinonimi.

¹⁰ «Gaming», *Garzanti : i grandi dizionari : Hazon : inglese-italiano italiano-inglese* (Milano: Garzanti linguistica, 2009).

- Simili sono le definizioni riportate da alcuni dizionari inglesi che definiscono il *gaming* come “the activity of playing computer games”¹¹ e “the activity of playing video games, the activity of playing games on computers and other electronic devices”¹²;
- Ugualmente Beth Gallaway¹³, nel glossario posto alla fine del suo libro, definisce questo termine come: “the act of playing a video game, [precisando che] “Gaming” in this book always refers to the act of playing video game”¹⁴.

Diversamente nel dizionario di Wikipedia il termine *gaming* viene indicato come “the playing of a game or games, including but not limited to video games and games of chance”¹⁵. Questo secondo tipo di definizioni sono più rare da trovare, anche se non completamente assenti, perché nella società contemporanea vi è la tendenza a collegare i termini *gaming*, *gioco* e quello di *giocatori* al mondo dei videogiochi anche se tali concetti sono più ampi¹⁶.

Come affermato precedentemente l’orientamento rivolto ai videogiochi non riguarda il solo termine *gaming* ma una simile inclinazione la ritroviamo anche quando si parla di *gaming in biblioteca*. Infatti possiamo reperire spiegazioni quali: “in letteratura gaming in the library indica l’introduzione dei videogiochi commerciali nelle raccolte delle biblioteche pubbliche”¹⁷ oppure “sebbene il termine [gaming in biblioteca] indichi la pratica del giocare a prescindere dalla natura del gioco, esso viene per lo più collegato al mondo dei videogiochi”¹⁸. Non si tratta delle sole definizioni poiché questo collegamento preferenziale con i soli videogiochi emerge anche dalle notizie relative all’avvio di progetti¹⁹ e nel caso dei libri e articoli specifici sulla tematica. È innegabile che da quando è aumentato l’interesse per i videogiochi, rivalutandoli e talvolta elogiandoli per le qualità

¹¹ «Gaming», *Collins dictionary*, consultato 18 luglio 2017, <https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese/gaming>.

¹² «Gaming», *Cambridge dictionary*, consultato 18 luglio 2017, <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gaming>.

¹³ Beth Gallaway. Direttrice della biblioteca pubblica di Grafton (Massachusetts), autrice del libro *Game on! : gaming at the library*. È stata nominata Library Journal Mover & Shaker nel 2006 per aver sostenuto l’utilizzo dei videogiochi nelle biblioteche. Specializzata nei servizi di gaming, tecnologia e servizi per i giovani.

¹⁴ Beth Gallaway, *Game on! : Gaming at the library* (New York London: Neal-Schuman Publishers, Inc., 2009), p. 258.

¹⁵ «Gaming», *Wiktionary*, consultato 18 luglio 2017, <https://en.wiktionary.org/wiki/gaming>.

¹⁶ “In today’s society, the terms “games” and “gamers” often are considered to refer to video games. When “games” and “gaming” are used, many will think of digital games or gambling. But the concept of a game is much broader”. Cfr. Nicholson, «Playing in the Past», cit., p. 342.

¹⁷ Boschetti, «Il gaming in biblioteca», cit., p. 46.

¹⁸ Valeria Baudo, *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi : Nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche* (Milano: Editrice Bibliografica, 2008), p. 120.

¹⁹ «Non solo libri, nelle biblioteche di Milano arrivano i videogiochi - La Stampa», *La Stampa*, consultato 21 luglio 2017, <http://www.lastampa.it/2016/03/06/tecnologia/giochi/non-solo-libri-nelle-biblioteche-di-milano-arrivano-i-videogiochi-AnxaOKye9gOOFr8DblijMK/pagina.html>.

possedute, questo ha influenzato anche le biblioteche che precedentemente si erano già interessate ai giochi *analogici*; spostando l'attenzione sui videogiochi che si presentavano come i legittimi successori dei primi per far progredire i progetti ed organizzarne di nuovi. Si tratta di un'apparente predilezione per i videogiochi da leggere in un'ottica evolucionistica del fenomeno del gaming in biblioteca, infatti laddove gli autori trattano tale introduzione ed utilizzo precisano anche che non rappresenta un fenomeno contemporaneo da ricondurre al solo interesse rivolto ai videogiochi ma la nuova fase raggiunta nell'evoluzione del gaming in biblioteca²⁰.

Nel tentativo di chiarire questo aspetto ne è emerso uno altrettanto importante: i giochi in biblioteca non sono una novità. In un suo intervento²¹ Scott Nicholson²² elenca quelli che ritiene i falsi miti relativi al concetto di gaming in biblioteca ed il primo riguarda proprio le origini di tale fenomeno. Diversamente da quello che molti potrebbero pensare non si tratta di un nuovo servizio che le biblioteche vogliono introdurre in tempi recenti ma di un fenomeno che colloca la sua prima manifestazione nella seconda metà del XIX secolo in Gran Bretagna con la creazione di sale dedicate al gioco. Altre testimonianze riguardano gli Stati Uniti con la presenza di club di scacchi in biblioteca (il più antico club di scacchi americano ancora esistente è stato avviato nella biblioteca del Mechanics' Institute a San Francisco nel 1854²³) e successivamente, durante la Grande Depressione, i giocattoli resi disponibili per gli utenti e i contest di puzzle²⁴. Questi interventi non riguardavano solo le biblioteche pubbliche ma anche quelle scolastiche ed accademiche che si sono interessate a tali introduzioni focalizzandosi sulle finalità educative che ne potevano derivare fino a giungere alle recenti sperimentazioni che includono l'utilizzo dei videogiochi. L'introduzione di quest'ultimi "inizia nelle biblioteche universitarie e

²⁰ Ad esempio Jenny Levine afferma che "include video games is not only a natural extension of gaming, but (...) gaming also lends to learning and even literacy" ugualmente Scott Nicholson ribadisce che "adding in digital gaming is an extension of an existing service". Rispettivamente in Jenny Levine, «Introduction», in *Library Technology Reports*, vol. 5, 2006, 5–9, <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>, p. 5. e Scott Nicholson, «Go Back to Start: Gathering Baseline Data about Gaming in Libraries», *Library Review*, n. 58 (3) (2009), <http://scottnicholson.com/pubs/backtostart.pdf>, p. 13.

²¹ Scott Nicholson, «Game in Libraries: Myths and Realities», *NYLA Bulletin* 3, n. 56 (4) (2008), <http://scottnicholson.com/pubs/fivemyths.pdf>.

²² Scott Nicholson. Professore di Design e Sviluppo del Gioco presso l'università Wilfrid Laurier di Brantford (Ontario) e direttore del Brantford Game Network game lab (BGNlab), autore del libro *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages*. Ha trattato argomenti quali l'utilizzo dei giochi in biblioteca, la gamification ed educazione online.

²³ Cfr. Scott Nicholson, «Introduction», in *Library Trends*, vol. 61, n. 4, «The Impact of Gaming on Libraries» edited by Scott Nicholson, 2013, 751–754, p. 751. e «Nel circolo più antico degli USA», Uno Scacchista, consultato 8 agosto 2017, <https://unoscacchista.wordpress.com/2017/05/18/nel-circolo-piu-antico-degli-usa/>.

²⁴ In questo caso il termine *puzzle* è utilizzato come nei paesi anglofoni ovvero per indicare qualsiasi tipo di rompicapo o gioco di abilità, mentre il *puzzle* inteso come gioco (che consiste nel ricomporre i frammenti in cui è stata suddivisa l'immagine) in tali paesi è chiamato *jigsaw puzzle*.

pubbliche nordamericane negli anni Novanta”²⁵, da allora molti bibliotecari, e ad altri esperti sensibili alla tematica, si sono interrogati sul possibile utilizzo di questi media chiedendosi in particolare come potevano aiutare la biblioteca a raggiungere i propri obiettivi.

1.2 Storia del gaming in biblioteca e ruolo dei giochi

Quale ruolo hanno svolto i giochi nelle biblioteche? In *Play in the past: a history of games, toys, and puzzle in North America* Librarie²⁶ Nicholson traccia quella che è la storia del gaming nelle biblioteche del Nord America analizzando il ruolo svolto dai giochi in tale ambiente.

La prima testimonianza, come affermato poc’anzi, risale alla seconda metà del XIX secolo in Gran Bretagna con la creazione di sale dedicate al gioco (in particolare servendosi del biliardo) finalizzate ad attrarre i lavoratori, che preferivano dedicarsi al gioco d’azzardo nel loro tempo libero, fuori dalle osterie richiamandoli in un luogo più “appropriato”. Quindi i giochi non sono utilizzati per finalità educative ma ciò che conta sono il luogo dove si svolgono tali attività e l’insegnamento morale. Il gioco che insegna buoni comportamenti diviene molto popolare in Gran Bretagna e Stati Uniti tra metà e fine XIX secolo e ne sono un esempio i giochi *Mansion of Happiness: An Instructive Moral and Entertaining Amusement* e *The Checkered Game of life*²⁷.

L’introduzione di queste attività non è stata accolta in egual modo in tutte le biblioteche infatti anche l’utilizzo degli scacchi, altra tipologia di giochi che ritroviamo nelle biblioteche, fu talvolta ostacolato: ne è un esempio l’episodio verificatosi nella biblioteca di New Rochelle (New York) nel 1992 quando un utente stava giocando nonostante il divieto presente in biblioteca e in tale circostanza gli fu ribadita appunto la politica della biblioteca contraria a tale pratica²⁸. Quella delle politiche contrastanti era una delle possibili reazioni all’introduzione di nuovi strumenti e distingue le biblioteche più “conservatrici” (che rispondevano tra l’altro alle critiche mosse rispetto all’utilizzo di

²⁵ Boschetti, «Il gaming in biblioteca», cit., p. 47.

²⁶ Citato nella nota numero 8.

²⁷ Cfr. Nicholson, «Playing in the Past», cit., p. 343.

²⁸ Ivi, p. 344.

risorse per tali servizi e le problematiche che comportavano) rispetto a quelle pronte a cogliere ogni occasione come opportunità per crescere ed adattarsi alla comunità.

Altri due momenti di incontro tra biblioteche e giochi si registrano durante la Grande Depressione con la nascita delle ludoteche²⁹ e i contest di puzzle³⁰. L'obiettivo delle ludoteche era quello di offrire agli utenti, in particolare i bambini, la possibilità di prendere in prestito giochi e giocattoli e allo stesso tempo gli trasmettevano valori quali la responsabilità e l'integrità. Tra il 1960 e 1970 le ludoteche crescevano: a volte si affiliavano ad altre istituzioni quali le scuole mentre in altri casi si organizzavano autonomamente. L'altra circostanza emerge nel 1930 con i contest di puzzle che prevedevano premi in denaro, questi concorsi non si svolgevano nelle biblioteche ma richiamavano in tale ambiente molti utenti che vi si recavano alla ricerca di dizionari e libri da consultare per trovare le soluzioni e risposte per i concorsi a premi. In questa occasione da una parte troviamo delle biblioteche che preoccupate per l'utilizzo selvaggio di tali risorse vietano questo tipo di consultazione, mentre altre biblioteche consentivano tali attività richiamando così un pubblico maggiore al proprio interno.

Nella seconda metà del XX secolo si ritornava a parlare di attività ricreative e l'attenzione riguardava anche i giochi ritenuti uno strumento per attrarre in biblioteca le persone che non la frequentavano, inoltre si organizzavano dei gruppi per gli studenti delle scuole superiori oppure questi venivano coinvolti in progetti di creazione di giochi originali. Ma per organizzare programmi di gaming le biblioteche dovevano disporre dei giochi da rendere fruibili e non era raro che queste collezioni nascessero grazie a donazioni provenienti dagli stessi utenti mentre altre volte erano le biblioteche a provvedere all'acquisto. Ad esempio nelle biblioteche accademiche e nei college con corsi relativi al design e programmazione dei giochi gli studenti dovevano avere accesso ai giochi, pertanto questi venivano introdotti come oggetto di studio.

Nelle biblioteche scolastiche americane invece i giochi diventavano anche uno strumento per stimolare l'utilizzo degli stessi servizi bibliotecari: due esempi sono il documento del

²⁹ “Una ludoteca è un'istituzione con un progetto educativo specifico il cui obiettivo principale è quello di educare nel tempo libero attraverso il gioco e il giocattolo, con una dotazione di giocattoli (selezionati con i criteri pedagogici) messi a disposizione dei suoi utenti per essere utilizzati nelle proprie sedi oppure fuori di queste. Il suo personale è composto principalmente di ludotecari o ludotecarie ed offre diversi servizi come, ad esempio, l'orientamento e i consigli sul gioco e sui giocattoli, gli spazi condizionati e le diverse attività d'animazione (VI Congresso Nazionale delle Ludoteche)”. In «La definizione di Ludoteca», Ludoteche.org, consultato 6 agosto 2017, http://www.ludoteche.org/ludo-org/resp_ludo/ricerca/definizione.html.

³⁰ Vedi nota numero 24.

1975 della scuola pubblica di Portland (Oregon) che presentava una serie di giochi di vario tipo e il libro del 1979 degli specialisti Bell e Wiecker finalizzato ad insegnare agli studenti come utilizzare i servizi della biblioteca³¹.

Uno degli usi più rinomati e popolari dei giochi in biblioteca è quello di strumento per incoraggiare la lettura all'interno dei programmi di lettura estiva (che rappresentano anche un esempio di applicazione della gamification³²). Il successo di tale attività risiede nella perfetta integrazione all'interno della biblioteca utilizzando gli spazi, le collezioni e motivando i bambini ad utilizzarne i servizi.

Tra gli anni '70 e '80 le biblioteche americane si servono delle postazioni con computer e Internet per avvicinare gli utenti all'utilizzo delle nuove tecnologie, tra i programmi impiegati rientravano anche i videogames. Un esempio di tali programmi fu avviato nel 1980 presso la biblioteca di Menlo Park (California), mentre nel 1983 la biblioteca pubblica di New York incluse i videogames e altri software nelle proprie raccolte per farli testare agli utenti³³.

L'interesse per l'utilizzo dei giochi in biblioteca permane negli anni seguenti, infatti alcuni autori iniziano ad affrontare in modo più dettagliato la tematica analizzando le implicazioni di tale utilizzo, l'organizzazione degli eventi e i benefici derivanti da questi. Tra le pubblicazioni ricordiamo: i tre numeri della rivista *Library Technology Reports* (nel 2006, 2008 e 2009) ad opera di Jenny Levine³⁴, il libro *Gamers ... in the Library?!* di Eli Neiburger³⁵ (2007), *Game on! Gaming in the Library* di Beth Gallaway (2009),

³¹ Cfr. Nicholson, «Playing in the Past», cit., p. 350.

³² «Traendo vantaggio dall'interattività concessa dai mezzi moderni ed ovviamente dai principi alla base del concetto stesso di divertimento, la Gamification rappresenta uno strumento estremamente efficace in grado di veicolare messaggi di vario tipo, a seconda delle esigenze, e di indurre a comportamenti attivi da parte dell'utenza, permettendo di raggiungere specifici obiettivi, personali o d'impresa. Al centro di questo approccio va sempre collocato l'utente ed il suo coinvolgimento attivo. Obiettivi tipici normalmente conseguiti grazie all'impiego della Gamification sono ad esempio il miglioramento della gestione dei clienti, il consolidamento della fedeltà ad un brand oppure ancora l'improvement del rendimento e delle performance complessive da parte di dipendenti e partner» in Alittleb.it srl, «Cos'è la Gamification breve introduzione», Gamification.it, consultato 15 febbraio 2018, <http://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/>.

³³ Cfr. Nicholson, «Playing in the Past», cit., pp. 353-354.

³⁴ Jenny Levine. Bibliotecaria e internet strategist per l'American Library Association. Autrice del blog «Shifted Librarian» e dei tre numeri della rivista *Library Technology Reports* (2006, 2008 e 2009) sul gaming in biblioteca.

³⁵ Eli Neiburger. Vicedirettore della biblioteca di Ann Arbor dove coordina l'organizzazione degli eventi di gaming. Autore del libro *Gamers ... in the Library?! The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages* nel quale illustra le caratteristiche e modalità di svolgimento delle attività di gaming evidenziando l'importanza di questo genere di attività per i bambini, adolescenti e le loro famiglie.

Gaming in libraries di Kelly Czarnecki³⁶ (2010) e *Everyone Plays at the Library* di Scott Nicholson (2010).

1.2.1 International Games week e International Game Day @Italia

Nel 2007 nasce in America, ad opera di Nicholson e Levine, il *National Gaming Day @ your library* con l'intento di “tentare di impostare un record mondiale per il numero di persone che giocano lo stesso gioco nello stesso momento nelle biblioteche di tutto il mondo”³⁷. L'evento negli anni seguenti si amplia raggiungendo anche l'Europa e gli altri continenti e nel farlo cambia anche nome divenendo *International Games Day* (IGD) nel 2012, mentre nel 2017³⁸ si è deciso di prolungare la durata di tale evento da una giornata a una settimana portando ad una nuova variazione del nome che diventa *International Games Week* (IGW). Volontari provenienti da tutto il mondo si riuniscono ogni anno per render possibile tale avvenimento con lo scopo di “ricollegare le comunità attraverso le loro biblioteche al valore educativo, ricreativo e sociale di tutti i tipi di giochi”³⁹. Tra le associazioni sostenitrici ricordiamo: l'ALA (American Library Association), Games and Gaming Round Table (GameRT), l'Australian Library and Information Association, Nordic Game Week e l'Associazione Italiana Biblioteche (adesione avvenuta nel 2016⁴⁰). Nell'ultima edizione svoltasi è stata registrata la partecipazione di 1.620 biblioteche di tutto il mondo⁴¹. Grazie al rapporto finale elaborato ogni anno dopo la conclusione dell'evento è possibile ricavare molteplici informazioni. Nei report delle prime edizioni tali dati riguardano prevalentemente il numero dei giocatori che hanno sperimentato le attività proposte nelle biblioteche e racconti relativi ad aneddoti verificatisi in tale occasione (oltre a informazioni sugli sponsor o specifici giochi utilizzati), mentre nelle

³⁶ Kelly Nicole Czarnecki. Bibliotecaria presso *ImaginOn* della biblioteca di Charlotte (North Carolina). Autrice del libro *Gaming in libraries*. Tra le tematiche da lei trattate ricordiamo l'incoraggiamento all'utilizzo della tecnologia da parte dei giovani e l'utilizzo dei giochi in biblioteca.

³⁷ “To attempt to set a world's record for the number of people playing the same game at the same time at libraries around the world”. Cfr. «IGW History – Games in Libraries», Games.ala.org, consultato 10 agosto 2017, <http://games.ala.org/igw-history/>.

³⁸ Dal 29 ottobre al 4 novembre.

³⁹ “To reconnect communities through their libraries around the educational, recreational, and social value of all types of games”. Cfr. «International Games Week – Games in Libraries», Games.ala.org, consultato 10 agosto 2017, <http://games.ala.org/international-games-week/>.

⁴⁰ «AIB-WEB Adesione AIB all'International games day@your library», AIB, consultato 10 agosto 2017, <http://www.aib.it/attivita/2016/57801-igd2016/>.

⁴¹ Mappa consultabile: «International Games Week 2017 - Google Fusion Tables», 2017, https://fusiontables.googleusercontent.com/embedviz?q=select+col2+from+1qAx_yqYnKTqgYJZVL0Yhd5KpYcZae5qs5RmRB_KT&viz=MAP&h=false&lat=31.73638724009987&lng=-24.620733565625024&t=1&z=2&l=col2&y=2&tmplt=3&hml=GEOCODABLE.

ultime edizioni si aggiungono ulteriori informazioni come il tipo di giochi utilizzati o gli obiettivi perseguiti. È importante precisare che la partecipazione al sondaggio di fine evento non è obbligatoria.

Nella seguente tabella è stato confrontato il numero delle biblioteche che hanno partecipato all'edizione del 2017 con le partecipazioni degli anni precedenti e la quantità di utenti che hanno sperimentato le attività⁴²; inoltre sono state aggiunte due colonne relative al numero di biblioteche che hanno risposto al sondaggio post-evento e la percentuale rispetto alle registrazioni.

	n° delle biblioteche registrate	n° dei giocatori	n° delle biblioteche che hanno risposto al sondaggio	% delle risposte rispetto alle registrazioni
2008	617	14.184	n.d	---
2009	1.365	31.296	n.d	---
2010	1.882	26.504	845	44.8%
2011	1.412	27.767	n.d	---
2012	1.281	17.152	483	37.7%
2013	863	25-30.000 ⁴³	392	45.4%
2014	1.257	57.385 ⁴⁴	421	33.4%
2015	2.157	86.280 ⁴⁵	520	24.1%
2016	1.730	79.580 ⁴⁶	483	27.9%
2017	1.620	82.620 ⁴⁷	322	19.8%

Per quanto riguarda i valori relativi alle registrazioni delle biblioteche si osserva un incremento fino al 2010 (tenendo conto che si passa da una dimensione nazionale

⁴² I valori sono ricavati dai report finali consultabili: «IGW rapporto finale - Giochi in Biblioteche», Games.ala.org, consultato 9 dicembre 2017, <http://games.ala.org/tag/final-report/>; ALA, «National Gaming Day a Success! «Gaming News», 25 novembre 2008, consultato 27 novembre 2017, <http://gaming.ala.org/gnews/2008/11/25/national-gaming-day-a-success/>.

⁴³ Valore stimato, il sondaggio post-evento (tasso di risposta 45%) ha confermato la presenza di 16.000 partecipanti.

⁴⁴ Valore stimato.

⁴⁵ Valore stimato.

⁴⁶ Valore stimato.

⁴⁷ Valore stimato.

dell'evento ad una internazionale) per poi decrescere nei tre anni seguenti, successivamente si assiste ad una nuova crescita infatti nel 2015 si osserva il maggior numero di partecipazioni per poi rilevare una diminuzione negli anni successivi. L'analisi del numero dei giocatori richiede una preventiva precisazione ovvero che dal 2014 (anche se riscontrabile già dall'anno precedente, come indicato nella nota numero 43) al fine di fornire tale valore non si fa più riferimento al solo sondaggio e le relative risposte ma viene utilizzato un nuovo metodo per calcolare il numero delle partecipazioni. Perché nell'anno in questione il tasso di risposta al sondaggio post-evento cala ulteriormente rispetto agli anni precedenti. Perciò si decide di non servirsi direttamente del valore ricavato dalle sole biblioteche che avevano risposto a tale sondaggio, in quanto parziale rispetto alla reale partecipazione, ma di utilizzarlo come moltiplicatore per un calcolo differente ovvero partendo dal numero delle biblioteche che hanno risposto al sondaggio e la media delle presenze in queste viene moltiplicata tale media al numero delle biblioteche registrate all'evento per ricavare una stima di tutti i giocatori presenti. Sebbene l'impiego di questo procedimento aiuti a risolvere il problema della mancanza di risposte appare ironico che proprio nel 2017, anno in cui si riscontra il più basso tasso di risposta (19,8%), si registri il maggior numero di giocatori di tutte le edizioni svoltesi fino ad oggi. Queste approssimazioni dei valori influenzano la rilevanza delle informazioni deducibili dallo stesso report finale; con tale osservazione non si vuole affermare che tale documento è superfluo o irrilevante - anzi questo fornisce dati importanti relative all'evento stesso - ma il continuo variare del numero delle biblioteche che annualmente hanno risposto al sondaggio stesso, soprattutto in relazione al numero totale di quelle che vi hanno partecipato, rende difficoltoso impiegare questi risultati per analisi specifiche come potrebbe essere una indirizzata ad analizzare l'andamento delle partecipazioni negli anni o quale impiego dei giochi è emerso in tale occasione.

Ogni anno nelle biblioteche l'International Games Day ha mostrato come i giochi sono in grado di unire le persone, aiutare ad abbattere le barriere e superare le diversità, mostrare le biblioteche sotto una nuova luce. Questi aspetti sono emersi grazie ai resoconti ed aneddoti riportati dagli stessi bibliotecari, ad esempio nel 2009 "un'utente cieca ha portato il proprio mazzo di carte UNO in Braille, i bambini si sono divertiti a

giocare a UNO e ad imparare come utilizzare il Braille per giocare”⁴⁸, mentre in un'altra biblioteca hanno notato che “a un tavolo di persone che giocavano a *Bananagrams* vi erano un anziano, uno studente universitario, diversi studenti delle scuole superiori e uno studente della scuola elementare. In quale altro posto potresti trovare un tale mix di età che interagiscono e si divertono? In una famiglia, naturalmente, ma nessuna di queste persone era imparentata (...). Ad un altro tavolo di bambini che giocavano a *Clue* vi erano (...) ragazzi e ragazzi, bianchi e neri e messicani”⁴⁹. Anche gli eventi del 2010 hanno lasciato delle testimonianze significative, tra le quali ricordiamo:

“La nostra giornata di gioco ha richiamato persone che normalmente non avremmo visto in biblioteca e abbiamo ricevuto recensioni entusiastiche da loro (...); la maggior parte dei bambini che hanno partecipato al programma di gaming sono usciti dalla biblioteca con dei libri; molti di questi non sono quelli che chiamiamo utenti attivi/regolari(...); la biblioteca ha un tavolo degli scacchi che è stato donato da un utente. Due signori anziani, entrambi amici, sono venuti al Gaming Day per usare il tavolo. Erano così impressionati dall'affluenza e dall'entusiasmo dei giovani che hanno creato un club di scacchi con l'obiettivo di insegnare ai giovani a giocare a scacchi”⁵⁰.

Anche i risultati emersi durante l'edizione del 2011 testimoniano che tale evento è in grado di rafforzare la comunità e riunire diversi gruppi di persone perché “come cuore della comunità, la biblioteca rimane l'istituzione più vitale per colmare le lacune generazionali, favorire nuove interazioni sociali e rafforzare le connessioni positive in un ambiente veramente inclusivo”⁵¹. Gli aneddoti riportati ribadiscono quanto emerso nelle edizioni precedenti: famiglie che passano il tempo a giocare insieme, giovani e anziani che insegnano ad altri come giocare al proprio gioco preferito, bambini che giocano con coetanei che non conoscono, studenti stranieri che superano le barriere linguistiche grazie

⁴⁸ Cfr. Jenny, «Double the Fun – Final NGD2009 Numbers – Games in Libraries», 24 settembre 2009, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/double-the-fun-final-ngd2009-numbers/>.

⁴⁹ Cfr. Ibidem.

⁵⁰ Testimonianze estratte da Jenny, «Final NGD10 Numbers – Games in Libraries», 23 novembre 2010, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/final-ngd10-numbers/>.

⁵¹ Cfr. Gamert, «NGD11 Another Success! – Games in Libraries», 29 novembre 2011, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/ngd11-another-success/>.

Il gioco, bambini che imparano a giocare insieme, partecipanti che vedono le loro biblioteche sono una nuova luce⁵².

Nel 2012 invece si registra un numero inferiore di partecipazioni a causa delle elezioni che hanno occupato le sale di molte biblioteche e dell'uragano Sandy che ha devastato le comunità delle zone situate a nord-est. Nonostante ciò le persone si sono riunite nelle biblioteche come nella Memorial Library di East Rutherford (East Rutherford, NJ) e il suo staff racconta tale esperienza: "la nostra comunità è stata colpita dalla tempesta tropicale Sandy. Molti erano senza energia elettrica per tutta la settimana e le scuole erano state chiuse. Non ero sicuro che qualcuno sarebbe venuto a causa delle circostanze ma dato che non c'era motivo di cancellarlo ho continuato con l'evento ed ero felice di vedere presenti così tante persone. I genitori hanno detto che erano felici di portare i bambini fuori di casa e di interagire con altri bambini di nuovo"⁵³.

L'evento ha riscosso successo anche nelle edizioni del 2013⁵⁴ e 2014, in quest'ultima tra gli aneddoti riportati uno riguarda un caso italiano: il Multiplo di Cavriago (RE). "La partecipazione del Multiplo all'IGD è stata caratterizzata dalla "invasione" degli spazi dedicati ai libri e alla lettura da parte dei giochi da tavolo: una scelta fatta sia per differenziare la giornata in una struttura che ha già il gioco tra i suoi servizi con spazi dedicati, che per far incontrare il gioco a chi ne ha perso l'abitudine o non lo vede come un'attività culturale al pari di qualsiasi altra. La concomitanza di più proposte differenziate ha richiamato l'attenzione di fasce di pubblico diverse per età e interessi: adulti, giovani e ragazzi che si sono lasciati incuriosire dall'una o dall'altra riuscendo anche a partecipare a più di una iniziativa. Si è creata una bella sinergia tra le associazioni di gioco, che hanno partecipato con esperti dimostratori e proposte tematiche, e la sfida gaming che non ha mancato di interessare alcuni di loro; i ragazzini venuti per il gaming a loro volta hanno poi partecipato anche al gioco da tavolo scoprendo giochi nuovi, intelligenti e divertenti"⁵⁵.

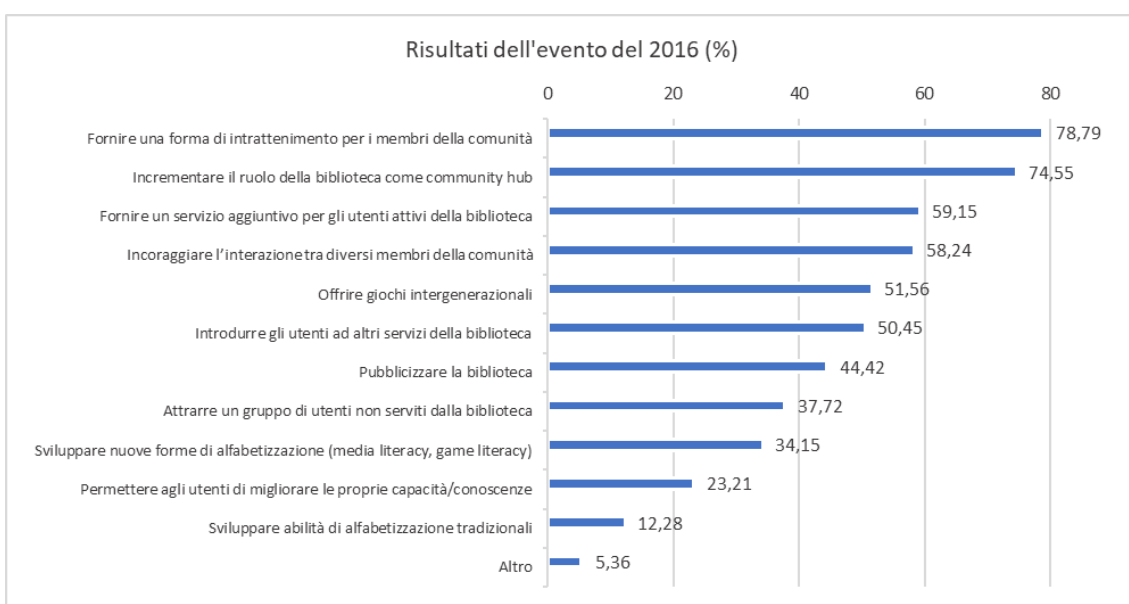
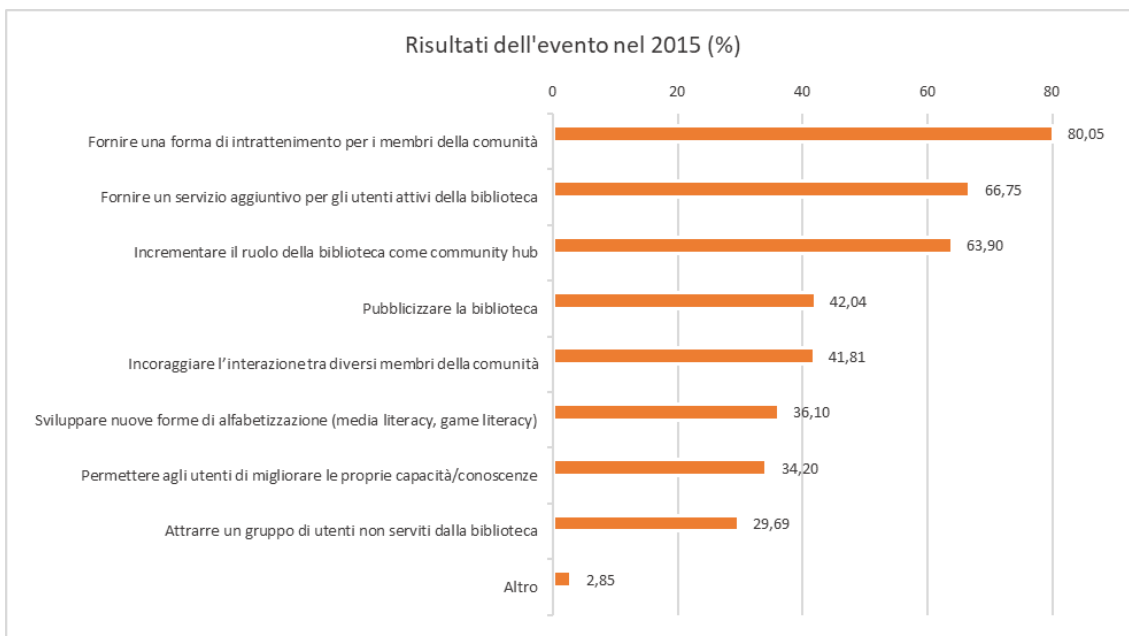
⁵² Cfr. Ibidem.

⁵³ Cfr. Jenny, «IGD12 Wrap-up So. Much. Awesome. – Games in Libraries», 16 novembre 2012, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/igd12-wrap-up-so-much-awesome/>.

⁵⁴ Phil, «IGD 2013 final roundup! – Games in Libraries», 12 agosto 2013, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/igd-2013-final-roundup/>.

⁵⁵ Phil, «IGD14 final report – Games in Libraries», 12 ottobre 2014, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/igd14-final-report/>.

Per quanto riguarda le ultime tre edizioni dell'evento nei report finali⁵⁶ sono fornite ulteriori informazioni come gli obiettivi perseguiti durante l'evento stesso e il tipo di giochi utilizzato.

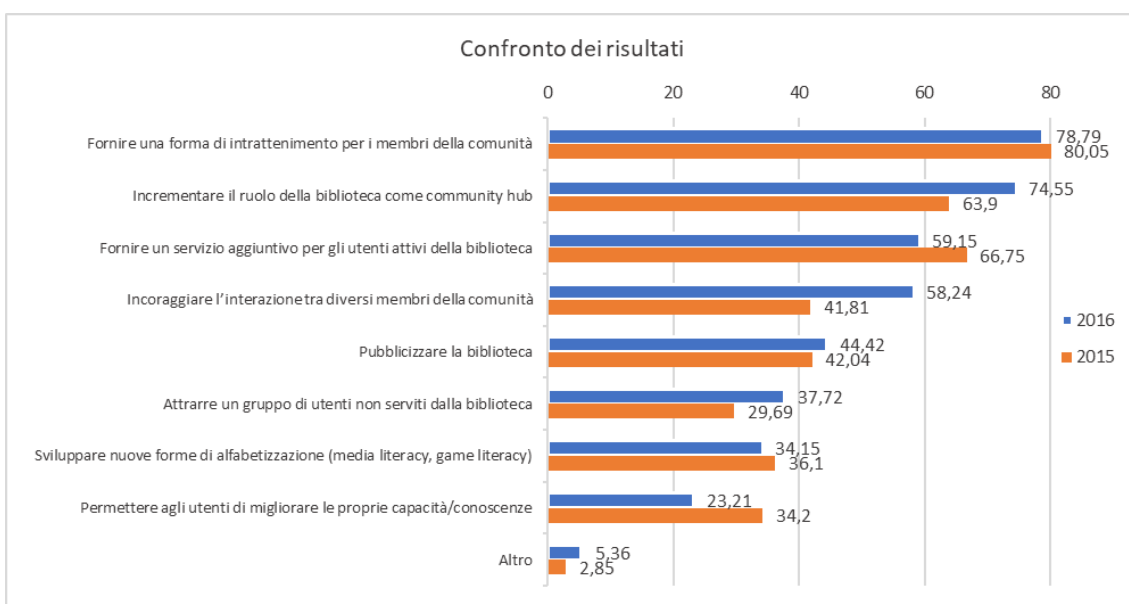


* Nella categoria "altro" rientrano gli obiettivi: attirare l'attenzione sul gaming in altri medium, come le trasposizioni dei giochi; incoraggiare gli utenti ad usufruire di altre opzioni di intrattenimento in biblioteca come libri, film e musica; pianificare programmi per l'apprendimento dei giovani; promuovere una cultura del gaming.

⁵⁶ Rispettivamente: Diane, «IGD 2015 final roundup – Games in Libraries», 1 dicembre 2016, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/igd-2015-final-roundup/>; Diane, «IGD 2016 Final Report – Games in Libraries», 16 dicembre 2016, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/igd-2016-final-report/>; e Gamert, «International Games Week 2017 Final Report – Games in Libraries», 1 dicembre 2017, consultato 27 novembre 2017, <http://games.ala.org/international-games-week-2017-final-report/>.



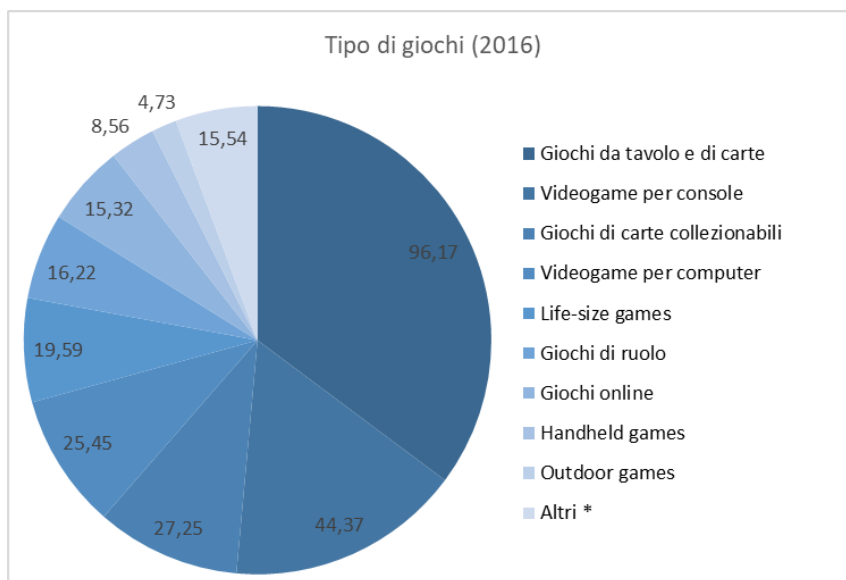
** I valori relativi al 2017, diversamente da quelli degli anni precedenti, non rispondono ad una precisa classificazione basata su delle percentuali perché nel report finale sono espressi in relazione al valore massimo 30. Perciò non è possibile confrontare direttamente tali dati con gli altri due anni ma permane la valenza del grafico come classifica degli obiettivi in base alla loro popolarità.*



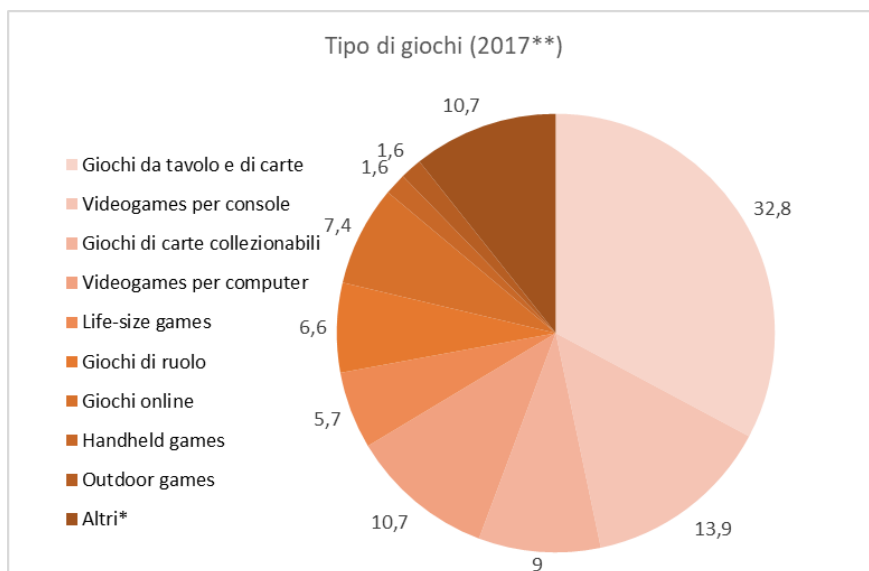
Confrontando i dati emersi dai sondaggi del 2015, 2016 e 2017 in relazione al tipo di obiettivo perseguito durante l'*International Games Day/Week* emerge che in tutti e tre i casi tale evento ha rappresentato l'occasione per "fornire una forma di intrattenimento per i membri della comunità" mediante l'utilizzo dei giochi. Seguono l'utilizzo come

“forma di intrattenimento per gli utenti già attivi” e l’intento della biblioteca di accrescere il suo ruolo come community hub⁵⁷.

Un’altra informazione ricavabile dai report finali, per le edizioni del 2016 e 2017, riguarda il tipo di giochi utilizzati durante le attività:



* (Ping Pong, Virtual Reality, Hour of Code, Lego, Retro Arcade Games, Escape Room).

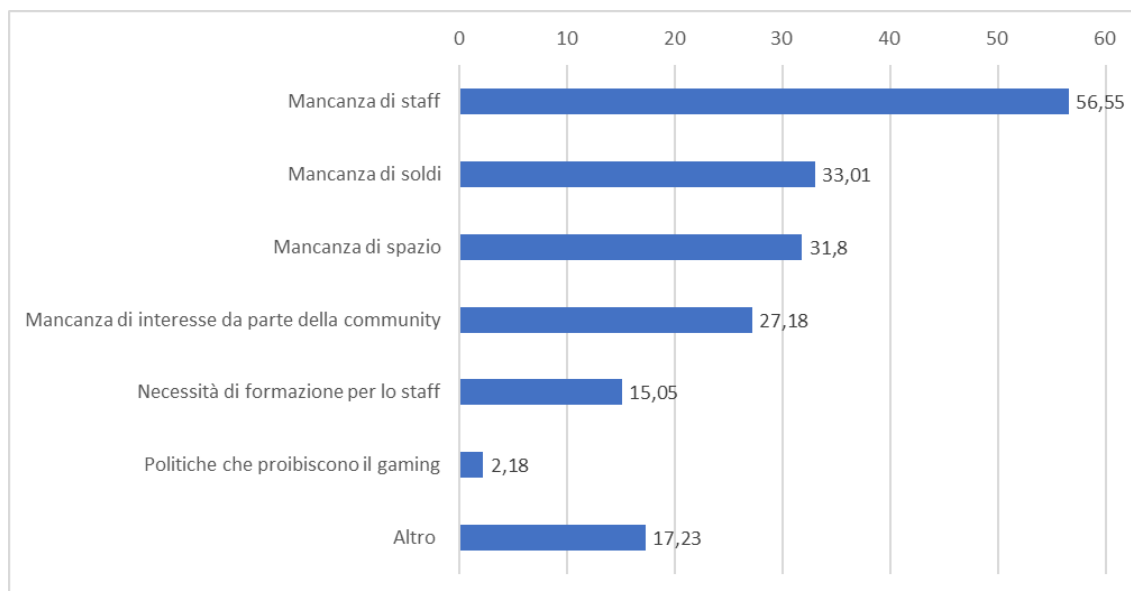


** Anche in questo caso i valori relativi all’anno 2017 rispecchiano un valore massimo differente.

⁵⁷ “I Community Hub sono strutture a servizio della comunità. Sono spazi ibridi, di difficile definizione: fanno inclusione sociale e allevano talenti. Sono punti di accesso ai servizi di welfare e orientano verso la creazione di impresa. Sono spazi di produzione e di lavoro, che fanno convivere l’artigiano e la postazione per il giovane creativo, la startup e la cooperativa sociale, il coworking e il fab-lab; la caffetteria e la web radio” in «Community Hub la rigenerazione urbana come occasione di innovazione sociale _ Avanzi - Sostenibilità per Azioni», 2015, consultato 19 dicembre 2017, <http://www.avanzi.org/rigenerazione-urbana/community-hub-la-rigenerazione-urbana-come-occasione-di-innovazione-sociale>.

* Concorsi di cosplay, giochi che utilizzano la realtà virtuale e quella aumentata, cabinati arcade, trivia, giochi teatrali, giochi di fuga, codifica e Ozobot.

Mentre per il 2016 sono stati indicati anche i problemi che ostacolano l'organizzazione di altri eventi di gaming nelle biblioteche:



*Altro: non rientra nella mission della biblioteca; tempo; gestione preoccupata per la pubblicità negativa; rumore.

International Game Day @Italia. Anche le biblioteche italiane partecipano all'International Game Day @Your Library. Il 2014 è il primo anno per l'Italia di adesione alla manifestazione con la partecipazione di 10 biblioteche nostrane. Invece nel 2015 "coordinate, meglio informate e più coinvolte" - grazie alle attività del gruppo di lavoro International Game Day @Italia (abbreviato IGD Italia, nato nel 2015 con autorizzazione dell'AIB e ALA) - si passa a 28 adesioni⁵⁸ e tale partecipazione è aumentata ulteriormente nell'edizione del 2016 giungendo a 60⁵⁹.

Anche quest'anno alcune biblioteche italiane (112⁶⁰) hanno partecipato all'International Games Week 2017 che si è svolto tra il 29 ottobre e il 4 novembre, le biblioteche italiane hanno potuto aderire all'evento e svolgere le attività in una giornata differente perché

⁵⁸ «IGD 2015 risultati – International Games Day @Italia», *International Games Day @Italia*, consultato 4 agosto 2017, <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2016/01/13/igd-2015-risultati/>.

⁵⁹ «Biblioteche italiane aderenti a IGD 2016 – International Games Day @Italia», *International Games Day @Italia*, consultato 4 agosto 2017, <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2016/10/09/biblioteche-italiane-aderenti-a-igd-2016/>.

⁶⁰ Igditaly, «Biblioteche italiane aderenti a IGD e IGW 2017 – International Games Day @Italia», 9 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2017/09/11/biblioteche-italiane-aderenti-a-igd-e-igw-2017/>.

“[tenendo conto delle] festività di quelle giornate, il Team italiano di IGD ha concordato con l’organizzazione internazionale la possibilità – analogamente a quanto successo nei paesi del nord Europa col Nordic Games Day – di istituire un “Italian Games Day” mantenendolo alla data già prevista del 18 novembre 2017. Le biblioteche italiane (...) [potevano] aderire organizzando eventi sia nel periodo dal 29 ottobre al 4 novembre 2017 sia nella giornata del 18 novembre 2017”⁶¹.

Campania	<p>Provincia di Caserta</p> <p>Biblioteca comunale di Cesa (CE). La biblioteca con la collaborazione dell'Amministrazione Comunale, il Forum dei Giovani di Cesa ed il Consiglio Comunale di Ragazzi e l'associazione ludica Licanropi ha dedicato un intero pomeriggio ai giochi da tavolo moderni. Inoltre, durante tale occasione il pubblico è stato sensibilizzato al fine di contrastare le azzardopatie, da cui consegue il nome dell'evento “Gioco, Cresco, Vinco: non azzardo a giocare la vita”⁶².</p>
Emilia-Romagna	<p>Piacenza</p> <p>Biblioteca ragazzi “Giana Anguissola” (PC). Il 18 novembre tutti gli spazi della biblioteca sono stati dedicati ai giochi da tavolo e scacchi. Con la collaborazione di Ode (Orizzonte degli eventi) e Paolo Corfiati dell'Asp (Associazione scacchi di Piacenza)⁶³.</p>
	<p>Provincia di Ferrara</p> <p>Biblioteca Giorgio Bassani (FE). La biblioteca ha ospitato giochi da tavolo e l'evento “Escape Library” durante il quale quattro squadre e ventiquattro giocatori si sono confrontati attraverso la risoluzione di enigmi e misteri nascosti nella biblioteca⁶⁴.</p>
	<p>Provincia di Forlì-Cesena</p> <p>Biblioteca Malatestiana (FC). In occasione della sua partecipazione all'IGD la biblioteca Malatestiana ha organizzato l'evento intitolato “Malatestiana Gaming ... si gioca in biblioteca” che ha previsto l'utilizzo di giochi da tavolo e un'attenzione particolare è stata riservata ai più piccoli con la creazione del laboratorio “Costruire diverte” durante il quale i bambini più piccoli potevano utilizzare Lego colorati e Duplo giganti per “sviluppare le proprie capacità fisiche e la percezione spaziale realizzando figure in grandezza naturale, muri, torri e percorsi a ostacoli”⁶⁵. Inoltre la biblioteca ha inaugurato un nuovo servizio: il prestito riservato ai videogiochi.</p>
Lazio	<p>Roma</p> <p>Biblioteche a Roma che hanno aderito all'IGD: biblioteca “Aldo Fabrizi”, biblioteca Casa del Parco, biblioteca Raffaello e biblioteca Rugantino⁶⁶.</p>
Lombardia	<p>Provincia di Brescia</p>

⁶¹ «AIB-WEB International Games Week@your library e istituzione Italian Games», consultato 13 novembre 2017, <http://www.aib.it/attivita/2017/63885-igd2017/>.

⁶² Cfr. «Sito del Comune di Comune di Cesa (ce)», consultato 13 novembre 2017, https://www.comune.cesa.ce.it/index.php?option=com_content&view=article&id=1094:-qgioco-cresco-vincoq-serata-gratuita-di-giochi-da-tavolo-presso-la-biblioteca-comunale-domenica-12-novembre&catid=34:amministrazione-comunale&Itemid=53.

⁶³ Cfr. «International Games Day — Passerini Landi - Biblioteche del Comune di Piacenza», consultato 13 novembre 2017, <http://www.passerinilandia.piacenza.it/sedi/biblioteca-ragazzi-giana-anguissola/iniziative-ed-eventi/international-games-day-1/international-games-day>.

⁶⁴ Cfr. «“Giornata del Gioco in biblioteca” con scacchiere e misteri da risolvere», 16 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.cronacacomune.it/notizie/32320/giornata-del-gioco-in-biblioteca-con-scacchiere-e-misteri-da-risolvere.html>.

⁶⁵ Cfr. «International Games Day in Malatestiana inaugura il prestito videogiochi Eventi a Cesena», 17 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.cesenatoday.it/eventi/international-games-day-in-malatestiana-inaugura-il-prestito-videogiochi.html>.

⁶⁶ Cfr. «International Games Day _ Manifestazioni _ Eventi e spettacoli - 060608.it», 18 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.060608.it/it/eventi-e-spettacoli/manifestazioni/international-games-day.html>.

	<ul style="list-style-type: none"> • La biblioteca civica “G.U. Lanfranchi” di Palazzolo sull’Oglio (BS). Con la collaborazione dei ragazzi dell’Associazione Terre Ludiche e del dott. Gabriele Vignoni sono state organizzate due sezioni: sezione adulti con game zone a cura dell’Associazione Terre Ludiche, per ragazzi dai 14 ai 99 anni, con possibilità di provare diversi giochi da tavolo e di ruolo per adulti; sezione ragazzi, a cura di Gabriele Vignoni, con giochi educativi per bambini dai 6 ai 14 anni, l’obiettivo di tale sezione è stato anche quello di far giocare i genitori con i propri figli⁶⁷. • Biblioteca di Cigole (BS). Evento organizzato con la collaborazione dei ragazzi dell’ass. ludica La Torre d’Avorio - La Tana dei Goblin Verolanuova⁶⁸.
	<p>Provincia di Monza e Brianza</p> <p>Biblioteca Civica di Vimercate (MB). Ha partecipato per la quinta volta all’evento con la collaborazione del CoderDojo Brianza (movimento di volontari che insegnano le basi della programmazione ai giovani tra i 7 e 17 anni) inoltre in questa occasione è stato proposto anche un appuntamento per imparare a creare i videogiochi⁶⁹.</p>
	<p>Milano e provincia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comune di Arese (MI) presso Centro civico Agorà. Il comune di Arese ha aderito all’iniziativa International Games Day@Your Library rendendo disponibile, con apertura straordinaria, la Gaming zone in biblioteca il 18 novembre. Evento organizzato in tre spazi: sala studio, saletta e area gaming dedicate rispettivamente a giochi da tavolo, scacchi e videogiochi⁷⁰. • Biblioteca “Valvassori Peroni”, Milano (MI). In occasione della partecipazione all’International Games Day, la biblioteca Valvassori Peroni ha ospitato anche la mostra fotografica a cura del CFM – Circolo Fotografico Milanese intitolata “Il gioco. Per crescere e per ritornare bambini”⁷¹. L’evento è stato articolato nelle giornate di sabato 18 novembre e domenica 19 novembre durante le quali è stato possibile utilizzare giochi da tavolo, gioco del <i>Go</i>, <i>scacchi</i>, <i>Ping Pong</i>, <i>Calcio Balilla</i>, videogames e molti altri. • Biblioteca comunale di Arconate (MI). Anche la biblioteca di Arconate ha aderito all’International Games Day @ your library scegliendo come giornata dedicata al gaming il 17 novembre. Durante tale evento tra i possibili sfidanti ci si poteva confrontare anche con il Sindaco nei giochi proposti⁷². • Biblioteca di Buccinasco (MI).

⁶⁷ Cfr. Roberto Pansini, «BIBLIOTECA - Biblioteca Palazzolo», 31 ottobre 2017, consultato 13 novembre 2017, <http://www.bibliotecapalazzolo.it/giornata-internazionale-del-gioco-biblioteca-2017/>.

⁶⁸ Cfr. «International Games Day @ Your Library 2017», consultato 13 novembre 2017, http://www.latorredavorio.eu/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=219:international-games-day-your-library-2017&catid=39:news&Itemid=59.

⁶⁹ Cfr. «Vimercate - 18 novembre 2017. CoderDojo Brianza. International Games Day @Your Library - CoderDojo Brianza», consultato 13 novembre 2017, <http://www.coderdojobrianza.it/event/vimercate-18-novembre-2017-coderdojo-brianza-international-games-day-your-library/>.

⁷⁰ Cfr. «Comune di Arese _ Arese Gaming Day», consultato 13 novembre 2017, http://www.comune.arese.mi.it/Pubblicazioni/Manifestazioni/Manifestazioni_dettaglio.asp?ID=4665&ID_M=43 e «Arese Games Day», consultato 13 novembre 2017, <http://www.comune.arese.mi.it/allegati/25417%5EGaming%20day%20A4.pdf>.

⁷¹ Cfr. «MilanoFamiglie _ VIENI A GIOCARE IN BIBLIOTECA! INTERNATIONAL GAMES DAY@YOUR LIBRARY», 10 agosto 2017, consultato 13 novembre 2017, <http://milanofamiglie.it/vieni-a-giocare-in-biblioteca-international-games-dayyour-library/>.

⁷² Cfr. «Comune di Arconate - NEWS GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO ... IN BIBLIOTECA - venerdì 17 novembre», consultato 13 novembre 2017, <http://www.arconate.org/news/21/14/789/>.

	<p>Biblioteche del Nord Milano⁷³ e quelle che fanno parte del CSBNO⁷⁴ che hanno aderito all'IGD⁷⁵:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca civica di Cinisello Balsamo (MI), all'interno del Centro culturale Il Pertini, la Gaming Zone è stata aperta per provare e condividere tanti giochi: dal classico <i>Risiko!</i> a <i>Vudù</i> o <i>Time's up family</i>, passando per gli scacchi, inoltre gli Hubout Makers Lab hanno tenuto un incontro su come funziona il mondo delle stampanti 3D. • Nella biblioteca di Sesto San Giovanni è stato organizzato l'evento "Per un pugno di giochi" durante il quale è stato possibile provare la nuova collezione di giochi da tavolo. Sempre a Sesto San Giovanni la biblioteca "Pietro Lincoln Cadioli" ha inaugurato una nuova Gaming Zone (la settima tra le biblioteche CSBNO). • Biblioteca Tilane di Paderno Dugnano. • Biblioteca comunale di Villa Venino a Novate Milanese ha ospitato la seconda edizione di GIOCHI@MO con giochi da tavolo e carte collezionabili. • La Biblioteca "Il Quadrato" di Baranzate in tale occasione si è trasformata in uno spazio per ragazzi, adolescenti e adulti che vogliono divertirsi con giochi in scatola, scacchi, dama e intrattenimenti. • Scacchiere protagoniste nelle Biblioteche di Cornaredo e San Pietro con "Uno contro tutti" simultanea di scacchi in compagnia di A.S.D. Abbiatense e Settimo Milanese. • Ancora scacchi, oltre ai giochi in scatola, alla Biblioteca Comunale di Settimo M. • Biblioteca Civica G. Bassi di Canegrate. • Aree dedicate anche nelle Biblioteche di Vanzago, Rho Lucernate e Novate Milanese.
Marche	<p>Ancona e provincia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca "Sassi", Fabriano (AN). Una giornata dedicata al gioco grazie ai giochi di ruolo, giochi da tavolo e libri-game; il programma ha previsto una partita dimostrativa del gioco <i>Dungeons & Dragons</i> ambientata nel mondo tolkeniano del Signore degli Anelli e prove libere di giochi da tavolo di ogni tipo nel primo pomeriggio e successivamente la lettura animata di libri-game per i più piccoli⁷⁶. • Biblioteca comunale di Falconara Marittima (AN). Durante questo evento "la ludoteca si sposta in biblioteca! Per Halloween l'associazione Arthur Conan Doyle raccoglie l'invito della Biblioteca di Falconara Marittima unendo gli sforzi per l'International Games Week"⁷⁷ proponendo tanti giochi a tema horror. <p>Pesaro e Urbino provincia</p>

⁷³ Comprende: Sesto San Giovanni, Cinisello Balsamo, Cormano, Bresso, Cologno Monzese, Cusano Milanino, Paderno Dugnano

⁷⁴ CSBNO (Culture, Socialità, Biblioteche, Network Operativo) è un'azienda speciale consortile, partecipata da 33 Comuni della Città Metropolitana di Milano.

⁷⁵ Elenco delle biblioteche tratto da Nicolò Gelao, «International Games Day, appuntamenti nelle biblioteche del Nordmilano», 15 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.nordmilano24.it/2017/11/15/international-games-day-2/> e «Gaming Zone» csbno», consultato 26 novembre 2017, <http://webopac.csbno.net/home/gaming-zone/>.

⁷⁶ Cfr. Saverio Spadavecchia, «FABRIANO _ SI GIOCA IN BIBLIOTECA CON "INTERNATIONAL GAME DAY" - qdmnotizie», 12 novembre 2017, consultato 13 novembre 2017, <http://www.qdmnotizie.it/fabriano-si-gioca-biblioteca-linternational-game-day/>.

⁷⁷ Cfr. «International Games Week 2017 - Comune di Falconara Marittima», consultato 13 novembre 2017, http://www.comune.falconara-marittima.an.it/archivio6_eventi-in-agenda_0_192.html.

	Mediateca Montanari (PU) . Con l'ausilio di giochi d'ingegno e rompicapi, giochi creativi e tantissimi giochi da tavolo, a cura dell'Associazione ludica #inscatolati ⁷⁸ .
Piemonte	Cuneo e provincia <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca di Savigliano (CN). Presso l'ex chiesa di Sant'Agostino con la collaborazione dell'Associazione Espansione Ludica⁷⁹. • Biblioteca di Fossano (CN).
Puglia	Brindisi e provincia Biblioteca "Pietro Gatti" di Ceglie Messapica (BR). Durante l'evento sono stati utilizzati "gaming tables dedicati a giochi di carte, dama e scacchi, giochi in scatola (tra cui alcuni messi a disposizione da Asmodee Italia, Creativamente e Red Glove, sponsor italiani dell'evento)" ⁸⁰ .
Sardegna	Cagliari e provincia Biblioteca di Monserrato (CA) . La Mediateca ha aderito per la quarta volta all'evento. "Mattina dedicata ai giochi da tavolo in compagnia dell'Associazione la Tana dei Goblin Cagliari e i suoi numerosissimi giochi adatti a tutte le età" ⁸¹ .
Sicilia	Siracusa e provincia Biblioteca comunale "G. Agnello" di Canicattini Bagni (SR). L'evento si è tenuto il 29 ottobre ed è stato organizzato con la collaborazione di: Tana dei Goblin Siracusa, ASD Chessmate Academy - Bagheria e A.S.D. Scacchistica "Paolo Boi" ⁸² .
Toscana	Pistoia e provincia Biblioteca San Giorgio (PT) . Durante l'evento è stato possibile "sfidare i "cervelloni" in una partita a scacchi oppure divertirsi con i molti giochi ricevuti dagli sponsor dell'International Game Day 2017" ⁸³ .

Tra le altre biblioteche che hanno organizzato eventi di gaming, con la collaborazione della Tana del Goblin, ricordiamo: la biblioteca comunale di Selargius e la biblioteca Metropolitana di Cagliari; a Verolanuova la biblioteca di Cigole; a Vicenza la biblioteca civica di Torri di Quartesolo; a Bassano del Grappa la biblioteca civica di Bassano del Grappa e a Treviso la biblioteca per ragazzi "Enzo Demattè"⁸⁴.

⁷⁸ Cfr. «International games day @your library», 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.sistemabibliotecariofano.it/elenco/eventi/visualizza-eventi/sici-events/2017-11-18/item/international-games-day-your-library/>.

⁷⁹ Cfr. «Anche la biblioteca di Savigliano partecipa all'«International Games Day at your Library» - Targatocn.it», 17 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.targatocn.it/2017/11/17/leggi-notizia/argomenti/saviglianese/articolo/anche-la-biblioteca-di-savigliano-partecipa-allinternational-games-day-at-your-library.html>.

⁸⁰ «International Games Day @your Library _ Ceglie Sistema Gusto d'Arte», consultato 26 novembre 2017, <http://www.cegliesistemagustodarte.it/international-games-day-your-library>.

⁸¹ «Monserrato, Giornata internazionale del gioco in Biblioteca - Casteddu On line», 16 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <http://www.castedduonline.it/monserrato-giornata-internazionale-del-gioco-biblioteca/>.

⁸² Cfr. Gaetano Guzzardo, «International Games Day @ Your Library (IGD), domenica 29 ottobre alla Biblioteca comunale "G. Agnello" di Canicattini Bagni torna il Gaming e i giochi per piccoli e grandi _ News», 27 ottobre 2017, consultato 13 novembre 2017, <http://www.comunedicanicattinibagni.it/web/News/international-games-day-your-library-igd-domenica-29-ottobre-alla-biblioteca-comunale-g-agnello-di-canicattini-bagni-torna-il-gaming-e-i-giochi-per-piccoli-e-grandi.html>.

⁸³ «Nella "Giornata del gioco" la biblioteca San Giorgio diventa uno spazio gioco per tutti» La Gazzetta di Pistoia», 16 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <https://www.lagazzettadipistoia.it/cultura-e-spettacoli/2017/11/nella-giornata-del-gioco-la-biblioteca-san-giorgio-diventa-uno-spazio-gioco-per-tutti/>.

⁸⁴ Cfr. «Tdg partecipa all'International games day @your library _ La Tana dei Goblin», Tana del Goblin, 16 novembre 2017, consultato 26 novembre 2017, <https://www.goblins.net/articoli/tdg-partecipa-international-games-day-your-library>.

1.2.2 Gaming nelle biblioteche italiane

L'interesse italiano per il gaming in biblioteca è testimoniato da pubblicazioni e articoli sulla tematica⁸⁵, in particolare in relazione all'utilizzo dei videogiochi in tale ambito. In Italia il primo a parlare di tale introduzione è Francesco Mazzetta⁸⁶ nel 1998 in un suo articolo⁸⁷, mentre nel 2001 sperimenta questo servizio proprio nella sua biblioteca comunale di Fiorenzuola d'Arda (PC). Inizialmente, come dice lo stesso Mazzetta al seguito della sua indagine, sia nelle biblioteche italiane che in quelle statunitensi "in questo campo il buio è totale"⁸⁸ (infatti bisogna aspettare il 2006 per il primo intervento di Levine e il 2007 per il libro di Neiburger) e l'assenza di informazioni e modelli a cui far riferimento viene sentita all'insorgere di problemi, durante la suddetta sperimentazione, che portarono a scelte non congrue⁸⁹ (per maggiori informazioni sulla biblioteca di Fiorenzuola d'Arda e le sue sperimentazioni sul gaming consultare i testi dello stesso Mazzetta⁹⁰ e gli altri autori⁹¹ che ne hanno parlato). Man mano che sono aumentate le pubblicazioni e sperimentazioni in America anche in Italia si è iniziato a parlare di giochi in biblioteche dando origine alla produzione suddetta mentre alcune biblioteche aderivano ad incontri, introducevano i giochi nelle proprie collezioni o organizzavano eventi in loco (come la serie di incontri di *GiocArchimede* a Settimo Torinese e *E tu che gioco giochi?* ad Arzignano).

Alcuni esempi di biblioteche italiane che attualmente dispongono di giochi nelle proprie collezioni⁹²:

Biblioteca comunale di Arcade (TR). Le attività si svolgono nella Sala ragazzi.	Giochi: scacchi, giochi da tavolo, videogiochi.
	Attività di gaming da settembre a maggio: martedì scacchi ore 17-18, giovedì

⁸⁵ Si vedano: Francesco Mazzetta, *La biblioteca in gioco : i videogame tra funzione ludica e ruolo educativo* (Milano: Editrice Bibliografica, 2013); Martina Marsano, *I videogiochi a scuola e in biblioteca* (Roma: Associazione italiana biblioteche, 2014). ; Boschetti, «Il gaming in biblioteca», cit.; Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit.

⁸⁶ Francesco Mazzetta. Bibliotecario presso la biblioteca di Fiorenzuola d'Arda (PC), autore del libro *La biblioteca in gioco : i videogame tra funzione ludica e ruolo educativo*. È stato il primo in Italia a parlare dell'introduzione dei videogiochi in biblioteca e tutt'ora incoraggia le attività di gaming in biblioteca attraverso l'attività nel gruppo IGD Italia.

⁸⁷ Francesco Mazzetta, «Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca», *Bibliotime*, n. 3 (1998), <http://www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibttime/num-i-3/mazzetta.htm>.

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ Cfr. Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., p. 92.

⁹⁰ Francesco Mazzetta, «Biblioteche in gioco 2 : Esperienze di videogiochi in biblioteca», *Bibliotime*, n. 1 (2001), <http://www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibttime/num-iv-1/mazzetta.htm> e Francesco Mazzetta, *La biblioteca in gioco*, cit.

⁹¹ Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., p. 96 e Baudo, «Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi», cit., pp. 161-168.

⁹² Il seguente elenco è stato creato utilizzando le informazioni riportate in «Giochi e videogiochi in biblioteca», *Google Maps*, consultato il 4 agosto 2017, https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=16YKe4OqQAJixBjg5AdvN5oyLk&hl=en_US&ll=45.13557800000004%2C7.76658799999956&z=8. confrontandole con quanto riportato sui siti delle biblioteche in questione.

	videogiochi ore 16.30-18.30.
	Utilizzo in sede nei giorni indicati. Prestito non concesso per i videogiochi ⁹³ .
Multiplo di Cavriago (RE). Biblioteca e centro culturale (mediateca, artoteca, ludoteca, ecc).	Giochi: tradizionali e videogiochi. Per le attività sono utilizzate le sale “Area Tempo libero”, “Atelier Giochiamo!” e “Atelier Giochiamo 0-3” ⁹⁴ . Utilizzo in sede e prestito.
Biblioteca Comunale di Montebelluna (TV) Comprende anche una ludoteca.	Giochi: 500 giochi tradizionali (di pezza, di gomma, di legno e di carta), pc touch screen con programmi per i bambini ⁹⁵ . Le attività sono indirizzate ai bambini fino ai 6 anni. Utilizzo in sede e prestito.
Biblioteca comunale di Castelvetro Piacentino (PC) Dispone di una sezione multimediale dove sono stati introdotti i videogiochi.	Giochi: videogiochi In passato sono state organizzate delle Notti Bianche di gioco. Utilizzo in sede e prestito.
Biblioteca comunale di Imola (BO) Sezione ragazzi “Casa Piani”	Giochi: 1289 tra giochi tradizionali (anche in lingua straniera) e videogiochi. In passato hanno organizzato anche degli eventi ⁹⁶ . Utilizzo in sede o prestito, i servizi prendono i nomi di Giocoprest e Giocoludo.
Biblioteca comunale di Macomer (NU) Sezione “Giochi e passatempi”.	Giochi: scacchi, giochi da tavolo, videogiochi Utilizzo in sede.
Biblioteca di Cervia - Maria Goia (RA) Sezione dedicata per giocare a scacchi.	Giochi: scacchi In passato hanno organizzato una serie di incontri-laboratori sui giochi di ruolo e

⁹³ Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., p. 95.

⁹⁴ «Gioca al Multiplo Canali tematici Comune di Cavriago», consultato 4 agosto 2017, http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/servizi_multiplo/gioca_multiplo.aspx.

⁹⁵ «Biblioteca Comunale di Montebelluna», consultato 4 agosto 2017, <http://www.bibliotecamontebelluna.it/index.php?page=servizi&node=sezione06anni>.

⁹⁶ «CASA PIANI _ Biblioteca Ragazzi di Imola · Autunno in gioco», consultato 4 agosto 2017, <http://casapiani.comune.imola.bo.it/documenti/10134>.

	giochi da tavolo.
Biblioteca comunale di Fiorenzuola d'Arda (PC)	Giochi: giochi da tavolo, videogiochi.
	Gli eventi di gaming con i videogiochi si sono svolti tra il 2003 e 2011. Dal 13 giugno al 10 settembre del 2017 si è svolto l'evento <i>Fiore summer games</i> ⁹⁷ dedicato ai giochi da tavolo.
	Utilizzo in sede e prestito dei giochi da tavolo. Utilizzo in sede dei videogiochi interrotto, disponibili per il prestito.
Biblioteca civica "C. Battisti" di Bolzano	Giochi: giochi tradizionali (in scatola, magnetici, di carte, ecc), videogiochi.
	Utilizzo in sede e prestito (15 giorni per i videogiochi e 7 per i giochi tradizionali).
	Regole del prestito: "un videogioco e un gioco di società alla volta, in aggiunta ai 5 libri + 4 multimediali previsti" ⁹⁸ .

Per quanto riguarda le biblioteche che in passato hanno ospitato degli eventi di gaming rammentiamo:

- Biblioteca Civica Multimediale Archimede di Settimo Torinese (TO), nel 2013 con l'associazione culturale Terre Selvagge è stata organizzata la serie di sei eventi per giocare e divulgare il gioco chiamata *GiocArchimede*⁹⁹
- Biblioteca comunale di Arzignano (VI), nel 2013 si è tenuto l'evento "E tu che gioco giochi?" formato da 4 pomeriggi dedicati ai giochi di ruolo e da tavolo¹⁰⁰.
- Biblioteca Comunale di Volpago del Montello (TV), nel 2011 si è tenuto un evento di gaming a tema investigativo.

⁹⁷ «Orario estivo e Fiore Summer Games «Biblioteca "Mario Casella" di Fiorenzuola», consultato 4 agosto 2017, <https://bibliofiorenzuola.wordpress.com/2017/06/13/orario-estivo-e-fiore-summer-games/>.

⁹⁸ «Città di Bolzano - Giochi e videogiochi», consultato 4 agosto 2017, http://www.comune.bolzano.it/cultura_sotto_context.jsp?hostmatch=true&ID_LINK=4765&area=144.

⁹⁹ «Città di Settimo Torinese Newsletter informativa degli eventi culturali», consultato 4 agosto 2017, <http://www.settimoeventi.it/index.php/evento/show/id/436>.

¹⁰⁰ «E tu che gioco giochi In Biblioteca 4 pomeriggi dedicati ai giochi di ruolo e da tavola _ Arzignano Cultura, Biblioteca ed Informacittà», consultato 4 agosto 2017, <http://www.inarzignano.it/2013/05/e-tu-che-gioco-giochi-in-biblioteca-4-pomeriggi-dedicati-ai-giochi-di-ruolo-e-da-tavola/>.

- Biblioteca Michele Romano di Isernia (IS), nel 2011 unendosi all'evento settimanale *Gioco in Scatola* ha ospitato un proprio evento.
- Biblioteca Comunale "Carlo Levi" di Genzano (RM), il 9 aprile 2017 si è tenuta la Giornata di gioco in biblioteca con giochi e attività per tutti i gusti e tutte le età. Con costruzioni, puzzle, giochi di carte, videogiochi, enigmistica ed altro¹⁰¹.

Ricordiamo inoltre la biblioteca la Fornace Maiolati Spontini Ancona (AN) dove è presente un circolo di giochi da tavolo con i quali vengono organizzati eventi con la collaborazione dell'associazione Antro del drago. Mentre all'interno della Fondazione per leggere di Milano, che raccoglie le biblioteche della parte sud-ovest della provincia di Milano, le biblioteche hanno iniziato ad aprirsi ad attività di gaming di vario tipo (tradizionali e digitali) e ogni sede ha selezionato sia le piattaforme che il servizio da offrire in base al target di pubblico¹⁰².

Sebbene il gaming in biblioteca in Italia non è un'attività del tutto sconosciuta "non può essere ancora identificato come un servizio che le biblioteche offrono, [anche se alcune biblioteche hanno introdotto tali attività] il gioco in biblioteca in Italia è ancora una presenza minima e un servizio marginale rispetto ad altre attività che è possibile svolgere in biblioteca. (...) Il gaming (...) al di là di curiosità suscitate, non sembra ancora aver trovato nelle biblioteche lo spazio che merita"¹⁰³. Questo quadro generale è descritto sul sito dell'IGD Italia dove vengono individuate anche le cause che giustificano tale visione:

- Il primo aspetto riguarda il gioco che in Italia è percepito come un'attività "indissolubilmente ed esclusivamente legata all'infanzia e che, in qualche maniera, debba avere una presunta propensione didattica. Per questo motivo i giochi da tavolo, se appaiono in biblioteca, si trovano molto spesso in sala ragazzi, e (...) ancora più difficile sarà vedere i videogiochi"¹⁰⁴;

¹⁰¹ «Lecture e giochi per bambini in Biblioteca _ Save the Children Italia», consultato 4 agosto 2017, <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/campagne/illumiamo-il-futuro/eventi/lecture-e-giochi-bambini-biblioteca>.

¹⁰² «Fondazione per leggere in biblioteca, adesso, c'è anche tempo per giocare arriva la "gaming zone"», consultato 4 agosto 2017, <http://www.mi-lorenteggio.com/news/28891>.

¹⁰³ «Chi siamo e cos'è IGD - International Games Day @Italia», consultato 4 agosto 2017, <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/about/>.

¹⁰⁴ Ibidem.

- L'altro aspetto riguarda la necessità di dedicare “tempo e risorse alla formazione e all'aggiornamento professionale di cui c'è urgente necessità dato che (...) è la mancanza di un'approfondita conoscenza che genera pregiudizi”¹⁰⁵.

¹⁰⁵ Ibidem.

CAPITOLO 2 : IL GIOCO

“Il gioco fa parte della vita dell’uomo da sempre [e] ogni individuo ha provato in prima persona l’esperienza del gioco almeno una volta nella vita”¹⁰⁶ ma nonostante la familiarità con tale attività quando proviamo a rispondere a domande quali cos’è un gioco, come definirlo o quali sono le sue caratteristiche sorgono molti dubbi e perplessità. Quesiti di questo genere sono stati analizzati e trattati nel tempo da molteplici studiosi e da ambiti disciplinari diversi tra i quali la pedagogia, filosofia, sociologia, psicologia e matematica. Possiamo dire che il gioco: è un’attività fondamentale dell’evoluzione psicologica della persona, nella psicoanalisi diventa un utilissimo strumento per esteriorizzare e controllare gli impulsi negativi e frustrazioni, è un’attività infantile e ha influenzato la stessa cultura.

2.1 Definizione di gioco

Un bambino che gioca a ricorrenza un coetaneo, dei giocatori durante un torneo di scacchi o ancora uno studente che gioca con una penna muovendola tra le sue dita: in tutti questi esempi i giocatori stanno appunto “giocando” ma cosa significa il termine *gioco*? Nella lingua italiana quando cerchiamo tale vocabolo ritroviamo molteplici significati tra i quali il primo solitamente lo identifica come “qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive”¹⁰⁷; il secondo significato lo avvicina allo sport¹⁰⁸ indicandolo come una “competizione in un’attività sportiva o di tipo sportivo, tra persone o squadre, che avviene secondo il regolamento che è proprio di quell’attività”¹⁰⁹. Il rispetto delle regole non solo è un aspetto importante del gioco ma costituisce anche uno dei possibili significati del vocabolo in questione che viene utilizzato anche per indicare “il complesso

¹⁰⁶ Marsano, «I videogiochi a scuola», cit., p. 25.

¹⁰⁷ «Gioco», *Treccani*, consultato 17 agosto 2017, <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>

¹⁰⁸ Lo sport è un’attività intesa a sviluppare le capacità fisiche e psichiche, caratterizzata dalla presenza di finalità agonistiche. Può essere di tipo cooperativo o competitivo. Ulteriore distinzione è quella di sport agonistico e amatoriale. Nel primo caso gli sportivi esercitano tale attività con continuità e a titolo oneroso, nel secondo caso lo sportivo pratica una disciplina sportiva per pura passione o per varie finalità quali mantenere uno stato ottimale di salute, socializzare, ecc.

¹⁰⁹ «Gioco», *Garzanti linguistica*, consultato 17 agosto 2017, <http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=gioco>.

delle norme di un gioco o il sistema particolare che uno segue nel gioco”¹¹⁰; oppure “il complesso degli oggetti necessari a un determinato gioco”¹¹¹ quali pedine e carte. Senza dimenticare altri significati quali “scherzo, burla (...); il tempo che un gioco dura, giro, partita (...); la combinazione delle carte che sono distribuite a ciascun giocatore e la situazione nella quale egli viene a trovarsi rispetto alla probabilità di vincere (...); movimento che un pezzo meccanico, un elemento di un congegno o di più organi collegati insieme, compie all’interno o a contatto di altri elementi”¹¹².

Il sociologo francese Roger Caillois¹¹³ ha provato a descrivere il gioco attraverso le sue caratteristiche indicandolo come un’attività:

- *Libera* perché il giocatore vi si può dedicare senza essere obbligato;
- *Separata* in quanto circoscritta entro precisi limiti spazio-temporali;
- *Incerta* perché il suo svolgimento non è determinato né il risultato stabilito in anticipo;
- *Improduttiva* perché non crea né beni, né ricchezze né altri nuovi elementi (ad eccezione dei casi in cui avviene uno spostamento di proprietà concordato tra i giocatori) pertanto la situazione resta identica a quella iniziale;
- *Regolata* poiché è sottoposta a regole e convenzioni;
- *Fittizia* in quanto è accompagnata dalla consapevolezza di costituire una realtà differente rispetto alla vita ordinaria.

Osservando tali categorie ci rendiamo conto che sebbene alcuni giochi vi rientrino per altri questo non avviene perché rispondono ad ulteriori caratteristiche non elencate, quindi questi aspetti individuati da Caillois non riescono a catturare completamente l’essenza del gioco. Individuare delle caratteristiche comuni a tutti i giochi è molto difficile perché non si può dire che il tratto essenziale sia il divertimento, in quanto i giochi possono essere una “cosa seria” per mezzo dei quali apprendiamo qualcosa. Non si può dire nemmeno che tutti generino piacere né tantomeno che il carattere sociale è sempre presente dato che

¹¹⁰ «Gioco», *Treccani*, consultato 17 agosto 2017, <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>.

¹¹¹ *Ibidem*.

¹¹² *Ibidem*.

¹¹³ Roger Caillois (Reims 1913 – Le Kremlin-Bicêtre 1978) è stato uno scrittore, sociologo e critico letterario francese.

si può giocare anche da soli, così come le regole non sono sempre presenti (si pensi ai giochi dei bambini nei quali creano e violano le regole continuamente). La soluzione più adatta per risolvere tale problema sembrerebbe quella proposta dal filosofo austriaco Ludwig Wittgenstein¹¹⁴ ovvero che “non esistono condizioni necessarie e sufficienti per definire i giochi ma solo somiglianze di famiglia”¹¹⁵. Per giungere a tale conclusione bisogna prima osservare che se li chiamiamo tutti *giochi* (giochi di palla, gare sportive, giochi di carte, scacchi, ecc) dovranno pur avere qualcosa in comune, ebbene osservandoli attentamente “non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a tutti, ma vedrai somiglianze, parentele”¹¹⁶. Proprio queste somiglianze sono quelle che Wittgenstein indica come “somiglianze di famiglia”, così chiamate perché ricordano i tratti in comune che si possono rintracciare in alcuni membri di una famiglia mentre non vi è un tratto condiviso da tutti.

Riprendendo le definizioni elencate poco prima notiamo che il termine *gioco* nella lingua italiana indica non solo un’attività (di svago o competitiva che sia) o un movimento (quale quello del bullone) ma il significato trasla includendo anche quelli che sono gli elementi che costituiscono lo stesso gioco (quali le sue regole o componenti). Da un punto di vista terminologico indica sia un’attività che un insieme di elementi e regole, dunque nelle sue varie accezioni può indicare sia un processo in atto che un sistema astratto. Questo è un aspetto che non riguarda la sola lingua italiana infatti anche il francese, tedesco e spagnolo si comportano come nello stesso modo in riferimento al termine *gioco*: ovvero un unico vocabolo per indicare una varietà di significati (dall’azione all’oggetto giocattolo). Mentre lingue come il cinese, inglese e il greco presentano termini distinti per indicare il significato di gioco come “attività spontanea” o al contrario “definito da regole”. Un esempio di questa distinzione semantica lo ritroviamo in inglese grazie all’utilizzo dei termini *game* e *play*¹¹⁷:

- “A game is a structured form of play, usually undertaken for enjoyment and sometimes used as an educational tool”¹¹⁸;

¹¹⁴ Ludwig Josef Johann Wittgenstein (Vienna 1889 – Cambridge 1951) è stato un ingegnere, logico e filosofo del linguaggio austriaco.

¹¹⁵ Cfr. Umberto Eco e Riccardo Fedriga, a c. di, *La filosofia e le sue storie: l’età contemporanea* (Roma: Laterza, 2015), p. 422.

¹¹⁶ Fulvia De Luise e Giuseppe Farinetti, «Ludwig Wittgenstein: somiglianze di famiglia», in *Lezioni di filosofia* (Zanichelli, 2010), http://online.scuola.zanichelli.it/lezionidifilosofia/files/2010/03/U2-L04_zanichelli_Wittgenstein.pdf, p. 1.

¹¹⁷ Cfr. Rosy Nardone, *I nuovi scenari educ@tivi del Videogioco* (Azzano San Paolo: Junior, 2007), p. 15.

¹¹⁸ «Game», *Wikipedia*, consultato 17 agosto 2017, <https://en.wikipedia.org/wiki/Game>.

- “Play is a range of voluntary, intrinsically motivated activities normally associated with recreational pleasure and enjoyment”¹¹⁹.

Con il primo termine si indica il “gioco come sistema” con le relative regole e con il secondo il “gioco come processo”. Il “*play* una volta che viene organizzato e regolato, una volta che gli viene assegnata una sanzione in caso di vittoria o sconfitta, diventa *game* (...). Quindi da un lato abbiamo il gioco strutturato e regolamentato, dall’altro il giocare, l’atteggiamento ludico generale legato al divertimento e alla spensieratezza (...). O ancora, da una parte l’oggetto gioco, la struttura, il contesto, dall’altra l’atto del giocare e del creare una situazione ludica”¹²⁰.

Insomma cos’è il gioco? La soluzione più logica è di considerarlo come un “«termine valigia» proprio perché con tale espressione, possiamo far riferimento a una grande varietà di attività, [e altro], anche molto diverse tra di loro”¹²¹ inoltre tentare di “dare una definizione esauriente, completa ed assoluta di gioco è difficile e limitante, nonché ingannevole in quanto lo farebbe risultare come concetto chiuso e statico quale non è”¹²².

2.2 Il gioco tra pedagogia, psicanalisi e antropologia

Ogni educatore che si prepara a lavorare con i bambini sa quanto è importante il gioco per l’essere umano in questa fase della vita:

“Il gioco è la manifestazione essenziale dell’infanzia che ne caratterizza tutte le attività. È nel gioco che si delineano e si sviluppano tutte le principali capacità del bambino, quelle senso-motorie, quelle socio-affettive, quelle costruttive, quelle espressive e quelle intellettuali, giacché implica la più vitale partecipazione di tutta la sua personalità”¹²³.

¹¹⁹ «Play», *Wikipedia*, consultato 17 agosto 2017, [https://en.wikipedia.org/wiki/Play_\(activity\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Play_(activity)).

¹²⁰ Mauro Salvador, «In gioco e fuori gioco: il ludico nella cultura e nei media contemporanei» (Dottorato di ricerca in Culture della Comunicazione, Università cattolica del Sacro Cuore Milano, 2011-12), https://tesionline.unicatt.it/bitstream/10280/1993/1/Tesiphd_Completa_Salvador.pdf, pp. 15-16.

¹²¹ Chiara Arbore, «Il gioco e il giocare: l’attività ludica come strumento di socializzazione e apprendimento nella disabilità» (Scuola di Medicina, corso di laurea in Educazione Professionale, Università degli studi di Bari Aldo Moro, 2014-15), <http://www.gocce.eu/wp-content/uploads/2015/01/Il-gioco-e-il-giocare-lattivit%C3%A0-ludica-come-strumento-di-socializzazione-e-apprendimento-nella-disabilit%C3%A0-Chiara-Arbore.pdf>, p. 27.

¹²² Nardone, « *I nuovi scenari educ@tivi* », cit., p. 14.

¹²³ «Orientamenti dell’attività educativa nelle Scuole Materne Statali (Art. 2 della legge 18 marzo 1968 n. 444)», in *Concorso scuola materna: tutti gli argomenti previsti dal programma d’esami per la prova scritta e orale* (Roma: Job editrice, s.d.), p. 186.

Infatti grazie a questa attività il bambino può: esercitare schemi motori e abilità fisiche, allenare i suoi sensi, vivere esperienze, analizzare e comprendere la realtà, sperimentare attività simboliche, esercitarsi nel linguaggio e nelle altre forme espressive, stimolare la fantasia, interagire con altri individui, apprendere e accettare le prime “regole”. L’attività ludica diventa quindi importante in quanto favorisce la comprensione della realtà nei primi anni della vita del bambino durante i quali può esercitare sia la comprensione suddetta sia i processi essenziali per lo sviluppo della mente. È molto importante per il bambino, in questa fase della sua vita, comporre una propria rappresentazione mentale di come è fatta la realtà esterna, di quali sono le leggi che la governano e di come agire su di essa.

Per comprendere questa interazione è utile rifarsi ai concetti di *assimilazione* e *accomodamento* formulati dal pedagogista svizzero Jean Piaget¹²⁴ all’interno della sua teoria relativa allo sviluppo cognitivo del bambino, dove utilizza proprio tali concetti per spiegare l’adattamento del bambino all’ambiente. L’*assimilazione* è “l’incorporazione degli oggetti negli schemi del comportamento e questi schemi non sono altro che il canovaccio delle azioni suscettibili di essere ripetute attivamente”¹²⁵. Si pensi al bambino che utilizza un oggetto presente nel suo ambiente per un’attività che già fa parte del suo repertorio di azioni, che pertanto non ne risulterà modificato, ad esempio quando il bambino afferra un oggetto e lo batte sul pavimento (in questo momento l’azione di prendere e battere sono già acquisite e sono applicate ad oggetti differenti). Per quanto riguarda l’*accomodamento* Piaget, prendendo in prestito il concetto di “accomodazione” dalla biologia, afferma che “gli esseri viventi non subiscono mai, tale e quale, la reazione dei corpi circostanti, ma che essi modificano semplicemente il ciclo assimilatore accomodandolo a essi, (...) la pressione delle cose porta sempre non tanto a una sottomissione passiva, ma a una semplice modificazione dell’azione relativa a esse”¹²⁶. Quindi le azioni del repertorio vengono modificate perché diventa necessario variarle o ampliarle dopo averle sperimentate, riprendendo l’esempio precedente del bambino che batte l’oggetto sul pavimento nel caso in cui si troverà a maneggiare un oggetto differente allora modificherà la presa della mano e i comportamenti per renderli adatti.

¹²⁴ Jean Piaget (Neuchâtel, 1896 – Ginevra, 1980) è stato uno psicologo, biologo, pedagogista e filosofo svizzero.

¹²⁵ Jean Piaget, *Psicologia dell’intelligenza*, trad. da Luciano Mecacci, edizione originale 1947 (Firenze: Giunti, 2011), p. 14.

¹²⁶ Cfr. Piaget, «Psicologia», cit., p. 14.

È possibile individuare tali comportamenti nell'attività ludica compiuta dal bambino che si sviluppa – sempre secondo Piaget¹²⁷ – insieme all'intelligenza ed è possibile distinguere tre fasi: il *gioco di esercizio*, il *gioco simbolico* e il *gioco di regole*. Durante la prima fase il bambino ripete le azioni e le affina sempre di più, si tratta quindi di un esercizio piuttosto che una vera e propria attività ludica. Mentre si può parlare di gioco nel momento in cui acquisisce i primi caratteri rappresentativi ovvero quando il bambino utilizza funzionalmente gli oggetti, in questo caso si parla di *gioco simbolico* così chiamato perché è caratterizzato da una rappresentazione indiretta, tipica delle manifestazioni simboliche, che prevede l'utilizzo di qualcosa per rappresentare qualcos'altro (il bambino gioca “facendo finta di ...”). La terza fase è quella del *gioco di regole* all'interno della quale l'attività ludica è ormai regolata da regole astratte e frutto di un accordo convenzionale e il bambino segue tali direttive mettendo alla prova le proprie abilità, sviluppando legami sociali e comprendendo le regole morali.

Il gioco analizzato nella sua valenza di *esercizio* lo ritroviamo anche nelle teorie dello psicologo tedesco Karl Groos¹²⁸ che lo vede come un momento propedeutico alla vita adulta. Rifacendosi a teorie evoluzionistiche e osservazioni del comportamento degli animali afferma che il gioco infantile è basato sulla necessità di esercitare gli istinti tramite l'imitazione: si pensi infatti ai bambini che imitano il comportamento e le attività degli adulti¹²⁹. Il gioco diventa un esercizio perché è finalizzato ad allenare gli istinti e i comportamenti necessari da adulti, al fine di adattarli all'ambiente e sperimentandoli anche in situazioni e contesti differenti al fine di ottenere le soluzioni più consone.

Una funzione differente associata al gioco la ritroviamo nella seconda metà del XIX secolo con il filosofo inglese Herbert Spencer¹³⁰ e la *teoria del surplus di energia*, secondo cui:

“L'attività ludica, tanto per gli animali, quanto per l'uomo, servirebbe a bruciare le energie non impiegate per la sopravvivenza. (...) A mano a mano che si scende nella scala evolutiva, si nota una diminuzione di attività ludica in quanto l'energia dell'animale si esaurisce alla ricerca del cibo o in genere nella lotta per la

¹²⁷ Cfr. Arbore, «Il gioco e il giocare» cit., p. 38.

¹²⁸ Karl Groos (Heidelberg 1861 – Tubinga 1946) è stato uno psicologo e filosofo tedesco.

¹²⁹ Cfr. «Gioco», *Treccani*, consultato 20 agosto 2017, http://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_%28Dizionario-di-filosofia%29/.

¹³⁰ Herbert Spencer (Derby 1820 – Brighton 1903) è stato un filosofo inglese.

sopravvivenza (...). Negli animali superiori invece, e in particolare nell'uomo, molte riserve energetiche rimangono inutilizzate e vengono quindi consumate sotto forma di gioco”¹³¹.

Spostandosi invece nell'ambito della psicoanalisi l'attenzione si concentra sulle emozioni e sensazioni che il bambino prova giocando. Secondo lo psicanalista inglese Donald W. Winnicott¹³² il gioco è il mezzo attraverso cui i bambini manifestano i propri bisogni ed inconscio. Nella sua opera *Gioco e realtà* in relazione a tale attività afferma che in ambito psicoterapeutico:

“Il gioco è esso stesso una terapia, fare in modo che i bambini siano messi in condizione di giocare è di per sé una psicoterapia. (...) Le persone responsabili devono essere disponibili quando il bambino gioca ma questo non vuol dire che la persona responsabile debba entrare nel gioco dei bambini. Quando un organizzatore è costretto a mettersi nella posizione di animare il gioco questo significa che il bambino o i bambini non sono in grado di giocare in senso creativo”¹³³.

Su tale aspetto relativo al ruolo assolto dall'adulto durante l'attività ludica ricordiamo la distinzione tra *gioco libero* e *gioco guidato*: il primo è spontaneamente organizzato o scelto dall'infante mentre il secondo richiede in qualche modo l'intervento dell'adulto. Infatti nel *gioco libero* è il bambino che costruisce da sé contenuto e regole del gioco oppure accetta quelle già stabilite. In questo tipo di gioco l'adulto funge da osservatore mentre nel *gioco guidato* la sua funzione è attiva in quando propone al bambino giochi e occasioni di gioco, ad esempio un gioco nuovo da sperimentare, pertanto il fanciullo si muove in seguito a stimoli suscitati dall'adulto. Ma nel guidare il gioco del bambino “è importante che esso mantenga il carattere di gioco spontaneo senza finalizzazioni che lo volgano ad altro, per cui cesserebbe di essere gioco”¹³⁴.

Ritornando alla teoria proposta da Winnicott il gioco è un'esperienza vitale per il bambino che lo aiuta a sviluppare l'attività creativa la quale gli consente di far uso dell'energia

¹³¹ Leonardo Trisciuzzi, Carlo Fratini, e Maria Antonella Galanti, *Introduzione alla pedagogia speciale* (Roma: Laterza, 2003), p. 81.

¹³² Donald Woods Winnicott (Plymouth 1896 – Londra 1971) è stato un pediatra e psicoanalista inglese.

¹³³ Donald Woods Winnicott, *Gioco e realtà*, edizione originale 1974 (Roma: Armando, 1988), p. 97.

¹³⁴ «Orientamenti», cit., p. 186.

aggressiva e costituisce essa stessa (l'attività creativa) un indice del benessere del bambino¹³⁵.

Nello stesso ambito di studi si colloca anche l'intervento del celebre psicoanalista Sigmund Freud¹³⁶ che individua nel gioco una funzione catartica diventando uno strumento per superare le esperienze dolorose e traumatiche. Freud fu il primo a individuare tale caratteristica nel gioco infantile osservando il "gioco del rocchetto" eseguito dal nipote:

“Il bambino aveva un rocchetto di legno con un pezzo di spago arrotolato (...) quel che gli piaceva fare era tenere in mano lo spago e scagliare con consumata precisione il rocchetto dietro la spalliera a tendina del suo letto, di moto che l'aggeggio sparisse; contemporaneamente egli emetteva il suo caratteristico «o-o-o» [tradotto come la parola «via!»] quindi ritirava il rocchetto dal nascondiglio e salutava la sua riapparizione con un festoso «da!» («eccolo!»)”¹³⁷.

Tale comportamento fu spiegato da Freud come la possibilità di provocare, a piacimento e simbolicamente, la scomparsa e ricomparsa della madre assente diventando capace, grazie a tale ripetizione di partenze e ritorni, di superare traumi e sofferenze mantenendo al tempo stesso il legame oggettuale con la madre. La ripetizione ludica messa in atto dal bambino gli consente quindi di superare qualsiasi situazione frustrante ed angosciata, anche se si tratta della ripetizione di un'esperienza dolorosa l'azione gli consente di elaborare l'evento che ha suscitato l'emozione nel tentativo di eliminare il trauma¹³⁸. Inoltre in tale comportamento Freud legge anche l'appagamento di un impulso di vendetta perché il bambino rimuovendo l'oggetto che rappresenta la madre è come se affermi “Sì, va bene, vattene pure! Non ho bisogno di te, anzi sono io che ti scaccio” e tale teoria viene confermata da un ulteriore gioco compiuto dal bambino un anno dopo quando si arrabbia e nel battere a terra un giocattolo grida “Ma vattene al fronte” ricollegando tale affermazione al padre che si trovava appunto al fronte¹³⁹.

¹³⁵ Cfr. Guido Crocetti, *I disegni dei bambini : metafore e simboli del benessere bambino* (Roma: Armando, 2008), p. 46.

¹³⁶ Sigmund Freud (Freiberg 1856 – Londra 1939) è stato un neurologo, psicoanalista e filosofo austriaco.

¹³⁷ Sigmund Freud, *Al di là del principio del piacere*, edizione originale 1920 (Milano: Bruno Mondadori, 2007), p. 44.

¹³⁸ Cfr. Giulia Giubbini, «Freud e il gioco», consultato 22 agosto 2017, <http://arjelle.altervista.org/Tesine/GiuliaG/giocofreud.htm>.

¹³⁹ Cfr. Freud, «Principio del piacere», cit., p. 46.

Il gioco ha avuto importanza storica e antropologica in ogni epoca e cultura come evidenzia lo storico olandese Johan Huizinga¹⁴⁰ nel suo celebre libro *Homo Ludens*. Huizinga è considerato uno dei maggiori teorici del gioco ed è il primo studioso del Novecento a dedicarsi approfonditamente a tale tematica, che costituisce il tema centrale dell'opera suddetta, assegnando all'attività ludica il ruolo di motore propulsore della cultura affermando che “la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. (...) Ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici”¹⁴¹. La sua era indubbiamente una tesi innovativa sia perché sosteneva che la civiltà umana era sorta e si era sviluppata nel gioco e con il gioco sia perché il gioco era considerato un fenomeno culturale con un senso. Inoltre il gioco non si legava a un particolare grado di civiltà o concezione di vita ma si ripresentava in qualsiasi società anche se assumeva caratteristiche diverse in civiltà differenti, poiché ognuna aveva giocato in modo differente, ovunque l'attività ludica era presente¹⁴².

Huizinga definisce il gioco come:

“Un'azione libera, conscia di non essere presa «sul serio» e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito”¹⁴³.

Le caratteristiche del gioco che emergono da tale definizione sono:

- È un atto libero: non si comanda né s'impone;
- È un'attività seria che risponde a delle regole;

¹⁴⁰ Johan Huizinga (Groninga 1872 – Arnhem 1945) è stato uno storico olandese.

¹⁴¹ Johan Huizinga, *Homo ludens*, edizione originale 1939 (Torino: Einaudi, 1993), p. 55.

¹⁴² Cfr. Cinzia Salmasi, «Brevi considerazioni generali sul gioco», consultato 23 agosto 2017, <http://nemus.provincia.venezia.it/aforismi/SUL%20GIOCO.pdf>, p. 1.

¹⁴³ Huizinga, «Homo ludens», cit., p. 17.

- Si svolge entro limiti spazio-temporali pertanto è limitato nel tempo e nello spazio, però è ripetibile;
- Quando è collettivo favorisce l'interazione con altri individui.

L'analisi volta ad individuare la presenza ed influenza dell'attività ludica durante l'evoluzione umana non caratterizza solo gli studi di Huizinga ma viene ripresa vent'anni dopo dal sociologo francese Roger Caillois che esamina gli aspetti presenti nell'*Homo Ludens* nella sua opera *I giochi e gli uomini*. Caillois riconosce l'importanza delle argomentazioni proposte da Huizinga ma osserva che costui ha trascurato “la descrizione e la classificazione dei giochi stessi come se corrispondessero tutti agli stessi bisogni ed esprimessero indifferentemente lo stesso atteggiamento psicologico”¹⁴⁴; pertanto è lui che si occupa di fornire tale classificazione secondo quattro categorie. Per designarle utilizza termini provenienti da lingue diverse¹⁴⁵, proprio per non caratterizzare il gioco con parole di una specifica cultura. Innanzitutto Caillois afferma che i giochi agiscono fra due poli opposti costituiti dalla *paidia* (indica il divertimento, la turbolenza, l'improvvisazione e la fantasia incontrollata) e il *ludus* (che rappresenta la regola, la tenacia, l'abilità e le convenzioni imperative). Le quattro categorie sono:

- *Agon* (competizione). Sono i giochi competitivi influenzati dal principio che tutti i partecipanti devono avere eguale possibilità di vittoria, condizione resa possibile dalle regole create proprio per tale fine. Pertanto le regole mirano a creare una situazione di parità iniziale tra i partecipanti e la vittoria dipenderà dalle capacità del giocatore. Si tratta di competizioni che implicano la disciplina e perseveranza e il gioco può essere costituito sia da una prova fisica (attività sportive) che intellettuale (dama e scacchi).
- *Alea* (fortuna). Rientrano in questa categoria tutti i giochi che si affidano al caso per ottenere un risultato pertanto il giocatore, pur avendo tutte le qualità e capacità per vincere, è meno attivo perché “deve solo aspettare, con speranza e

¹⁴⁴ Roger Caillois, *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, edizione originale 1958, Nuovo Portico (Bologna: Bompiani, 1981), p. 19.

¹⁴⁵ Alea è un termine latino che significa *gioco di dadi*, mimicry invece è inglese e significa *mimetismo*, mentre agon è un termine che proviene dal verbo greco “ágo” (che significa conduco/guido) infine ilinx è ugualmente un termine greco che significa *gorgo* e rimanda alla vertigine.

trepidazione, il verdetto della sorte”¹⁴⁶. Vi rientrano giochi di dadi, lotterie ed altri giochi che talvolta presentano delle scommesse in denaro.

- *Mimicry* (mimetismo). In questo tipo di giochi il giocatore accetta in maniera temporanea di prender parte ad un contesto fittizio diventando un personaggio illusorio, non si tratta di un inganno perché i partecipanti sono consapevoli della situazione. Il travestimento e la maschera sono elementi essenziali di questo tipo di giochi.
- *Ilinx* (vertigine). La ricerca della vertigine consiste nel “tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico”¹⁴⁷, sottraendosi alle regole fisiche e morali al fine di ottenere tale sensazione. Alcuni esempi sono il girotondo e gli sport estremi.

Nei giochi della categoria *agon* si instaura un legame con gli altri partecipanti; in quelli di tipo *alea* il rapporto è con le forze che dominano la fortuna; nei giochi della categoria *mimicry* si gioca con la propria identità grazie al travestimento e infine nella categoria *ilinx* il rapporto è con il proprio corpo, con l’orientamento e lo spazio.

La tabella mostra alcuni esempi di giochi delle quattro categorie dette in relazione al variare dell’elemento *paidia* e *ludus*. “In tutte e quattro le categorie si nota che man a mano che i giochi si fanno più strutturati, in quanto acquisiscono maggiore importanza le regole, la *paidia* diminuisce e il *ludus* aumenta (...). Giocare è dunque un’oscillazione perenne tra il rigore, il rispetto della regola e l’esuberanza gioiosa, la turbolenza”¹⁴⁸.

	AGON (competizione)	ALEA (fortuna)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vertigine)
PAIDIA	corse combattimenti ecc. atletica	non soggetti a regolamento	filastrocche per fare la conta testa o croce	imitazioni infantili giochi illusionistici bambola costumi vari maschera travestimento
chiasso				
agitazione				
<i>fou-rire</i>	boxe biliardo scherma	scommesse roulette	teatro arti dello spettacolo in generale	volador luna-park sci
aquilone	dama calcio scacchi	lotterie semplici composte o a ripetizione		alpinismo acrobazia
solitari	competizioni sportive in genere			
cruciverba				
LUDUS				

149

¹⁴⁶ Caillois, «Giochi e gli uomini», cit., pp. 33-34.

¹⁴⁷ Ivi, p. 40.

¹⁴⁸ Nardone, « I nuovi scenari educ@tivi », cit., p. 19.

¹⁴⁹ Tabella tratta da: Caillois, «Giochi e gli uomini», cit., p. 55.

Inoltre Caillois definisce il gioco, individuandone le caratteristiche (già elencate nel paragrafo 2.1), come un'attività: libera, separata, incerta, improduttiva, regolata e fittizia.

2.3 Alcune caratteristiche del gioco

Quando si parla di gioco l'errore più frequente è quello di ritenere gioco e serietà come aspetti antitetici perché il “gioco richiama sempre i concetti di svago (...) e implica immancabilmente un'atmosfera di distensione o di divertimento (...), evoca un'attività non soggetta a costrizioni ma (...) si contrappone alla serietà e (...) al lavoro come il tempo perso al tempo bene impegnato”¹⁵⁰.

Questa credenza risale a una visione molto antica dell'attività ludica infatti nell'epoca ellenistica il gioco per il bambino era possibile solo fino ai sette anni, che una volta compiuti corrispondevano all'inizio dell'educazione scolastica. Durante tutto il Medioevo i giochi furono osteggiati e condannati perché la Chiesa li considerava degli oggetti demoniaci creati col fine di distogliere l'attenzione del credente dal pensiero di Dio e dalla preghiera. Verso la fine del Quattrocento si instaura un atteggiamento più tollerante verso il gioco perché in questi anni si cominciava ad ammettere l'utilità di attività come la corsa o il salto. Successivamente si assiste ad una rivalutazione del gioco e il suo progressivo inserimento nei programmi scolastici al fine di utilizzarlo come strumento per rendere più piacevole l'insegnamento di materie che non lo erano, in questo ambito diveniva importante la capacità dell'educatore di motivare l'interesse del bambino. Negli anni seguenti altri studiosi continuano le analisi finalizzate ad individuare un utilizzo prettamente didattico¹⁵¹.

Mentre per assistere a delle rivalutazioni del gioco, senza implicare tale utilizzo, bisogna aspettare l'Ottocento quando il pedagogista tedesco Friedrich W.A. Fröbel ¹⁵², affermando che i giochi dell'infanzia non sono da riguardarsi come frivolezze ma come cose di molta importanza e di un profondo significato¹⁵³, “è il primo a ridare la giusta

¹⁵⁰ Caillois, «I giochi e gli uomini», cit., p. 5.

¹⁵¹ Cfr. Evelyn Spinadin, «Il gioco nella prima infanzia: il bambino cresce, scopre e impara giocando» (Corso di laurea in scienze dell'educazione e della formazione, Università degli studi di Padova, 2014-15), http://tesi.cab.unipd.it/49775/1/RELAZIONE_FINALE_COMPLETA.pdf, pp. 7-8.

¹⁵² Friedrich Wilhelm August Fröbel (Oberweißbach 1782 – Marienthal 1852) è stato un educatore e pedagogista tedesco.

¹⁵³ “Il giuoco, in questo periodo, non è, come già abbiamo sopra accennato, un semplice trastullarsi; esso ha una grande serietà ed un profondo significato”. Cfr. Friedrich W.A Fröbel, *L'educazione dell'uomo e scritti scelti*, a c. di Alfredo Saloni, Piccola biblioteca di filosofia e pedagogia (Torino: Paravia, 1930), p. 42.

importanza al gioco che non è più considerato una perdita di tempo, ma diviene un'attività seria e importante per il bambino che proprio nel gioco costruisce la sua identità"¹⁵⁴. Un'attività così seria da esser rapportata, nei primi anni del Novecento, al lavoro dell'adulto: "il gioco elevato alla funzione di strumento funzionale necessario alla crescita diviene lavoro (...) il gioco diventa un'attività di lavoro per il bambino"¹⁵⁵. Sempre nella prima metà del Novecento il sociologo Huizinga ribadiva che *gioco e riso* sono tutt'altro che complementari: "il riso si oppone senz'altro alla serietà ma non si unisce affatto direttamente al gioco. Bambini, calciatori, scacchisti giocano con la massima serietà senza la minima tendenza a ridere"¹⁵⁶.

Pertanto il gioco può presentarsi in alcune situazioni come un'attività divertente e ricreativa ma altre volte può diventare un'attività seria; nello stesso modo in cui un'attività seria ha bisogno di momenti di rilassatezza così il gioco necessita di serietà per essere giocato nel migliore dei modi. Se estremizziamo i due casi avremo da una parte *un'attività seria ininterrotta* da rapportare a un caso di prigionia e dall'altro *un gioco sregolato* simile alla follia¹⁵⁷.

Un altro stereotipo è quello di credere che a giocare siano solo i bambini mentre il gioco è un'attività che "si protrae e perdura nelle età successive (...) abbracciando l'intero arco dell'esistenza"¹⁵⁸, ciò che varia a seconda dell'età sono la modalità di gioco e il tempo che gli si dedica. Piuttosto che *modalità* sembra opportuno parlare di gusti e interessi relativi a determinate tipologie e generi di giochi. L'interesse per l'attività ludica può venir meno nell'individuo durante il corso della sua vita, per il sopraggiungere di altri interessi ed impegni, ma è anche possibile che tale attenzione permanga e a variare siano solo i suoi gusti o ancora è possibile che tali gusti restino invariati nel tempo. Oltre ad una questione legata ai soli interessi ricordiamo che "numerose studi scientifici hanno evidenziato come il gioco sia in grado di aumentare le capacità di pianificazione, memoria, attenzione e ragionamento. Durante il gioco, a qualsiasi età, si apprendono nuove regole, nuove informazioni e nuove "forme mentali". Dall'infanzia alla terza età

¹⁵⁴ Marsano, « *I videogiochi a scuola* », cit., p. 31.

¹⁵⁵ Nardone, « *I nuovi scenari educ@tivi* », cit., p. 18.

¹⁵⁶ Huizinga, « *Homo ludens* », cit., p. 8.

¹⁵⁷ Cfr. Marsano, « *I videogiochi a scuola* », cit., p. 26.

¹⁵⁸ Angelo Nobile, *Gioco e infanzia* (Brescia: La Scuola, 2000), p. 13.

cambiano i giochi, ma non gli effetti”¹⁵⁹ pertanto dedicarsi ad attività ludiche risulta pertinente in ogni età della vita a dispetto di luoghi comuni che possono ostacolare l’individuo (soprattutto in età adulta) a dedicarsi: quali le congetture che identificano i giochi come uno spreco di tempo e conseguentemente fanno sembrare più *logico* impiegare il tempo libero in attività ritenute più *costruttive*.

Tra le definizioni attribuite al termine *game* è interessante la seguente: “a game is a form of play with goals and structure”¹⁶⁰. Perché evidenzia due caratteristiche importanti del gioco ovvero la struttura e l’obiettivo.

- **Struttura.** Nell’analizzare questo elemento della definizione Nicholson precisa che “a play activity without structure is simply play, [infatti nei giochi da tavolo] *Crossbows and Catapults* (...) many children (and adults) do not bother with the rules and play with the components of the game as a toy. While this is play, it is not a game until rules are imposed”¹⁶¹. Le regole creano un ordine nel gioco e stabiliscono le azioni consentite - che possono essere limitate o molteplici (vi sono giochi in cui si può compiere solo un’azione ed altri, come i giochi di ruolo, dove sono concesse tutte le azioni plausibili) - ma il giocatore può decidere di non servirsene e modificarle (col consenso degli altri partecipanti) o crearne di proprie.
- **Obiettivo.** Così come la struttura è parte fondamentale del gioco ugualmente se parliamo di un gioco senza obiettivi questo diviene “just play”, l’obiettivo fornisce uno scopo motivando l’attività stessa. Alcuni esempi sono: stabilire il punteggio più alto (come in *Carcassonne*), compiere una determinata azione prima degli altri giocatori (come scoprire per primi chi è l’assassino in *Cluedo*), non essere eliminati dalla partita (nel caso di *Talisman*, gioco base senza espansioni, bisogna sconfiggere gli altri giocatori), e molti altri come arrivare primi in un gioco di corsa, eliminare il re nemico nella partita di scacchi, ecc. Ciò che distingue questi obiettivi è il tempo necessario per raggiungerli in quanto possono richiedere tempistiche diverse, infatti quella richiesta per ultimare una partita in un gioco di

¹⁵⁹ «Natale giochi da tavolo palestra del cervello, 6 motivi per “allenarsi”», Focus, 24 dicembre 2015, consultato 26 agosto 2017, <http://www.focus.it/scienza/salute/natale-giochi-da-tavolo-palestra-del-cervello-6-motivi-per-allenarsi>.

¹⁶⁰ Kevin Maroney, «My Entire Waking Life», *The Games Journal*, consultato 24 luglio 2017, <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>.

¹⁶¹ Scott Nicholson, *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages* (Medford, New Jersey: Information Today, 2010), p. 4.

ruolo, quale *Descent: Viaggi nelle tenebre*, è più lunga rispetto a quella di altre tipologie. Inoltre l'obiettivo può suddividersi in varie fasi: ad esempio un generico "salva la principessa" richiede di sconfiggere prima il mostro che l'ha imprigionata. Per farlo sarà necessario trovare delle armi da utilizzare durante lo scontro - queste potranno esser ritrovate durante il percorso, rubate o acquistate (in questo caso sarà necessario disporre del denaro per acquistarle e a sua volta questo potrà esser rinvenuto, guadagnato lavorando, ecc) – inoltre è probabile che sia indispensabile una chiave per accedere all'area dove si trova il mostro. Per ottenere tale oggetto bisognerà seguire una precisa procedura o ritrovarlo sconfiggendo un boss¹⁶² minore. Inoltre l'utilizzo degli oggetti potrebbe richiedere al giocatore di disporre di un personaggio con le abilità adatte per usarli, pertanto bisognerà far crescere il suo livello prima di procedere.

2.4 Quali giochi?

Nel paragrafo 1.2 è stata ripercorsa la storia del gaming nelle biblioteche americane e da tale excursus è emerso che negli anni sono stati utilizzati gli scacchi, puzzle, giochi e giocattoli (legati in particolare alle collezioni delle ludoteche) fino ad arrivare ai videogiochi e software educativi. A questi si aggiungono, grazie alle indagini¹⁶³ svolte da Nicholson, le tipologie di giochi adoperate nelle biblioteche americane in tempi più recenti: giochi da tavolo, giochi tradizionali, videogiochi per console e per computer, giochi fisici, giochi di carte (e giochi di carte collezionabili) e giochi di ruolo. Invece di servirsi di tale classificazione si farà riferimento alla distinzione dei giochi secondo i

¹⁶² "I boss non sono datori di lavoro anche se rompono i coglioni in modo sistematico" in Matteo Bittanti, «Tutto quello che so l'ho imparato dai videogiochi: ovvero come imparai a non preoccuparmi e ad amare il joypad», in *Gamers: storie di passione per i videogiochi*, a c. di Shanna Compton, trad. da Marco Braghieri (Oscar Mondadori, 2006), 359–64, p. 364.

Nel mondo dei videogiochi con *boss* si indica un avversario più forte rispetto agli altri collocato in una specifica sezione del gioco (solitamente la fine del gioco stesso) o a guardia di un oggetto. Queste entità sono caratterizzate dalle maggiori dimensioni e la capacità di utilizzare attacchi differenti (talvolta più scenografici). In base al ruolo svolto all'interno del gioco si distinguono: il *boss finale* posto alla fine del gioco (corrisponde all'antagonista all'interno della storia); i *mini boss* sono boss meno forti del boss finale ma più forti dei mostri incontrati all'interno del livello/area e all'interno di questo svolgono il ruolo di "blocco" da rimuovere per proseguire la propria avventura (talvolta sono loro stessi l'ostacolo in altri casi sono i guardiani dell'oggetto necessario per proseguire); il *super boss* invece costituisce un nemico estremamente forte ma non necessario per completare il gioco (un esempio di boss opzionali sono Der Richter in *Final Fantasy X* o Yiazmat in *Final Fantasy XII*). Il termine boss viene utilizzato anche in altri contesti per designare un ostacolo.

¹⁶³ Scott Nicholson, «The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse», 2007, <http://scottnicholson.com/pubs/pulse2007.pdf>; Nicholson, «Go Back to Start», cit.

cinque archetipi di esperienza di gioco¹⁶⁴ individuati dallo stesso Nicholson, ovvero: conoscenza, strategia, azione, narrazione e sociale.

Conoscenza. Questo tipo di esperienza è focalizzato sulle conoscenze, provenienti dal mondo esterno al gioco, che il giocatore porta nel gioco. Vi rientrano:

- Quiz. Un esempio di gioco in cui il giocatore deve rispondere a delle domande è il gioco da tavolo *Trivial Pursuit* dove il giocatore muove, tramite il lancio del dado, la propria pedina sul tabellone e risponde alla domanda corrispondente all'argomento assegnato alla casella in cui si è fermato. Sono riconducibili a tale genere i game shows.
 - Game shows sono i giochi televisivi, radiofonici o diffusi via web in cui gli sfidanti (singolarmente o in squadre) devono superare delle prove per ottenere il premio. Un esempio di gioco televisivo è *Chi vuol essere milionario*. Grazie alla loro capacità di coinvolgimento dello spettatore tali giochi sono stati adattati e convertiti anche in altre forme quali giochi da tavolo, videogiochi, o nella forma più consona in base alla meccanica del gioco originale al fine di diventare fruibili anche a casa dallo spettatore.
- Giochi basati sulle parole (word game) che rispondono a meccaniche del tipo: completare una frase o una parola, creare la parola più lunga utilizzando le lettere a disposizione, individuare la parola nascosta in mezzo ad altre. Ne sono un esempio giochi quali i *cruciverba*, lo *scarabeo* e le *parole crociate*.

Le finalità di tali giochi possono essere ricreative o indirizzate a sviluppare/dimostrare le conoscenze del giocatore, in questa seconda categoria possono rientrare giochi educativi creati con tale finalità e utilizzabili ad esempio in un ambito scolastico.

Strategia. In questo tipo di esperienza svolge un ruolo centrale la capacità del giocatore di prendere decisioni e attuare delle strategie. Il termine strategia si distingue da tattica poiché il primo indica “la tecnica di individuare gli obiettivi generali di un’attività nonché i modi e i mezzi più opportuni per raggiungerli”¹⁶⁵ mentre il secondo si riferisce

¹⁶⁴ Cfr. Nicholson, «Everyone Plays», cit., pp. 27-30, poi oggetto di analisi dei rispettivi capitoli.

¹⁶⁵ «Strategia», *Treccani*, consultato 27 agosto 2017, <http://www.treccani.it/enciclopedia/strategia>.

all'ambito militare nel quale “indica i principi e studia le modalità per schierare le truppe e farle manovrare sul campo di battaglia allo scopo di sopraffare il nemico, non è una parte della strategia ma si sviluppa da essa”¹⁶⁶. Inoltre si distingue da quest'ultima poiché la strategia indica un piano d'azione a lungo termine (quale vincere la guerra) mentre la tattica riguarda decisioni a breve termine (quali neutralizzare le forze nemiche grazie a specifiche azioni e in determinati luoghi)¹⁶⁷. In questo tipo di giochi può esser presente una narrazione di fondo. Vi rientrano:

- Giochi di strategia “astratti” sono quelli che richiedono al giocatore di prendere delle decisioni al fine di raggiungere l'obiettivo, come gli *scacchi* e il *go*.
- Giochi da tavolo di tipo americano o tedesco (o combinazione dei due modelli). Nei primi la componente fortuna incide maggiormente mentre nei secondi questa componente è minore e permane col solo scopo di garantire un minimo di imprevisto. Rientrano nella prima categoria giochi come *Monopoly* e *Risiko* dove il lancio dei dati (quindi la fortuna) influenza molto la partita mentre un esempio di gioco da ricondurre al modello tedesco con elementi strategici è *Olympus* dove la componente fortuna è assente (poiché il lancio dei dadi non è presente), pertanto la vittoria dipenderà dalla strategia del giocatore. Rientra in questa categoria sebbene presenti un minimo di casualità *Carcassone*: per posizionare nel proprio turno la tessera il giocatore dovrà estrarla dal mazzo precedentemente mischiato (pertanto la casualità dipende dall'ordine sempre diverso che si viene a creare nel mazzo). Solitamente il giocatore dispone di un numero limitato di risorse, monete, turni o unità pertanto dovrà impiegarli nel modo più adeguato per conseguire la vittoria che può essere determinata dal raggiungimento di un determinato punteggio (come nel caso di *Olympus* dove tale obiettivo è rappresentato dal completamento del percorso lungo il tabellone di gioco) o attribuita al giocatore che matura il maggior numero di punti (è il caso di *Carcassone*: dopo aver posizionato tutte le tessere si procede al conteggio dei punti maturati in base al posizionamento delle proprie pedine).

¹⁶⁶ «Tattica», *Treccani*, consultato 27 agosto 2017, <http://www.treccani.it/enciclopedia/tattica>.

¹⁶⁷ Cfr. «Tattica», *Wikipedia*, consultato 27 agosto 2017, <https://it.wikipedia.org/wiki/Tattica>.

- War games. Sono un tipo di giochi strategici incentrati sulle battaglie, possono far riferimento a precisi contesti storici o a mondi immaginari. Talvolta le truppe sono rappresentate da miniature (i movimenti si basano su calcoli utilizzando righelli e altri strumenti di misurazione) e il tabellone riproduce la conformazione di territori differenti con colline, fiumi, ecc o di strutture per gli edifici. Un esempio è il gioco *Warhammer 40K*.
- Giochi di carte. Dai giochi di carte classici quali *bridge* e *poker* a quelli più moderni come *Uno* e *Bang!*.
 - Giochi di carte collezionabili. Rispetto ai già citati giochi di carte in questo caso il giocatore può ampliare il proprio mazzo aggiungendovi altre carte al fine di personalizzarlo. Ad esempio *Magic: The Gathering*.
- Videogiochi. La strategia è un genere riscontrabile anche nei videogiochi dove il giocatore si può ritrovare a capo di un'armata (come nei giochi della saga di *Age of Empires* o *Starcraft*) o deve impersonare un popolo e aiutarlo a progredire negli anni (esempio la saga *Civilization*). Vi sono anche dei videogiochi dove il carattere strategico si combina con quello simulativo ad esempio *SimCity* dove il giocatore deve sviluppare la propria città gestendo entrate e spese economiche.
- Puzzle games. Vi rientrano i rompicapi e altri giochi ad essi assimilabili dove il giocatore deve risolvere degli enigmi proposti sotto forma di puzzle logici, strategici, ecc. Un esempio sono i giochi *Majjong*, oppure i videogiochi *Q*bert* e *Tetris*.

Azione. Il giocare può apportare modifiche nel gioco grazie alle sue capacità fisiche, la coordinazione oculo-manuale e i riflessi. Possono presentare anche elementi strategici e narrativi.

- Giochi di destrezza e abilità. Vi rientrano i giochi tradizionali dove lo scopo è mantenere in equilibrio dei tasselli ad esempio al fine di costruire una torre o tutelarne la stabilità anche rimuovendo alcuni dei pezzi che la compongono,

oppure giochi che richiedono spazi maggiori quali partite a *dodgeball*, *salti a ostacoli*, ecc.

- Videogiochi. Sicuramente i videogiochi riescono a valorizzare tale categoria poiché sono in grado di mettere alla prova le capacità fisiche (e mentali) del giocatore grazie ai loro ritmi frenetici. Quanto si parla di videogiochi d'azione questi vengono a loro volta suddivisi in sottogeneri quali lo sparatutto, il picchiaduro, il platform e lo stealth; inoltre il genere d'azione può esser mescolato anche da altri generi come nel caso dei giochi gestionali, giochi strategici e giochi di ruolo in tempo reale, simulatori, giochi sportivi e quelli di guida. Ad esempio:
 - Gli sparatutto in prima persona richiedono riflessi, precisione (per portare a segno i colpi in punti critici, quali la testa o un altro punto debole) e una coordinazione oculo-manuale sviluppati per predominare sul nemico, sia che si tratti di IA (Intelligenza artificiale) o di un avversario impersonato da un altro giocatore. Un esempio di sparatutto contro IA è il nuovo capitolo della saga *Doom* rilasciato nell'anno 2016 (in tale capitolo è prevista anche una modalità online che permette di confrontarsi con altri giocatori) in cui il giocatore dovrà essere in grado di prendere la mira rapidamente (e con precisione) al fine di tutelare i propri punti salute e le munizioni visto che si troverà spesso accerchiato dai nemici, nonché sarà indispensabile un pizzico di buon senso per valutare quando è il momento opportuno per darsela a gambe (anche se i nemici sono sempre degli instancabili inseguitori). Mentre un esempio di sparatutto a squadre che consente di confrontarsi con altri giocatori è *Overwatch* in cui ciò che distinguerà un giocatore dall'altro saranno le sue capacità che insieme ad una buona coordinazione con gli altri membri della squadra porteranno quest'ultima alla vittoria.
 - Per mettere alla prova le proprie capacità fisiche si può optare per gli exergaming (parola inglese composta da *exercise* e *gaming*) che richiedono movimenti fisici da parte del giocatore i quali saranno "catturati" dal gioco grazie ai sensori e agli appositi dispositivi. Si pensi ai giochi della Nintendo Wii quali *Wii sport* e *Wii fit* che prevedono

rispettivamente giochi sportivi ed esercizi fisici, oppure i giochi di danza della serie *Dance Dance Revolution*.

Narrazione. In questa categoria di giochi l'elemento dominante è la trama, solitamente vi è un narratore (nel caso dei videogiochi questo ruolo è svolto dal software) che descrive le ambientazioni e la storia del gioco e i giocatori devono immergersi in tale realtà portando avanti la trama in questione.

- Nei giochi di ruolo i giocatori decidono di assumere un'identità fittizia e tramite il racconto di un narratore (detto *master* o *game master*, che funge anche da arbitro) che introduce le ambientazioni e storia possono immergersi in tale mondo fantastico (non solo fantasy). Per decidere quali azioni svolgere si servono dell'ausilio dei libri di regole che illustreranno quelle consentite e come eseguirle, tali libri oltre a fornire informazioni sulle meccaniche di gioco presentano anche nozioni quali abilità e poteri che il giocatore può attribuire al proprio personaggio. Vi sono anche altri libri che forniscono esempi di moduli di avventure da riprodurre. L'esempio per antonomasia di tale genere è *Dungeons and Dragons* (abbreviato D&D o DnD) il cui modello è stato ripreso e rielaborato nel tempo da molti giochi. Solitamente si tratta di giochi cooperativi ed è verificabile al loro interno la presenza di elementi strategici: è impensabile progredire nell'esplorazione in uno di questi titoli senza aver pianificato come affrontare i nemici, suddividere gli oggetti o utilizzare le monete rinvenute. Fogli di bloc-notes, matite (per questo noti anche come giochi "di carta e penna"), dadi e tanta immaginazione ecco il necessario per giocare a un gioco di ruolo (oltre agli immancabili manuali) ma se si vuole passare a qualcosa di più "concreto" allora bisogna optare per i giochi da tavolo di ruolo, come i già citati *Talisman* e *Descent*. Nel secondo il tabellone presenta elementi - quali porte e ostacoli di vario genere, che influenzano la partita inserendo parametri quali la gittata dell'attacco, la linea di vista, ecc - che accrescono ancora di più la sensazione di immersione nel gioco stesso.
- Videogiochi di ruolo e d'avventura. Rifacendosi al modello dei giochi di ruolo "di carta e penna" il giocatore si troverà ad impersonare uno o più personaggi

guidandoli nel loro viaggio (solitamente corredato da una storia ricca e intricata). Un esempio di trasposizione in videogioco di un gioco di ruolo del genere di D&D è *Neverwinter Nights* che si basa proprio sulle regole e meccaniche del primo trasportandole in un contesto tridimensionale. La resa grafica sempre più realistica combinata con la possibilità di influenzare l'esito stesso dell'avventura con le proprie scelte (come nel caso di *Fallout 4* o nei capitoli della saga *The Witcher*) dà vita ad una forte sensazione di coinvolgimento da parte del giocatore. Per quanto riguarda i giochi d'avventura (o avventure grafiche) questi sono caratterizzati dall'esplorazione e risoluzione di enigmi per poter proseguire all'interno del gioco stesso. Un ruolo molto importante è svolto dall'elaborata trama all'interno della quale il protagonista recita un ruolo centrale, ad esempio si pensi a *The Longest Journey*, la saga di *Broken Sword* o di *Monkey Island* o ancora *Life is Strange*. All'interno della categoria d'avventura ma con la presenza di toni action si collocano le avventure dinamiche che combinano gli elementi di entrambi i generi ad esempio la saga *Tomb Raider* o *Prince of Persia*.

Sociale. La caratteristica dominante è l'interazione tra i giocatori, il gioco diventa l'occasione per maturare un'esperienza sociale. Piuttosto che considerarla come una categoria indipendente questa andrebbe interpretata come un aspetto che scaturisce dalla stessa esperienza di gioco poiché, fatta eccezione per i giochi svolti in solitario, giocando con altri giocatori vi si interagisce pertanto si instaurano dei legami. Ci sono giochi creati apposta per esser fruiti tra amici, familiari o sconosciuti - quali i party games - ma questi rimandano alle altre categorie già viste.

Queste categorie possono sembrare a primo avviso forzate e tutt'altro che esaustive al fine di classificare i giochi, ma rispetto ad una convenzionale distinzione in base alla "forma" del gioco stesso (esempio giochi di carte, giochi tradizionali, giochi da tavolo, videogiochi, ecc) questa divisione ha il pregio di analizzare contemporaneamente tutti i giochi grazie ai loro caratteri in comune. Ad esempio permette di evidenziare l'aspetto narrativo in un videogioco, in un gioco da tavolo di ruolo o in stile D&D oppure la

necessità di attuare strategie sia in un gioco di carte collezionabili che in gioco classico come gli scacchi.

CAPITOLO 3 : PERCHÉ IL GAMING IN BIBLIOTECA

Cosa hanno a che fare i giochi con i libri? quale ruolo ha il gaming in biblioteca? perché introdurre in biblioteca qualcosa che quasi tutti già possiedono nelle proprie abitazioni? inserire i videogiochi nelle collezioni è solo un modo per attirare i giovani nella speranza che prendano in prestito anche dei libri? Queste sono solo alcune delle possibili domande con le quali devono confrontarsi i bibliotecari, ed altri professionisti, ogni volta che si discute dell'introduzione ed impiego dei giochi all'interno della biblioteca.

Se si considera quanto riportato nei resoconti di Levine¹⁶⁸ e di Nicholson¹⁶⁹ o nei casi specifici come quello di Ann Arbor e Fiorenzuola d'Arda (rispettivamente descritti da Neiburger e Mazzetta nei loro libri e interventi¹⁷⁰) tale presenza non dovrebbe sorprendere. Perché da queste testimonianze si deduce che il gaming in biblioteca non è una novità e le biblioteche hanno accolto e sperimentato la presenza dei giochi all'interno delle proprie collezioni. Sotto tale prospettiva "il gioco ed il videogioco sono non solo sempre più visti ed utilizzati come normali e quotidiani oggetti culturali presenti all'interno delle collezioni e delle attività delle biblioteche, ma più di altri materiali considerati strategici per promuovere la biblioteca e la sua funzione socializzante all'interno della comunità"¹⁷¹. Anche secondo Baudo "da tempo i giochi entrano in biblioteca dando vita, se la collezione è consistente, a una sezione apposita detta ludoteca"¹⁷², talvolta tale compenetrazione di ambienti si realizza dando vita a biblioteche con una particolare sezione dedicata al gioco (si tratta prevalentemente di biblioteche per ragazzi) ma nella maggior parte dei casi la ludoteca resta uno spazio indipendente o legato ad altri centri quali asili nido o scuole. Pertanto non tutte le biblioteche hanno familiarità

¹⁶⁸ Nei tre numeri della rivista *Library Technology Reports* (2006, 2008 e 2009) sul gaming in biblioteca vengono esposti molteplici casi di sperimentazioni in diverse biblioteche.

¹⁶⁹ In Scott Nicholson et al., «The Impact of Gaming on Libraries», edited by Scott Nicholson», *Library Trends* 61, n. 4 (2013) e nelle indagini da lui svolte già indicate nella nota 163.

¹⁷⁰ Eli Neiburger, *Gamers ... in the Library?!: The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages* (Chicago: American Library Association, 2007); Mazzetta, «Biblioteche in gioco 2», cit. ; Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit. ; ulteriori informazioni in Jenny Levine, «Chapter 6: Case Studies: Public Libraries», in *Library Technology Reports*, vol. 5, 2006, 45-55, <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>, pp. 47-51 ; Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., p. 96 ; Baudo, «Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi», cit., pp. 161-168.

¹⁷¹ Bibliofiorenzuola, «Quando il bibliotecario si mette in gioco le nuove competenze ludiche – International Games Day @Italia», 22 marzo 2016, consultato 16 novembre 2017, <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2016/03/22/quando-il-bibliotecario-si-mette-in-gioco-le-nuove-competenze-ludiche/>.

¹⁷² Baudo, «Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi», cit., p. 120.

con i giochi e per questo motivo sorgono le perplessità e quesiti espressi precedentemente. Il cambiamento che ha portato anche altre biblioteche, oltre a quelle che ospitavano già una ludoteca, ad interessarsi dell'utilizzo dei giochi è da rapportarsi con la nuova consapevolezza del potenziale dei videogiochi e del numero stesso dei videogiocatori. L'aumento del numero di quest'ultimi, così come il tempo da loro dedicato a tale attività o il fatturato del mercato dei videogiochi è stato oggetto di ricerche, sondaggi e analisi di mercato¹⁷³; autori quali Neiburger, Gallaway e Czarnecki¹⁷⁴ hanno voluto richiamare l'attenzione su tali aspetti, in particolare sull'incremento e l'età dei giocatori. A questo punto è lecito chiedersi perché alle biblioteche dovrebbero interessare tali aspetti? Anche se questi risultati sembrano estranei all'ambito bibliotecario gli autori nell'esporsi hanno voluto evidenziare che la biblioteca non può ignorarli, arrivando a chiedersi "come il mondo delle biblioteche ha affrontato [o intende affrontare] questo fenomeno?"¹⁷⁵. Il perché le biblioteche debbono farsi carico di questa "novità" va ricavato dal *Manifesto UNESCO per le biblioteche pubbliche*, dove si legge che nelle biblioteche pubbliche:

“Ogni fascia d'età deve trovare materiale rispondente ai propri bisogni. Le raccolte e i servizi devono comprendere tutti i generi appropriati di mezzi e nuove tecnologie, così come i materiali tradizionali. L'alta qualità e la rispondenza ai bisogni e alle condizioni locali sono fondamentali. I materiali devono riflettere gli orientamenti attuali e l'evoluzione della società, così come la memoria dell'immaginazione e degli sforzi dell'uomo”¹⁷⁶.

Pertanto i videogiochi non possono essere ignorati dalle biblioteche. Tale considerazione diventa il punto di partenza per individuarne l'utilizzo più idoneo: “a seconda della mission degli istituti bibliotecari i videogiochi possono essere considerati come artefatti culturali da conservare per la documentazione sulla cultura e sulle tecnologie della nostra

¹⁷³ AESVI, «I videogiochi in Italia nel 2016: dati sul mercato e sui consumatori», 11 maggio 2017, consultato 15 novembre 2017, http://www.aesvi.it/cms/download.php?attach_pk=1471&dir_pk=902&cms_pk=2773, pp. 23-26; Newzoo games, «2016 global games market report: an overview of trends & insights», giugno 2016, consultato 15 novembre 2017, https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf, pp. 16-21; Fondazione per Leggere, «D. Il gaming in biblioteca: approcci e sviluppi» (Cooperativa CAeB, s.d.), p. 1.

¹⁷⁴ Neiburger, «Gamers ... », cit., pp. 1-2; Gallaway, «Game on!», cit., p. IX; Kelly Nicole Czarnecki, *Gaming in libraries* (New York London: Neal-Schuman, 2010), p. 1; si veda anche Heather Talty, «Gaming in Libraries», LIS 204 Introduction to Library Science, 29 novembre 2006, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:k16Ea-IFaoAJ:porres.org/DLIS/ksrioux/LIS204/LIS204_F06/LIS205.issuepapers.fall06/talty.doc+&cd=8&hl=it&ct=clnk&gl=it&client=firefox-b, p. 2; Christy Branston, «From Game Studies to Bibliographic Gaming: Libraries Tap into the Video Game Culture», aprile/maggio 2006, <http://www.asis.org/Bulletin/Apr-06/branston.html>.

¹⁷⁵ Fondazione per Leggere, «Il gaming in biblioteca», cit., p. 2.

¹⁷⁶ «AIB. Commissione biblioteche pubbliche. Manifesto UNESCO», AIB, 1995, <http://www.aib.it/aib/commiss/cnbp/unesco.htm>.

epoca, come media che arricchiscono le collezioni e i servizi al pubblico delle biblioteche, come strumenti educativi, comunicativi, promozionali”¹⁷⁷.

Valutare l'utilizzo, o anche solo la presenza ai fini del prestito, dei videogiochi all'interno della biblioteca (così come in un altro ambito) comporta il confronto con tutte quelle critiche che sono state mosse contro tali medium. Per anni i notiziari hanno sostenuto che i videogiochi fossero nocivi, che avessero dei contenuti troppo violenti, e che trasmettessero messaggi sbagliati ai giovani o addirittura li trasformassero in mostri¹⁷⁸. Conseguentemente si è diffusa la credenza che i videogiochi, così come gli altri media digitali, sono dannosi poiché stimolano comportamenti violenti, l'asocialità, la dipendenza, la stupidità e molto altro. “Nella maggior parte dei casi quello che avete sentito a proposito dei videogiochi è completamente sbagliato o, nella migliore delle ipotesi, fuorviante. I videogame NON sono il nemico” infatti come fa notare Mark Prensky diventano il bersaglio di accuse da parte di reporter, presentatori, stampa e politici che “sembrano trovare piacere nello spaventare i genitori [, e gli altri interlocutori,] parlando dei rischi legati all'uso dei videogiochi”¹⁷⁹. In alcuni casi questi accusatori sono fermamente convinti delle loro osservazioni su quanto siano nocivi (sotto punti di vista diversi) i videogiochi, altre volte sfruttano casi isolati come paradigma da applicare a tutti i giocatori e giochi: dall'accusare tutti i videogiochi di animare comportamenti violenti, ai casi specifici di giocatori che sono arrivati a danneggiare le proprie vite a causa dell'eccessivo tempo dedicato a tali attività. C'è del vero in quel che dicono? Secondo Prensky alcune affermazioni sono altamente discutibili ma questo non esclude il fatto che in altre, in una certa misura, ci sia del vero anche se bisogna valutare tali affermazioni in relazione al contesto.

La connessione tra videogiochi e violenza è una delle questioni più discusse anche perché “nel corso degli anni i videogiochi sono stati spesso associati a comportamenti criminali, più di una volta si è trovato nel gioco elettronico la causa scatenante di omicidi efferati, stragi e (...) [attacchi] terroristici”¹⁸⁰, ne sono esempio i seguenti casi:

¹⁷⁷ Boschetti, «Il gaming in biblioteca», cit., p. 50.

¹⁷⁸ Cfr. Marc Prensky, *Mamma non rompere sto imparando! : Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21° secolo!* (Perugia: Multiplayer.it, 2007), p. 24.

¹⁷⁹ Ivi, p. 25.

¹⁸⁰ «Cronaca nera e videogiochi i casi shock – Games – ANSA.it», 12 luglio 2017, consultato 17 dicembre 2017, <http://www.ansa.it/games/speciali/cronaca-nera-e-videogiochi-i-casi-shock/>.

“Nel luglio del 2011 Anders Behring Breivik venne accusato dell'omicidio di 77 persone a Oslo, in Norvegia. Il trentaduenne, simpatizzante dell'estrema destra, ha lasciato un "manifesto" nel quale tra le altre cose afferma di essersi allenato all'attacco giocando a *Call of Duty Modern Warfare 2*. Durante il processo emerse che Breivik era anche un accanito giocatore del MMORPG *World of Warcraft*, al quale arrivava a dedicarsi anche sedici ore al giorno.

Nel novembre del 2011 il sedicenne di Philadelphia Kendall Anderson ebbe una discussione con la madre Rashida, che gli sequestrò la PlayStation. Kendall aspettò che la madre andasse a letto per colpirla venti volte con un martello, nel sonno. La madre non morì immediatamente, ma venne trascinata dal figlio in cucina, dove prima provò a infilarla nel forno e poi la finì colpendola alla testa con la gamba di una sedia. Infine, la nascose in una discarica poco lontano da casa.

Nel 2012 il ventenne Adam Lanza si introdusse nella scuola elementare Sandy Hook con un'arma da fuoco e uccise venti bambini. La strage del Connecticut, sebbene Lanza fosse un soggetto disturbato con gravissime psicosi, riaccese la polemica contro i videogiochi violenti in quanto pare che il ragazzo ne fosse ossessionato. Ai microfoni de Il Giornale, la criminologa TV Roberta Bruzzone commentò: "Con alcune tipologie di persone propense all'isolamento il videogioco diventa un'attività compensatoria che va ad alimentare l'autostima, con uno forte scivolamento della percezione della realtà".

Nel 2013, a Udine, venne trovato il corpo senza vita di Mirco Sacher, pensionato di 66 anni. Lo hanno ucciso due quindicenni strangolandolo e premendogli il torace. Le due, che poco dopo vanno a costituirsi, secondo alcune testate avrebbero commentato così il gesto: "Sembrava di essere in GTA, il videogame. Ci siamo sentite come l'eroe del gioco".

Nel 2013, in Louisiana, un bambino di otto anni sparò con un fucile alla testa della nonna mentre quest'ultima guardava la televisione. Il killer, che in quanto minore di dieci anni non venne giudicato dalla legge, si limitò a dire che il colpo era partito per sbaglio, ma si scoprì ben presto che l'assassinio era stato intenzionale e alle spalle della vittima. I media furono quasi tutti concordi nell'asserire che il delitto era avvenuto subito dopo un'intensa sessione alla console.

Gennaio di quest'anno [2017], Pontelangorino provincia di Ferrara: Riccardo Vincelli, 17 anni, commissiona all'amico Manuel Sartori, 18, l'omicidio dei genitori. I media sono sdegnati: si dice che il mandante avesse pagato il killer con un acconto di 80 euro, che non avesse versato una lacrima, e soprattutto che entrambi avessero una cospicua collezione di videogiochi in casa”¹⁸¹.

In relazione al caso di Ferrara la presunta relazione tra il delitto e il fatto che i due ragazzi fossero dei videogiocatori è stata sottolineata da molte testate giornalistiche che hanno marcato a tal punto l'accento su tale aspetto da spingere l'AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) a prendere posizione in merito alla questione; infatti in un comunicato stampa ha evidenziato che:

“Diverse testate giornalistiche di rilievo nazionale hanno sottolineato la circostanza che gli autori del delitto fossero dei videogiocatori e l'hanno messa in connessione diretta con quanto accaduto additando i videogiochi al pari, e in alcuni casi ancora prima, delle droghe come simbolo di uno stile di vita privo di valori. Questo tipo di comunicazione, oltre che inaccettabile per l'industria dei videogiochi, è a nostro avviso offensiva nei confronti dei videogiocatori (...), è inoltre scorretta ed ingannevole nei confronti dell'opinione pubblica, in quanto suggerisce una relazione del tutto indimostrata e inesistente fra l'utilizzo di videogiochi in quanto tale e la propensione al crimine. Denota, infine, un ingiustificato accanimento nei confronti del mezzo videoludico”¹⁸².

Sebbene la sola presa di posizione dell'AESVI sembra insufficiente per rovesciare una tendenza che si ripete da anni resta la speranza che il suo messaggio sia stato recepito ed abbia innescato delle riflessioni più coerenti superando tali luoghi comuni.

Se ci si ferma alla sola correlazione tra l'esposizione ai media violenti e il comportamento aggressivo allora si può affermare che anche i giochi non elettronici ma violenti, si pensi al rugby o l'hockey, possono avere lo stesso effetto sui giocatori? Secondo Prensky tale conclusione non è da escludere però una cosa è certa: nessuno studio o ricerca è stato in grado di dimostrare tali correlazioni o se un singolo individuo sia realmente

¹⁸¹ Ibidem.

¹⁸² AESVI, «Posizione di AESVI in merito al ruolo attribuito ai videogiochi nel recente caso di cronaca nera nel ferrarese - Wwww.aesvi.it», 13 gennaio 2017, consultato 17 dicembre 2017, http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2731&dir_pk=902.

influenzabile¹⁸³. Così come è teoricamente possibile che media violenti abbiano causato atti violenti è altrettanto possibile che i videogiochi siano utilizzati come “valvola di sicurezza per ragazzini che sarebbero altrimenti predisposti a esprimere la propria aggressività nel mondo reale e quindi generi una diminuzione della violenza”¹⁸⁴. In questo modo l’utilizzo dei videogiochi diventa un modo per scaricare la tensione ed ansie o ancora si può affermare che i giocatori non percepiscano la violenza in quanto tale durante l’esperienza di gioco. In relazione a quest’ultimo aspetto e la desensibilizzazione alla violenza nei videogiochi ugualmente le discussioni sono animate, in particolare si può osservare che in alcuni videogiochi le azioni che portano e causano la morte sono rese in modo tale che il giocatore rifletta sull’azione stessa (un esempio sono alcune scelte che il giocatore deve prendere all’interno del videogioco *Life is Strange*) mentre altre volta una condotta violenta è “sconsigliata” in quanto comporta delle penalità in relazione alla partita giocata (nei giochi della saga *Metal Gear Solid* è opportuno evitare di seminare morte e distruzione). Ovviamente esistono ancora giochi in cui lo scopo è uccidere e la morte è priva di conseguenza ma come già detto vi sono anche altri prodotti in cui le tematiche sono affrontate con una sensibilità tale che non può essere ignorata¹⁸⁵.

Comunque nel domandarsi se l’utilizzo dei giochi violenti renda o meno i giocatori più violenti nei comportamenti bisogna considerare anche che per poter influenzare seriamente il comportamento sul lungo periodo gli effetti dei media, o di qualunque altra cosa, devono essere potenti e non mitiganti perciò se il giocatore è esposto a scene di violenza nei giochi, in televisione e in casa allora la combinazione di tutti questi elementi possono indurlo a sviluppare atteggiamenti violenti¹⁸⁶. Questa osservazione rimanda alla posizione dell’esperto di media David Gauntlett, riportata da Steven Johnson¹⁸⁷, ovvero: “per spiegare il problema della violenza nella società i ricercatori dovrebbero cominciare proprio da quella violenza sociale e cercare di spiegarla facendo riferimento, ovviamente, a coloro i quali ne sono protagonisti: la loro identità, i background, la loro personalità, e

¹⁸³ Cfr. Prensky, «Mamma non rompere», cit., p. 37.

¹⁸⁴ Steven Johnson, *Tutto quello che fa male ti fa bene : perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti* (Milano: Mondadori, 2006), p. 169.

¹⁸⁵ Cfr. Pietro Iacullo, «Dovremmo proibire i videogiochi a chi non vuole conoscerli», Ilove videogames, 13 gennaio 2017, consultato 17 dicembre 2017, <http://ilovevg.it/2017/01/proibire-videogiochi-non-vuole-conoscerli>.

¹⁸⁶ Cfr. Prensky, «Mamma non rompere», cit., p. 40.

¹⁸⁷ Steven Johnson (nato nel 1968). Giornalista e scrittore statunitense. Scrive per Wired, Slate e Discover Magazine. È autore di numerosi libri tra i quali il più noto è *Tutto quello che fa male ti fa bene : Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti* dove affronta alcuni luoghi comuni relativi all’utilizzo di tali medium.

così via (...) [e non iniziare dai media per poi cercare dei collegamenti con i soggetti]”¹⁸⁸. Bisogna comunque ricordare che “nessuna delle attuali ipotesi di ricerca sostiene, nemmeno alla lontana, che i videogiochi potrebbero generare violenza nella vita reale in qualche modo prevedibile (...) [piuttosto] c’è stato un sensibile decremento nel numero dei crimini violenti a partire dai primi anni Novanta, e cioè dagli anni in cui è stata introdotta la maggior parte dei videogiochi violenti come *Mortal Kombat*, *Doom* o *Quake*”¹⁸⁹.

Se si vogliono ignorare tali aspetti e vedere i videogiochi solo in relazione alla presenza di tali contenuti (anche se non sono presenti in tutti i videogames) non bisogna dimenticare che li troviamo anche nei libri e anche questi hanno portato ad azioni sbagliate, nonostante ciò si è convinti che “il potere dei libri di generare del bene supera di gran lunga il male che essi siano mai stati capaci di indurre, per farla breve (...) l’importante è l’uso o l’abuso che se ne fa. Condannare tout court i libri perché sono stati usati in maniera sbagliata da alcune persone sarebbe, chiaramente, un grosso sbaglio [e] lo stesso ragionamento andrebbe applicato ai videogiochi (e alla televisione, al computer, e a moltissime altre cose)”¹⁹⁰.

Per quanto riguarda la presenza dei videogiochi in biblioteca la loro fruizione o prestito comporterebbe il rispetto delle classificazioni per età e restrizioni come avviene con altri documenti, quindi la presenza dei contenuti violenti non è un’argomentazione sufficiente per escludere altri potenziali media da includere nelle collezioni bibliotecarie anche perché una ipotetica selezione dei titoli indurrebbe a riflettere la medesima operazione anche sui contenuti già presenti in biblioteca: non sarebbe giusto penalizzare solo i giochi.

La dipendenza dai videogiochi (e dai giochi in generale) rappresenta un altro potenziale rischio derivante dall’utilizzo di tali medium. In ambito medico con il termine *dipendenza* si indica una “condizione di incoercibile bisogno di un prodotto o di una sostanza, soprattutto farmaci, alcol, stupefacenti, riguardo ai quali si sia creata assuefazione e la cui mancanza provoca [disturbi di varia natura (psichica e fisica)]”¹⁹¹.

¹⁸⁸ Johnson, «Tutto quello che fa male», cit., p. 199.

¹⁸⁹ James Paul Gee, *Come un videogioco : insegnare e apprendere nella scuola digitale* (Milano: Raffaello Cortina, 2013), p. 10.

¹⁹⁰ James Paul Gee, «Prefazione», in *Mamma non rompere sto imparando! : Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21° secolo!*, di Marc Prensky (Perugia: Multiplayer.it, 2007), p. 15.

¹⁹¹ «Dipendenza», *Treccani*, consultato 23 dicembre 2017, <http://www.treccani.it/enciclopedia/dipendenza/>.

Diversamente da tale definizione Prensky quando analizza questo potenziale pericolo, in relazione ai videogiochi, afferma che talvolta il termine dipendenza viene utilizzato in modo improprio poiché viene usato come sinonimo per dire che una cosa “piace un sacco” o che quella è una delle attività “che farebbe più volentieri”. Conseguentemente Prensky osserva che i videogiochi offrono delle attività entusiasmanti e continuando tale ragionamento invita a riflettere chiedendo al lettore (nel suo libro si rivolge in particolare ai genitori) «se vostro figlio si descrivesse come un “drogato di lettura” o “malato di sport”, vi mostrereste preoccupati? Probabilmente, no». L’attività videoludica stimola i centri di piacere del cervello perciò si innesca la volontà di ripetere l’azione (continuare a giocare) e la conseguente sensazione è paragonabile a quello che si prova quando si fa sport o si guarda un thriller mozzafiato. Dunque la “dipendenza” dai giochi intesa in tale modo assume un significato più lieve, analogamente è possibile confrontare il desiderio di continuare la partita, superare e finire un livello o migliorare il proprio personaggio a ciò che si prova quando si passa tutta la notte svegli per finire un romanzo¹⁹². Tale osservazione non deve indurre a sottostimare la reale possibilità che i videogames generino una “vera” dipendenza. I tipici sintomi che aiutano ad individuare tale patologia solitamente sono: la priorità attribuita al gioco rispetto a qualsiasi altro interesse nella vita, l’incapacità di controllare i tempi dedicati a tale attività così come le conseguenze negative che ciò comporta, mentire sul tempo dedicato ai giochi, ecc. Nonostante gli studi e ricerche svoltisi negli anni tale dipendenza non è stata collocata tra i disturbi mentali ufficialmente riconosciuti però tale situazione potrebbe variare nel 2018 con la pubblicazione della nuova versione (la precedente risale al 1990) del manuale diagnostico International Classification of Diseases (Icd) poiché è stata prevista la possibilità di inserire il *gaming disorder* alla voce “disordini dovuti a comportamenti di dipendenza”. L’Organizzazione mondiale della sanità e i suoi esperti, in particolare il membro del Dipartimento della salute mentale e abuso di sostanze Vladimir Poznyak, si sono focalizzati su tale implicazione dei giochi con la premessa che “la maggior parte dei gamers non ha questo problema, come la maggior parte delle persone che consumano alcol non lo fa in modo patologico (...) [diversamente] il malato di videogame, in pratica, perde il contatto con la realtà attorno, assorbito completamente dalle tempistiche e dagli obiettivi del gioco: non ha più controllo sull’attività di gioco, che diventa una priorità

¹⁹² Cfr. Prensky, «Mamma non rompere», cit., pp. 96-97.

assoluta (persino più importante di mangiare e dormire), anche se fonte di conseguenze negative in ogni ambito della sua vita, dai rapporti sociali e familiari al lavoro”¹⁹³. Ma le dipendenze sono spesso sintomo di altri problemi complessi perciò bisogna saper distinguere un giocatore che dedica molto tempo a tale attività ma all’occorrenza è in grado di fermarsi per dedicarsi ad altro da un giocatore che non è in grado di farlo.

Per quanto riguarda l’asocialità e l’isolamento causato dai videogiochi si può osservare che al giorno d’oggi tali rischi sono diminuiti dato che i videogames moderni permettono di giocare con centinaia, o persino migliaia, di altre persone in tutto il mondo. Mentre per dimostrare che i videogiochi, ma anche la televisione ed altri media, non ci stanno rendendo più stupidi Johnson (non a caso ha scelto come sottotitolo per il suo libro: *Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*) osserva che col tempo la mente umana si è sviluppata e ha richiesto sfide proporzionate al proprio livello e in tale ottica i videogiochi sono in grado di offrire tale allenamento grazie alle meccaniche site al loro interno che richiedono al giocatore di sviluppare sempre nuove strategie per progredire così come offrono molteplici livelli di difficoltà. Inoltre se è vero che il cervello umano si vuole atrofizzare con attività “improduttive”, quali quelle offerte dai videogiochi e televisione, allora non avrebbe senso l’evoluzione dei contenuti di tali media che sono diventati sempre più articolati così come richiedono sempre di più la partecipazione del giocatore. Invece se questo tipo di critiche è finalizzato solo a riproporre una diversa variante dell’affermazione “si dedica sempre meno tempo alla lettura ed altre attività” allora bisogna osservare che questo non è vero perché viene dedicato un minor tempo a tutte le attività, perché si sono aggiunte nuove attività da svolgere. Come osserva Johnson “leggiamo meno solo perché le ore del giorno sono le stesse e abbiamo tutta una nuova gamma di opzioni da esplorare e sperimentare”¹⁹⁴, sotto questo punto di vista il declino non è riscontrabile solo nella lettura ma anche in tutte le vecchie forme di intrattenimento. Però se si parla di “lettura” in senso ampio allora non si può negare che grazie alle email, al Web e a tutti i dispositivi che utilizziamo leggiamo una quantità maggiore di testo, a scapito della maggiore attenzione un tempo dedicata a tale attività¹⁹⁵.

¹⁹³ Mara Magistroni, «Dipendenza da videogiochi, per l’Oms è disturbo mentale - Wired», Wired, 22 dicembre 2017, consultato 23 dicembre 2017, <https://www.wired.it/lifestyle/salute/2017/12/22/dipendenza-videogiochi-disturbo-mentale/>.

¹⁹⁴ Johnson, «Tutto quello che fa male», cit., p. 162.

¹⁹⁵ Cfr. Ivi, pp. 161-163.

Le perplessità relative all'impiego dei videogiochi trasmettono un senso di déjà-vu perché richiamano alla mente argomentazioni simili mosse negli anni passati in relazione all'introduzione dei film o delle postazioni per accedere ad Internet in biblioteca; infatti come "le biblioteche hanno causato polemiche in passato aggiungendo la narrativa alle loro offerte e la circolazione dei video ricreativi, oggi le biblioteche creano polemiche supportando il gaming attraverso attività di gioco in sede e la circolazione dei giochi"¹⁹⁶. I videogiochi non sono certo i primi medium che incontrano resistenza per entrare in biblioteca infatti anche l'introduzione dei papiri è stata inizialmente contrastata, partendo da questa osservazione Neiburger effettua una digressione per analizzare e riflettere sui dissensi emersi ogni volta che si è tentato di apportare dei cambiamenti all'interno delle biblioteche – definite "storicamente resistenti al cambiamento"¹⁹⁷ - e da ognuna di queste tappe è possibile trarre un insegnamento. Neiburger parla di tutti questi cambiamenti partendo dai papiri, seguono i libri incatenati, la narrativa, la presenza dei bambini all'interno della biblioteca, i CD musicali, i film, le postazioni per accedere ad Internet, i spazi di ristorazione e relax fino ai videogiochi. I papiri si presentavano come supporti meno duraturi delle tavolette d'argilla inoltre richiedevano una riprogettazione delle scaffalature al fine di ospitarli, mentre quando i libri erano incatenati ai supporti il prestito e la fruizione non erano ritenuti il servizio primario che le biblioteche dovevano offrire, non a scapito della sicurezza. Le opere di narrativa con i loro contenuti non sono state ben viste nei primi tempi all'interno della biblioteca così come la presenza dei bambini e giovani: un pubblico notoriamente etichettato come "rumoroso". Anche l'introduzione dei CD musicali, dei film e delle postazioni per accedere ad Internet hanno incontrato delle ostilità poiché sono stati considerati come contenuti non-tradizionali e la preoccupazione riguardava il fatto che gli utenti interessati a questi medium non avrebbero mai preso in considerazione i servizi e contenuti tradizionali¹⁹⁸. Analizzando tali passaggi si può dire che negli anni le biblioteche hanno "corso il rischio" di trasformarsi in qualcosa di diverso molte volte: da negozi di musica a cinema, da laboratori informatici a bar fino a giungere oggi a sale giochi; invece questo cambiamento non si è realizzato perché tali innovazioni sono state assorbite e metabolizzate dalla biblioteca che ogni volta ha modificato i propri servizi e comportamenti sostituendo i

¹⁹⁶ Cfr. Nicholson, «Role of Gaming in Libraries», cit., p. 1.

¹⁹⁷ "Historically resistant to change". Cfr. Neiburger, «Gamers ... », cit., p. 11.

¹⁹⁸ Cfr. Ivi, pp. 11-15.

supporti (tavolette d'argilla con i papiri), concedendo il prestito (libri incatenati), tollerando il trambusto generato dai bambini così come la presenza di CD, DVD, musica e film non appaiano più come qualcosa di non-tradizionale. Secondo Neiburger tutte queste lezioni oggi sono applicabili ai videogiochi che non possono essere esclusi perché sono: nuovi, divertenti, ritenuti “per bambini”, non sono libri o perché sono popolari o inappropriati rispetto agli altri contenuti. Bisogna considerare ogni cambiamento in termini di rilevanza ed ampliamento dell'utenza, inoltre se escludiamo degli ipotetici nuovi servizi solo perché rispondono alle caratteristiche elencate poc'anzi allora non ne resterebbe nessuno¹⁹⁹. Anche se in un primo momento le biblioteche si mostrano “resistenti ai cambiamenti” successivamente si rivelano come un'istituzione “molto attenta a stare al passo con il mondo dell'informazione adeguandosi alle nuove opportunità offerte dalla società. Da subito si è posta il problema di adeguare i propri servizi e prodotti alle diverse modalità di rapportarsi alla conoscenza e alla cultura offerte dalle nuove tecnologie: sono stati introdotti nuovi prodotti e servizi, quali risorse elettroniche, multimediali, accesso internet (...) e ora rivolge lo sguardo verso i nativi digitali proponendo videogiochi ed eventi basati sui videogiochi”²⁰⁰.

3.1 Motivi che giustificano il gaming in biblioteca

“L'introduzione di qualsiasi nuovo medium richiede la stessa attenta pianificazione e giustificazione che le biblioteche hanno intrapreso quando hanno aggiunto video, DVD, CD, Internet e fumetti”²⁰¹; pertanto è opportuno interrogarsi sulle motivazioni che suggeriscono l'introduzione dei giochi in biblioteca. Le indagini²⁰² svolte da Nicholson, nel 2009 e 2008, oltre a fornire un quadro generale sulla presenza del gaming come servizio nelle biblioteche americane (in quegli anni) offrono anche una panoramica degli obiettivi collegati ai programmi stessi. Nel 2009 Nicholson aveva chiesto alle biblioteche di selezionare tali obiettivi da un elenco, con la possibilità di sceglierne più di uno, ed era emerso che “fornire una forma di intrattenimento per i membri della comunità” (80.34%)

¹⁹⁹ Ibidem.

²⁰⁰ Fondazione per Leggere, «Il gaming in biblioteca», cit., p. 2.

²⁰¹ “The introduction of any new medium requires the same careful planning and justification that libraries undertook when adding videos, DVDs, CDs, the Internet, and graphic novels”. Cfr. Gallaway, «Game on!», cit., p. IX.

²⁰² Rispettivamente in Nicholson, «Go Back to Start», cit., p. 9; Scott Nicholson, «Finish your games so you can start your schoolwork: A look at gaming in school libraries», *Library Media Connection*, n. 26 (5) (2008), <http://scottnicholson.com/pubs/gamesschoolwork.pdf>, p. 4. La seconda indagine riguarda le biblioteche scolastiche.

fosse quello scelto maggiormente, seguito da “fornire un servizio aggiuntivo per gli utenti attivi della biblioteca” (79.80%), “attrarre un gruppo di utenti non serviti” (76.40%) e “incrementare il ruolo della biblioteca come community hub” (74.72%). Queste quattro scelte secondo Nicholson rispecchiavano la stessa idea ovvero che i programmi di gaming erano utilizzati per richiamare le persone in biblioteca e incoraggiarle ad interagire con gli altri attraverso una fonte di intrattenimento (quali potrebbe essere anche film, musica e romanzi popolari). L'autore aveva inoltre chiesto di indicare un singolo obiettivo ritenuto più importante e da tale seconda analisi era emerso che solo il 10% delle risposte riguardava la possibilità di fornire una forma di intrattenimento individuando invece come più importante (con il 34.83%) la possibilità di richiamare un nuovo pubblico. Anche nell'indagine relativa alle biblioteche scolastiche era emerso che l'obiettivo più popolare fosse quello di attrarre un pubblico non servito seguito dalla possibilità di utilizzare i giochi per migliorare le abilità e conoscenze degli utenti. I dati ricavati dai sondaggi dell'International Games Day (cfr. pp. 20-21) mostrano ugualmente che l'obiettivo principale è “fornire una forma di intrattenimento per i membri della comunità”, inoltre emerge la percezione che le biblioteche durante tale evento offrano il servizio di gaming come “ricompensa per la fedeltà” degli utenti attivi della biblioteca, sfruttando contemporaneamente tale occasione per accrescere il proprio ruolo come community hub, mentre decresce l'interesse di richiamare un nuovo pubblico (o almeno non è l'interesse primario in tale occasione).

Tali risultati non si discostano da quanto emerso nei libri, articoli ed altri documenti focalizzati sulla tematica del gaming in biblioteca pertanto si può riassumere che i giochi in biblioteca diventano l'occasione per offrire ai propri utenti una nuova forma di intrattenimento rivolgendosi quindi sia agli utenti che già frequentano abitualmente la biblioteca sia a potenziali utenti che identificano nei giochi un motivo valido per iniziare a frequentare e conoscere tale ambiente. Si combinano a tali motivazioni altre che rispecchiano di volta in volta il tipo di biblioteca infatti in una di tipo scolastico i giochi diventano uno strumento per aiutare gli studenti a migliorare le proprie conoscenze e abilità o acquisirne di nuove mentre in una biblioteca pubblica si intravede anche l'interesse della biblioteca stessa di incrementare il proprio ruolo come community hub.

3.1.1 Attrarre un tipo di pubblico, soprattutto ma non esclusivamente giovanile, che altrimenti non frequenterebbe le biblioteche

“B: Sai forse c’è un modo per riaccalappare gli adolescenti che ci sfuggono e per attirare un sacco di nuovi utenti di tutte le età?

D: Sarebbe fantastico, sono tutto orecchie!

B: Videogiochi!”²⁰³

Anche se la motivazione di attrarre un pubblico non ancora servito dalla biblioteca non si colloca sempre al primo posto tra gli obiettivi perseguiti dalle biblioteche questa resta comunque quella più frequente e la prima ad essere esibita quando si propone la possibilità di inserire ed impiegare i giochi in tale ambiente. Infatti a detta dei sostenitori di tale introduzione questa motivazione rappresenta il principale vantaggio offerto dai giochi pertanto sarà trattata per prima. Secondo tale motivazione i giochi avrebbero la (presunta) capacità di richiamare in biblioteca un nuovo pubblico non ancora servito dalla biblioteca, quindi si parla di potenziali utenti che solitamente non si recano in biblioteca poiché non ritengono che questa sia in grado di offrire qualcosa di loro interesse. Tale “gruppo” non è costituito solo da adolescenti e bambini - ritenuti i consueti beneficiari dei giochi, in particolare per quanto riguarda i videogiochi nell’immaginario comune si è soliti pensare ai videogiocatori come dei ragazzi di quindici anni che giocano ai videogiochi al buio, da soli, nel seminterrato della loro casa²⁰⁴, invece la realtà è diversa: basti pensare che da diverse ricerche americane è emerso che l’età media dei giocatori è di 35 anni - ma vi ritroviamo anche persone che hanno visto e vissuto la storia stessa dei videogiochi (o che sono comunque interessati ai giochi in generale) fin dalle prime sperimentazioni e che sono cresciuti con questi perciò oggi sono degli adulti che talvolta conservano gli interessi giovanili. Nonostante questa precisazione i destinatari principali restano comunque i giovani. Se questi sono degli abituali lettori e frequentatori della biblioteca difficilmente si correrà il rischio che una volta ultimati gli studi smetteranno di frequentare tale ambiente, diversamente se l’unica ragione che li portava a recarsi in

²⁰³ Tratto dal dialogo, inventato da Baudo, tra un bibliotecario e il direttore della biblioteca in Baudo, «Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi», cit., p. 122.

²⁰⁴ “When many people hear the term “gamers,” they think of fifteen-year-old boys playing video games in the dark, alone, in their parents’ basement”. Cfr. Levine, «Introducion», LTR 2006, cit., p. 6.

biblioteca era la consultazione e richiesta di documenti per fini scolastici allora si rischia di perdere questo pubblico almeno finché non dovranno accompagnare in biblioteca i propri figli. Pertanto, tale introduzione potrebbe cambiare la loro percezione della biblioteca da luogo *uncool* fornendogli improvvisamente un motivo, diverso dallo studio, per recarvisi²⁰⁵. L'attenzione viene spesso rivolta a tale pubblico, in particolare gli adolescenti maschi, perché non di rado è emerso che rappresentano gli individui meno serviti dalle biblioteche e Levine, che osserva tale aspetto, sostiene che il problema riguarda proprio tale gruppo considerando che “non è che i bibliotecari non ci provino, ma non riescono a collegarsi con loro infatti fanno un buon lavoro nel servire i bambini e gli utenti quando raggiungono la genitorialità inoltre sanno anche come servire gli anziani. Per quanto riguarda i giovani invece resta solo la speranza che loro tornino in biblioteca in veste di genitori, imprenditori, lifelong learners o anziani. Ma su quale presupposto si fonda tale speranza? Se i giovani non hanno trovato nulla di rilevante in biblioteca finora cosa li porterà a cambiare idea?”²⁰⁶. Anche Neiburger si interroga su tale quesito in particolare dopo aver osservato che al giorno d'oggi i giovani sostituiscono i contenuti offerti dalla biblioteca con soluzioni più flessibili e convenienti grazie all'utilizzo di Internet²⁰⁷, inoltre ad aggravare tale problema si aggiunge un'ulteriore considerazione emersa durante un'intervista radiofonica alla quale ha preso parte lo stesso Neiburger. L'aneddoto narrato riguarda la discussione con una donna, sotto i trent'anni, che aveva dichiarato di non possedere la tessera della biblioteca perché la biblioteca non aveva nulla da offrirle, lei vedeva la biblioteca come un luogo per scolari e non aveva motivo di recarsi lì finché non avrebbe avuto dei figli da accompagnarvi. Nel corso della discussione era emerso anche che lei stava seguendo una serie televisiva ma non aveva visto la prima stagione e non sapeva dove reperire tali episodi, quando Neiburger l'aveva informata che in biblioteca poteva trovare tali puntate lei rimase sorpresa: semplicemente non aveva pensato alla biblioteca in quel modo. Il significato di questo racconto è evidente: questa donna aveva una necessità ma non avrebbe mai pensato alla biblioteca per risolverla. Se non si presta attenzione a tale aspetto – continua Neiburger - l'idea che la biblioteca pubblica non ha alcun valore o rilevanza per la vita moderna potrebbe

²⁰⁵ “Is there any place more uncool than the library for a young boy? (...) What if this population suddenly had a reason to come to the library that didn't involve forced research?”. Cfr. Levine, «Introducion», LTR 2006, cit., p. 7.

²⁰⁶ Cfr. Jenny Levine, «Chapter 2: The Gaming Generation», in *Library Technology Reports*, vol. 5, 2006, 18–23, <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>, p. 18.

²⁰⁷ Cfr. Neiburger, «Gamers ... », cit., p. 3.

diventare la visione principale. Questa idea è determinata da una percezione errata che alcune persone hanno delle biblioteche che vengono viste solo come magazzini di libri e che per questo motivo, secondo loro, finiranno per sparire nel tempo sostituite da altre soluzioni che prevedano l'utilizzo di innovazioni digitali²⁰⁸. Il messaggio che Neiburger vuole trasmettere è chiaro: se [la biblioteca] non offre loro qualcosa che apprezzano ora, sarà irrilevante per il resto della loro vita²⁰⁹. L'utilizzo dei giochi in biblioteca si presenta, secondo coloro che lo sostengono, come una soluzione fattibile a questo problema perché il gaming trasmetterebbe a queste persone, che non sono interessate a quanto offerto dalle biblioteche, l'idea che possono trovare in tale luogo anche altri servizi diversi da quelli tradizionali e in linea con i propri interessi. Tra tali interessi si colloca quello per i giochi.

I giocatori si presentano come un gruppo ampio e diversificato al proprio interno. Basandosi su analisi e sondaggi emerge che i videogiocatori (quindi non stiamo parlando di tutti i giocatori, anche se all'interno di tale gruppo ci possono essere individui interessati anche ai giochi tradizionali) costituiscono un quarto della popolazione globale²¹⁰. Inoltre grazie ai dati riportati dal Report del mercato globale dei giochi del 2016²¹¹ siamo messi a conoscenza anche della distribuzione di tali giocatori nel mondo:

- Nel nord America quasi il 55% della popolazione è costituita da giocatori (198.051.000 giocatori rispetto a 360.405.000 persone);
- Nell'Europa occidentale rappresentano il 45% (184.627.000 su 404.489.000) e il 43% nell'Europa orientale (152.528.000 su 353.057.000);
- Nell'America latina i giocatori costituiscono il 32% della popolazione (209.008.000 su 639.584.000);
- In Asia e nel Pacifico rappresentano il 26% della popolazione (1.053.047.000 su 4.008.219.000);
- Nel Medio Oriente e l'Africa i giocatori costituiscono il 18% della popolazione (301.364.000 su 1.626.140.000).

²⁰⁸ Cfr. Ivi, pp. 3-5.

²⁰⁹ "If you don't offer them something they value now, you're going to be irrelevant to them for the rest of their lives". Cfr. Ivi, p. 3.

²¹⁰ Popolazione globale: 7.391.894.000 di cui 1.900.574.000 sono giocatori. Dati ottenuti sommando i valori riportati nel report citato nella nota successiva.

²¹¹ Newzoo games, «2016 global games market report», cit., pp. 16-21.

Se invece si vuole analizzare la composizione di questo gruppo allora bisogna tenere presente che “è difficile parlare dei giocatori come un gruppo monolitico (...), diverse generazioni sono cresciute con i giochi. Il giocatore medio ha trentatré anni e gioca da dodici anni (...) ma ci sono sempre eccezioni agli stereotipi: ci sono persone anziane che amano giocare regolarmente e giovani che non lo fanno”²¹². Si tratta quindi di un gruppo che racchiude al proprio interno generazioni diverse tra cui la generazione X, la Y, la Z e anche l’Alpha; cerchiamo di individuare qualche tratto distintivo di tali generazioni.

Generazione X è una locuzione utilizzata per descrivere la generazione di coloro che sono nati tra il 1960 (c’è chi sposta tale data al 1961 o 1965) e il 1980, storicamente è inquadrata alla fine della guerra fredda con la caduta del muro di Berlino. È la generazione successiva a quella dei baby boomer e diversamente da questa “non è cresciuta nell’epoca del boom economico quindi non comprende le aspettative e il lavoro delle generazioni precedenti (...), la frustrazione è tanta quanta la rassegnazione che non c’è più nulla da fare per cambiare il proprio destino (...), eppure questa generazione non ha colpa, ha solo ereditato gli errori e gli orrori del boom economico, lasciati dai baby boomers”²¹³. “La X deriva da *Generation X*, romanzo di Doug Copland, il primo ad aver azzardato un ritratto della generazione più sottovalutata di sempre, in particolare da quei baby boomer che avevano vissuto appieno il Sogno Americano, lasciando ai propri figli quel che ne rimaneva”²¹⁴. Coloro che appartengono a tale generazione hanno assistito alle prime grandi rivoluzioni tecnologiche in termini di comunicazione poiché hanno visto il numero dei media aumentare e diventare sempre più “personal” (con la diffusione del walkman, i personal computer e il cellulare) e il modello comunicativo da prettamente informativo diventare d’intrattenimento puro con la diffusione dei cartoni animati, le sale giochi e i primi videogiochi²¹⁵.

La Generazione Y è anche nota come Millennial Generation o Net (e Next) Generation e riunisce coloro che sono nati tra i primi del 1980 e il 1994, talvolta tale lasso di tempo è ampliato abbracciando anche coloro che sono nati tra fine 1990 e gli inizi del 2000. Furono proprio gli stessi membri di tale generazione a decidere di utilizzare la lettera Y

²¹² Cfr. Levine, «Introducion», LTR 2006, cit., p. 7.

²¹³ Francesco Florenzano, *Generazione L : silent generation, baby boomers, baby busters, generazioni X, W e Y alle soglie del terzo millennio* (Roma: EDUP, 2002), pp. 101-102.

²¹⁴ Alexia Altieri, «Baby boomer, X, Y e Z generazioni a confronto e dove trovarle», 4 ottobre 2017, consultato 20 novembre 2017, <http://www.ninjamarketing.it/2017/04/10/baby-boomer-x-y-e-z-generazioni-a-confronto-e-dove-trovarle/>.

²¹⁵ Cfr. Ibidem.

per distinguere la propria generazione da quella precedente (dato che tale associazione era stata creata dagli stessi individui gli autori del libro *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069* William Strauss e Neil Howe preferirono utilizzare il termine Millennial²¹⁶), viene utilizzato con tale valenza di distinzione “per la prima volta nell'agosto del 1993, in un editoriale sulla rivista Ad Age, che descriveva i teenager del momento”²¹⁷. La loro caratteristica più evidente è la dimestichezza con la tecnologia e comunicazione digitale ed è proprio questa familiarità, spesso acquisita fin da giovani, che comporta una dipendenza dalla stessa tecnologia e i relativi dispositivi. In base alle analisi svolte emerge che tale gruppo è soprattutto “mobile” perciò predilige l'utilizzo di dispositivi portatili quali smartphone e tablet grazie ai quali può essere connesso ad Internet sempre e ovunque²¹⁸.

All'interno della Generazione Z troviamo coloro che sono nati dopo il 1995 (o dopo il 2000) fino al 2010. Anche nel loro caso Z è solo una delle denominazioni attribuite, si parla anche di iGen o Post-Millennials e Plurals Generation. Rispetto ai loro predecessori non hanno mai visto il mondo senza Internet, smartphone e tablet, mentre i Millennial sono nati e cresciuti nel momento del passaggio tra analogico e digitale. La presenza ed influenza della tecnologia in ogni aspetto della vita li ha resi più esperti di tali strumenti rispetto agli Y, inoltre sono più propensi a trovare soluzioni rapide e vagliare le numerose informazioni che ricevono costantemente ogni giorno. Parallelamente hanno visto i loro genitori e fratelli lottare duramente per affermarsi nel mondo del lavoro e le conseguenze dei molteplici cambiamenti in tale settore si riversano sul loro futuro diffondendo in loro molteplici preoccupazioni²¹⁹.

Infine, si colloca la Generazione Alpha che racchiude il periodo di nascite che va dal 2011 al 2025, tale gruppo è ancora oggetto di studi ma già sono chiare alcune delle caratteristiche che li contraddistinguono:

“Le loro mani toccano un tablet prima di una penna, e con le immagini, da subito, apprendono e parlano (...). Imparano a condividere foto prima che a parlare (...).

²¹⁶ Cfr. «Generazione Y - Wikipedia», Wikipedia, consultato 20 novembre 2017, https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Y.

²¹⁷ Ibidem.

²¹⁸ Cfr. Riccardo Coni, «Le caratteristiche del target dei Millennials», 23 ottobre 2015, consultato 22 novembre 2017, <https://www.tsw.it/digital-marketing/le-caratteristiche-del-target-dei-millennials/>.

²¹⁹ Cfr. «Generazione Z - Wikipedia», Wikipedia, consultato 20 novembre 2017, https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Z#Caratteristiche.

Questa generazione è la più veloce tra tutte ad avere accesso alle informazioni, già a 3 anni sa come cercarle e come utilizzarle, oggi a 4 anni un bambino può comprendere concetti semplici, scrivere e molti sanno già leggere. Solo 10 anni fa, in molte parti del mondo, ai bambini in età prescolare, si parlava – e a volte ancora oggi – con un linguaggio spesso incomprensibile, oggi in prima elementare molte maestre osservano una capacità di eloquio superiore alle generazioni precedenti”²²⁰.

Chi sono invece i nativi digitali? Le espressioni nativi digitali e immigrati digitali furono coniate da Mark Prensky, nel 2001 nel suo articolo chiamato proprio *Digital Natives, Digital Immigrants*²²¹. Con *nativo digitale* si indica “chi è abituato fin da giovane o giovanissimo a utilizzare le tecnologie, essendo nato nell’era della rete e di Internet (...). [Al fine di rendere più chiara tale definizione sono state proposte ulteriori distinzioni, per individuare coloro che hanno vissuto la transizione dall’analogico al digitale, ottenendo:] a. i nativi digitali puri (tra 0 e 12 anni); b. i Millennials (tra 14 e 18 anni), c. i nativi digitali spuri (tra 18 e 25 anni). [Mentre le prime suddivisioni prevedevano la distinzione tra] i tardivi digitali (cresciuti senza tecnologia e tutt’ora scettici sul suo utilizzo), gli immigrati digitali (anche questi nati in un mondo analogico, ma ormai adattatisi a usare le prime novità tecnologiche) e i nativi digitali (che con computer, internet e cellulari hanno a che fare dalla nascita)”²²². Ma dopo dieci anni dalla nascita di tali metafore Prensky sottolinea che “addentrandoci nel XXI secolo, e quando tutti saranno ormai cresciuti nell’era digitale, la distinzione fra nativi digitali e immigrati digitali sarà meno importante”²²³ per questo motivo suggerisce l’utilizzo dell’espressione *saggezza digitale* che indica “la saggezza che si riferisce all’uso delle tecnologie digitali per accedere al potere della conoscenza in una misura superiore a quanto consentito dalle nostre potenzialità innate; e quella che si riferisce all’uso avveduto della tecnologia per migliorare le nostre capacità”²²⁴.

²²⁰ Isabella Pierantoni, «Generazione Alpha Nati dal 2010 in poi | Generation Mover», consultato 20 novembre 2017, <http://www.generationmover.com/blog/category/generazione-alpha/>.

²²¹ Marc Prensky, «Digital Natives, Digital Immigrants», *MCB University Press, On the Horizon*, 9, n. 5 (ottobre 2001), <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

²²² «Nativo digitale», *Treccani*, consultato 20 novembre 2017, http://www.treccani.it/vocabolario/nativo-digitale_%28Neologismi%29/.

²²³ Marc Prensky, «H. Sapiens Digitale : Dagli immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale», *TD - Tecnologie Didattiche* 50 (2010): 17–24, p. 18.

²²⁴ *Ibidem*.

Dopo questa parentesi, tutt'altro che esaustiva nel cogliere la complessità e caratteristiche di ogni singolo gruppo, sulle diverse generazioni che ci aiuta ad inquadrare un po' meglio i rispettivi membri possiamo tornare a parlare di giocatori e della distinzione tra *casual gamer* e *hardcore gamer* (oltre a queste due figure emerge il *conscious gamer*: “concetto espresso da Marco Accordi Rickards (...) il “conscious gamer” è il videogiatore consapevole delle potenzialità del medium e in grado di confrontarsi criticamente con esso”²²⁵). Innanzitutto non esiste un'unica definizione di tali termini perché vengono interpretati in modo diverso in relazione ad aspetti quali: la tipologia di giochi prediletti, il tempo dedicato a questi o ancora il modo in cui ci si pone rispetto alla stessa attività ludica. Perciò cercheremo di inquadrare tali tipi di giocatori in base agli elementi che li contraddistinguono. Una delle distinzioni più ricorrenti è quella che vede il casual gamer come un giocatore occasionale che gioca poco e di solito lo fa per rilassarsi o impegnare i momenti di attesa (come viaggi, code agli uffici, ecc), perciò preferisce utilizzare mobile game, giochi di tipo flash o java e quelli per console (in particolare quelle portatili). Contrariamente l'hardcore gamer si presenterebbe come un giocatore che si dedica a tale attività per passione ed interesse per i giochi stessi perciò vi dedica più tempo. Riguardo ai titoli che predilige secondo alcuni non disdegna nessun gioco mentre secondo altri questo tipo di giocatore preferisce focalizzarsi solo su determinati titoli dei quali diventa poi un esperto. Uno specialista o un tuttologo dei videogiochi? Su tale aspetto non si trova un punto di accordo, l'unica soluzione diventa quella di suddividere ulteriormente l'hardcore gamer così che avremo da una parte un videogiatore che prova e finisce (sempre?) tutti i giochi che inizia e dall'altro un videogiatore che preferisce focalizzarsi su meno titoli ma analizzare ognuno di questi per scoprirne ogni segreto (e talvolta anche informarsi su tutto ciò che ruota intorno a un determinato titolo come aneddoti sulla sua creazione o creatore/i, prodotti creati da fan in relazione a quel titolo, ecc). Restando sempre in tale ottica del giocatore hardcore inteso come un giocatore “serio” un altro luogo comune è quello che tale tipo di giocatore non gioca mai a “facile”: ovvero quando in un videogioco gli viene data la possibilità di scegliere a quale livello di sfida affrontare il titolo (da “semplice” a “impossibile”, con tutte le possibili variazioni) lui prediligerà sempre i livelli di sfida più alti per testare le proprie capacità, inoltre questo tipo di

²²⁵ Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., p. 18.

giocatore non fa uso delle cheat²²⁶. Altre volte invece i giocatori che prediligono il PC, e si considerano “seri” nel dedicarsi ai giochi, vogliono distinguersi dai casual gamers perché ritengono che questi utilizzino solo giochi considerati “facili” in particolare quelli per console (il joypad è considerato più intuitivo e immediato rispetto alla combinazione mouse & tastiera) ma questa è in realtà solo una critica ed ostilità nei confronti di coloro che prediligono le console rispetto al PC per giocare. Ma bisogna anche tenere a mente che l’espressione casual gamer è diventata di uso comune solo di recente per indicare tutti quei giocatori occasionali che si avvicinano ai giochi prediligendo titoli più “immediati” e fruibili ovunque come i mobile game (in particolare quelli assimilabili alla saga di Candy Crush e simili) o videogiochi per console portatili come PSP e Nintendo DS. Conseguentemente l’hardcore gamer viene inteso come un giocatore fedele, appassionato a tale medium ed abituato ad utilizzare quest’ultimi rispetto ai casual. Quindi si può affermare che la distinzione tra i due tipi di giocatori è emersa in relazione alla massificazione dei prodotti, nel tentativo di allargarne il bacino di utenze, e questo ampliamento è diventato la fonte di equivoci. Una parentesi pertinente con quanto detto riguarda le persone che giocano a *Tetris*, *Solitario*, mobile games, ecc ma non si considerano giocatori. Tali individui sono da ricondurre alla casistica del casual gamer ma loro non si considerano tali, forse proprio perché si dedicano ai giochi occasionalmente e con il solo scopo di passare il tempo o semplicemente perché non pensano a sé stessi in quel modo.

Ritornando nell’ambito delle biblioteche e del gaming quando è stato detto ci aiuta ad avere una migliore percezione del pubblico al quale ci si vuole rivolgere con l’introduzione dei servizi che prevedono l’utilizzo dei giochi. In teoria questi servizi possono richiamare tutti i tipi di giocatori dall’esperto al neo-giocatore dove il primo viene coinvolto proprio per le sue capacità in veste di guida per i principianti e coloro che si avvicinano per la prima volta ai giochi. Coinvolgere un giocatore che ha dimestichezza con i giochi, sia tradizionali che elettronici, diventa fondamentale nel momento di pianificazione di un evento di gaming perché la probabilità di disporre già di un esperto di giochi all’interno del proprio staff sono piuttosto basse.

²²⁶ Tradotti in italiano come *trucchi* indicano la pratica di barare all’interno del gioco (ad esempio servendosi di codici, di bug o altre escamotage) al fine di ottenendo dei benefici o superare gli ostacoli. Nei giochi multiplayer è considerato scorretto nei confronti degli altri partecipanti poiché attribuisce al *cheater* (colui che fa uso dei cheat) un vantaggio rispetto agli altri giocatori.

3.1.2 Intrattenimento e socializzazione

Persiste tutt'ora la percezione delle biblioteche come depositi di libri e la derivante convinzione che a recarsi in biblioteca sono solo coloro che devono soddisfare un bisogno di lettura, studio o rispondere a specifiche esigenze di ricerca. Tale percezione è troppo ristretta e non tiene conto della vasta gamma di servizi e contenuti offerti dalle biblioteche che non sono esclusivamente finalizzati alla formazione e ai libri (riguardo quest'ultimi poi bisogna ricordare che coprono una grande varietà di contenuti e generi: dal saggio al romanzo umoristico, dall'enciclopedia alla graphic novel). “Un tempo le biblioteche erano luoghi [prevalentemente] organizzati per il contatto con i libri, ora sono luoghi e strumenti organizzati per il libero contatto con i testi e tutte le altre forme di documenti nate dalla cultura del libro”²²⁷ infatti “in una biblioteca ci sono libri, naturalmente, ma anche oggetti di carta che hanno altri nomi: per esempio, riviste, quotidiani. E poi vi sono oggetti di altro materiale, come microfilm, CD musicali, DVD. Infine, attraverso i computer, si arriva ai documenti pubblicati nelle banche dati e in Internet”²²⁸. Le biblioteche non contengono solo libri “ma diversi tipi di materiali che hanno tutti uno stesso denominatore, contengono e quindi trasmettono idee, conoscenza, sapere, e distribuiscono quindi informazione. Le biblioteche gestiscono perciò «informazione», indipendentemente dal supporto su cui viene registrata e dalla forma in cui viene diffusa. I diversi supporti su cui sono registrate le informazioni costituiscono i materiali che concorrono a formare il patrimonio di una biblioteca. Spesso questi materiali vengono definiti con il termine generico di «documento»²²⁹. “Alla fine le ragioni per andare in biblioteca sono tre: si va in biblioteca per un'esigenza *creativa* sui testi, per *informarsi*, o perché si cerca un'esperienza piacevole, una distrazione, una *ricreazione*. Creativa vuol dire che chi va in biblioteca sta lavorando sui testi, sta creando nuovi legami, sta elaborando nuovi percorsi di conoscenza (...). Chi va in biblioteca per [informarsi] è interessato ai testi come contenitori di informazioni (...) ovvero è interessato ai libri e ai documenti come canali di informazione e aggiornamento sul mondo (...). [Terzo motivo:] si va in biblioteca per prendere in prestito un romanzo, un CD musicale, un DVD con l'ultimo film diretto da Stallone, si va per studiare in compagnia, oppure per scaricare la

²²⁷ Fernando Venturini, *Le biblioteche raccontate a mia figlia : una visita guidata tra passato e futuro* (Milano: Editrice Bibliografica, 2010), p. 44.

²²⁸ Ivi, p. 18.

²²⁹ Giorgio Montecchi e Fabio Venuda, *Manuale di biblioteconomia* (Milano: Editrice Bibliografica, 2003), p. 77.

posta elettronica, si va perché si è curiosi o si vuole usare meglio un po' di tempo libero. (...) Possiamo dire che esistono le biblioteche *per scrivere* e le biblioteche *per leggere*: la biblioteca per scrivere è legata alle ragioni della ricerca, della scienza, della creatività; la biblioteca per leggere è legata al desiderio di informazione, di aggiornamento, di divertimento e di cultura”²³⁰. Insomma, le biblioteche sono luoghi “dove puoi leggere un po' di tutto e chiederlo in prestito, dove puoi aggiornarti e imparare, dove puoi studiare e anche divertirti”²³¹.

In quale ambito rientrerebbero i giochi in biblioteca? Sebbene i giochi possono essere utilizzati anche per finalità educative (alcuni nascono proprio con tale obiettivo) la loro primaria vocazione resta quella di stampo ludico. Ipotizziamo qualche circostanza pertinente: a) un ragazzino interessato ai videogiochi potrebbe esser spronato a recarsi in biblioteca se questa all'interno della propria collezione gli offrisse dei titoli di suo interesse; b) un gruppo di amici dopo una sessione di studio e ricerche tra i documenti in biblioteca potrebbe esser interessato a rilassarsi con una partita ad un gioco da tavolo in biblioteca o magari prenderlo in prestito per provarlo a casa; c) la presenza dei giochi potrebbe portare alla realizzazione di tornei o eventi finalizzati a promuovere la socializzazione tra utenti e non utenti. Questi esempi rappresentano rispettivamente la possibilità di richiamare dei nuovi utenti in biblioteca, offrire un servizio aggiuntivo agli utenti già attivi e creare un momento di incontro tra i membri della comunità. Tali possibili utilizzi non si discostano da quelli di altri tipi di documenti, ad esempio i film, nel medesimo contesto infatti verosimilmente un utente può recarsi in biblioteca perché è interessato solo ai film così come il gruppo di studenti potrà vedere un film sul posto o a casa tutti insieme o ancora intorno alla visione di un film possono esser organizzati eventi di incontro e socializzazione tra individui che non si conoscono. Esponendola in tal modo la presenza dei giochi si presenta simile a quella di altri documenti, ma tale argomentazione da sola non è sufficiente per avvalorare la presenza dei giochi perché la mission della biblioteca non è “esser divertente” - altrimenti dovrebbe fornire tutti i tipi di documenti idonei per tale scopo e disinteressarsi degli altri - ma mira al raggiungimento di obiettivi diversi attinenti con la tipologia di biblioteca analizzata.

²³⁰ Venturini, «Le biblioteche raccontate a mia figlia», cit., pp. 92-93.

²³¹ Ivi, p. 94.

L'intento di "fornire una forma di intrattenimento per i membri della comunità" attraverso i giochi potrebbe combinarsi con altri obiettivi come promuovere gli altri servizi offerti o gli eventi organizzati dalla biblioteca. Infatti introducendo i giochi un nuovo gruppo di utenti si potrebbe avvicinare alla biblioteca e magari interessarsi ad altri documenti della collezione. Ripensiamo al ragazzo interessato ai videogiochi ed ipotizziamo che sia un amante del genere d'azione fantasy e della trilogia *The Witcher*, se la biblioteca dispone dei libri (o ebook) dell'opera originale che ha ispirato il gioco (scritti da Andrzej Sapkowski) potrà suggerire a tale utente di consultarli e in seguito orientarlo ad altri titoli di stampo fantasy o di altra natura. Si può fare altrettanto con tutti i videogiochi tratti da libri (ad esempio *Metro 2033* tratto dall'opera di Dimitry Glukhovsky, *Parasite Eve* ispirato al romanzo di Hideaki Sena, *Tom Clancy's Rainbow Six* tratto dall'omonimo romanzo di Tom Clancy) o che hanno ispirato libri (solo per citarne qualcuno, tenendo conto che molti giochi hanno una loro trasposizione in libro, *Alan Wake*, *Assassin's Creed*, *Bioshock*, *Dead Space*, *Diablo*, *Doom*, *Dragon Age*, *Metal Gear Solid*, *Mass Effect*, *Resident Evil*, *The Elder Scrolls*). Così come vi sono film ispirati a specifici videogiochi e viceversa. Sfruttare la crossmedialità, ovvero questa possibilità di creare dei collegamenti efficaci, può rappresentare un ottimo modo per diffondere una maggiore conoscenza dei documenti presenti nelle collezioni e sfruttando la collaborazione degli stessi utenti si potrebbe ampliare maggiormente tale processo consentendogli di "suggerire" dei titoli pertinenti tramite il sito della biblioteca in un'apposita sezione o all'interno della stessa scheda all'interno dell'OPAC del documento in questione.

Se pensiamo ai possibili utilizzi dei giochi in biblioteca quali scenari vengono in mente? Gli utenti che li chiedono in prestito per fruirli liberamente fuori dalla biblioteca e quelli che preferiscono utilizzarli al suo interno (ad esempio provare i videogiochi relativi ad una console che non si possiede); coloro che si recano in biblioteca per trovare altri giocatori interessati a quel titolo o in generale per sperimentare un'esperienza di gioco con altri utenti. A queste possibilità si può aggiungere il desiderio di partecipare ad uno specifico evento per interesse allo stesso (ad esempio un torneo) o perché si vuole investire il proprio tempo in tale attività (per molteplici motivi che vanno dalla curiosità al non disporre di un'altra attività da svolgere in quel momento). Alcune di queste attività possono essere svolte individualmente mentre altre comportano il relazionarsi con altri individui in particolare questo aspetto rappresenta uno dei potenziali utilizzi dei giochi in

biblioteca. Dalle testimonianze delle edizioni dell'International Games Day è emerso come le sessioni di gioco divenivano un momento di incontro tra individui di età e provenienza diversa aiutando ad abbattere le barriere e superare le diversità: potrebbe essere questo il vero potenziale dei giochi in biblioteca, la possibilità di offrire un'occasione di incontro? Ipotizzare le biblioteche come luogo di aggregazione della comunità o come *piazze* non è un argomento nuovo in ambito biblioteconomico in particolare nel libro di Antonella Agnoli²³², chiamato appunto *Le piazze del sapere*, si parla delle biblioteche come punto di aggregazione, amichevoli e culturalmente attive attraverso la promozione di eventi svolgendo un ruolo di coesione territoriale, sociale e culturale. L'obiettivo è quello di realizzare “una nuova strategia basata sull'idea di costruire luoghi di incontro e di partecipazione dove conoscersi tra i libri (ma anche tra i film e la musica), luoghi che siano anche strumenti per una crescita, nel lungo periodo, della creatività e dell'intelligenza sociale”²³³ e all'interno di tale progetto “la biblioteca è un pezzo di città dove per caso ci sono anche dei libri (...), un spazio urbano dove gli sguardi sempre più smarriti e solitari possono incontrarsi. [Emerge l'obiettivo] di creare un luogo di partecipazione per coloro che sembrano aver perso il senso del benessere comune, il piacere dello stare insieme e di sentirsi cittadini”²³⁴. L'obiettivo di rivolgere sempre più attenzione all'utente e alle sue necessità all'interno della mission stessa della biblioteca, talvolta a discapito di altri orientamenti, è un argomento sempre più frequente all'interno dei progetti di rinnovamento delle biblioteche che porta ad ipotizzare approcci sempre più amichevoli al fine di rendere la biblioteca un luogo più accessibile e alla portata di tutti. Sebbene tale intento sia lodevole al fine di aprire la biblioteca ad un pubblico sempre più ampio – servendosi anche di operazioni di promozione e di marketing nonché aggiungendo nuovi servizi - la biblioteca veramente *amichevole* dovrebbe essere “una biblioteca normale, che sia amichevole naturalmente e quasi inconsapevolmente, senza ostentare le sue strategie (...) [dove il pubblico al quale ci si rivolge] non necessariamente deve essere un pubblico indiscriminato, corrispondente a tutti i pubblici possibili, ma che in taluni casi può anche corrispondere ad un segmento

²³² Antonella Agnoli. Consulente bibliotecaria, autrice de *Le Piazze del sapere, Caro Sindaco, parliamo di biblioteche e La biblioteca che vorrei*.

²³³ Antonella Agnoli, *Le piazze del sapere : biblioteche e libertà* (Roma-Bari: Laterza, 2009), p. XII.

²³⁴ Ivi, pp. 158-159.

assai limitato di questo pubblico, ad un gruppo di destinatari molto bene definito e circoscritto”²³⁵.

La promozione dell’inclusione e la coesione sociale sono aspetti centrali quando si parla di community hub; la possibilità di “incrementare il ruolo della biblioteca come community hub” è emersa quando si è parlato degli obiettivi perseguiti attraverso il servizio di gaming, ma cosa sono i community hub? La loro premessa è la necessità di dotarsi “di spazi e strutture di servizio che ospitano informazione ed erogazione di servizi di welfare pubblico, insieme ad attività ad elevato impatto sociale”²³⁶ quindi si configurano come “strutture a servizio della comunità; spazi ibridi, di difficile definizione [che] fanno inclusione sociale e allevano talenti, generano coesione attraverso la contaminazione; sono punto di accesso ai servizi di welfare e orientano verso la creazione di impresa; [nonché] spazi di produzione e di lavoro, che fanno convivere l’artigiano e la postazione per il giovane creativo”²³⁷. Un esempio di biblioteca come community hub è riscontrabile a Brindisi dove “al fine di allargare ancora di più l’offerta della sede e agevolare i giovani nella propria crescita culturale ha allestito una Biblioteca sociale (...), simbolo che la nuova realtà è attenta alle esigenze della comunità studentesca e che a Brindisi ci sono dei ragazzi che si organizzano e che collaborano per il bene comune”²³⁸. Tale progetto vede coinvolti “un gruppo di giovani attivi ed impegnati nel territorio che ha dato vita al progetto «Community Hub – Brindisi» (...) [con l’obiettivo di offrire ai] molti giovani che hanno bisogno per concentrarsi nello studio di un luogo tranquillo che però non li tenga segregati nelle mura domestiche. (...) Il progetto comprenderà una study room che avrà il necessario per permettere ai ragazzi di dedicarsi allo studio, una biblioteca sociale che si andrà costituendo via via grazie alle diverse donazioni e una play room nella quale i ragazzi potranno staccare per un momento dallo studio e socializzare tra loro”²³⁹.

²³⁵ Giovanni Solimine, «Sul concetto di biblioteca amichevole», in *La biblioteca amichevole: nuove tecnologie per un servizio orientato all’utente* (Milano: Editrice Bibliografica, 2000), 27–38 pp. 28-29.

²³⁶ Avanzi - Sostenibilità per Azioni s.r.l. et al., a c. di, «COMMUNITY HUB: I luoghi puri impazziscono? Community Hub come spazi di rigenerazione delle energie urbane», consultato 10 gennaio 2018, http://www.communityhub.it/wp-content/uploads/2016/05/community-hub_REVslx.pdf, p. 2.

²³⁷ Ibidem.

²³⁸ «Community hub una biblioteca sociale oltre all’aula studio – Brindisitime.it Network – News da Brindisi e Provincia», 28 agosto 2017, consultato 10 gennaio 2018, <http://www.brindisitime.it/community-hub-una-biblioteca-sociale-oltre-allaula-studio/>.

²³⁹ Redazione3, «Nasce “Community Hub Brindisi”, aula studio e biblioteca sociale - Brindisi Oggi, news Brindisi notizie Brindisi e provincia», 18 settembre 2017, consultato 10 gennaio 2018, <http://www.brindisioggi.it/nasce-community-hub-brindisi-aula-studio-biblioteca-sociale/>.

Ritornando sul tema dei giochi e del loro impiego in biblioteca è utile richiamare qualche testimonianza relativa alla loro capacità di aggregazione:

- Gli eventi di gaming rappresentano “una grande opportunità di interazione positive con diversi membri della comunità generale”²⁴⁰;
- Lo staff osserva sempre con piacere i genitori che portano i loro figli al programma IGD e successivamente i bambini che insegnano ai loro genitori come giocare oppure quando degli sconosciuti diventano amici e le famiglie si divertono giocando a *Monopoly* o *Twister*. Sono interessanti anche i momenti di incontro tra individui che parlano lingue diverse come nel caso della giovane donna che insieme ad un anziano signore ha giocato e insegnato alcune parole in inglese ad un altro signore che era rimasto in disparte a giocare²⁴¹;
- L’esperienza ludica può aiutare anche a superare anche altri tipi di barriere come quando “un anziano signore su una sedia a rotelle si è offerto volontario ed ha giocato con dei bambini ed adolescenti tutto il giorno”²⁴²;

Tali momenti di incontro diventano anche un’occasione per aiutare e trasmettere informazioni a chi è in difficoltà e sotto questo punto di vista non mancano esempi di ragazzi più grandi che hanno aiutato i più piccoli spiegandogli le regole dei giochi²⁴³. L’aiuto reciproco e il rispetto del prossimo sono comportamenti auspicabili in situazioni di questo tipo inoltre è altrettanto importante ribadire l’avversione rispetto ai comportamenti indisciplinati e maleducati poiché danneggiano tutti i partecipanti. Si instaura un rapporto di buon vicinato con gli altri partecipanti e quando qualcuno tenta di ottenere un turno extra o non rispetta la fila sono gli stessi giocatori a risolvere il problema o a rivolgersi al supervisore²⁴⁴.

Quindi se la biblioteca vuole diventare il punto di riferimento per una comunità può prendere in considerazione la possibilità di realizzare tale obiettivo con i giochi perché il servizio di gaming può coinvolgere persone appartenenti a diversi gruppi demografici che anche se vivono nella stessa comunità raramente trovano dei motivi per incontrarsi. In un

²⁴⁰ Cfr. Diane, «IGD 2016 Final Report», cit.

²⁴¹ Cfr. Phil, «IGD 2013 final roundup », cit.

²⁴² Cfr. Jenny, «IGD12 Wrap-up», cit.

²⁴³ Ibidem.

²⁴⁴ Cfr. Thomas Maluck, «Tales from Play It Loud», in *Library Trends: “The Impact of Gaming on Libraries,”* edited by Scott Nicholson, vol. 61 (n° 4), 2013, 779–89, p. 785.

contesto del genere il gioco diventa l'occasione per socializzare, condividere informazioni creando uno "spazio di affinità". Con tale espressione si indica un gruppo di persone dove i differenti fattori sociali come età, sesso, razza o classe non contano, così come il livello di formazione o professione²⁴⁵. All'interno di tale spazio vengono anche influenzati i comportamenti degli individui che vi prendono parte: i giovani ascoltano gli insegnamenti di chi è più esperto e se quelli esperti sono loro allora non esitano a diventare a loro volta gli insegnanti ed aiutare chi ne ha bisogno (non a caso si elogia sempre la capacità dei giochi di favorire il lavoro di gruppo e lo sviluppo delle doti di leadership). Questo ultimo aspetto è emerso in particolare durante un evento di gaming narrato dalla Levine nel numero del 2008 della rivista *Library Technology Reports* dove il bibliotecario Allan prendeva parte a degli eventi di gaming rivolti agli adulti e alle persone anziane in un progetto chiamato "*Senior space: the library place for the baby boomers, older adults, the elderly and their friends*". Lo stesso Allan inizialmente non era interessato al progetto, in quanto non-giocatore, ma grazie all'incontro con Neiburger e ricerche sui benefici dell'utilizzo dei giochi ha progressivamente cambiato idea. Come istruttori furono coinvolti dei giovani giocatori con il compito di mostrare ai neo-giocatori come utilizzare il controller e i dispositivi nonché muovere i primi passi all'interno del gioco. L'esperimento fu un successo in quanto sia per i nuovi giocatori che per i giovani ed entrambi avevano apprezzato il tempo trascorso insieme. Ma qual era l'obiettivo di tale evento? Far sentire questi utenti parte della biblioteca del ventunesimo secolo, l'idea era quella di utilizzare i videogiochi per introdurre lentamente le persone meno giovani all'utilizzo delle tecnologie moderne²⁴⁶.

3.1.3 Imparare con i giochi?

Che dire invece di un impiego educativo dei giochi? Se così fosse - ovvero se i giochi fossero in grado di favorire l'apprendimento, l'acquisizione e miglioramento delle abilità del giocatore - tale utilizzo rappresenterebbe il connubio tra l'educazione e l'attività ricreativa (imparare divertendosi quindi in modo piacevole) con la conseguente

²⁴⁵ "An "affinity space" refers to a group of people in which differing social factors, such as age, gender, race, or class simply do not matter. Neither does level of formal education or profession". Cfr. Talty, «Gaming in Libraries», cit., p. 7.

²⁴⁶ Cfr. Jenny Levine, «Chapter 4: Broadening the Audience for Gaming in Libraries», in *Library Technology Reports*, vol. 3, 2008, 17-23, <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/128>, pp. 20-21.

possibilità di utilizzare i giochi in contesti diversi, in particolar modo in tutte quelle istituzioni che all'interno della propria mission e con i loro servizi operano anche con la finalità di formare gli individui. Tale opportunità potrebbe esser sfruttata anche dalle biblioteche infatti un'altra motivazione che sostiene la presenza dei giochi in biblioteca riguarda proprio la possibilità di impiegarli per sviluppare e migliorare le abilità degli utenti.

Come è stato già anticipato nel secondo capitolo il gioco nel tempo è stato oggetto degli studi delle discipline più disparate tra le quali si colloca la “ricerca sul gioco in ambito psico-pedagogico, tesa non solo a cogliere la specificità di tale fenomeno in riferimento all'età infantile ma anche a identificarne la produttività come «via» di socializzazione e «tramite» di sviluppo. Non ci si è, infatti, limitati alla ricognizione dei tipi, delle caratteristiche, dei contesti e delle differenti manifestazioni del gioco infantile ma ci si è posti il problema della sua funzionalità – e della sua sfruttabilità – ai fini della crescita, dello sviluppo della personalità, dell'apprendimento, della socializzazione”²⁴⁷. Osservato ed analizzato con l'intento di individuare questi utilizzi e potenzialità “il gioco dei bambini è diventato un campo di interesse per la psicologia dello sviluppo, che lo ha associato alla costruzione della loro intelligenza. La genesi e lo sviluppo del gioco dei bambini sono analizzati specificamente, e ormai è un fatto assodato che mentre giocano - in qualsiasi forma assunta, dal più libero al più organizzato – i bambini imparano”²⁴⁸. Ma per giungere a tale conclusione sono stati necessari anni di ricerche ed indagini mirate al fine di comprendere come, e secondo quali modalità, si innescava tale passaggio dall'esperienza di gioco fine a sé stessa al processo di apprendimento portando talvolta a pensare che “è solo l'occhio dell'osservatore (psicologo, psicanalista, pedagogo) che fa del gioco «in affare serio» tanto da giungere a considerarlo, paradossalmente, come «il lavoro del bambino»”²⁴⁹. Questa associazione dei termini, talvolta percepiti come opposti, *gioco e lavoro* è tutt'altro che nuova ed è stata impiegata in molteplici modi al fine di spiegare aspetti connessi al gioco infantile tra cui la serietà con cui il bambino si dedica a tale attività, inoltre osservare il gioco sotto questo punto di vista e in un'ottica di

²⁴⁷ Anna Bondioli, *Gioco e educazione* (Milano: FrancoAngeli, 2002), p. 19.

²⁴⁸ Cesare Scurati, *Tecniche e significati: linee per una nuova didattica formativa* (Milano: Vita e pensiero, 2000), p. 189.

²⁴⁹ Bondioli, «Gioco e educazione», cit., p. 41.

“percorso educativo che, a partire dalle spontanee attività e occupazioni infantili, le arricch[isce] di significato finalizzandole, facendole diventare attività costruttive²⁵⁰.”

Come è stato già detto la percezione del gioco è cambiata nel tempo: fino al Medioevo si è tentato di ostacolare l'attività ludica e incitare altre attività ritenute più consone con lo sviluppo dell'individuo; mentre verso la fine del Quattrocento tale percezione cambia leggermente rivalutando taluni giochi, in particolare le attività sportive, ma con la precisazione che tali attività devono essere sempre supervisionate da un adulto. Nel Seicento invece si assiste all'inserimento dei giochi nei programmi scolastici, tale presenza è sempre regolata e controllata dagli educatori e non tutti i pedagogisti concordarono con tale utilizzo. Un cambiamento significativo per la percezione del gioco si ha con il filosofo inglese John Locke²⁵¹ che sostiene la tesi secondo cui l'impiego dei giochi è utile al fine di favorire l'apprendimento di esercizi poco piacevoli. Ma questa forma di istruzione mediante il divertimento non era realmente libera, Locke faceva credere al bambino di essere libero quanto in realtà il gioco era ancora utilizzato dall'educatore con precisi intenti; in questo frangente diventa importante la capacità dell'educatore di motivare l'interesse del bambino. Mentre nel corso del Settecento si inizia ad utilizzare il gioco con lo scopo di rendere più ludico l'apprendimento nei collegi con la pubblicazione di saggi finalizzati a tale scopo. Durante il Romanticismo l'interesse per il gioco non si interrompe anzi durante tale periodo si collocano le teorie dello storico tedesco Friedrich Schiller²⁵² e del già citato pedagogista Fröbel²⁵³. L'inserimento delle attività ludiche all'interno delle istituzioni educative riguarda in particolare gli asili nido per poi coinvolgere la scuola materna (anche detta scuola dell'infanzia) e quella elementare. I primi sono considerati “un luogo privilegiato in cui vengono offerte al bambino occasioni di arricchimento della propria personalità, un luogo ricco di stimoli intellettuale-cognitivi, linguistici, etico-sociali, motori, senso-percettivi, nonché uno spazio ideale per favorire i processi relazionali e di socializzazione”²⁵⁴. In tale ambiente l'attività ludica consente ai bambini di comunicare fra loro nonché di esplorare e acquisire

²⁵⁰ Ivi, p. 139.

²⁵¹ John Locke (Wrington 1632 – High Laver 1704) è stato un filosofo e medico britannico, ha trattato anche tematiche pedagogiche.

²⁵² Johann Christoph Friedrich von Schiller (Marbach am Neckar 1759 – Weimar 1805), è stato un poeta, filosofo, drammaturgo e storico tedesco. Autore della celebre espressione “l'uomo gioca solo quando è un uomo nel pieno senso della parola, ed è completamente uomo solo quando gioca”.

²⁵³ Cfr. Spinadin, «Il gioco nella prima infanzia», cit., pp. 7-8.

²⁵⁴ Rosa Cera, *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento: Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco* (Milano: FrancoAngeli, 2009), p. 65.

informazioni sul mondo che lo circonda. La presenza dei giochi nella scuola dell'infanzia richiede una maggiore attenzione al fine di essere "rispettoso dei ritmi individuali di ogni bambino (...), [conseguentemente] il docente dovrebbe evitare di intrattenere il bambino con giochi che non rispettano il suo livello di sviluppo, mortificando, così, le sue potenzialità apprenditive"²⁵⁵. La scelta dei giochi da impiegare deve essere attenta e non ricadere sempre su quelli articolati e strutturati ma lasciare al bambino la possibilità di giocare liberamente. Inoltre è importante riflettere anche sulla quantità di tempo dedicata al gioco la quale non deve essere eccessiva, dando spazio anche agli altri stimoli forniti dall'ambiente. Nel passaggio alla scuola elementare la presenza del gioco diminuisce a favore delle attività prettamente finalizzate alla formazione ed educazione del bambino, si viene così a creare una separazione tra il tempo che il bambino deve dedicare allo studio (la scuola) e al gioco (il tempo libero o attività ricreative inserite come momento di riposo). Nella scuola secondaria il tempo dedicato all'attività ludica diminuisce ulteriormente, fino a sparire, perché ritenuto inopportuno in relazione all'età raggiunta dai suoi frequentatori²⁵⁶.

"Giocando si impara a perdere, cosa fondamentale nella vita; si impara ad affrontare e a gestire le sconfitte con onore e dignità; si comprende l'importanza di imparare dai propri errori, per potersi migliorare; si impara anche a vincere con umiltà, mostrando rispetto per i propri avversari, compagni di gioco, amici; si comprende l'importanza di dare il massimo, sempre, senza però uno spirito eccessivamente competitivo. Si sviluppa una certa perseveranza nel raggiungere i propri obiettivi; si impara a giocare seguendo le regole"²⁵⁷. I giochi divengono anche lo spazio all'interno del quale il giocatore può testare e migliorare abilità diverse quali quelle mentali, fisiche e sociali; sotto questo punto di vista Nicholson²⁵⁸ li paragona all'attività sportiva, in particolare osserva che determinati esercizi aiutano a rafforzare parti del corpo che potrebbero non avere un regolare allenamento quindi l'esercizio in questione rendere il corpo pronto in caso di necessità. I giochi favoriscono tale allenamento attraverso la simulazione di attività, che possono

²⁵⁵ Ivi, p. 68.

²⁵⁶ Cfr. Ivi, pp. 68-69.

²⁵⁷ Associazione Giochintavola, «Tutto ciò che i giochi da tavolo possono insegnare», Giochintavola, 10 ottobre 2012, <http://giochintavola.ch/?p=118>.

²⁵⁸ Cfr. Nicholson, «Everyone Plays», cit., p. XI.

anche non esser riconducibili ad attività presenti nella vita reale, aiutando così a migliorare le proprie abilità e diventare più flessibili nelle situazioni della vita reale.

“I giochi da tavolo di fatto permettono di sviluppare e allenare capacità riflessive, logico-razionali, creative, comunicative e sociali: si impara a pensare in modo autonomo, a gestire i problemi in modo indipendente, valutando le informazioni a disposizione ed elaborando delle strategie per trovare delle soluzioni perseguendo i propri obiettivi. (...) Certi tipi di gioco permettono di allenare la propria fantasia, altri il pensiero deduttivo, in alcuni è richiesta una pianificazione strategica a lungo termine, in altri una pronta reazione tattica di fronte a eventi imprevisti. Ci sono giochi in cui si impara a negoziare e a discutere, altri a fare conti matematici, a lavorare di gruppo per ottenere la vittoria finale, o a scoprire chi sta mentendo. Tramite alcuni giochi si possono imparare anche aspetti geografici, storici, o di altre materie ancora, o si può allenare e migliorare la propria coordinazione tra occhio e mano”²⁵⁹. Al fine di offrire alcuni esempi di giochi da tavolo utilizzabili e le abilità che aiutano a sviluppare è utile rifarsi all’articolo di Patrick Allan²⁶⁰ fruibile in italiano grazie al contributo dei membri de *La Tana del Goblin*, ne segue un estratto:

- “Padroneggiare l'aritmetica di base in un batter d'occhio. L'aritmetica è una risorsa preziosa a prescindere da quello che fate per vivere, e più velocemente fate i conti nella vostra testa, meglio è. Imparare ad aggiungere, sottrarre, e dividere velocemente renderà più facile avere a che fare con i vostri risparmi, calcolare i prezzi in un negozio, e risolvere i semplici problemi della vita di tutti i giorni. La maggior parte dei giochi di carte e da tavolo implicano una qualche forma di matematica, ma alcuni di questi richiedono di fare calcoli aritmetici alla velocità della luce, costringendovi a decidere su due piedi.

Smash Up è un gioco di carte dove si scelgono due mazzi da 20 carte ciascuno appartenenti a differenti fazioni (come vampiri, maghi, o zombie), e poi si mischiano insieme per ottenere un mazzo completo da 40 carte (i maghi/zombie, per esempio). L'obiettivo è posizionare carte a cui è assegnato un valore numerico su delle "carte luogo", con spesso ambientazioni bizzarre

²⁵⁹ Associazione Giochintavola, «Tutto ciò che i giochi da tavolo possono insegnare», cit.

²⁶⁰ Link dell'articolo originale di Patrick Allan: <https://lifelife.com/the-best-board-games-for-developing-valuable-real-life-1714642211>

come un castello o una villa maledetta. Ognuna di queste carte luogo ha un numero ad essa assegnato che funge da limite, una volta che il valore combinato di tutte le carte giocate da tutti i giocatori raggiunge tale limite, il giocatore con il valore più alto la conquista. Con il proseguire della partita, vi ritroverete costantemente a fare calcoli nella vostra testa per determinare quanti punti voi e i vostri avversari avete su ogni luogo, e diventa via via più complicato con il procedere della partita perché ci sono sempre più luoghi da tenere in considerazione. È un'addizione, sottrazione e divisione senza sosta, ad ogni turno (...).

- Imparare a lavorare di squadra. Imparare come comunicare con altre persone e riconoscere i loro punti di forza può essere un grande beneficio. Un gioco da tavolo cooperativo impegna tutti i giocatori "dalla stessa parte" mentre concorrono per un obiettivo comune. Nella maggior parte dei casi, se non riuscirete a trovare il modo di lavorare insieme, perderete insieme, quindi la cooperazione diventa necessaria tanto quanto il tabellone di gioco stesso. Giocare a queste tipologie di titoli sostanzialmente vi obbligherà a pensare come se foste il giocatore di una squadra (a differenza di tanti altri giochi, che sono puramente competitivi).

Escape mette voi e i vostri compagni di gioco all'interno di un tempio maledetto che sta cadendo a pezzi, alla ricerca della via d'uscita. Il titolo si gioca in tempo reale, un timer scandirà il conto alla rovescia, mentre i giocatori faranno freneticamente rotolare i loro dadi per muoversi attraverso il tempio. *Escape* vi fornisce una serie di opportunità per aiutare i vostri compagni di squadra, ma correrete un rischio per ogni singola mossa che farete. Più tempo spenderete ad aiutare qualcuno, meno tempo avrete voi stessi per scappare. Ricordatevi che ogni giocatore deve riuscire a scappare dal tempio, altrimenti tutti perdono. A causa di ciò, la comunicazione è estremamente importante. Molti gruppi di gioco arriveranno persino a sviluppare un linguaggio abbreviato dopo un paio di partite, affinché tutto il procedimento scorra nel modo più fluido possibile. *Escape* impegna da due a cinque giocatori, ma ogni partita durerà sempre 30 minuti a causa del timer (...).

- Sviluppare un sesto senso per "Leggere le Persone". Saper come riconoscere il linguaggio del corpo e ascoltare la tonalità delle loro voci può aiutarvi a inquadrare meglio le persone nella vita di tutti i giorni. Alcuni giochi fanno di questo il punto cruciale di tutta l'esperienza che propongono, e possono essere dannatamente divertenti. Migliorare nel "leggere" le persone significherà capire meglio quando qualcuno sta mentendo, riuscirete a capire se qualcuno è interessato a parlare con voi o meno, e comprenderete le intenzioni delle persone in modo leggermente più chiaro.

In *One Night Ultimate Werewolf*, imparare a leggere le persone è la parte centrale del gioco stesso. Ad ogni giocatore viene data casualmente una carta per identificare chi impersonerà nel gioco. Nessun altro sa chi sei, a meno che non deciderai di rivelarti. Almeno uno di voi sarà un lupo mannaro, ed è compito degli altri giocatori scoprirlo. Le cose diventano piuttosto complicate, tuttavia, perché ogni giocatore che non è il lupo mannaro ha un lavoro da svolgere, e questi compiti possono rendere più facile, o più difficile, identificare il lupo mannaro. Alcuni giocatori acquisiranno interesse nel mantenere segreta l'identità del lupo mannaro (a causa della carta personaggio loro capitata), mentre altri vorranno semplicemente aiutare tutti a scoprire le varie identità. A prescindere dal ruolo che vi capiterà, vi ritroverete costantemente a supporre "chi è chi" facendo domande, ascoltando come le persone parlano (o evitano di farlo), e osservando il loro comportamento (...).

- Imparare l'arte della Diplomazia. I disaccordi, che siano personali o professionali, sono meglio risolti con una negoziazione, in cui entrambe le parti cedano qualcosa e ottengano qualcosa. Riuscire a riconoscere queste opportunità nella vita reale può evitare un sacco di scomodi conflitti. Saper negoziare può aiutarti ad avere un buon lavoro, un aumento, concludere una vendita, perfino ottenere uno sconto al mercato. Molti giochi fanno largo uso di queste abilità, senza le quali diventa difficile vincere. (...)

Il Trono di Spade è un gioco che schiera da tre a sei giocatori in un mondo fantasy. Parte dalla base di RisiKo, in cui le tue armate si spostano in tutto il mondo, ma qui non è possibile conquistare tutto da soli. Devi intavolare

trattative diplomatiche con gli altri, tenendo sempre presente che possono rivoltarsi contro in qualsiasi momento. Questo costante senso di pericolo rende le tue capacità diplomatiche più importanti anche di quelle militari. nel Trono di Spade o vinci o muori e questo dipende in larga parte dai patti che sarai in grado di stipulare (...).

- Promuovere una miglior gestione del tempo e delle priorità. La gestione del proprio tempo è una cosa contro la quale molte persone si scontrano quotidianamente. Ha solo una limitata quantità di tempo per fare le cose, ogni giorno, per cui ottimizzarlo diventa essenziale. Se riesci in questo intento, potrai programmare meglio il futuro ed ogni azione diventerà importante. Impari a non sprecare il tuo tempo ed ottimizzare il percorso che ti porta a conseguire un obiettivo. Una buona gestione del tempo può trasformare il lavoro stressante di tutti i giorni in un flusso scorrevole ed efficiente. In molti giochi da tavolo non bisogna sprecare azioni, perché questo può far la differenza tra il vincere e il perdere.

Sia in *Arkham Horror* che in *Eldritch Horror*, i giocatori devono collaborare per fermare le mostruosità di H.P. Lovecraft, in procinto di distruggere il mondo. Non hai molto tempo per farlo, perché le cose peggiorano di turno in turno. Man mano il valore di minaccia aumenta, per cui devi usare saggiamente le tue azioni. Naturalmente non dovrai affrontare mostri o salvare il mondo, nel lavoro di tutti i giorni, ma i principi applicati sono gli stessi. hai una scadenza e dovrai ottimizzare il percorso per arrivare a tale scadenza. Ogni mossa che fai ha un costo e un beneficio, per cui privilegiare un determinato percorso significa automaticamente trascurarne altri; [similmente a quanto già osservato con il gioco *Escape*] (...).

- Migliorare la capacità di leadership per la vita professionale e privata. Potresti anche non essere interessato a ruoli di comando sul posto di lavoro, ma riuscire ad imporsi può essere importante anche nella vita comune. La leadership ti aiuta a prenderti carico delle tue responsabilità, della tua vita in generale. Ti aiuta a identificare i compiti che sei in grado di svolgere da solo, in modo da delegare il resto ad altri. Avere leadership significa molto di più che non dare

ordini agli altri, devi infatti vedere quali siano le potenzialità di ogni elemento della tua squadra, sapere quando affrontare i problemi o quando far marcia indietro e comprendere come si interfaccino le capacità delle altre persone, in modo da rendere al meglio. In sostanza, sei la colla che impedisce a tutti gli altri elementi di sfasciarsi.

Space Cadets assegna a ciascun giocatore un ruolo diverso a bordo di una nave spaziale tipo Star Trek. Uno, però, deve essere il capitano e prende le decisioni che indirizzeranno tutto l'equipaggio verso la vittoria o la sconfitta. Questo gioco è ottimo per insegnare la leadership perché evita quello che è un problema comune dei cooperativi, ovvero il leader dominante. Questo si verifica quando un giocatore conosce meglio il gioco e tende a prendere tutte le decisioni e suggerire a tutti gli altri quello che devono fare. Ciò può rovinare la meravigliosa esperienza di un gioco cooperativo, ma *Space Cadets* è pensato in modo che ognuno possa fare solo determinate cose e nessun altro possa interferire. Senza vera collaborazione e una leadership forte, il vostro viaggio nello spazio non andrà molto lontano”²⁶¹.

Attraverso i giochi si possono sviluppare le abilità più disparate, si può persino educare ad un utilizzo consapevole del denaro servendosi del gioco da tavolo *Monopoly*. “Philip Orbanes, in uno dei suoi libri²⁶², mostra come gestire le sfide finanziarie della vita reale attraverso gli insegnamenti che derivano dal popolarissimo gioco da tavolo, fra cui: gestione del denaro, diversificazione degli investimenti, negoziazione, analisi delle opportunità, riduzione dei debiti, gestione degli imprevisti”²⁶³. Da questo gioco si può imparare a valutare costantemente il proprio bilancio ed andamento degli investimenti è importante per acquisire il medesimo comportamento nella vita reale, ugualmente la gestione dei contanti attraverso il deposito di una parte di essi rappresenta una amministrazione consapevole degli stessi anche nell’ottica di imprevisti che laddove non si disponga di una somma di emergenza porta a ricorrere all’ipoteca o vendita delle proprietà stesse. Ma “vincere a Monopoli non significa semplicemente “risparmiare” e

²⁶¹ Agzaroth, «I migliori giochi da tavolo per sviluppare competenze utili nella vita di tutti i giorni», Tana del Goblin, 29 dicembre 2015, consultato 13 gennaio 2018, <https://www.goblins.net/articoli/migliori-giochi-da-tavolo-sviluppare-competenze-utili-nella-vita-di-tutti-giorni>.

²⁶² *Monopoly, Money, and You : how to Profit from the Game's Secrets of Success*. New York: McGraw-Hill Education, 2013.

²⁶³ Sergio Ligato, «Ecco un Metodo Poco Conosciuto per Insegnare a Gestire il Denaro», Tecnologie Didattiche, 3 gennaio 2015, consultato 13 febbraio 2018, <http://www.tecnologiedidattiche.org/insegnare-gestire-denaro/>.

puntare a tenere ciò di cui si disponeva all'inizio del gioco: vincere a Monopoli significa saper gestire il denaro, affrontare gli imprevisti, diversificare e pianificare gli investimenti e contrattare in modo strategico”²⁶⁴.

Che dire invece dei videogiochi? Lo sviluppo e diffusione dei videogiochi nella società odierna ha spinto i ricercatori ad investigare sui meccanismi di apprendimento che si innescano durante il gioco. Cosa ha dato il via a questi studi?

“L’interesse nei videogiochi come medium per l’apprendimento dei giovani in età scolastica risale all’inizio degli anni Ottanta, epoca in cui i videogiochi erano considerati come una mera forma di intrattenimento o addirittura come un’attività nociva per i bambini. Nei primi anni la ricerca su videogiochi e apprendimento scolastico ha focalizzato l’attenzione soprattutto sugli aspetti motivazionali. Senza realizzare una grande riflessione sui meccanismi di apprendimento relativi all’attività ludica in sé, si è cercato di fornire un formato di tipo ludico che motivasse gli alunni a realizzare le stesse attività ed esercizi curricolari che realizzavano tradizionalmente. I risultati di tali tentativi sono stati deludenti nei confronti di questo mezzo come strumento di apprendimento, dato che, sebbene gli studenti imparassero, non esisteva nessuna evidenza che indicasse che fosse più efficace dell’istruzione tradizionale. Dopo circa quindici anni di studi centrati sul videogioco come veicolo di apprendimento, il focus di attenzione ha cominciato a spostarsi sui meccanismi soggiacenti coinvolti nel videogiocare, dove la motivazione e l’interesse sono solo le manifestazioni di altri processi inerenti al modo in cui è strutturata tale attività. In questo senso i giochi digitali offrono esperienze concrete e motivanti che portano il giocatore a investire nella attività di apprendimento, ma i processi di apprendimento in sé sarebbero legati ad elementi della struttura profonda del gioco. (...) [L’attenzione è stata allora rivolta alla stessa esperienza di gioco osservando che] per la loro struttura i videogiochi richiedono che il giocatore, per andare avanti nel gioco, impari. Tale aspetto lo distingue da altri media, come la radio e la televisione, che consentono la loro fruizione senza che l’utente debba per forza imparare qualcosa. Il videogioco costringe il giocatore all’interazione e ad assumere un ruolo attivo

²⁶⁴ Ibidem.

nello svolgimento dell'attività ludica. Il videogioco lo mette alla prova, lo spinge verso un allenamento continuo, lo costringe ad accettare di fare grandi sforzi e a sviluppare nuove abilità. Dunque, per giocare, il giocatore deve innanzitutto imparare. (...) Le decisioni e azioni sono vissute direttamente nell'ambiente di gioco, consentendo al giocatore di comprendere le cause e le conseguenze in un contesto situato e significativo. Ancor più, il gioco mette alla prova le sue capacità e conoscenze, spingerlo a cercare nuove informazioni e strategie per andare avanti. In altre parole il gioco mette il giocatore in difficoltà, lo obbliga a lavorare sodo per riuscire e in più il giocatore trova ciò divertente e lo affronta come una sfida”²⁶⁵.

Pertanto se si vogliono utilizzare i videogiochi con valenza educativa bisogna soffermarsi sulla stessa esperienza di gioco all'interno della quale è l'interattività, che caratterizza tali medium, a coinvolgere il giocatore che non può restare passivo ed osservare ma deve essere lui ad agire per procedere nel gioco; e per far questo deve imparare ogni volta le regole e le meccaniche di gioco sfruttando le informazioni che gli vengono fornite o cercandole autonomamente. Similmente a quanto enunciato dal metodo scientifico nei videogiochi è la ripetuta sperimentazione per tentativi a consentire al giocatore di procedere all'interno del gioco stesso. Tali argomentazioni relative alle potenzialità dei videogiochi possono apparire discordanti con quella che è la comune percezione di tali medium infatti coloro che non conoscono sufficientemente tale ambito sono abituati a percepire il giocatore come un individuo intento solamente a fissare lo schermo del dispositivo e la sua attività primaria “sembra una furia di clic e spari (il che spiega perché il giudizio comune sui videogiochi insista sulla coordinazione oculo-manuale) ma se si osserva attentamente all'interno della mente del giocatore l'attività primaria si rivela essere totalmente di altra natura: prendere decisioni, alcune delle quali fanno scattare giudizi, altre strategie a lungo termine”²⁶⁶. Diventa opportuno addentrarsi ulteriormente in tali aspetti al fine di comprendere meglio questo potenziale dei videogames partendo dal processo di indagine messo in moto dal giocatore. Secondo lo studioso di videogiochi

²⁶⁵ María Ximena López Campino, «Videogiochiamo dunque impariamo?: un modello per l'analisi educativa dei videogiochi» (Università degli studi Roma Tre, 2009), http://dspace-roma3.caspur.it/bitstream/2307/630/1/Videogiochiamo_dunque_impariamo.pdf, pp. 10-12.

²⁶⁶ Johnson, «Tutto quello che fa male», cit., p. 41.

James Paul Gee²⁶⁷ tale processo si suddivide in quattro fasi che formano un ciclo da lui chiamato «indaga, ipotizza, re-indaga, ripensa»: a) il giocatore indaga il mondo virtuale osservando l'ambiente e interagendo con esso tramite le azioni consentitegli dal gioco; b) formula un'ipotesi su che cosa un dato elemento (un testo, un oggetto, un artefatto, un evento, o un'azione) potrebbe significare in modo utilmente inquadrato; c) mette in pratica tale ipotesi re-indagando il mondo e osservando le conseguenze e quale effetto provoca; d) considera tale effetto un feedback dal mondo e accetta o ripensa la sua ipotesi originaria²⁶⁸. Dunque il giocatore esplora il mondo del videogames al fine di comprendere cosa può fare (e come) e cosa deve fare ovvero qual è l'obiettivo da raggiungere, che sia uno o molteplici gli obiettivi variano in base al tipo di gioco e la complessità dello stesso: vincere la corsa o la guerra, completare un livello del gioco, sconfiggere una serie di nemici, ecc. Al fine di raggiungere un dato obiettivo il giocatore deve tenere a mente una quantità variabile di informazioni e tale quantità col passare degli anni, e l'evoluzione dei videogames, è cambiata: dai giochi degli anni Novanta nei quali bisognava ricordare solo i pochi comandi necessari per muoversi (esempio *Frogger*) ai giochi moderni dove la mole delle informazioni aumenta. Queste non riguardano solo come muovere il personaggio ma anche le interazioni che si innescano con gli oggetti presenti nello scenario, ad esempio utilizzare un determinato oggetto in un dato luogo, e risolvere degli enigmi (che prevedono tali interazioni) al fine di proseguire l'avventura e raggiungere l'obiettivo. Per spiegare il processo mentale che si sviluppa durante una partita Johnson parla di “capacità di creare legami telescopici o telescoping il lavoro mentale necessario a gestire tutti questi obiettivi simultanei (...), parte di questa abilità sta nel concentrarsi sui problemi immediati mantenendo contemporaneamente una visione a lunga distanza. (...) Il telescoping non deve essere confuso con il multitasking, la capacità di svolgere più compiti contemporaneamente (...), il telescoping riguarda invece l'ordine, non il caos: implica la costruzione della corretta gerarchia di attività e la capacità di muoversi attraverso di essa nell'ordine esatto. Consiste nel percepire relazioni e determinare priorità. (...) [Diversamente] un libro può essere apprezzato anche senza che il lettore si preoccupi esplicitamente di come potrà svilupparsi il racconto nei due capitoli che

²⁶⁷ James Paul Gee (nato nel 1948 a San Jose, California). Linguista statunitense, attuale reggente della cattedra di studi di alfabetizzazione presso l'Arizona State University. Autore del libro *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method e Come un videogiochi : insegnare e apprendere nella scuola digitale* dove sostiene che i buoni videogiochi sono progettati per migliorare l'apprendimento attraverso principi di apprendimento efficaci supportati dalla ricerca nelle Scienze dell'apprendimento stessa.

²⁶⁸ Cfr. Johnson, «Tutto quello che fa male», cit., pp. 43-44.

seguiranno, ma nel mondo dei videogame una pianificazione a lungo termine è necessaria almeno quanto lo è la concentrazione sul presente”²⁶⁹. Tale pianificazione obbliga il giocatore a prendere delle decisioni, scegliere ed assegnare delle priorità e nel compiere tali azioni il giocatore non si rende conto di imparare perché è troppo concentrato sul gioco stesso: l’apprendimento e il gioco sono sempre legati perché durante tale attività si impara sempre qualcosa di nuovo che va ad aggiungersi alle proprie conoscenze e talvolta tale apprendimento avviene in modo inconsapevole.

I videogiochi:

- Hanno un valore educativo e didattico;
- Offrono agli utenti la possibilità di apprendere mediante l’esperienza, contrapponendosi alla tradizionale lezione frontale;
- Sono immersivi e coinvolgenti: questo comporta che i giocatori non sono consapevoli di imparare perché sono concentrati sul gioco stesso;
- Insegnano ad affrontare i problemi, a decidere, a scegliere e dare priorità alle informazioni;
- Offrono una simulazione della realtà molto attendibile che consente di simulare determinate attività, talvolta impossibili nella realtà;
- Creano il senso di appartenenza e aiutano a sviluppare doti di leadership e capacità di lavorare in gruppo;
- Promuovono la lettura e favoriscono il pensiero creativo;
- Promuovono il multitasking poiché il giocatore impara a concentrarsi su più elementi;
- Favoriscono l’apprendimento di altre forme di alfabetismo come la digital literacy (cioè la capacità di decodificare un messaggio a prescindere dal mezzo che lo veicola).

²⁶⁹ Ivi, pp. 51-52.

Queste sono, secondo Baudo, “alcune ragioni per [le quali] le biblioteche devono interessarsi ai videogiochi”²⁷⁰. In particolare l’attenzione è rivolta ancora una volta alle nuove generazioni e ai nativi digitali che essendo cresciuti con le nuove tecnologie sviluppando necessità diverse rispetto agli studenti del passato. Questo perché sono abituati a un tipo di comunicazione differente e basata su di un linguaggio multimediale.

Più volte ci si è domandati (spesso con toni critici) perché i giovani dedichino molto tempo a tali medium e di volta in volta tale interesse è stato correlato alla grafica sempre più curata e realistica, l’interattività e la libertà d’azione offerta da tale esperienza, ecc ma secondo Prensky la verità è che i giocatori stanno imparando e si tratta di un apprendimento non forzato. Questo tipo di apprendimento è diverso da quello a cui gli studenti vengono sottoposti a scuola dove le conoscenze vengono trasmesse in modo noioso (ciò comporterebbe lo sviluppo di una forma di avversione a tale modalità) perché gli insegnanti (appartenenti alle generazioni precedenti, nella maggior parte dei casi) cercano di trasmettere le nozioni così come sono state trasmesse a loro senza tener conto dei cambiamenti avvenuti e di come le nuove menti recepiscono le informazioni. Pertanto i giovani abituati a raccogliere informazioni in altri modi quando si ritrovano a scuola devono adattarsi a questo ambiente meno stimolante. Anche se la capacità di motivare gli studenti è considerata uno dei compiti tradizionali degli insegnanti non sempre quest’ultimi sono interessati a catturare l’attenzione degli studenti focalizzandosi invece sull’istruzione tramite la trasmissione delle nozioni²⁷¹. Prensky non è l’unico ad aver rilevato tali aspetti in quanto è possibile riconoscere le medesime osservazioni alla base di indagini e sperimentazioni, sull’impiego dei giochi proprio in ambito scolastico, svolte negli anni ad esempio in:

- Francia con l’utilizzo del videogioco educativo *Elektra* nel 2007 (realizzato da un team nella città tedesca di Colonia). Partendo dalla premessa di non separare la dimensione educativa da quella ludica è stata prestata attenzione alla realizzazione di personaggi credibili e una storia coinvolgente e ricca di suspense per trasmettere nozioni di fisica agli studenti²⁷²;

²⁷⁰ Baudo, «Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi», cit., p. 125, per le ragioni vedere Ivi, pp. 126-127 e Marsano, «I videogiochi a scuola», cit., pp. 87-88.

²⁷¹ Cfr. Prensky, «Mamma non rompere», cit., pp. 26; 49; 101.

²⁷² Euronews, *Futuris: Videogiochi educativi, per imparare giocando*, 2007, consultato 5 gennaio 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=hDttNbCJLwc>.

- America. “L’unità Game Lab del Massachusetts Institute of Technology è il centro d’eccellenza mondiale dove si studiano, progettano e realizzano i videogiochi educativi. (...); l’obiettivo dei programmatori è riuscire a educare senza penalizzare l’interesse, la partecipazione e il divertimento degli studenti”²⁷³;
- “Germania i videogiochi educativi assolvono due funzioni diverse: insegnare ai bambini dell’asilo la lingua tedesca e avvicinare i neo diplomati al mondo del lavoro. Oltre 8000 istituti per l’infanzia tedeschi hanno, ormai già da qualche anno, adottato un software per insegnare la lingua tedesca ai bambini tra i 5 e i 7 anni. Usando il linguaggio delle favole e il mondo dei cartoni animati il software guida il bambino nel mondo della sintassi e della fonetica, correggendo gli errori che vengono compiuti. Per i più grandi, invece, i videogiochi educativi rappresentano un mezzo concreto per capire il mondo del lavoro. Un esempio: “Virtual supermarket”. Si tratta di un videogioco realizzato per una catena di supermercati tedesca il cui obiettivo è mostrare agli apprendisti le diverse mansioni lavorative, dal commesso al direttore delle relazioni umani”²⁷⁴.
- Nel “2006, in Scozia nasce “The Consolarium” un progetto finanziato dallo Stato che introduce nelle scuole elementari alcune ore di lezione affidate ai videogiochi. La finalità del progetto è stimolare i bambini alla conoscenza del mondo circostante, aiutandoli a comprendere la complessità della vita umana, sviluppando allo stesso tempo il senso di responsabilità di giovani adulti”²⁷⁵.
- Thailandia. “Alla scuola Pittayakom di Nonthaburi, vicino Bangkok un gioco chiamato “Sim Democracy” ha l’obiettivo di insegnare ai ragazzi come funziona un governo in una società democratica, come conservare una mentalità democratica e quali sono i vantaggi della democrazia. Questo serious game è stato concepito dalla fondazione Friedrich Naumann, assieme alla commissione elettorale thailandese, con lo scopo di introdurlo in oltre 200 scuole superiori e università del Paese. Nel gioco, la tavola che rappresenta il Paese è divisa in

²⁷³ Euronews, «Videogiochi educativi, i giochi seri che aiutano l’apprendimento _ Euronews», Euronews, 3 maggio 2013, consultato 4 gennaio 2018, <http://it.euronews.com/2013/05/03/videogiochi-educativi-i-giochi-seri-che-aiutano-l-apprendimento> ; ulteriori informazioni nel video Euronews, *Videogiochi educativi, i giochi seri che aiutano l’apprendimento*, 2013, consultato 4 gennaio 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=oqSoLVMN4FE>.

²⁷⁴ Ibidem.

²⁷⁵ Ibidem.

quattro settori, salute pubblica, istruzione, ambiente e sicurezza. Per cominciare il gioco, ognuno dei quattro team conduce una breve campagna elettorale, chi vince le elezioni riceve una somma virtuale da investire nello sviluppo del Paese”²⁷⁶.

- “In molte scuole dello Zambia, spesso sovraffollate, per l’insegnante è difficile occuparsi di ogni singolo studente. Il tasso di analfabetismo è elevato e i bambini con difficoltà di apprendimento vanno avanti a fatica. Alle elementari “Vera Chiluba” nella capitale Lusaka gli allievi apprendono lettere, sillabe e parole con un insegnante digitale; seguono le istruzioni attraverso le cuffie e grazie alle risposte corrette accumulano punti [e conoscenze] nel corso dell’anno scolastico”²⁷⁷.

Si parla di *serious games*, tradotti letteralmente *giochi seri*, per indicare tali giochi con la precisazione che non si tratta esclusivamente di videogames infatti il Game Lab del MIT (Massachusetts Institute of Technology) sviluppa anche giochi da tavolo ed altre tipologie di giochi. Partendo dalla premessa che le rinomate case produttrici dei videogiochi commerciali non si sono mai interessate particolarmente a tale “genere” (anche per il timore che l’insuccesso di un titolo di tal tipo poteva compromettere il loro prestigio) altri gruppi e organizzazioni hanno osservato con interesse dati quali il sempre crescente numero di giocatori, la possibilità di utilizzare quelle meccaniche motivazionali tipiche dei videogiochi che spronano a dedicarvisi, la possibilità di trasmettere nozioni in modo piacevole, ecc. Perciò hanno cercato di capire tale motivazione e come funzionano i videogiochi per crearne di nuovi finalizzati ad insegnare le più disparate materie scolastiche e non solo (ne è un esempio il citato *Virtual supermarket*). Creare un titolo educativo non è facile come si evince dal progetto *Elektra* menzionato poc’anzi infatti gli sviluppatori di tale titolo hanno dovuto raccogliere i feedback dei giocatori in più sedute proprio per correggere gli aspetti che portavano il giocatore a perdere interesse (come discorsi troppo lunghi, personaggi non carismatici e credibili, ecc). Questo è ciò che si vuole evitare in quanto richiama alla mente gli “antenati” dei giochi educativi, all’epoca venduti insieme a riviste e su diversi tipi di supporto (Floppy Disk, CD, DVD), che si presentavano perlopiù come programmi che combinavano letture ed esercizi ad una

²⁷⁶ Euronews, «Quando il gioco si fa “serio” _ Euronews», Euronews, 3 ottobre 2014, consultato 5 gennaio 2018, <http://it.euronews.com/2014/10/03/quando-il-gioco-si-fa-serio>.

²⁷⁷ Ibidem.

grafica animata basati solitamente su lunghe sessioni di esercizi del tipo “ripeti-impara”. Tali giochi non avevano riscosso molto successo proprio per tali meccaniche e le evidenti differenze rispetto ad un “vero” videogioco perciò oggi nello sviluppo di tali titoli si presta molta attenzione al prodotto che si vuole realizzare. Come afferma il ricercatore Konstantin Mitgutsch “i videogiochi educativi progettati male non sono più giustificabili, qualunque videogioco di questo tipo se noioso uccide l’intero settore perché se uno studente lo usa e poi decide di non essere più interessato a quel gioco allora abbiamo perso la nostra battaglia”²⁷⁸. Pertanto non si tratta semplicemente di traslare la conoscenza nei videogiochi ma di adattarla a tale ambiente. Inoltre la dimensione educativa e quella ludica dovrebbero sempre andare di pari passo ricordando che i giocatori apprendono soltanto quando il gioco riesce a stimolare la loro curiosità, ad essere avvincente e coinvolgerli pienamente, quanto ciò non avviene allora il serious game non è riuscito a raggiungere il suo scopo primario²⁷⁹.

Una domanda frequente in relazione all’impiego dei giochi riguarda il collegamento tra questi e l’alfabetismo: secondo Nicholson ci sono diversi modi per rispondere a tale domanda, in base a come viene inteso lo stesso concetto di alfabetizzazione. Se l’alfabetizzazione viene intesa in modo ristretto e solo legata alla lettura allora si può affermare che i giochi richiedono di saper leggere per fruirli, questo vale sia per i giochi tradizionali come i giochi da tavolo dove il giocatore deve leggere (e comprendere) le regole esposte dai manuali sia per i videogiochi dove la descrizione di oggetti, abilità ed altri elementi dell’interfaccia nonché la stessa trama (discorso non applicabile a tutti i giochi) sono esposti sotto forma testuale. Se invece l’alfabetizzazione viene intesa come interpretazione e manipolazione dei simboli e contesti ugualmente - osserva Nicholson – tale aspetto è presente nei giochi dove il giocatore imparerà a manipolarli. “Giocare sviluppa la capacità di “leggere” un sistema, di pensare al modo in cui i componenti interagiscono, di anticipare i risultati e prendere decisioni di conseguenza”²⁸⁰.

Pocanzi è stato detto che i giochi favoriscono anche la creatività dell’individuo, questo perché le nuove generazioni non consumano passivamente i media ma li interpretano e

²⁷⁸ Euronews, «Videogiochi educativi», <https://www.youtube.com/watch?v=oqSoLYMN4FE>, cit., minuto 3.05.

²⁷⁹ Cfr. intervento di Marsano in Igditaly, «Serious game e lifelong learning intervista a Martina Marsano – International Games Day @Italia», 21 luglio 2017, consultato 5 gennaio 2018, <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2017/07/21/serious-game-e-lifelong-learning-intervista-a-martina-marsano/>.

²⁸⁰ «Videogiochi in biblioteca i cinque motivi di Phil Minchin», Biblioragazzi, 5 novembre 2011, consultato 2 novembre 2017, <https://biblioragazzi.wordpress.com/2011/11/05/videogiochi-in-biblioteca-i-cinque-motivi-di-phil-minchin/>.

ricreano in nuove forme combinando l'arte e tecnologia: si pensi alle fan fiction, le fan art, machinima, canzoni e video ispirati ai giochi fino a creare nuovi giochi²⁸¹ servendosi delle tools originali fornite dagli stessi sviluppatori (a titolo esemplificativo si pensi ai programmi forniti dalla Bethesda stessa come il *TES Construction Set* per il videogioco *The Elder Scrolls III: Morrowind* oppure il *G.E.C.K.*²⁸² per *Fallout 3* e *Fallout: New Vegas*) oppure altri programmi come GameMaker e Stagecast.

Anche se i giochi possiedono questa valenza educativa promuovere la loro introduzione in biblioteca richiede un'attenta valutazione dei titoli che si intende utilizzare perché non tutti i giochi possiedono tale valenza conseguentemente la scelta deve essere attenta e soprattutto devo rispondere ad una domanda: cosa vuole insegnare la biblioteca utilizzando questo gioco? Se i giochi in questione sono quelli di tipo simulativo la risposta diventa più immediata perché concernono l'imitazione (talvolta molto vicina alla reale attività) di una specifica attività quale la guida di un mezzo di trasporto come un'automobile o simulatori di volo, la gestione di un ambiente quale una fattoria, gestionali, simulatori di tipo sportivo manageriale, ecc. Mentre in altre tipologie di gioco è sì possibile trarre informazioni ed apprendere delle nozioni ma non sempre questa è la finalità del gioco che resta indirizzato ad un utilizzo ricreativo. Se si vuole optare per i giochi e i videogiochi commerciali per trasmettere delle conoscenze allora sarà indispensabile conoscere a fondo i titoli che si intende utilizzare, in modo da esser in grado di spiegare agli utenti perché è stato selezionato proprio quel titolo e cosa gli può insegnare. Ugualmente la presenza di un serious game va vagliata al fine di comprendere se è in grado di coinvolgere il giocatore e di apportare un qualche miglioramento al suo studio o lavoro.

3.1.4 Altre osservazioni che sostengono la presenza dei giochi

In questo sottoparagrafo saranno osservati i giochi sotto altri punti di vista pertinenti con un loro potenziale impiego.

²⁸¹ Cfr. Gallaway, «Game on!», cit., p. 33.

²⁸² Garden of Eden Creation Kit.

Volendo esaminare i giochi dal punto di vista della narrazione si può affermare che sebbene in un certo senso tutti raccontino una storia, o almeno forniscono delle informazioni ed elementi utili per inquadrare il contesto, solo in alcuni la narrazione diventa l'elemento centrale dell'esperienza ludica. Sono un esempio i giochi tradizionali ed elettronici in cui la trama non assolve il solo ruolo di cornice per le azioni e gli eventi. Per quanto riguarda i giochi tradizionali l'esempio migliore sono i giochi di ruolo dove il *game master* ha il compito di ideare un'avventura e narrarla scena per scena, all'interno di questa i giocatori di volta in volta descrivono le reazioni dei rispettivi personaggi agli eventi. Il ruolo del narratore è molto importante in questi giochi infatti grazie a lui i giocatori non rischiano di perdere il contatto con la trama e ambientazione ma di conseguenza il potere narrativo è affidato ad un'unica persona sulla quale ricade la responsabilità di creare una buona storia. Diversamente in molti giochi da tavolo e di carte è il gioco stesso a fornire un background narrativo (ad esempio in *Descent* nel manuale sono indicate le possibili avventure già corredate di trama) distribuendo tra i partecipanti il compito di contribuire alla narrazione attraverso degli spunti creativi (che suggeriscono al giocatore come cominciare, sviluppare o concludere la storia) e la struttura del gioco (che stabilisce aspetti quali il momento e le modalità di intervento dei giocatori in modo da evitare una situazione caotica)²⁸³. La caratteristica che contraddistingue i giochi di tipo narrativo è il senso di immersione che ne scaturisce, che risulta maggiore rispetto a quello generato dai libri di narrativa in quanto il giocatore è chiamato ad agire. Giusto per citare qualche titolo ricordiamo: *Arkham Horror – il gioco di carte* dove i giocatori utilizzano le carte *Trama* e *Capitolo* per progredire nella partita e in base a quelle utilizzate seguiranno uno dei possibili scenari (distinti per difficoltà, è inoltre possibile creare dei mazzi personalizzati). In *Tales of Arabian Nights* i giocatori muovono le proprie pedine sul tabellone ed ogni volta che incontrano un ostacolo consultano il libro di riferimento che gli espone le possibili opzioni d'azione e in base alla scelta presa le conseguenze di questa, il gioco si presenta come un generatore di storie a metà tra un gioco di ruolo e un librogame²⁸⁴. In *Winter Tales* basandosi sugli spunti narrativi il giocatore decide le sue azioni all'interno di uno schieramento tra due fazioni, il piazzamento delle pedine diventa

²⁸³ Cfr. Walter Nuccio, «Cos'è un gioco di narrazione (Storytelling)», consultato 10 gennaio 2018, <http://www.bgplanplay.com/it/cose-un-gioco-di-narrazione-storytelling/>.

²⁸⁴ «Genere editoriale nato negli Stati Uniti e in Gran Bretagna negli anni '70 del Novecento (...), rivolto prevalentemente a bambini e a ragazzi, nel quale il testo di fiabe, racconti e romanzi di generi differenti (fantascientifico, giallo, avventuroso) è diviso in blocchi, alla fine di ognuno dei quali si può procedere nella lettura o scegliendo tra più possibilità o risolvendo rompicapi matematici e giochi enigmistici» in «Libro-game», *Treccani*, 11 gennaio 2018, <http://www.treccani.it/vocabolario/libro-game/>.

un pretesto per progredire nella narrazione. Per quanto riguarda i videogiochi i primi titoli non erano di certo contraddistinti da una forte carica narrativa, fornivano al giocatore solo un canovaccio per contestualizzare ciò che appariva sullo schermo al fine di offrirgli una “scusa” per controllare il personaggio; tutto il resto era lasciato all’immaginazione del giocatore. Con il passare del tempo la componente narrativa inizia ad emergere in alcuni titoli, in particolare nelle avventure “punta e clicca”, dove la narrazione diventa un elemento di primaria importanza. Successivamente il progredire della tecnologia aiuta a coinvolgere il giocatore anche visivamente offrendogli prospettive cinematografiche combinate con narrazioni sempre più avvincenti, all’interno delle quali il giocatore può scegliere quale strada seguire grazie alle molteplici possibilità offerte che danno vita a sviluppi differenti all’interno dello stesso titolo. Si passa dalla singola strada offerta da un’avventura grafica o un gioco di ruolo a una serie di sentieri e deviazioni tra le quali distreggiarsi che consentono di modificare la narrazione in ogni minimo particolare. La progressiva evoluzione della grafica ha però comportato la scomparsa di un genere: l’avventura testuale (considerate un sottogenere dei giochi di avventura o un adattamento informatico dei giochi di ruolo del tipo D&D). Sono storie con le quali il giocatore interagisce mediante semplici frasi, utilizzando un’interfaccia a riga di comando, del tipo “apri la porta, guardati intorno, ecc” e se l’azione scelta è stata prevista il programma fornisce una risposta progredendo con la narrazione. Grazie all’assenza dell’elemento grafico non rischiavano un confronto con i loro predecessori sotto tale punto di vista, nonostante ciò le case produttrici hanno progressivamente deciso di dedicarsi ad altre tipologie di giochi mentre tale genere è divenuto appannaggio di produzioni amatoriali. Il testo non è morto nei videogiochi anzi quelli più apprezzati sono solitamente i titoli che vantano una buona sceneggiatura. Ma ricordiamo sempre che non tutti i giochi, tradizionali o elettronici, decidono di far leva sulla narrazione rendendola un elemento centrale.

Se invece si vuole parlare di conservazione dei videogiochi allora non si può ignorare il progetto perseguito dall’Archivio Videoludico di Bologna²⁸⁵ inaugurato nel 2009 con l’obiettivo di raccogliere i videogiochi. Partendo dalle origini di questi media fino ai titoli attuali per seguirne il percorso evolutivo e consentire la fruizione di tale patrimonio da

²⁸⁵ Informazioni estratte da Cineteca di Bologna, «Archivio Videoludico», Cineteca di Bologna, consultato 12 gennaio 2018, <http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico> e pagine correlate.

parte degli utenti (per tal scopo sono state allestite delle postazioni nella biblioteca Renzo Renzi). L'attenzione per la conservazione dei dispositivi si evince dallo stesso regolamento infatti le piattaforme precedenti al 1994 possono esser fruite solo per motivi di studio (salvo eccezioni) mentre per tutte le altre basta una prenotazione che consente all'utente di fruire massimo di due titoli per sessione. Oltre ai videogiochi in tale collezione rientrano anche le riviste specializzate e per facilitare l'individuazione di una particolare recensione o intervento relativo ad un gioco, all'interno di queste, entra in gioco il database dove ogni scheda delle testate e numeri è accompagnata dall'elenco dei giochi citati all'interno così come le recensioni, speciali, ecc. Ma l'Archivio Videoludico non si limita a questo infatti "in collaborazione con la Cattedra di Semiotica dei Nuovi Media, AESVI e il Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna, presenta [annualmente] il *Premio Archivio Videoludico per le migliori tesi di laurea (...)* che abbiano per argomento il videogioco e ne proponano un'analisi critica in prospettiva storica, mediologica, inter e transmediale, educativa, sociale, economica, estetica"²⁸⁶. Tale premio rientra nel secondo obiettivo perseguito da tale istituzione che oltre a voler conservare il patrimonio storico videoludico promuove i percorsi di studio e ricerca su tale medium; infatti i vincitori del Premio AV, così come gli altri testi e tesi su tale argomento, entrano a far parte dell'archivio accanto ai volumi, film, riviste e altri documenti dedicati ai videogiochi.

3.2 Perché in biblioteca e non in altri spazi quali sale giochi e ludoteche?

All'inizio del capitolo sono stati proposti alcuni esempi dei tipici quesiti con i quali devono confrontarsi i bibliotecari quando si parla di progetti di gaming. Per quanto riguarda il confronto tra i giochi e i libri - sebbene sia possibile paragonarli per evidenziare differenze e somiglianze nei contenuti, utilizzi o altri aspetti - ritengo che l'essenza di questo tipo di domande sia un'altra ovvero il timore di avere a che fare con i "giochi". In videogioco o nei giochi tradizionali la presenza della parola *gioco* innesca una serie di osservazioni che fanno ripensare all'infanzia, perché a tale periodo della vita solitamente viene legata l'esperienza ludica (sebbene l'età media dei giocatori dimostri

²⁸⁶ Cineteca di Bologna, «Premio Archivio Videoludico», Cineteca di Bologna, consultato 12 gennaio 2018, <http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico/premioav>.

tutt'altro), perciò si crea a priori il timore di confrontarsi con un'attività lontana da quelle offerte dalla biblioteca. Ovviamente si può osservare che alcuni prodotti di "gioco" hanno poco o nulla (esempio i serious games) inoltre è possibile trovare altre attività di stampo ricreativo e ludico in biblioteca, anche se in questo caso il nesso sembra meno evidente. Perciò quando si propongono progetti che prevedono l'utilizzo dei giochi si è portati a rispondere: perché non lasciamo che se ne occupino le ludoteche, le scuole o qualcun altro? Perché proprio le biblioteche? La storia del gaming esposta finora sembra evidenziare che la presenza dei giochi in biblioteca rappresenta il risultato di casi fortuiti per assecondare dei progetti, perché dei giochi erano entrati a far parte delle biblioteche attraverso delle donazioni oppure in altri casi qualcuno vi ha letto del potenziale e ha voluto sperimentarne degli utilizzi. Con la precisazione che questo "qualcuno" sono proprio i bibliotecari (ed altri professionisti il cui lavoro riguarda le biblioteche) che grazie alle loro conoscenze dei giochi, e convinti del potenziale di quest'ultimi, ne hanno promosso un'analisi più accurata per poi passare alle sperimentazioni vere e proprie. Invece di proporre le loro scoperte ad un'istituzione/organizzazione più "consona" a metterle in pratica questo potenziale costoro hanno deciso di procedere con la sperimentazione in loco. Il perché di tale scelta trova risposta nei motivi elencati finora e i promotori di tali progetti dopo aver vagliato i pregi e i rischi in caso di insuccesso avranno ritenuto che era possibile realizzare tali progetti e che la biblioteca ne avrebbe tratto dei benefici.

Nel tempo le biblioteche hanno visto entrare nelle proprie collezioni strumenti sempre nuovi, all'inizio con titubanza e con la paura che questo potesse cambiarle irrimediabilmente o compromettere la loro credibilità ma in seguito a sperimentazioni si è osservato che erano compatibili con gli obiettivi perseguiti. Oggi la stessa situazione e perplessità si ripresentano in relazione ai videogiochi (per quanto riguarda i giochi tradizionali sono un po' "trascurati" in questo tipo di discorsi in quanto sembrano già avere una legittimazione della loro idoneità grazie alle ludoteche che li hanno introdotti), dividendo gli orientamenti tra chi è propenso ad introdurli nelle collezioni e chi ritiene che non sia opportuno. Il comportamento simile a quello dello struzzo, di far finta che queste cose non esistano e se esistono allora si possono trovare da un'altra parte, viene fortemente sconsigliato in quanto ritenuto la causa di un ulteriore allontanamento dal pubblico. "Se i bibliotecari vogliono dichiararsi solo dei conservatori della cultura

cosiddetta alta tralasciando quella popolare probabilmente il gaming non è un'attività che li riguarda, ma se davvero vogliono giocare un ruolo nella vita dei ragazzi [e degli altri potenziali utenti] che un domani (...) finanzieranno la biblioteca di buon grado solo se sentiranno che essa ha un ruolo nelle loro vite, allora è il momento di iniziare a individuare quali sono i servizi su cui conviene puntare”²⁸⁷. Il significato di questo avvertimento è chiaro ma verosimilmente si potrebbe affermare che ogni volta che sarà creato un nuovo bene la biblioteca dovrà interessarsi a questo ed introdurlo a prescindere da ogni implicazione diversa dal timore di perdere l’interesse degli utenti? La risposta è no perché le biblioteche nel vagliare la possibilità di introdurre nuovi strumenti dovranno sempre rapportare quest’ultimi alla mission perseguita, verosimilmente con i videogiochi non si vuole creare delle sale giochi nelle biblioteche ma selezionarli ed utilizzarli per altri fini (che possono andare dall’educazione alla socializzazione, dalla conservazione all’intrattenimento). L’introduzione dei giochi nelle collezioni rappresenta un modo per allargare l’offerta della biblioteca al fine di raggiungere un target sempre più ampio: con i libri si raggiunge un determinato pubblico, con i film se ne aggiunge un altro, con i videogiochi si amplia ulteriormente. Tutt’ora persiste il problema che alcune persone non sono mai entrate in una biblioteca per vari motivi che spaziano dall’incompatibilità con gli orari di apertura al disinteresse (e disinformazione) rispetto ai documenti offerti e diventa sempre più difficile cambiare la loro percezione. È particolarmente significativo sotto questo punto di vista l’intervento di Cristina Selloni (Direttrice dell’Istituzione Biblioteche di Roma), in occasione del convegno sui videogiochi in biblioteca tenutosi a Roma nel 2015²⁸⁸, che richiama un aneddoto avvenuto presso la biblioteca del quartiere di San Basilio dove alcune persone hanno dichiarato di non essere interessate alla biblioteca in quanto noiosa e perché non erano interessati a leggere. “Siamo vissuti invano per quarant’anni” ha affermato Selloni e non le si può dar torto in quanto è disarmante rilevare che al giorno d’oggi le biblioteche sono percepite ancora come un’istituzione legata solo alla lettura quando invece offrono molteplici servizi e tipologie di documenti. Partendo da tale osservazione Selloni osserva che i videogiochi nelle biblioteche possono rappresentare un’esca da utilizzare per attrarre gli utenti, poi una volta entrati entra in gioco la capacità dello staff di coinvolgere il potenziale utente mostrandogli tutto ciò che

²⁸⁷ Baudo, «Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi», cit., p. 128.

²⁸⁸ *Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. IV parte*, 2015, http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BR000001826&refId=.

la biblioteca può offrirgli. Se è vero che tali medium possono richiamare un nuovo pubblico è ugualmente vero che questo pubblico può essere interessato ai soli giochi pertanto non mostrerà mai interesse per gli altri servizi: è un rischio che bisogna tenere in considerazione perciò se si vuole utilizzare i giochi è meglio che questi vengano proposti con criterio e non come fenomeno casuale; in modo da trasmettere dei messaggi, aiutare a migliorare o acquisire delle abilità e conoscenze, ecc.

Durante il convegno tenutosi a Roma Mazzetta²⁸⁹ ha osservato che un videogioco come *Resident Evil* non può essere utilizzato durante un torneo in biblioteca mentre trova posto all'interno di un museo come il Vigamus. Mentre quest'ultimo ne consente la fruizione le biblioteche vicine potrebbero creare un percorso tematico con libri e film sugli zombi così da offrire una premessa o un'occasione di approfondimento all'evento offerto dal museo. Questa ipotesi formulata da Mazzetta rappresenta un caso raro relativo alla sola città di Roma (o realizzabile in città che dispongono di musei ed altri istituzioni dedicate ai giochi, esempio il già citato archivio di Bologna) però ha una valenza non trascurabile: finora si è parlato dell'utilizzo dei giochi in biblioteca nell'ottica che quest'ultima dovesse organizzare autonomamente ogni aspetto relativo al servizio stesso, invece ipotizzare degli eventi combinati o almeno una suddivisione dei compiti potrebbe rappresentare un utilizzo più funzionale dei giochi. Quali luoghi attualmente consentono la fruizione dei giochi? Col progressivo avvento delle console casalinghe le sale giochi sono diminuite (ma non scomparse) drasticamente e in Italia nessun luogo ha ereditato la loro funzione (infatti Accordi Rickards osserva che i videogiocatori non dispongono più un luogo dove incontrarsi e coltivare tale passione²⁹⁰). Lo stesso non si può dire dei giochi tradizionali infatti la maggior parte delle fumetterie o negozi di giochi da tavolo offrono anche degli spazi per provare i titoli disponibili con altre persone interessate: si va dalla prova del gioco alla realizzazione di tornei e questo non avviene solo con i giochi da tavolo ma anche con i giochi di carte collezionabili. Tra l'altro questi luoghi potrebbero risentire di un'eventuale servizio offerto dalle biblioteche poiché potrebbe sottrargli del pubblico. Si tratta di una possibilità remota in quanto le fumetterie e tali negozi diventano un luogo di

²⁸⁹ In *Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. V parte*, 2015, http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001825&refId=.

²⁹⁰ Cfr. *Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. III parte*, 2015, http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001827&refId=.

ritrovo per i giocatori inoltre dispongono di una vasta gamma di prodotti e soprattutto di personale competente in grado di orientare ed aiutare il giocatore non solo nella scelta del prodotto ma anche sull'utilizzo dello stesso. Questi ambienti diventano un luogo di incontro tra amanti dei giochi e neofiti ansiosi di avvicinarsi ad un determinato genere o titolo, si creano dei gruppi affiatati ed abituati a ritrovarsi insieme, inoltre l'organizzazione di tornei in loco non comporta la ricerca di tali attività al di fuori dello spazio di gioco pertanto perché un giocatore che già frequenta tale ambiente dovrebbe recarsi in biblioteca per giocare? È più opportuno che la biblioteca resti informata sugli eventi offerti da altri luoghi e ne crei di pertinenti con i propri documenti. Si potrebbe organizzare una “presentazione di libri legati ai videogiochi di successo in modo da attirare l'attenzione di fan videoludici (...), se ci fosse la possibilità si potrebbe anche aggiungere un'ulteriore appendice cinematografica abbinando (...) la proiezione di un film a un videogioco/libro (...) senza contare l'eventualità di intrecciare fumetto e videogiochi”²⁹¹ mentre l'effettiva fruizione dei giochi viene offerta da fumetterie e negozi. Oppure le biblioteche potrebbero “realizzare dei lanci comunicativi segnalando, ad esempio tramite Twitter e/o tramite Facebook e/o tramite il proprio sito/blog, la recensione di un videogioco in uscita, mediante un mix di citazioni dagli articoli ripresi dalle riviste cartacee della propria collezione e di varie riviste presenti online (...). [Si tratta di un compito] oneroso in termini di tempo ma sicuramente interessante per un videogiocatore, [che tra l'altro] potrebbe essere affidato a una sorta di staff di redazione composto da volontari, coordinati dai bibliotecari, a cui affidare il compito di provare i videogiochi e segnalarli adeguatamente agli utenti della biblioteca”²⁹². Tali esempi non riguardano solo i videogiochi ma anche gli altri tipi di documenti: l'importante è restare aggiornati su tutte le potenziali tematiche ed eventi rilevanti per la comunità locale in modo che la biblioteca possa trasmettere un messaggio del tipo “se ti interessa x allora vieni in biblioteca perché possiamo offrirti qualcosa di pertinente”. Ricordiamo sempre che se:

- “la società ha bisogno di, o comunque chiede, X”
- e “le biblioteche sono istituzioni pubbliche al servizio della società”

²⁹¹ Mazzetta, «Biblioteca in gioco», cit., p. 124.

²⁹² Ivi, pp. 84-85.

la conclusione non è

- “le biblioteche devono *soprattutto* fornire x”,
(la soluzione sarebbe corretta solo se “le biblioteche fossero l’unica istituzione sociale (pubblica o privata) esistente”)

ma

- “le biblioteche, *insieme* a tutte le altre istituzioni sociali (private e pubbliche) nel loro complesso, devono *anche* fornire x”²⁹³.

Quindi è possibile rispondere alla domanda esposta nel titolo del paragrafo affermando che non si tratta di un obbligo imposto alle biblioteche pertanto possono decidere di esplorare tale settore autonomamente oppure insieme ad altre istituzioni. Nel primo caso le biblioteche possono avvicinarsi ai giochi, analizzarne il potenziale utilizzo all’interno della propria realtà e possibilità, confrontare tali ipotetici benefici con la propria mission e il potenziale successo tra il pubblico per poi procedere con una sperimentazione (è opportuno provare prima “in piccolo” per poi passare ad un servizio permanente). Un’attenta pianificazione è indispensabile per evitare un ipotetico fallimento (che può esser dovuto a molteplici cause) che comporterebbe un inutile investimento di risorse e tempo. Nel secondo caso, che tra l’altro rappresenta una soluzione più consona, le biblioteche collaborano con le altre istituzioni al fine di fornire il servizio di gaming, nel caso specifico potranno promuovere degli eventi finalizzati a sensibilizzare e approfondire la tematiche utilizzando i documenti disponibili nelle proprie collezioni nonché rendendo occasionalmente fruibili degli spazi al fine di organizzare dei tornei o altri eventi mentre sarà opportuno collocare la *vera* fruizione dei giochi presso un altro luogo quale potrebbe essere una ludoteca o una fumetteria.

²⁹³ Riccardo Ridi, «La responsabilità sociale delle biblioteche: una connessione a doppio taglio», *Biblioteche oggi*, aprile 2014, <http://dx.doi.org/10.3302/0392-8586-201403-026-1>, p. 32.

CAPITOLO 4 : GESTIONE DEI GIOCHI IN BIBLIOTECA

“Running a gaming program involves more than just grabbing a game and playing”²⁹⁴.

Questo capitolo ha per oggetto le modalità mediante le quali è possibile rendere disponibili i giochi in biblioteca – ovvero la loro circolazione attraverso il servizio di prestito e l’utilizzo libero o all’interno di specifici programmi – ma diversamente dagli altri elaborati assimilabili non offre una guida per la messa a punto del servizio stesso, ma si pone l’obiettivo di indagare sui potenziali problemi che ne ostacolano la realizzazione e gli aspetti organizzativi.

La scelta tra circolazione e fruizione non comporta necessariamente l’esclusione dell’altra opzione. Infatti è possibile gestire sia l’utilizzo libero che il prestito dei giochi, facenti parte della collezione bibliotecaria, così come è possibile selezionarne alcuni ed utilizzarli per un torneo oppure organizzare un evento finalizzato ad insegnare agli utenti come crearne di propri. Sebbene sia possibile pianificare a livello teorico un servizio che copra tutte queste opzioni passare alla realizzazione pratica può comportare molteplici difficoltà. Innanzitutto bisogna disporre di fondi da investire per l’acquisto e il mantenimento dei giochi e di tutta l’attrezzatura necessaria (ad esempio per l’introduzione dei videogiochi bisognerà reperire le rispettive console e tutti gli accessori necessari nonché i televisori adatti). Allo stesso tempo si devono individuare gli spazi idonei per accogliere il servizio sia sugli scaffali, se si vuole consentire solo prestito, che designare una stanza come *gaming area*. Infine non bisogna sottovalutare l’importanza della formazione e dell’interesse del personale per tale argomento che consentirà non solo il funzionamento ma anche la realizzazione del servizio stesso.

²⁹⁴ Nicholson, «Everyone Plays», cit., p. 149.

4.1. Il prestito

Il prestito “è il servizio che consente l’uscita controllata dei libri [e degli altri tipi di documenti] dalla biblioteca. (...) La biblioteca deve predisporre norme che regolino l’erogazione dei servizi che offre; in particolare deve stabilire quali materiali possono essere dati a prestito, le categorie dei cittadini ammessi a usufruire del servizio, quanti [documenti] un lettore può prendere contemporaneamente e per quanti giorni, quali sono le procedure che la biblioteca avvia nei confronti dei lettori che non rispettano i termini di riconsegna e le eventuali sanzioni”²⁹⁵. Il prestito dei giochi rappresenta una delle possibili modalità di gestione del servizio di gaming in biblioteca. Dopo la catalogazione i giochi entrano a far parte delle collezioni della biblioteca e l’utente può conoscere i titoli disponibili mediante l’utilizzo del catalogo per poi chiederli in prestito così come avviene con gli altri documenti già disponibili. Rispetto alla fruizione in sede o la realizzazione di nuovi giochi il prestito si presenta come la modalità di gestione meno complessa nonché la scelta più coerente con quanto già offerto dalla biblioteca, conseguentemente basterà adattare tale servizio ai giochi tenendo conto delle loro caratteristiche. Anche se tale osservazione può sembrare superficiale e generica trova un riscontro nelle argomentazioni proposte da Mazzetta, in relazione alla gestione dei videogiochi, il quale osserva che la scelta del prestito può “sembrare quella più naturale per un’istituzione quale la biblioteca che, almeno in Italia, ha praticamente sempre fini anche conservativi; (...) [inoltre] la possibilità di dare in prestito i videogiochi può escludere o minimizzare la necessità di mettere a disposizione hardware per la consultazione in sede, e questo limita non solo le spese ma anche la necessità di tenere aggiornati e in condizioni di buona funzionalità dispositivi e periferiche”²⁹⁶. A tali osservazioni bisogna aggiungere che il prestito esclude anche la necessità di disporre di spazi consoni per la fruizione in sede degli stessi, limitandosi alla collocazione dei giochi a scaffale o in un altro luogo ritenuto opportuno. Per quanto riguarda i giochi analogici si può osservare che anche in questo caso il prestito rappresenta una scelta meno complessa in termini di realizzazione e gestione infatti una volta catalogati e resi disponibili per la circolazione le restanti mansioni riguardano il monitoraggio delle condizioni dei giochi stessi e l’applicazione delle politiche stabilite.

²⁹⁵ Montecchi e Venuda, «Manuale di biblioteconomia», cit., p. 142.

²⁹⁶ Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., p. 67.

Anche se il prestito comporta un risparmio di risorse (dispositivi, spazio, personale, ecc) e tempo rispetto alle altre modalità di gestione dei giochi secondo Neiburger non è opportuno avviare un servizio di gaming proprio con tale opzione perché la realizzazione di una collezione col solo fine di fruirla mediante il prestito non aiuta a costruire dei legami tra i giocatori o con lo staff della biblioteca. Inoltre se è sì vero che questa collezione potrebbe attrarre dei potenziali utenti incuriositi dalla stessa è anche vero che nell'eventualità che questi non vi ritrovino nulla di proprio interesse allora saranno propensi ad andar via e non ritornare. A tale proposito si potrebbe ipotizzare la realizzazione di una collezione molto ampia e diversificata in modo da soddisfare le esigenze del pubblico, ma anche tale opzione viene sconsigliata da Neiburger avvisando che oltre ad essere costoso è controproducente iniziare questo servizio mediante la realizzazione di una collezione del genere poiché il potenziale utente finirà per confrontare tale raccolta con quella offerta dai negozi di noleggio. Questo ipotetico scenario si ritorce contro la biblioteca poiché gli utenti dopo aver confrontato la disponibilità dei titoli riconosceranno alla biblioteca il solo pregio di non richiedere alcun costo per la fruizione degli stessi rispetto ai negozi di noleggio. Ma diversamente da questi, che offrono tale servizio da tempo e conseguentemente hanno sviluppato le opportune politiche per tutelarsi in caso di furto, la biblioteca deve organizzarsi per prevenire la sottrazione di elementi della raccolta al fine di non aver speso inutilmente i fondi disponibili²⁹⁷. Un ulteriore problema evidenziato da Neiburger riguarda il raggiungimento degli obiettivi precedentemente citati ad esempio il rafforzamento dei legami tra giocatore e giocatore o giocatore e staff della biblioteca. Se da un lato non si può negare che collocare semplicemente i giochi a scaffale non aiuta a realizzare tale obiettivo dall'altra parte bisogna osservare che questa scelta non esclude che si creino comunque dei gruppi di utenti che si recano all'interno della biblioteca per discutere dei giochi resi disponibili o che interagiscano con lo staff responsabile di tale servizio per richiedere informazioni e approfondimenti. Naturalmente se si offre a tali utenti sia uno spazio adatto che la possibilità di utilizzare i giochi sul posto allora l'effetto ottenuto sarà più rilevante. A questo proposito la fruizione in sede offre una possibilità maggiore di richiamare un nuovo pubblico in quanto permette ai giocatori che non dispongono di alcune console di provare i relativi videogiochi. Per esempio il prestito consente l'utilizzo

²⁹⁷ Cfr. Neiburger, «Gamers ... », cit., p. 33.

dei titoli ad un utente i cui orari sono incompatibili con quelli della biblioteca o che per altre necessità non può usufruirne all'interno di questa o in occasione di determinati eventi, quali tornei. Quindi sebbene la fruizione ha dei pregi, in particolare relativi al raggiungimento di alcuni degli obiettivi prefissati dalla biblioteca, ugualmente il prestito risponde a delle necessità e rappresenta una scelta meno complessa da realizzare rispetto alla fruizione considerando però, alla luce delle criticità evidenziate precedentemente, che può essere "più difficile garantirne il successo rispetto ad altre tipologie di gestione"²⁹⁸.

4.1.1 Fondi e sviluppo della collezione

Individuare e reperire i fondi rappresenta un passaggio inevitabile poiché non è possibile stabilire quali giochi acquistare senza prima conoscere la disponibilità economica che la biblioteca può investire per tale progetto. L'entità dei fondi influenza il quantitativo di giochi che si possono acquistare infatti se il budget è ampio si potrà optare per molteplici giochi analogici così come videogiochi relativi a diverse console mentre un budget limitato comporterà delle selezioni (presenti anche nel primo caso poiché è inverosimile immaginare l'acquisto di tutti i giochi analogici ed elettronici esistenti) influenzate dall'obiettivo che si intende raggiungere. Alcuni autori, ad esempio Czarnecki, consigliano di sfruttare le sovvenzioni per implementare servizi esistenti o svilupparne di nuovi, mentre altre opzioni che consentono di raccogliere delle somme da reinvestire (o direttamente i giochi da impiegare) sono rappresentate dalle donazioni da parte dei negozi e/o degli utenti e la realizzazione di collaborazioni con organizzazioni locali e/o negozi di giochi. Diversamente dalla fruizione in sede - per la quale ipoteticamente è fattibile pensare di utilizzare, durante la fase sperimentale del servizio, giochi in prestito da privati o noleggiati - nel caso del prestito se si vuole intraprendere il servizio si deve innanzitutto essere in condizione di poter acquistare gli elementi necessari.

Il passaggio successivo concerne la scelta dei giochi da acquistare che è influenzata principalmente dalla finalità che si vuole raggiungere attraverso l'utilizzo degli stessi. Richiamando la classificazione dei giochi di Nicholson, secondo gli archetipi di esperienza di gioco, è possibile individuare il giusto genere da utilizzare in relazione agli

²⁹⁸ Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., p. 87.

obiettivi da perseguire. Ad esempio se si vuole attirare un pubblico costituito da giovani i giochi d'azione rappresentano un'ottima scelta, mentre nel caso di un gruppo formato da adulti ed anziani è più opportuno optare per giochi di tipo sociale; infatti questo tipo di giochi insieme a quelli di conoscenza favoriscono l'interazione tra i giocatori pertanto rappresentano una scelta consona laddove si vuole accrescere il ruolo della biblioteca come community hub. Invece se la finalità è offrire una forma di intrattenimento in grado di soddisfare tutti gli utenti allora non vi è un'unica risposta poiché ogni individuo trae divertimento da un genere diverso pertanto sarà opportuno combinarli ed offrire più possibilità. Infine i giochi del tipo narrativo o di conoscenza possono esser combinati con i club del libro realizzando un servizio aggiuntivo per gli utenti già attivi²⁹⁹. Si può inoltre pensare alla possibilità di offrire i videogiochi più venduti al momento per attirare i giovani o i giochi da tavolo vincitori del premio *Spiel des Jahres* (letteralmente “gioco dell'anno”) per i più attenti alle novità o i titoli considerati dei classici per coloro che vogliono avvicinarsi ad un genere.

4.1.2 Catalogazione e collocazione

Una volta ultimata la fase di selezione bisogna inserire i giochi nel catalogo mediante la catalogazione. Le schede catalografiche dei giochi dovrebbero riportare informazioni del tipo: genere, meccaniche di gioco (per i giochi da tavolo), console o requisiti di sistema richiesti (nel caso dei videogiochi), produttori, numero di giocatori ed età minima richiesta, PEGI (per i videogiochi), durata media della partita (per i giochi da tavolo) e una breve descrizione. Ulteriori informazioni dovrebbero riguardare la disponibilità di espansioni e/o titoli collegati a quelli in questione, altri tipi di documenti presenti in biblioteca pertinenti con il gioco selezionato. Inoltre si potrebbero prevedere dei campi da compilare con informazioni che rimandano ad eventi svolti in biblioteca con tale gioco (se è previsto anche tale servizio) o curiosità e aneddoti sul gioco in questione: le possibilità sono molteplici. Nel caso in cui si disponga di giochi analogici diversi dai giochi da tavolo diventa necessario classificarli secondo altre modalità:

²⁹⁹ Cfr. Nicholson, «Everyone Plays», cit., p. 155.

- Per genere di gioco ad esempio di costruzione, puzzle, di abilità, all'aperto, scientifici, ecc. L'imperfezione di questo tipo di classificazione risiede nell'identificazione di un gioco come appartenente ad una o più categorie;
- Per ordine alfabetico quindi bambole, peluche, puzzle, veicoli, ecc;
- Per età;
- Mista, combinando elementi delle classificazioni precedenti ad esempio un giocattolo di abilità adatto ai ragazzi di dodici anni.

La scelta più consona per la collocazione dovrebbe prevederne il posizionamento sugli scaffali magari in un punto della biblioteca più visibile al fine di pubblicizzare tale contenuto o in una sezione specifica, quale l'area destinata ai giovani, se questa collezione è indirizzata ad un gruppo specifico. Tale scenario comporta il rischio di furti e danneggiamenti dei giochi stessi, infatti rubare un videogioco è molto semplice considerando le dimensioni ridotte nelle confezioni così come sottrarre alcuni componenti di un gioco da tavolo. A meno che non si predispona del personale addetto alla vigilanza le soluzioni più valide riguardano l'utilizzo di scaffali chiusi che richiedono l'intervento di un addetto per aprirli o la collocazione delle sole scatole a scaffale mentre il contenuto viene custodito in uno luogo sicuro. La seconda opzione rimanda alla procedura utilizzata dai negozi di videogiochi, come la catena Gamestop, che collocano sugli scaffali le sole custodie mentre i dischi, manuali ed altri contenuti sono custoditi dietro al bancone; si tratta di una soluzione che consente all'utente di "sfogliare" i titoli disponibili leggendo le descrizioni e le informazioni riportate sul retro delle confezioni. Di contro come avviene nei negozi è possibile che tali custodie vengano rubate e/o danneggiate, inoltre tale sistema comporta un tempo maggiore per effettuare il corretto abbinamento da parte del personale. Il problema del furto o smarrimento influenza anche i giochi da tavolo, in particolare Brian Mayer e Christopher Harris nel libro *Libraries got game : aligned learning through modern board games*³⁰⁰ osservano che smarrire delle pedine nei giochi in cui il loro numero è fondamentale per la vittoria comporta una condizione di svantaggio per il giocatore che sceglie il colore sprovvisto di pezzi (ad esempio nei giochi da tavolo i *Coloni di Catan* o *Carcassone*). Al fine di monitorare il numero dei pezzi in questione i

³⁰⁰ Brian Mayer e Christopher Harris, *Libraries got game : aligned learning through modern board games* (Chicago: American Library Association, 2010), p. 68.

due autori consigliano di realizzare per ogni gioco degli elenchi delle pedine in modo da agevolare il conteggio e controllo del numero di queste da parte dello staff, o anche dell'utente, nel momento in cui viene restituito un gioco da tavolo.

Un'altra eventualità - che si realizza nel caso in cui la biblioteca offre anche un servizio di fruizione in sede - riguarda la scelta di rendere disponibili per il prestito anche le console necessarie per utilizzare i videogiochi. Sebbene sia possibile concedere in prestito anche tali dispositivi offrire tale opzione è poco auspicabile perché anche nell'ipotesi più favorevole la biblioteca non disporrà mai di un numero eccessivo di console pertanto sarebbe un controsenso penalizzare l'utilizzo in sede per avviare tale servizio.

4.1.3 Regolamenti e multe

Il regolamento rappresenta un elemento centrale per la pianificazione ed organizzazione del servizio che si vuole offrire. Secondo Gallaway³⁰¹ due o più biblioteche non dovrebbero mai essere accomunate dalle stesse politiche, ad esempio se una biblioteca organizza un servizio di successo un'altra non deve copiarne le politiche con l'intento di ricreare la medesima situazione poiché le due istituzioni rappresentano due realtà diverse che richiedono valutazioni differenti. Infatti il servizio offerto dalla prima potrebbe non riscuotere il medesimo successo nella seconda per molteplici motivi, conseguentemente è un buon proposito analizzare i regolamenti delle altre biblioteche per trarre delle informazioni da adattare alla propria realtà. Determinare la durata del prestito rappresenta un aspetto importante del regolamento, visto che il prestito dei giochi è un servizio offerto dalle ludoteche è opportuno richiamare le politiche sviluppate da quest'ultime a cominciare dalla durata stessa del servizio. Secondo Anne Libbrecht-Gourdet la durata del prestito può variare tra una settimana, un mese o persino sei mesi con la "tendenza a prolungare questa durata in modo che gli utenti abbiano il tempo di assimilare il gioco e utilizzarne tutte le possibilità"³⁰². Un altro aspetto analizzato riguardava la stessa iscrizione al servizio, infatti era prevista una tassa di iscrizione per famiglia in molte ludoteche del tempo che rappresentava un modo per reperire fondi da reinvestire

³⁰¹ Cfr. Gallaway, «Game on!», cit., p. 183.

³⁰² Anne Libbrecht-Gourdet, *Creare una ludoteca*, Fondazione J. A. Comenius per lo studio dei problemi dell'infanzia (Milano: FrancoAngeli, 1981), p. 49.

nell'acquisto di nuovi giochi. Si trattava di una somma modesta ma secondo l'autrice era essenziale che le famiglie partecipassero "finanziariamente alla gestione perché un finanziamento, sia pure minimo, è un impegno di responsabilità da parte di chi utilizza il prestito"³⁰³. Nonostante queste affermazioni sono state formulate nel 1981 possono tuttora ispirare la realizzazione di un regolamento. L'idea di prevedere un costo per il servizio fu esposta anche da Mazzetta nel 1998 osservando che "se infatti il prestito (ove si voglia istituire un servizio di tal genere) deve essere gratuito non deve necessariamente esserlo l'utilizzo di computer della biblioteca a scopo ludico, sia in locale, sia a maggior ragione in rete. Prevedendo tariffe per questi servizi sarebbe possibile recuperare parte dei costi e, anche considerandone la necessaria modestia a livello individuale, il recupero di fondi complessivo per la biblioteca potrebbe essere non indifferente"³⁰⁴. Prevedere un costo di tal tipo potrebbe danneggiare l'immagine e percezione della biblioteca come luogo di libera fruizione pertanto spetta alle singole istituzioni valutare l'utilizzo di tale opzione. Tornando sul tema della durata del prestito questo può anche variare in base alla tipologia di gioco; infatti un puzzle, un gioco da tavolo e un videogioco richiedono tempi diversi per esser provati in relazione anche alla complessità di ciascuno di essi. Come un puzzle di 3.000 pezzi richiede un determinato tempo per essere ultimato rispetto ad uno con un numero minore o maggiore di pezzi, anche tra i giochi da tavolo si riscontra una disparità di tempo necessario non solo per apprendere le regole dello stesso ma anche per esecuzione di una partita. Giocare ad un boardgame come *Descent*, al fine di sperimentare le diverse avventure, richiederà molto più tempo rispetto ad uno più rapido come *Monopoly*. Ugualmente i videogiochi richiedono tempi diversi per essere ultimati: dal completamento della trama, raggiungimento del livello massimo, sblocco dei contenuti, ecc. Pertanto partendo da un limite comune di tre settimane si possono prevedere dei rinnovi in base alla tipologia di gioco. Mentre il numero di giochi che si possono richiedere in prestito contemporaneamente dipende dall'ampiezza della collezione poiché concedere più di tre giochi ad ogni utente quando la collezione è di dimensioni ridotte significa privare rapidamente gli altri potenziali utenti dalla possibilità di richiedere un gioco in prestito.

³⁰³ Ivi, p. 50

³⁰⁴ Mazzetta, «Biblioteche in gioco», *Bibliotime*, cit.

Il regolamento dovrà prevedere anche delle multe in caso di ritardo e danneggiamento dei giochi come rottura e/o perdita di pezzi che li rendono inutilizzabili. Nel libro di Libbrecht-Gourdet vengono riportate da una parte politiche sanzionatrici (che consentono di procedere con le riparazioni e/o sostituzioni dei giochi danneggiati) e dall'altra una soluzione più "educativa". Quest'ultima prevede che sia il bambino stesso a provvedere alla riparazione del danno (nei limiti del possibile) trasmettendogli il messaggio che anche gli altri utenti dopo di lui dovranno usare quel gioco pertanto è giusto che non sia rotto. Questo secondo aspetto è pertinente con un ambiente in cui il pubblico è costituito da bambini al fine di trasmettergli appunto dei messaggi sui comportamenti da adottare quando si utilizzano beni che appartengono anche ad altri. Comunque la presenza di multe e tasse è importante perché incoraggiano la responsabilità nei confronti dei documenti della biblioteca. Czarnecki ipotizza un modo alternativo per riscuotere le multe per la restituzione oltre la scadenza del prestito o per il danneggiamento, prendendo spunto dalle giornate "food for fines" durante le quali gli utenti portano dei cibi in scatola per rimuovere e/o ridurre le multe applicate alle loro tessere bibliotecarie, verosimilmente si potrebbero realizzare delle giornate "games for fines" che invece dei cibi prevedendo la possibilità per l'utente di donare dei vecchi giochi da includere nella collezione della biblioteca³⁰⁵.

Un altro aspetto connesso al prestito dei giochi riguarda la possibilità di effettuare anche il prestito interbibliotecario. Tale possibilità sarebbe da escludere, come osserva Czarnecki, dato che compromette il servizio stesso ostacolando la fruizione da parte della comunità locale, perché fintanto che un gioco non è presente in biblioteca non è possibile utilizzarlo per le finalità individuate³⁰⁶.

4.1.4 Altre problematiche

Quando si parla di utilizzo di opere tutelate dal copyright è spontaneo domandarsi quali azioni sono consentite dalle normative che lo hanno ad oggetto, ebbene il diritto d'autore - al fine di tutelare la proprietà intellettuale, artistica e letteraria - "pone delle delimitazioni ben definite attorno alle opere che tutela ma vi è una "zona franca" per un

³⁰⁵ Cfr. Czarnecki, «Gaming in libraries», cit., p. 78.

³⁰⁶ Cfr. Ibidem.

uso consentito ove è possibile fruire dell'informazione per usi non a scopo di lucro, ma per il bene collettivo”³⁰⁷. Tale zona franca costituisce un'eccezione nonché uno spazio all'interno del quale possono muoversi le biblioteche al fine di assicurare l'accesso all'informazione da parte della collettività. “Gli usi consentiti per libere utilizzazioni riguardano riassunto, citazione di brani a scopo di insegnamento, esecuzione, rappresentazione o recitazione di opere e spettacoli nella scuola (cerchia familiare), accesso e consultazione banche dati, riproduzione di software per uso didattico (temporanea e in ambito ristretto) oltre alla riproduzione, al prestito e ad alcune altre eccezioni al diritto di comunicazione per scopi di studio e di ricerca”³⁰⁸. L'Art. 69 della Legge 22 aprile 1941 n. 633 prevede che “

1. Il prestito eseguito dalle biblioteche e discoteche dello Stato e degli enti pubblici, ai fini esclusivi di promozione culturale e studio personale, non è soggetto ad autorizzazione da parte del titolare del relativo diritto e ha ad oggetto esclusivamente:
 - a) gli esemplari a stampa delle opere, eccettuati gli spartiti e le partiture musicali;
 - b) i fonogrammi ed i videogrammi contenenti opere cinematografiche o audiovisive o sequenze d'immagini in movimento, siano esse sonore o meno, decorsi almeno diciotto mesi dal primo atto di esercizio del diritto di distribuzione, ovvero, non essendo stato esercitato il diritto di distribuzione, decorsi almeno ventiquattro mesi dalla realizzazione delle dette opere e sequenze di immagini.
2. Per i servizi delle biblioteche, discoteche e cineteche dello Stato e degli enti pubblici è consentita la riproduzione, senza alcun vantaggio economico o commerciale diretto o indiretto, in un unico esemplare, dei fonogrammi e dei videogrammi contenenti opere cinematografiche o audiovisive o sequenze di immagini in movimento, siano esse sonore o meno, esistenti presso le medesime biblioteche, cineteche e discoteche dello Stato e degli enti pubblici.

³⁰⁷ Antonella De Robbio, «Eccezioni e limitazioni al diritto d'autore e diritti connessi in Italia», consultato 10 febbraio 2018, http://bibliotecadigitale.cab.unipd.it/bd/per_chi_pubblica/documenti-e-materiali/eccezioni_diritto_d_autore.pdf, p. 1.

³⁰⁸ Ibidem.

[Inoltre] l'ultima formulazione dell'articolo 69, stabilita dal decreto legislativo 9 aprile 2003, n. 68, prevede che il prestito eseguito dalle biblioteche e discoteche di Stato e degli enti pubblici, ai fini esclusivi di promozione culturale e di studio personale, non è soggetto ad autorizzazione da parte del titolare del relativo diritto, al quale non è dovuta alcuna remunerazione”³⁰⁹.

Tali osservazioni sono importanti al fine di individuare la possibilità o divieto di utilizzo dei giochi in coerenza con quanto stabilito dalla legge. In particolare il prestito dei videogiochi rimanda ad un problema concernente la loro natura legale poiché vi è un'incertezza giuridica sulla natura degli stessi: “non vi è in Italia, [né tantomeno in Europa,] una normativa che definisca giuridicamente il videogioco, ci sono state varie sentenze che lo hanno definito talvolta come software e talvolta come opera multimediale complessa. Se fosse considerato software, ovviamente, potrebbe trovare posto in biblioteca ma non essere dato in prestito”³¹⁰. Uno dei primi tentativi finalizzati a colmare tale lacuna risale “alla Pretura di Torino (25 maggio 1982) che assimilò i videogiochi al software arrivando pertanto a escludere la tutela dal punto di vista del diritto d'autore in quanto a quei tempi i prodotti informatici non erano riconosciuti come opere d'ingegno. Il 17 ottobre del 1983 il Tribunale di Torino con una sentenza ha posto l'accento sulle immagini in movimento che contraddistinguono qualsiasi videogioco, assimilando in questo modo al campo delle opere audiovisive e aprendo così la strada all'applicabilità del diritto d'autore ai videogame. La giurisprudenza da allora ha oscillato nella qualificazione dei videogiochi in termini di software (Cass. pen. Del 4 luglio 1997-n, 8236) piuttosto che di immagini in movimento (Cass. Pen. 15 dicembre 2006 n. 2304)”³¹¹. Nel 2007 la definizione come “immagini in movimento” è ormai considerata inidonea rispetto a tali media perciò cede il posto a quella di “opera multimediale complessa”. Tale identificazione ha come risultato “quello si ammettere il prestito e la libera riproduzione da parte delle biblioteche e discoteche appartenenti allo Stato o ad altri enti pubblici secondo quanto previsto dall'art. 69 della legge sul diritto d'autore”. Al fine di chiarire ulteriormente tale questione Mazzetta ha interrogato l'avvocato Dario Reccia che ha confermato che:

³⁰⁹ Ivi, p. 5

³¹⁰ Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., p. 87.

³¹¹ Cfr. Fondazione per Leggere, «D. Il gaming in biblioteca», cit., p. 11.

Attualmente “i videogiochi non hanno ancora ricevuto un inquadramento giuridico definitivo, restando a metà strada tra il software e i supporti contenenti sequenze di immagini in movimento. In proposito, l’eccezione prevista dall’art. 69 della Legge sul diritto d’autore in materia di prestiti eseguiti dalle biblioteche pubbliche riguarda i videogrammi contenenti opere cinematografiche, audiovisive o sequenze di immagini in movimento. In tale contesto è possibile proporre un’interpretazione evolutiva della norma secondo cui nell’ambito delle opere audiovisive devono intendersi ricompresi anche i videogiochi – quando la norma è stata scritta, il legislatore non pensava ancora ai videogiochi. Tale interpretazione è a mio avviso in linea con lo sviluppo che il mondo dei videogiochi ha registrato negli ultimi anni, anche se per il momento non ha ancora ricevuto alcun avvallo da parte della giurisprudenza”³¹².

Pertanto spetta ai bibliotecari decidere se rispettare o meno tale interpretazione, determinando conseguentemente la possibilità di concederli in prestito oppure limitarsi, nel dubbio, ad offrire la fruizione in biblioteca. Inoltre laddove si identifichino come “*sequenze d'immagini in movimento*” consegue l’applicazione della condizione “decorsi almeno diciotto mesi dal primo atto di esercizio del diritto di distribuzione, ovvero, non essendo stato esercitato il diritto di distribuzione, decorsi almeno ventiquattro mesi dalla realizzazione delle dette opere e sequenze di immagini” prevista dall’art. 69.

Un altro problema relativo al prestito dei videogiochi riguarda la procedura di registrazione di tali medium collegandoli ad un account: “alcuni videogiochi, per la lotta alla pirateria, hanno bisogno dell’attivazione online del prodotto, questo oltre a richiedere da parte dell’utente la possibilità di una connessione Internet a casa, sarebbe possibile solo una volta per titolo da un unico utente, quindi preclude determinati videogiochi dal servizio di prestito”³¹³. Prendiamo come esempio la piattaforma videoludica Steam disponibile per computer (Windows, Mac e Linux) dove il giocatore può acquistare dei giochi legandoli al proprio account o può riscattare, mediante i codici forniti, videogiochi acquistati in negozio. Conseguentemente il gioco non può esser prestato ad altri se non fornendo le proprie credenziali d’accesso (violando conseguentemente il contratto che prevede solo l’uso personale) oppure creando una condivisione del gioco con amici e

³¹² Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit. p. 71.

³¹³ Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., pp. 87-88.

parenti (che però richiede un'autenticazione sul dispositivo dell'altra persona) che non permette comunque la fruizione contemporanea del titolo da parte di più utenti. Ormai tutti i videogiochi per computer, non solo quelli presenti su Steam ma anche su altre piattaforme, richiedono la registrazione al fine di contrastare la pirateria e collateralmente anche il prestito rispetto ai titoli che in passato potevano essere scambiati tra amici tramite i codici di attivazione o semplicemente i dischi. Questo problema è attenuato con i videogiochi per PlayStation che richiedono sì la creazione di un profilo da parte del giocatore, al quale può vincolare dei giochi acquistati in forma digitale, ma esistono ancora i videogiochi "fisici" (per contrapporli a quelli in forma digitale) che consentono lo scambio tra amici e conoscenti.

Un'altra criticità riguarda l'usura del gioco ma ciò è la logica conseguenza dell'utilizzo dello stesso. Infatti come avviene per un qualunque materiale anche quelli che costituiscono i giochi sono soggetti all'inevitabile processo di deterioramento e l'unica soluzione è ritardare il più possibile quest'ultimo, prendendo tutti i possibili accorgimenti quali il monitoraggio delle condizioni dei giochi e dei loro componenti, la pulizia delle unità ottiche con le giuste sostanze chimiche (per i videogiochi), l'esortazione all'utilizzo corretto da parte dei giocatori, ecc.

4.2 La fruizione in sede

L'altra possibile modalità di impiego dei giochi all'interno della biblioteca concerne l'utilizzo di quest'ultimi consentendone la fruizione libera ovvero la possibilità di scegliere un gioco dalla collezione e provarlo in uno spazio designato. Tale servizio può essere offerto anche secondo modalità più circoscritte come l'impiego dei giochi solo all'interno di programmi e/o eventi. Verosimilmente a quanto già detto in relazione alla scelta tra offrire il solo prestito o la sola fruizione, che può concludersi con la realizzazione di entrambi i servizi, anche la scelta tra una fruizione senza limiti (quale quella libera) ed una limitata (da eventi, tornei, programmi, ecc) non comporta necessariamente l'esclusione di una delle possibilità. L'ipotesi che prevede la realizzazione di entrambe le forme di questo servizio comporterà una mole di lavoro e risorse maggiori per giungere all'utopistico scenario di una collezione smisurata di giochi in grado di soddisfare le richieste di ogni utente nonché reimpiegare alcuni di questi

giochi in specifiche occasioni, quale un torneo o un programma. La scelta del termine “utopicamente” è finalizzata ad evidenziare come un progetto di tal tipo è sì teoricamente fattibile, e verosimilmente si possono analizzare tutte le possibili sfaccettature di questo nonché le soluzioni ideali ad ogni problema, ma nel momento di realizzare concretamente il progetto difficilmente si riuscirà a soddisfare tutti i requisiti senza ricorrere a dei compromessi.

L’organizzazione di programmi e/o iniziative basate, in parte o completamente, sui giochi hanno il pregio di richiedere una collezione più circoscritta dei titoli da utilizzare rispetto alle altre modalità di gestione. L’ipotesi di organizzare dei tornei con i videogiochi in biblioteca al giorno d’oggi perde l’originario valore di momento di incontro tra i giocatori. In passato i videogiochi che prevedevano la modalità multigiocatore richiedevano, in molti casi, di incontrare fisicamente il proprio sfidante mentre i videogiochi moderni consentono di reperire altri giocatori in tutto il mondo e in ogni momento. Diversamente i giochi da tavolo richiedono tutt’ora di incontrare altri giocatori ma, in coerenza con quanto già detto nel precedente capitolo, esistono già dei luoghi deputati ad ospitare queste partite. Un’eccezione sono quelle realtà locali (grandi o piccole) che non dispongono di questi luoghi d’incontro, in tale caso organizzare un torneo in biblioteca rappresenta una scelta adeguata.

4.2.1 Spazio

Per consentire l’utilizzo dei giochi all’interno della biblioteca bisogna innanzitutto individuare lo spazio che ospiterà tale attività, i possibili scenari riguardano pertanto la disponibilità o meno del suddetto:

- Si dispone di uno spazio da dedicare a tale attività. Bisogna tener conto che la stanza designata dovrà essere isolata acusticamente dagli spazi adiacenti per non disturbare gli altri utenti, inoltre dovrà essere sufficientemente ampia per accogliere molteplici postazioni per la fruizione. In base alla biblioteca considerata si potrebbe disporre di un’area che soddisfi tali requisiti oppure si può ipotizzare di ricavandolo da altre stanze.

- Non si dispone di uno spazio da dedicare a tale attività. In questo caso la possibile soluzione prevede di utilizzare alcune sale per il gaming solo in determinati momenti, quali potrebbero essere i weekend o la sera o ancora durante l'abituale orario di chiusura della biblioteca. Tale situazione si presenta fin da subito come incompatibile con la libera fruizione poiché viene a mancare la caratteristica di libertà vincolando l'utilizzo a specifici periodi di tempo. Diversamente l'organizzazione di eventi rappresenta una scelta più consona in un contesto del genere.

Se si soddisfano i requisiti del primo caso la successiva domanda da porsi riguarda le dimensioni di tale spazio: potrà essere una grande sala o una stanza di dimensioni più contenute o tutte le possibili variabili. Se si dispone di una stanza di dimensioni ridotte offrire la fruizione libera potrebbe risentirne perché verosimilmente se lo spazio è poco si potranno realizzare poche postazioni di gioco e questo limiterà la selezione dei giochi che vi si potranno utilizzare. Diversamente una sala più ampia permette un'organizzazione differente che potrebbe prevedere anche diverse postazioni dedicate ai soli videogiochi e altrettante con tavoli per svolgere partite con i giochi da tavolo o di carte collezionabili. Una fruizione libera ideale dovrebbe prevedere molteplici postazioni per ciascuno di questi tipi (se ne potrebbero immaginare ancora altri in relazione al tipo di gioco) ma questo significherebbe disporre di un intero edificio da dedicare solo all'attività ludica: una sorta di sala giochi ma gratuita. Un altro aspetto da considerare è che per quanto grande può essere una sala inserirvi tanti giocatori che sperimentano giochi diversi significa creare un tasso molto alto di rumore sufficiente a disturbare gli utenti della suddetta area e delle sale adiacenti. Ma a tali osservazioni qualcuno potrebbe controbattere che l'obiettivo non è realizzare un servizio troppo articolato, pertanto infattibile, ma che si deve affrontare il problema col fine di organizzare il miglior servizio possibile in relazione agli spazi disponibili. Laddove tali spazi non sono sufficienti per offrire molteplici postazioni il giocatore si ritroverà nella condizione di dover attendere a lungo per provare un gioco – vuoi perché il gioco è in utilizzo da parte di un altro giocatore oppure perché tutte le postazioni sono occupate – col rischio di desistere dal suo intento. Dunque se da una parte è innegabile che ogni biblioteca deve tener conto dei propri limiti spaziali da rispettare è anche vero che ricorrere a molteplici compromessi col solo

obiettivo di realizzare il servizio di gaming a tutti i costi non porta alla realizzazione di un servizio funzionale.

Alcune delle osservazioni esposte riguardano anche la fruizione all'interno di eventi perché anche in questo caso bisogna rapportarsi con lo spazio a disposizione. Quando si parla di tornei oltre a considerare il numero dei giocatori che vi prendono parte bisogna tener conto anche di coloro che assistono o fungono da accompagnatori e tutti gli altri ipotetici individui presenti per svariati motivi (compreso il personale dello staff che deve supervisionare). Verificare la capienza massima dello spazio disponibile in relazione anche alle norme di sicurezza diventa un passaggio indispensabile in tali frangenti. Verosimilmente il problema del pubblico di non giocatori si presenta anche nel caso della fruizione libera poiché se i fruitori sono dei bambini non è da escludere che siano accompagnati da un parente o amico che necessita di uno spazio dove attendere. In base al tipo di gioco scelto sarà necessario uno spazio sufficiente per fruirlo: ad esempio un tavolo abbastanza ampio per consentire a sei giocatori di provare un gioco da tavolo oppure nel caso dei videogiochi uno spazio coerente col tipo di gioco. Secondo Gallaway³¹⁴ per i videogiochi che prevedono l'utilizzo di controller tradizionali sono necessari tra i 0,55 e 0,92 m² (6-10 square feet) per ciascun giocatore mentre per quelli che utilizzano sensori e che sono in grado di catturare il movimento del giocatore (che deve esser libero di muoversi senza urtare gli altri giocatori o oggetti intorno a sé) lo spazio raggiunge una misura compresa tra 0,83 e 1,11 m² (parla di 9-12 square feet) per giocatore. Di conseguenza sarà necessario moltiplicare tali misure per il numero di giocatori e tener conto dello spazio occupato dai televisori (o proiettori) e di tutti gli altri dispositivi necessari nonché la distanza di quest'ultimi dai giocatori. Quindi prima di organizzare un torneo o un evento di altra natura bisogna valutare la capienza delle sale disponibili per poi procedere con la selezione del gioco (o giochi) che si vogliono utilizzare in coerenza con lo spazio richiesto per il loro utilizzo.

³¹⁴ Cfr. Gallaway, «Game on!», cit., pp. 102-103.

4.2.2 Sviluppo della collezione

La scelta dei giochi da impiegare rappresenta un passaggio inevitabile sia per la fruizione libera che quella vincolata a dei programmi. Tenendo conto di quanti tipi differenti di giochi esistono e a loro volta in quanti generi si distinguono la selezione dei titoli da utilizzare può divenire uno dei passaggi più ardui. La collezione da utilizzare dovrebbe tener conto degli obiettivi che si intendono raggiungere con tale servizio e il pubblico al quale ci si rivolge nonché altri fattori come quelli individuati da Nicholson³¹⁵ (sebbene tali aspetti sono più pertinenti per selezionare i giochi da impiegare in un torneo):

- **Complessità.** Quando si sceglie un gioco, che sia analogico o digitale, è importante valutare la complessità di apprendimento e giocabilità del titolo stesso. Ad esempio tra i giochi da tavolo possiamo individuarne alcuni più immediati da sperimentare, poiché il regolamento è più semplice da comprendere, rispetto ad altri titoli caratterizzati da meccaniche più articolate, che saranno corredati di manuali più voluminosi. Rispettivamente un gioco da tavolo per famiglie sarà più immediato di un boardgame di ruolo poiché il primo è adatto ad individui di tutte le età mentre il secondo è più indicato per un pubblico specializzato. Quindi se si vogliono utilizzare dei giochi da tavolo (discorso valido anche per i videogiochi) all'interno di un torneo è opportuno verificare che tutti i giocatori conoscano il titolo in questione e le relative regole per evitare delle lunghe sessioni di spiegazioni, diversamente in un contesto di fruizione libera i giocatori potranno leggere e comprendere in tutta calma le meccaniche del gioco scelto. Ugualmente durante un torneo di carte collezionabili, ad esempio di *Magic: the Gathering*, si presuppone che i partecipanti conoscano adeguatamente il regolamento. Nel caso dei videogiochi la difficoltà potrebbe riguardare l'utilizzo dei controllers e/o periferiche seguita dalle meccaniche del titolo da utilizzare. Visto che potrebbero partecipare anche giocatori alle prime armi o che non conoscono i titoli selezionati, ed escluderli potrebbe esser interpretato come un comportamento scorretto, è opportuno selezionare titoli facili da imparare (per regole, meccaniche, ecc);

³¹⁵ Cfr. Nicholson, «Everyone Plays», cit., pp. 156-159.

- Fortuna. Quante volte giocando a *Risiko* ci si è ritrovati nella situazione in cui un solo carro armato in difesa riusciva a sopraffare un'armata numerosa a causa del lancio dei dati? Ebbene il ruolo svolto dalla dea bendata in un gioco è un'altra variabile importante da considerare poiché mitiga le abilità, verosimilmente se si vuole proporre un'esperienza di gioco che premia l'abilità dei giocatori allora bisognerebbe optare per titoli dove l'impatto della fortuna è basso o nullo. Diversamente se si vuole creare una situazione che consente la vittoria anche al giocatore meno esperto bisogna optare per giochi in cui la fortuna influenza molto le meccaniche del titolo. Inoltre in alcuni giochi è previsto, o lo si può realizzare, un sistema di bilanciamento mediante l'attribuzione di handicap e penalità varie ai giocatori più esperti in modo da offrire un vantaggio ai meno esperti;
- Competizione. Se l'obiettivo è una parte del gioco allora la competizione verso quell'obiettivo rappresenta una parte del gioco stesso. Molti giochi pongono i giocatori in una situazione di sfida rispetto agli altri partecipanti e l'unica modalità che consente la vittoria è quella di affrontarli direttamente e talvolta in modo scorretto. Al fine di evitare gli ipotetici comportamenti antisportivi si può optare per altre tipologie di giochi dove la vittoria è attribuita a chi ottiene il miglior punteggio/risultato. Tra i due estremi vi sono poi giochi che prevedono elementi cooperativi al fine di ottenere la vittoria per il proprio team. La presenza di elementi competitivi può incoraggiare comportamenti aggressivi tra i giocatori pertanto bisogna tenerne conto durante la scelta dei titoli;
- Spazio. Come già osservato lo spazio disponibile influenza sia la scelta dei giochi da impiegare sia gli spazi dove collocarli.
- Il tipo di servizio che si vuole offrire (prestito, fruizione libera o legata ad eventi e programmi);
- I fondi disponibili.

Per quanto riguarda i generi utilizzabili in un contesto di gaming Neiburger nel suo libro fornisce delle informazioni sui generi dei videogiochi in relazione al grado di torneabilità e pubblico al quale sono rivolti.

	First-Person Shooters	Racing Games	Fighting Games	Rhythm, Music, and Physical Games	Retro Games	Oddball Games
Tournamentability	x x x x x	x x x x x	x x x x x	x x x x x	x x x x x	x x x x
Openplayability	x x x x	x x x	x x x x x	x x x x x	x x x x	x x x x x
Kids	x	x x x	x	x x x	x x x x	x x x x
Teens	x x x x x	x x x x x	x x x x x	x x x x x	x x x x	x x x x x
Adults	x x x x	x x x x	x x x	x x x x	x x x x x	x x x
Rating	x	x x x	x	x x x x	x x x x	x x x x
E	x x x x	x x x x	x x x x x	x x x x	x x x	x x x x
T	x x x x x	x	x x x	x	x	x
M						

	Sport Games	Strategy	Action and Adventure	Simulations	Role-Playing Games
Tournamentability	x x x	x x x	x x	x x	x
Openplayability	x x x x	x x x x	x x x	x x x	x x x
Kids	x x	x x	x x x x	x x	x x x
Teens	x x x x x	x x x x	x x x	x x x x x	x x x x x
Adults	x x x x	x x x x x	x x	x x x x	x x x
Rating	x x x	x	x x x	x x x	x x
E	x x x x x	x x x x	x x x x	x x x x x	x x x x
T					x
M	x	x x x	x x	x x x	x x

316

* *Retro games.* Indicano i videogiochi del passato (in particolare quelli rilasciati prima del 1990) che vengono riprodotti talvolta mediante le console originali e in altri casi mediante emulatori. Col termine *retrogaming* si indica invece la passione per tali giochi e il desiderio di sperimentare nuovamente tali titoli.

***Oddball games.* Con tale espressione si indicano videogiochi “non convenzionali” che possono presentare caratteristiche differenti quali: essere molto brevi, sperimentali, strani, insoliti, artistici, caratterizzati da strane meccaniche di gioco, ecc.

Con *torneabilità* si indica l' idoneità del gioco/genere ad essere utilizzato all'interno di un torneo, considerando parametri quali la complessità, durata di una partita, pubblico, ecc.

Osservando tali grafici emerge che i videogiochi maggiormente adatti all'utilizzo all'interno di un torneo sono: gli sparattutto in prima persona, i giochi di guida, quelli di

³¹⁶ Tabelle tratte dai grafici in Neiburger, «Gamers ... », cit., pp. 54-63.

combattimento, quelli musicali-ritmici-fisici e i retro games. Gli sparattutto e i giochi di combattimento sono spesso caratterizzati da sessioni di gioco rapide quindi perfette per un torneo ma come rovescio della medaglia molti di questi titoli per la presenza di contenuti violenti e sangue non sono adatti ad un pubblico di bambini. Per quanto riguarda i giochi di guida quelli più adatti ad un torneo sono sicuramente i titoli con forti connotazioni arcade (dove la guida non rispecchia la realtà, vi sono oggetti sul tracciato che forniscono dei potenziamenti, dove le leggi della fisica non sono rispettate e/o la fisica stessa è un'opinione, ecc) e poco, o per nulla, simulativi. I videogiochi del tipo musicale, ritmici o fisici e i retro games rappresentano una scelta adatta ad un pubblico variegato coinvolgendo sia i bambini che gli adulti. Mentre per quanto riguarda gli oddball games a causa della loro diversità – si tratta di una categoria che abbraccia giochi molto diversi tra loro - andrebbero valutati caso per caso. La durata di una partita ad un gioco sportivo dipende dallo sport che propone e anche all'interno di tale genere possiamo trovare titoli più o meno simulativi e anche in questo caso la semplicità rappresenta una scelta più coerente in relazione ad un pubblico variegato. I giochi che presentano elementi strategici dovrebbero richiedere riflessione e pianificazione, pertanto se non si limita la durata del turno di ogni giocatore questo genere non è di certo consigliabile all'interno di un torneo. Bisogna poi distinguere tra giochi strategici in tempo reale e quelli a turni, dove i primi prevedono un'azione simultanea da parte dei giocatori partecipanti mentre nei secondi ogni giocatore deve attendere che chi lo precede finisca il proprio turno prima di poter agire. Seguono, in termini di torneabilità, i giochi d'azione e avventura e quelli simulativi. I primi sono caratterizzati nella maggior parte dei casi da esperienze focalizzate sul singolo giocatore e prevedono elementi di esplorazione, miglioramento del personaggio, risoluzione di enigmi pertanto non sono configurati per consentire un confronto all'interno di un torneo. Parlando dei videogiochi simulativi, ai quali si riferisce Neiburger, si identificano quelli gestionali - dove il giocatore ad esempio controlla/sviluppa una città (*Sim City*), una famiglia/creatura (*The Sims*, *Spore*), e altri tipi di gestioni simili - caratterizzati dalla mancanza di limitazioni temporali per svolgere le azioni conseguentemente non sono utilizzabili durante un torneo. Si collocano all'ultimo posto in termini di torneabilità i giochi di ruolo perché ancor più dei giochi d'azione e di avventura presentano meccaniche che invitano a ripetere molteplici volte le stesse azioni (tanto per citarne una: allenarsi per migliorare il proprio personaggio) e non

prevedono il raggiungimento di un punteggio da utilizzare come metro di valutazione. In questo caso ci sono delle eccezioni poiché il carattere “di ruolo” si può riscontrare anche in combinazioni con altri generi quindi bisogna valutare quali titoli si possono impiegare. Richiamando proprio tale classificazione Mazzetta ritiene che “in linea generale i titoli preferibili sono quelli che prevedono partite brevi, realizzabili tramite consolle, e che permettono la partecipazione della più ampia fascia di pubblico, non solo in termini d’età ma anche di competenze”³¹⁷.

Queste tabelle possono esser interpretati anche in relazione alla classificazione per età e il pubblico al quale si rivolgono, in questo caso viene utilizzata la classificazione americana ESRB (e non l’europea PEGI) quindi abbiamo le lettere E, T e M che rappresentano rispettivamente *everyone*, *teen* e *mature* (17+) insieme all’idoneità di utilizzo e l’interesse mostrato da un pubblico di bambini, giovani o adulti del genere in questione. Se si vuole attrarre un tipo di pubblico in particolare tali parametri possono facilitare la selezione dei giochi da impiegare.

Nicholson nel trattare i diversi archetipi di gioco analizza³¹⁸ come ciascuno di questi possa interessare ad un tipo di pubblico in particolare (bambini, teenagers, adulti, anziani o tutti) in relazione al loro utilizzo. Secondo lui:

	Conoscenza
Bambini	Tale genere può esser combinato con i compiti scolastici o per approfondire un argomento. Dato che alcuni giochi di questo tipo sono focalizzati maggiormente sul divertimento rispetto all’aspetto didattico sono adatti ai bambini. Ad esempio un quiz su un cartone animato sarà apprezzato dai bambini che lo conoscono ma metterà in difficoltà gli altri.
Adolescenti	Poiché richiamano una situazione scolastica con domande e risposte e la dimostrazione delle proprie conoscenze tale genere non sempre è apprezzato dai giovani tranne nel caso di argomenti popolari e di loro interesse; con l’eccezione per quegli adolescenti che amano dimostrare e mettere alla prova le proprie conoscenze.
Adulti	Diversamente dagli adolescenti gli adulti non sono intimoriti dalla possibilità di sbagliare e tenendo conto che solitamente sono interessati ad accrescere le proprie conoscenze tale gruppo rappresenta il pubblico ideale per questo genere.
Anziani	Questo genere richiede rapidità e la conoscenza di argomenti della cultura popolare e tali aspetti possono creare una situazione frustrante

³¹⁷ Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., p. 74.

³¹⁸ Cfr. Nicholson, «Everyone Plays», cit., pp. 48-50; 76-79; 103-105; 129-130; 144-146.

	per un anziano. Diversamente optare per tematiche pertinenti con la loro età potrebbe rappresentare un buon modo per aiutarli a mantenere attiva la loro mente.
Intergenerazionale	I giochi di conoscenza sono adatti a programmi che prevedono l'organizzazione in squadre così che gli individui di età differenti, ad esempio una famiglia, forniscono il proprio contributo su argomenti differenti.
Utilizzo	Possono essere utilizzati in contesti educativi o per supportare dei programmi scolastici, ma se la finalità è quella di educare si finirà inevitabilmente per trascurare l'aspetto ricreativo.

	Strategia
Bambini	La loro più grande difficoltà in relazione a tale genere è rappresentata dalla comprensione delle regole del gioco perciò è opportuno optare per titoli più semplici. Solitamente tale pubblico apprezza i giochi di carte collezionabili.
Adolescenti	Non tutti gli adolescenti apprezzano i giochi di strategia e lo stesso discorso riguarda i giochi di carte, perciò la situazione ottimale dovrebbe prevedere la combinazione di questo genere con altri.
Adulti	Alcuni adulti sono interessati a tale genere praticandolo con piacere al punto di offrirsi come istruttori per i meno esperti.
Anziani	Anche tali titoli possono essere impiegati per aiutarli a mantenere la mente attiva, ma bisogna tener conto di quali conoscono.
Intergenerazionale	Non è il genere ideale per questa categoria vista la molteplicità di abilità richieste non sempre presenti nelle varie fasce d'età.
Utilizzo	Gli appassionati di questo genere potrebbero essere interessati a recarsi in biblioteca per documentarsi ed ampliare le proprie conoscenze su un particolare argomento (quale potrebbe essere uno scenario o periodo storico in particolare).

	Azione
Bambini	Come negli altri casi la semplicità è un elemento fondamentale con questo pubblico, che dopo aver sperimentato i giochi analogici passa ai videogiochi. Inoltre la combinazione con racconti ed elementi narrativi aumenta il grado di coinvolgimento.
Adolescenti	I giochi, e in particolare i videogiochi, d'azione attraggono questo tipo di pubblico. Visto che già utilizzano tali giochi a casa potrebbero essere interessati a partecipare a delle competizioni per dimostrare le proprie abilità.
Adulti	Alcuni di loro hanno sperimentato i primi videogiochi e mostrano ancora interesse per il genere però il timore di essere umiliati in caso di fallimento li porta a non provarli. Se si vuole comunque offrire questo tipo di giochi si può ipotizzare un torneo di soli adulti.

Anziani	Rapidità e coordinazione non son il loro punto di forza ma vi sono videogiochi, quali i titoli sportivi per la Wii, adatti a tutte le età.
Intergenerazionale	Ogni generazione si avvicina in modo diverso con i giochi d'azione perciò i giochi da utilizzare con un pubblico misto vanno selezionati con attenzione.
Utilizzo	In biblioteca oltre a favorire la socializzazione non trovano un altro ipotetico utilizzo. Le ultime novità possono attrarre i giocatori ma necessitano di ulteriori motivazioni per essere impiegati.

	Narrazione
Bambini	La narrazione permette di spiegare ai più piccoli anche gli argomenti complessi. Inoltre questo pubblico apprezza e cerca un aspetto narrativo in ogni cosa.
Adolescenti	Per molti giovani recitare un ruolo o una parte di fronte ad altri individui rappresenta un'attività imbarazzante.
Adulti	La narrazione rappresenta per gli adulti un modo per ritornare bambini per qualche ora, e in particolare coloro che conservano uno spirito fanciullesco li apprezzano molto.
Anziani	Se il gioco è semplice anche loro possono prendervi parte.
Intergenerazionale	In un gioco di ruolo vi sono molteplici personaggi e non tutti hanno la stessa rilevanza, in questo modo chi vuole essere al centro dell'attenzione sceglierà il ruolo di protagonista altri invece preferiranno essere delle comparse.
Utilizzo	Favoriscono l'alfabetizzazione (tradizionale e dell'informazione).

	Sociale
Bambini	Come già detto per gli altri generi bisogna optare per titoli non complessi ed appropriati con la loro età.
Adolescenti	Secondo Nicholson i giovani scelgono questo genere per conoscere altre persone a patto che il titolo scelto non li ponga in situazioni imbarazzanti, conseguentemente i videogiochi rappresentano una scelta migliore poiché focalizzano l'attenzione sullo schermo e non sul giocatore.
Adulti	Diventano l'occasione per rompere il ghiaccio con degli sconosciuti creando un pretesto per socializzare. Solitamente questo pubblico vuole solo divertirsi quindi non devono essere complessi.
Anziani	Anche per questo pubblico diventano un momento di incontro per dialogare con degli sconosciuti.
Intergenerazionale	L'utilizzo di questo genere crea un'occasione di incontro e per unire individui di età e provenienza differente.
Utilizzo	Utili per favorire le interazioni sociali.

Volendo spostare l'attenzione solo sui videogiochi e la selezione degli ipotetici titoli da rendere disponibili per la fruizione bisogna innanzitutto stabilire se si vogliono adoperare quelli per console oppure per PC. Affermare al giorno d'oggi che la sola funzione delle console è consentire l'esecuzione dei videogiochi è a dir poco riduttivo poiché generazione dopo generazione hanno acquisito sempre più funzionalità dalla riproduzione di film e musica alla navigazione, condivisione delle proprie esperienze di gioco e socializzazione. Allo stesso modo anche i PC nel corso degli anni si sono specializzati da strumenti "da lavoro" a "macchine" che nascono quasi esclusivamente per l'esecuzione di videogiochi, quali i PC da gaming. Il principale problema che riguarda le console è quello della distinzione di videogiochi in base alla console con cui fruirli (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo 3DS, ecc) e anche se un determinato videogioco è disponibile su due o più di queste (ad esempio *Monster Hunter World* è disponibile sia per Playstation 4 che Xbox One ma naturalmente la copia per una non funziona sull'altra e viceversa). Inoltre a tali aspetti si aggiunge il problema della retrocompatibilità. Questo è analogo a quello già affrontato con altri media, quali i film o musica, attraverso l'evoluzione dei supporti - si è passati dal disco in vinile ai CD, dalle videocassette ai DVD e poi ai Blu-Ray disc - e tale rinnovamento ha richiesto i suoi tempi per la gestione. Nel caso delle console si ha a che fare con dispositivi sviluppati da case produttrici differenti e non sempre le nuove console consentono l'esecuzione dei giochi sviluppati per le versioni precedenti, tranne rari casi. La soluzione ideale per le biblioteche sarebbe quella di "mettere a disposizione tutti i formati e offrire tutte le possibili piattaforme, ma questo implica avere un enorme *parco macchine* costoso da tenere a disposizione sia in termini economici che in termini di lavoro; [mentre una soluzione più realistica o] più alla portata di tutti è mettere a disposizione esclusivamente videogiochi destinati alle piattaforme hardware presenti in biblioteca. Anche se questa soluzione diventa velocemente problematica al variare di generazione (...). Chiaramente è possibile utilizzare anche console non dell'ultima generazione ma questo inficia l'opportunità di presentare le novità videoludiche, in alternativa potrebbe essere possibile pensare a una strategia di parziale sostituzione del parco macchine mettendo comunque una o qualcuna delle

macchine delle precedenti generazioni a disposizione e utilizzando quelle sostitutive come riserva hardware per eventuali aggiustamenti/sostituzioni”³¹⁹.

Con il PC si possono svolgere funzioni differenti – che vanno dalla navigazione e visualizzazione di foto/video alla progettazione di modelli in 3D e programmazione – tra cui giocare ai videogiochi. Diversamente dalle console quando si parla di videogiochi per PC non basta installare il gioco per esser poterlo provare ma è indispensabile soddisfare quelli che sono i requisiti di sistema che riguardano hardware (scheda video, processore, RAM, ecc) e software (sistema operativo, DirectX, e altri eventuali software necessari). L’esperienza di gioco sarà influenzata dalla potenza di calcolo ed elaborazione del PC e in relazione a ciò si potranno sperimentare esperienze (visive e in termini di giocabilità) diverse che vanno da un livello “basso” laddove si soddisfanno appena i requisiti, “medio” per indicare che il gioco funziona in modo accettabile, “alto” ed “ultra” (e tutte le altre varianti di tale opzione) quando la fruizione del videogioco è al suo stadio ottimale. Per fruire gli ultimi titoli in vendita sempre allo stadio ottimale bisognerebbe sostituire con una certa frequenza i componenti e le periferiche del PC. Nel caso dell’utilizzo di questi videogiochi all’interno di una biblioteca significa accollarsi ulteriori costi a meno che non si vogliano utilizzare titoli compatibili con le configurazioni dei PC già presenti in biblioteca. Se si opta per videogiochi ormai datati solo per poter utilizzare i PC disponibili si rischia di investire inutilmente delle risorse poiché buona parte dei giocatori li avranno già provati e/o non saranno interessati. Un ulteriore avvertimento riguarda la manutenzione dei PC che richiede la disponibilità di personale in grado di risolvere tutti i possibili problemi legati ad un utilizzo improprio da parte degli utenti e quelli relativi ai giochi (problemi di incompatibilità, malfunzionamenti, ecc). Anche le console necessitano di operazioni di manutenzione periodiche che includono l’aggiornamento del software, installazione/disinstallazione dei file di gioco (al fine di non tenere occupato tutto lo spazio disponibile sull’hardisk), nonché la verifica del funzionamento delle periferiche di gioco. Infine anche gli stessi supporti ottici che ospitano i videogiochi sono soggetti al deterioramento perciò anche questi necessitano di periodiche verifiche al fine di individuare dei malfunzionamenti e procedere con la sostituzione dello stesso.

³¹⁹ Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., pp. 73-74.

Un altro aspetto che bisogna considerare in relazione alla fruizione libera dei videogiochi concerne l'utilizzo dei salvataggi da parte dei giocatori. Il "salvataggio" all'interno di un videogioco consente di registrare i progressi compiuti al fine di non cominciare ogni volta una nuova partita. Infatti fintanto che un gioco è in esecuzione il sistema conserva i dati in utilizzo ma nel momento che il dispositivo viene spento tali dati vengono eliminati (tendenzialmente vengono salvati sulla RAM). Tale opzione consente dunque di suddividere la partita in più sedute nonché di riprovare in caso di fallimento semplicemente "ricaricando" l'ultimo dato di salvataggio effettuato. Il processo di registrazione di tali dati richiede uno spazio di memoria che li ospiti e con l'evoluzione dei dispositivi si è passati dall'utilizzo di piccoli hardware esterni (le memory card) a quelli interni alla console stessa (equiparandosi alla realtà dei computer che già disponevano di un hardisk interno). Il caso più esemplare per suggerire l'importanza dei salvataggi restano sempre i giochi di ruolo – tenendo conto dei tempi richiesti per ultimarli – ma oggi sono ben pochi i titoli che permettono un'esperienza completa senza ricorrere al sistema del salvataggio dei dati. Tale osservazione in relazione alla fruizione libera dei videogiochi in biblioteca determina una semplice domanda: i giocatori potranno importare ed esportare i propri salvataggi prima e dopo la sessione di gioco? Consentire l'utilizzo di giochi senza poter registrare i propri progressi non è molto diverso dall'offrire una sessione di prova di un dato titolo come avviene in un comune centro commerciale. Per rispondere a tale problema l'unica soluzione è di consentire l'importazione ed esportazione dei salvataggi anche se tale decisione comporta due osservazioni: la prima concerne i dispositivi per trasportare i salvataggi e la seconda i tempi per eseguire la copia degli stessi. Il problema derivante dalla prima osservazione è il rischio di diffusione di virus trasmessi dai vari dispositivi utilizzati dagli utenti, sebbene sia possibile ipotizzare una verifica degli stessi sottoponendoli al controllo da parte di un antivirus (disponendo però di un software non scadente) tale operazione potrebbe essere letta come violazione della privacy poiché il dispositivo di archiviazione potrebbe contenere dei dati sensibili. Tuttavia non bisogna dimenticare che le console più recenti consentono di conservare i propri dati online ma verosimilmente in tal caso sarà indispensabile una connessione ad Internet sufficientemente veloce da permettere di scaricarli in un lasso di tempo ragionevole. Nel caso concernente i tempi necessari per il

processo di copia bisogna stabilire se tali tempistiche gravano sul tempo di fruizione oppure no.

4.2.3 Fondi

Come già detto precedentemente l'acquisto dei giochi richiede principalmente la disponibilità di fondi. Laddove la disponibilità economica è insufficiente le opzioni disponibili sono: ricorrere all'utilizzo di giochi gratuiti, richiedere il contributo da parte degli utenti e/o membri dello staff, noleggiare, realizzare i propri giochi, sperare in donazioni. Non è difficile reperire dei videogiochi gratuiti – come casual games, giochi per bambini, videogiochi classici, giochi educativi, indie (videogiochi indipendenti), giochi free-to-play³²⁰ – navigando su Internet oppure all'interno delle collezioni di piattaforme rinomate (Steam, Play Store) tuttavia un giocatore non ha motivo di recarsi in biblioteca per provarli, considerando che può già utilizzarli autonomamente. Se si escludono tali titoli permane la possibilità di richiedere il contributo dei giocatori e/o dei membri dello staff attraverso l'utilizzo dei loro giochi e dispositivi³²¹. Nel caso in cui il budget disponibile è modesto si può valutare l'acquisto di giochi usati oppure le opzioni di noleggio:

- Noleggio giochi da tavolo. In Italia il sito *NolegGiocare*³²² offre un servizio di noleggio giochi tramite sottoscrizione di abbonamento, che permette agli iscritti di consultare il catalogo selezionando i titoli di loro interesse che saranno poi consegnati a domicilio senza costi aggiuntivi. Non è previsto un limite temporale al noleggio del singolo gioco, una volta che questi vengono restituiti si ricevono altri giochi secondo il tipo di abbonamento sottoscritto che può essere: Oro, Standard, Club o Ponte dove i primi due prevedono il noleggio di due giochi al mese, con l'abbonamento Club si possono richiedere fino a quattro giochi mentre con il Ponte un gioco di tipo "B1" e uno di tipo "B2". Non si possono possedere contemporaneamente più giochi di quanti

³²⁰ Sebbene tale termine si riferisca a qualsiasi videogioco che consente ai giocatori di fruire dei suoi contenuti (o parte di essi) gratuitamente nella maggior parte dei casi viene utilizzato per distinguere gli MMO (massively multiplayer online) gratuiti rispetto a quelli che richiedono un abbonamento o pagamento iniziale (detti pay-to-play).

³²¹ "È possibile anche accordarsi con volontari affinché utilizzino le loro console e video (...) o addirittura le loro copie di giochi in modo da avere un evento praticamente a costo zero"³²¹ in Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., pp. 74-75.

³²² Sito: www.noleggiogiochidatavolo.it

previsti dall'abbonamento, inoltre il cliente può decidere di tenere i giochi acquistandoli ad un prezzo vantaggioso. Noleggiare i giochi invece che acquistarli consente di provare i titoli evitando così di spendere soldi, come osservato anche all'interno delle FAQ del sito si potrebbe obiettare che il costo dell'abbonamento è paragonabile all'acquisto di un certo numero di giochi (in base al costo degli stessi) ma bisogna tener conto che se non si decide di tenere i giochi per più di un mese allora è possibile provare un numero maggiore di titoli. Un'altra domanda importante riguarda la politica in caso di smarrimento o danneggiamento dei giochi a noleggio: se si verifica l'assenza di alcuni pezzi viene concesso del tempo per rinvenirli altrimenti viene richiesto un contributo per l'acquisto dei pezzi mancanti. Tale sito rappresenta una soluzione per quelle biblioteche che vogliono sperimentare l'utilizzo di giochi da tavolo diversi senza spendere cifre esorbitanti.

- Per il noleggio dei videogiochi persistono ancora dei negozi che rimandano alla catena americana Blockbuster: è il caso della rete *Blockbuster Village*. «Alla chiusura della catena americana la maggior parte degli imprenditori affiliati alla storica Blockbuster hanno deciso di continuare l'attività nei propri punti vendita unendosi tra loro e dando vita alla rete Blockbuster Village (...) [che] ha sviluppato un modello di business che integra i settori identificativi della consolidata attività di noleggio e vendita film a tutti gli altri reparti videoludici, in primis i videogiochi, allargando la proposta di prodotti e servizi all'interno dei negozi. Questo nuovo format ha permesso di offrire ai clienti un servizio più ampio che spazia dall'intrattenimento video ludico (film in vendita e a noleggio, videogames), alla vendita di cd musicali, libri, food & beverage ricercato, cartucce toner per stampanti, accessori di telefonia, foto, giocattoli e merchandising in genere»³²³. Un'altra catena orientata al noleggio dei videogiochi è *Gamerush* che ha diversi punti vendita disseminati sul territorio italiano.

Altra opzione riguarda la sottoscrizione di abbonamenti quali Playstation Now, EA Access o Xbox Game Pass. Attraverso l'abbonamento *Playstation*

³²³ «Franchising - Blockbuster Village - La nuova catena italiana di home video, games and entertainment», Blockbuster Village.it, consultato 29 gennaio 2018, <http://www.blockbustervillage.it/web/franchising.html>.

Now è possibile selezionare da una collezione di titoli quello di proprio interesse e giocarlo sui dispositivi Sony (esempio giocare i titoli della PlayStation 3 su PlayStation 4 o PS Vita), Android e PC. L'abbonamento *EA Access* permette di giocare ai titoli EA su Xbox One, mentre Xbox Game Pass è un abbonamento che consente di provare con accesso illimitato solo ai titoli per Xbox One e 360.

Una soluzione più creativa per risparmiare è quella proposta da Nicholson che individua degli ipotetici giochi da realizzare basandosi sempre sugli archetipi di esperienza di gioco: ad esempio un ipotetico gioco di conoscenza potrebbe prevedere l'utilizzo del dizionario con il primo giocatore legge una parola e trascrive la definizione riportata mentre gli altri partecipanti formulano la propria definizione; tali definizioni sono raccolte e lette e il giocatore che ha indovinato quella corretta ottiene tre punti mentre gli altri uno. Per il genere di strategia Nicholson consiglia di utilizzare i giochi di carte tradizionali in quanto poco costosi. Per improvvisare un gioco d'azione si possono utilizzare oggetti tradizionali quali palloni e tubi di cartone per imitare l'attrezzatura utilizzata negli sport e crearne una versione casalinga. La lettura collettiva dei libri rappresentano insieme alle recitazioni improvvisate o ancora la creazione delle proprie storie partendo da uno spunto narrativo, rappresentano alcune possibilità del genere narrativo. Infine un esempio di gioco sociale per coinvolgere degli sconosciuti potrebbe essere una versione personalizzata del Bingo dove ogni casella presenta una caratteristica da individuare all'interno della biblioteca³²⁴.

4.2.4 Personale

Chi gestirà e coordinerà le attività di gioco? Quali competenze saranno richieste? Quali incarichi vanno ricoperti? Il ruolo del manager del servizio dovrebbe essere ricoperto da chi ne ha proposto la realizzazione, in particolare la scelta di utilizzare proprio i giochi rispetto ad un'altra attività presume il possesso di conoscenze pertinenti con questo ambito. Non si può escludere l'eventualità in cui tale individuo, inesperto del settore, abbia proposto la sperimentazione del servizio in seguito alla lettura di libri e/o articoli sulla tematica. Laddove il promotore del progetto non acconsente a rivestire il ruolo di

³²⁴ Cfr. Nicholson, «Everyone Plays», cit., pp. 162-163

responsabile dell'organizzazione e realizzazione del progetto allora bisogna individuare un altro membro del personale come responsabile. Quest'ultimo, in base al tipo di gestione scelta, richiederà la collaborazione degli altri membri dello staff o dei volontari. Sia per quanto riguarda la figura del responsabile che i suoi collaboratori si presume che dispongano di conoscenze concernenti l'ambito dei giochi, o quanto meno ne abbiano sperimentato l'utilizzo, maggiore è il quantitativo di nozioni possedute e maggiore sarà il contributo che potranno apportare nel realizzare il progetto.

Tenendo conto del livello disomogeneo di conoscenze possedute dal personale potrebbe esser necessario anteporre una fase di formazione, servendosi della collaborazione di eventuali membri più esperti³²⁵; evitando però formazioni rapide del tipo start e reset di un videogioco o di un gioco analogico che risultano insufficienti nel momento in cui gli utenti richiedono spiegazioni più approfondite. Nel caso di un torneo Czarnecki suggerisce la presenza di almeno due aiutanti individuati tra lo staff, possibilmente interessati ai giochi, e dei volontari. I compiti da svolgere sono molteplici e vanno dall'accogliere gli utenti al loro arrivo, verificando la registrazione all'evento, alla spiegazione delle regole del torneo e della biblioteca stessa, inoltre dovranno disporre tutto il necessario per l'attività, ricoprire il ruolo di giudici durante le competizioni, monitorare la sicurezza e i comportamenti dei partecipanti³²⁶. Similmente Gallaway³²⁷ identifica:

- Gli addetti all'accoglienza che accolgono gli utenti quando entrano in biblioteca e li invitano a prender parte al servizio;
- Gli istruttori che assistono i giocatori insegnandogli come giocare e rispondendo a tutte le domande relative alla meccanica dei giochi;
- I giudici devono supervisionare le partite, garantire il rispetto delle regole del gioco e la corretta interpretazione delle stesse;
- Le guardie che tutelano la sicurezza degli individui, intervenendo in caso di conflitto tra questi, e dei giochi al fine di prevenire furti;

³²⁵ Cfr. Czarnecki, «Gaming in libraries», cit., p. 75.

³²⁶ Cfr. Ivi, pp. 50-51

³²⁷ Cfr. Gallaway, «Game on!», cit., pp. 169-171.

- Il matchmaker ha lo scopo di individuare i giocatori che non stanno giocando ed aiutarli, indicandogli gli altri giochi disponibili o partite in corso, a trovare un'altra attività alla quale prender parte;
- Lo staff e volontari diventano dei giocatori loro stessi nel caso in cui non si raggiunga il numero necessario per iniziare una partita.

Ricoprire questi ruoli servendosi del solo personale della biblioteca comporta delle difficoltà (verosimilmente significa sottrarli ad altre mansioni), una possibile soluzione prevede la collaborazione da parte dei volontari. I volontari possono portare un grande contributo all'interno del servizio tramite le loro conoscenze, giochi ed entusiasmo, coordinando in prima persona i progetti o organizzandoli sotto le direttive del personale della biblioteca. Secondo Mazzetta i giovani rappresentano il gruppo ideale da coinvolgere poiché sono dotati di “potenziali insospettabili in termini di pazienza nel guidare altri ragazzi (magari più giovani e meno capaci o in termini organizzativi), per aiutare a gestire gli eventi trovando soluzioni – tecniche ma non solo – che ai bibliotecari mai sarebbero venute in mente”³²⁸. Secondo lui il tipo di giocatore ideale da coinvolgere è il *conscious gamers*³²⁹ che grazie alle sue conoscenze approfondite dei giochi può “supportare i bibliotecari nella realizzazione e nel potenziamento di una collezione, nella scelta di titoli idonei a creare eventi che possano essere graditi sia ai ragazzi che ai loro genitori, nella capacità di fornire alla biblioteca supporto per aiutare i più piccoli (o gli adulti), ad attivare le competenze necessarie per utilizzare correttamente i giochi, per realizzare percorsi anche dedicati alle scuole che vedano il videogioco come una risorsa utile e utilizzabile (...), a organizzare le comunità e la comunicazione a loro diretta tramite i social network”³³⁰. Inoltre uno staff composto da volontari, e coordinati dai bibliotecari, potrebbero occuparsi della realizzazione di tutti quei servizi addizionali rilevanti per i giocatori ma onerosi in termini di tempo.

Il ruolo dei giocatori, previsto da Mazzetta, può ampliarsi ulteriormente arrivando ad ipotizzare uno scenario in cui “il giocatore consapevole può fare autonomamente un'analisi delle opportunità a disposizione: verificare la disponibilità di utilizzare spazi, la disponibilità di comunità dedite al videogioco già operative sul territorio (...), la

³²⁸ Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., p. 78.

³²⁹ Il *conscious gamer*, o giocatore consapevole, è stato citato nel terzo capitolo.

³³⁰ Mazzetta, «La biblioteca in gioco», cit., pp. 121-122.

presenza nell'istituzione di qualche "cavallo di troia", cioè di qualche bibliotecaria o bibliotecario già notoriamente appassionato di videogiochi [e giochi tradizionali,](...) che possa supportare le proposte presso la direzione, ecc"³³¹.

4.2.5 Creazione di videogiochi

Per i bambini è normale creare i propri giochi basandosi su quelli esistenti o sviluppandoli da zero. Per quanto riguarda i videogiochi esistono alcuni software che consentono di aggiungere e/o modificare i contenuti esistenti, così come ci sono altri programmi che permettono di creare i propri videogiochi. Da una programmazione semplificata per i bambini a software più elaborati le possibilità di scelta non mancano, ciò che conta è il livello di conoscenze tecniche dell'utilizzatore del software. Se si esclude la volontà individuale di creare un videogioco i progetti che prevedono la creazione di tali media si possono relazione a programmi scolastici o che hanno finalità didattiche e/o promozionali, verosimilmente la presenza di un progetto del genere in biblioteca risponderà a obiettivi simili. Secondo Biggi "un videogioco nato in biblioteca può essere utile come information literacy, raccontare i servizi della biblioteca in modo nuovo e atipico"³³² e il modo migliore per ottenere tale risultato è collegare il processo creativo ad un evento (o serie di incontri) dove i bibliotecari con l'aiuto di un team specializzato in tale settore guidano gli utenti nella creazione dei videogiochi. I possibili scenari prevedono da una parte una serie di incontri (oppure singolo) dove un team di sviluppatori fornisce agli utenti le nozioni basilari di programmazione o relative all'utilizzo di uno specifico software. Dall'altra parte si colloca un progetto all'interno del quale l'obiettivo è quello di creare un videogioco per trasmettere un messaggio (relativo ai servizi della biblioteca, didattico, ecc) e anche in questo caso è importante la presenza di personale in grado di aiutare gli utenti durante la realizzazione del gioco. Tra i software gratuiti utilizzabili ricordiamo: GameMaker³³³ (sebbene sia disponibile una versione gratuita di tale software questa non offre tutte le funzionalità dello stesso che sono invece disponibili nella versione completa a pagamento), Scratch³³⁴ (consente anche di creare storie

³³¹ Ivi, p. 123.

³³² Biggi, «I videogiochi in biblioteca», cit., p 92.

³³³ Sito: <https://www.yoyogames.com/>

³³⁴ Sito: <https://scratch.mit.edu/>

interattive, animazioni ed altri tipi di file), Cube³³⁵, Byond³³⁶, Gamestar Mechanic³³⁷ e Stencyl³³⁸. Entrambe le opzioni esposte forniscono un'occasione di promozione per la biblioteca in particolare gli incontri diventano un servizio aggiuntivo che viene offerto agli utenti, che gli consente di acquisire nuove competenze o semplicemente informarli sull'esistenza di un potenziale settore da loro trascurato o reputato inaccessibile. Inoltre tale occasione diventa un momento utile per promuovere tutti i documenti pertinenti con lo stesso presenti nella collezione.

³³⁵ Sito: <http://cubeengine.com/>

³³⁶ Sito: <http://www.byond.com/>

³³⁷ Sito: <https://gamestarmechanic.com/>

³³⁸ Sito: <http://www.stencyl.com/features/>

CONCLUSIONI

Da quanto si è visto nelle pagine precedenti emerge come un servizio di gaming in biblioteca sia teoricamente sensato e realizzabile, sebbene esso comporti sicuramente molte difficoltà pratiche.

Nel caso del prestito, anche se spesso descritto come la modalità di gestione meno complessa, si presentano alcuni potenziali rischi e problemi come: la creazione di una collezione che non soddisfi le richieste degli utenti, oppure l'impossibilità di concedere i videogiochi a causa del legame con un account o per la mancata identificazione della natura giuridica di questi. Il problema della creazione di una collezione funzionale riguarda anche la fruizione in sede perché anche in questo caso si dovrebbe includere il maggior numero possibile di giochi per rispondere a tutte le esigenze degli utenti. Ma una raccolta del genere non è realizzabile a meno che non si disponga di ingenti somme da investire.

La presenza di un budget da destinare a tale finalità rappresenta un aspetto che accomuna i due tipi di gestione. Per aggirare il problema è possibile ricorrere a dei compromessi, in particolare con la fruizione in sede, come il noleggio o l'utilizzo dei giochi concessi temporaneamente dai privati. Mentre nel caso del prestito se si vuole intraprendere il servizio si deve innanzitutto essere in condizione di poter acquistare gli elementi necessari.

La disponibilità di uno spazio adeguato è uno dei requisiti fondamentali laddove si vuole offrire la fruizione in sede. La presenza di un ambiente ampio permette di offrire molteplici postazioni di gioco, riducendo conseguentemente i tempi d'attesa che precedono ogni turno. Invece quando si parla di tornei oltre a considerare lo spazio occupato dai giocatori che vi prendono parte bisogna tener conto anche di quello necessario per tutti coloro che assistono nonché di tutti gli altri ipotetici individui presenti per svariati motivi (ad esempio il personale responsabile).

Si tratta di aspetti riscontrabili anche durante la realizzazione di altri progetti mentre nel momento in cui si passa alla creazione della collezione, la pianificazione delle attività consentite e la gestione del servizio stesso diventa fondamentale disporre di personale esperto. Le conoscenze possedute da quest'ultimi sono indispensabili per selezionare i giochi da utilizzare in relazione agli obiettivi che si vogliono raggiungere e per individuare le attività consentite in relazione al tipo di gioco (ad esempio un non-giocatore che non conosce l'importanza del "salvataggio" all'interno dei videogiochi potrebbe vietare l'importazione ed esportazione dei file salvati, costringendo gli utenti a cominciare ogni volta una nuova partita). Senza dimenticare che la risoluzione dei problemi relativi all'utilizzo e funzionamento dei giochi, e dei dispositivi connessi, spetterà ai membri designati pertanto è importante che dispongano di una formazione adeguata a svolgere tali compiti.

Tutte queste osservazioni evidenziano che troppi fattori possono compromettere l'intero servizio. Nel caso in cui si decida di ovviare ai problemi ricorrendo a compromessi non si può garantire la realizzazione di un servizio funzionale e coerente con quanto previsto nel momento di progettazione, oltre ad incorrere nel rischio di aver investito inutilmente risorse e tempo.

Sebbene gli esempi esposti nel primo capitolo abbiano il solo scopo di fornire un quadro generale è possibile leggere tali dati in relazione alle argomentazioni proposte. Infatti la preferenza per l'impiego di giochi tradizionali, in occasione dell'International Games Day o delle sperimentazioni italiane, sembra confermare le osservazioni che evidenziano le maggiori difficoltà derivanti dall'utilizzo dei videogiochi. Mentre i dati riportati dal grafico relativo alle cause che ostacolano la realizzazione dei progetti (cfr. p. 23) rispecchiano proprio le criticità osservate (mancanza di personale, fondi e spazio).

Lo studio svolto da luogo a molteplici quesiti ai quali potranno rispondere solo ulteriori ricerche incentrate su contesti specifici. Il presente elaborato potrebbe rappresentare un punto di partenza per tali indagini, che verosimilmente dovranno confermare o confutare le argomentazioni esposte.

Per concludere si riassume quella che è la mia posizione personale rispetto al connubio tra biblioteche e giochi: piuttosto che interessarsi dell'introduzione ed utilizzo dei giochi le biblioteche dovrebbero trovare altre modalità per promuovere le risorse già disponibili,

in coerenza con gli eventi offerti da altre organizzazioni. Se il potenziale pubblico non sa cosa offre la biblioteca la soluzione non è introdurre nelle raccolte nuovi documenti ma pubblicizzare in modo adeguato quelli già posseduti. Con tali affermazioni non si vuole sminuire il valore dei giochi e i loro pregi ma evidenziare che la biblioteca non è il luogo più adatto per accoglierli. Diversamente da altre istituzioni ed organizzazioni, che hanno già sperimentato tale impiego nel tempo, le biblioteche devono innanzitutto conoscere questa realtà a loro estranea. Inoltre l'esistenza di luoghi già deputati a tale fruizione porta ad interrogarsi sul senso stesso di crearne di nuovi.

BIBLIOGRAFIA

«Arese Games Day». Consultato 13 novembre 2017.
<http://www.comune.aresse.mi.it/allegati/25417%5EGaming%20day%20A4.pdf>.

«Orientamenti dell'attività educativa nelle Scuole Materne Statali (Art. 2 della legge 18 marzo 1968 n. 444)». In *Concorso scuola materna : tutti gli argomenti previsti dal programma d'esami per la prova scritta e orale*. Roma: Job editrice, s.d.

AESVI. «I videogiochi in Italia nel 2016 : dati sul mercato e sui consumatori», 11 maggio 2017.
Consultato 15 novembre 2017.
http://www.aesvi.it/cms/download.php?attach_pk=1471&dir_pk=902&cms_pk=2773.

Aghemo, Aurelio. *Biblioteche 2.0 : l'attualità di un servizio*. Milano: Editrice Bibliografica, 2014.

Agnoli, Antonella. *Le piazze del sapere : biblioteche e libertà*. Roma-Bari: Laterza, 2009.

Arbore, Chiara. «Il gioco e il giocare: l'attività ludica come strumento di socializzazione e apprendimento nella disabilità». Scuola di Medicina, corso di laurea in Educazione Professionale, Università degli studi di Bari Aldo Moro, 2014-15. <http://www.gocce.eu/wp-content/uploads/2015/01/Il-gioco-e-il-giocare-lattivit%C3%A0-ludica-come-strumento-di-socializzazione-e-apprendimento-nella-disabilit%C3%A0-Chiara-Arbore.pdf>.

Avanzi - Sostenibilità per Azioni s.r.l., Associazione Culturale Dynamoscopio, Kilowatt, e Via Baltea - Laboratori di barriera, a c. di. «COMMUNITY HUB : I luoghi puri impazziscono? Community Hub come spazi di rigenerazione delle energie urbane». Consultato 10 gennaio 2018.
http://www.communityhub.it/wp-content/uploads/2016/05/community-hub_REVslx.pdf.

Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi : Nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche*. Milano: Editrice Bibliografica, 2008.

Biggi, Cecilia. «I videogiochi in biblioteca». *JLIS.it* 6, n. 3 (settembre 2015): 77–101.
<https://doi.org/10.4403/jlis.it-11315>.

Bittanti, Matteo. «Tutto quello che so l'ho imparato dai videogiochi : ovvero come imparai a non preoccuparmi e ad amare il joypad». In *Gamers : storie di passione per i videogiochi*, a cura di Shanna Compton, tradotto da Marco Braghieri, 359–64. Oscar Mondadori, 2006.

- Bondioli, Anna. *Gioco e educazione*. Milano: FrancoAngeli, 2002.
- Boschetti, Patrizia. «Il gaming in biblioteca». *Bollettino AIB* 48, n. 1 (marzo 2008): 45–61. <http://bollettino.aib.it/article/view/5498/5248>.
- Branston, Christy. «From Game Studies to Bibliographic Gaming : Libraries Tap into the Video Game Culture», aprile/maggio 2006. <http://www.asis.org/Bulletin/Apr-06/branston.html>.
- Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini : la maschera e la vertigine*. Edizione originale 1958. Nuovo Portico. Bologna: Bompiani, 1981.
- Cera, Rosa. *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento : Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*. Milano: FrancoAngeli, 2009.
- Crocetti, Guido. *I disegni dei bambini : metafore e simboli del benessere bambino*. Roma: Armando, 2008.
- Czarnecki, Kelly Nicole. *Gaming in libraries*. New York London: Neal-Schuman, 2010.
- De Luise, Fulvia, e Giuseppe Farinetti. «Ludwig Wittgenstein : somiglianze di famiglia». In *Lezioni di filosofia*. Zanichelli, 2010. http://online.scuola.zanichelli.it/lezionidifilosofia/files/2010/03/U2-L04_zanichelli_Wittgenstein.pdf.
- De Robbio, Antonella. «Eccezioni e limitazioni al diritto d'autore e diritti connessi in Italia». Consultato 10 febbraio 2018. http://bibliotecadigitale.cab.unipd.it/bd/per_chi_pubblica/documenti-e-materiali/eccezioni_diritto_d_autore.pdf.
- Eco, Umberto, e Riccardo Fedriga, a c. di. *La filosofia e le sue storie : l'età contemporanea*. Roma: Laterza, 2015.
- Florenzano, Francesco. *Generazione L: silent generation, baby boomers, baby busters, generazioni X, W e Y alle soglie del terzo millennio*. Roma: EDUP, 2002.
- Fondazione per Leggere. «D. Il gaming in biblioteca: approcci e sviluppi». Cooperativa CAeB, s.d.
- Freud, Sigmund. *Al di là del principio del piacere*. Edizione originale 1920. Milano: Bruno Mondadori, 2007.
- Froebel, Friedrich W.A. *L'educazione dell'uomo e scritti scelti*. A cura di Alfredo Saloni. Edizione originale 1826. Piccola biblioteca di filosofia e pedagogia. Torino: Paravia, 1930.

- Galloway, Beth. *Game on!: Gaming at the library*. New York London: Neal-Schuman Publishers, Inc., 2009.
- Gee, James Paul. «Prefazione». In *Mamma non rompere sto imparando! : Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21° secolo!*, di Marc Prensky. Perugia: Multiplayer.it, 2007.
- Gee, James Paul. *Come un videogioco : insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Milano: Raffaello Cortina, 2013.
- Hill, Christa. «Play On: The Use of Games in Libraries». *The Christian Librarian* 59, n. 1 (2016). <http://digitalcommons.georgefox.edu/tcl/vol59/iss1/6/>.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Edizione originale 1939. Torino: Einaudi, 1993.
- Johnson, Steven. *Tutto quello che fa male ti fa bene : perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*. Milano: Mondadori, 2006.
- Levine, Jenny. «Chapter 2: The Gaming Generation». In *Library Technology Reports*, 5:18–23, 2006. <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>.
- Levine, Jenny. «Chapter 4: Broadening the Audience for Gaming in Libraries». In *Library Technology Reports*, 3:17–23, 2008. <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/128>.
- Levine, Jenny. «Chapter 6: Case Studies: Public Libraries». In *Library Technology Reports*, 5:45–55, 2006. <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>.
- Levine, Jenny. «Introduction». In *Library Technology Reports*, 5:5–9, 2006. <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>.
- Levine, Jenny. «Number 3 / April 2008». *Library Technology Reports*, n. 3 (aprile 2008). <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/128>.
- Levine, Jenny. «Number 5 / July 2009». *Library Technology Reports*, n. 5 (luglio 2009). <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/134>.
- Levine, Jenny. «Number 5 / September-October 2006». *Library Technology Reports*, n. 5 (ottobre 2006). <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/133>.
- Libbrecht-Gourdet, Anne. *Creare una ludoteca*. Fondazione J. A. Comenius per lo studio dei problemi dell'infanzia. Milano: FrancoAngeli, 1981.

López Campino, María Ximena. «Videogiociamo dunque impariamo? : un modello per l'analisi educativa dei videogiochi». Facoltà di Scienze della Formazione, Università degli studi Roma Tre, 2009. http://dspace-roma3.caspur.it/bitstream/2307/630/1/Videogiociamo_dunque_impariamo.pdf.

Maluck, Thomas. «Tales from Play It Loud». In *Library Trends: "The Impact of Gaming on Libraries,"* edited by Scott Nicholson, 61 (n° 4):779–89, 2013.

Marsano, Martina. *I videogiochi a scuola e in biblioteca*. Roma: Associazione italiana biblioteche, 2014.

Mayer, Brian, e Christopher Harris. *Libraries got game : aligned learning through modern board games*. Chicago: American Library Association, 2010.

Mazzetta, Francesco. «Biblioteche in gioco 2: Esperienze di videogiochi in biblioteca». *Bibliotime*, n. 1 (2001). <http://www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibtime/num-iv-1/mazzetta.htm>.

Mazzetta, Francesco. «Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca». *Bibliotime*, n. 3 (1998). <http://www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibtime/num-i-3/mazzetta.htm>.

Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco : i videogame tra funzione ludica e ruolo educativo*. Milano: Editrice Bibliografica, 2013.

Montecchi, Giorgio, e Fabio Venuda. *Manuale di biblioteconomia*. Milano: Editrice Bibliografica, 2003.

Nardone, Rosy. *I nuovi scenari educ@tivi del Videogioco*. Azzano San Paolo: Junior, 2007.

Neiburger, Eli. *Gamers ... in the Library?! : The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages*. Chicago: American Library Association, 2007.

Newzoo games. «2016 global games market report : an overview of trends & insights», giugno 2016. Consultato 15 novembre 2017. https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf.

Nicholson, Scott, Mary J. Snider Broussard, Ron T. Brown, Justine Carson, Teresa Copeland, Brenda Henderson, Tamara Kasper, et al. «“The Impact of Gaming on Libraries,” edited by Scott Nicholson». *Library Trends* 61, n. 4 (2013).

Nicholson, Scott. «Creating a Gaming Experience in Libraries». *Digitale Bibliothek* 11, n. 1 (5) (2009). <http://scottnicholson.com/pubs/gamingexperience.pdf>.

- Nicholson, Scott. «Finish your games so you can start your schoolwork: A look at gaming in school libraries». *Library Media Connection*, n. 26 (5) (2008). <http://scottnicholson.com/pubs/gameschoolwork.pdf>.
- Nicholson, Scott. «Game in Libraries: Myths and Realities». *NYLA Bulletin* 3, n. 56 (4) (2008). <http://scottnicholson.com/pubs/fivemyths.pdf>.
- Nicholson, Scott. «Go Back to Start: Gathering Baseline Data about Gaming in Libraries». *Library Review*, n. 58 (3) (2009). <http://scottnicholson.com/pubs/backtostart.pdf>.
- Nicholson, Scott. «Introduction». In *Library Trends*, 61, n. 4:751–754. “The Impact of Gaming on Libraries” edited by Scott Nicholson, 2013.
- Nicholson, Scott. «Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries». *The Library Quarterly* 83, n. 4 (ottobre 2013): 341–61. <http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>.
- Nicholson, Scott. «The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse», 2007. <http://scottnicholson.com/pubs/pulse2007.pdf>.
- Nicholson, Scott. «Why gaming?» *Digitale Bibliothek* 17, n. 1 (1) (2009). <http://scottnicholson.com/pubs/whygamingbiblio.pdf>.
- Nicholson, Scott. *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages*. Medford, New Jersey: Information Today, 2010.
- Nobile, Angelo. *Gioco e infanzia*. Brescia: La Scuola, 2000.
- Piaget, Jean. *Psicologia dell'intelligenza*. Tradotto da Luciano Mecacci. Edizione originale 1947. Firenze: Giunti, 2011.
- Prensky, Marc. «Digital Natives, Digital Immigrants». *MCB University Press, On the Horizon*, 9, n. 5 (ottobre 2001). <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Prensky, Marc. «H. Sapiens Digitale: Dagli immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale». *TD - Tecnologie Didattiche* 50 (2010): 17–24.
- Prensky, Marc. *Mamma non rompere sto imparando! : Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21° secolo!* Perugia: Multiplayer.it, 2007.
- Ridi, Riccardo. «La responsabilità sociale delle biblioteche : una connessione a doppio taglio». *Biblioteche oggi*, aprile 2014. <http://dx.doi.org/10.3302/0392-8586-201403-026-1>.

Salmasi, Cinzia. «Brevi considerazioni generali sul gioco». Consultato 23 agosto 2017. <http://nemus.provincia.venezia.it/aforismi/SUL%20GIOCO.pdf>.

Salvador, Mauro. «In gioco e fuori gioco : il ludico nella cultura e nei media contemporanei». Dottorato di ricerca in Culture della Comunicazione, Università cattolica del Sacro Cuore Milano, 2011-12. https://tesionline.unicatt.it/bitstream/10280/1993/1/Tesiphd_Completa_Salvador.pdf.

Sanford, Kathy. «Videogames in the Library? What Is the World Coming To?» *School Libraries Worldwide* 14, n. 2 (luglio 2008): 83–88.

Scurati, Cesare. *Tecniche e significati : linee per una nuova didattica formativa*. Milano: Vita e pensiero, 2000.

Slobuski, Teresa, Diane Robson, e PJ Bentley. «Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection». *Evidence Based Library and Information Practice* 12, n. 1 (2017). <https://journals.library.ualberta.ca/ebliip/index.php/EBLIP/article/view/27785>.

Solimine, Giovanni. «Sul concetto di biblioteca amichevole». In *La biblioteca amichevole : nuove tecnologie per un servizio orientato all'utente*, 27–38. Milano: Editrice Bibliografica, 2000.

Spinadin, Evelyn. «Il gioco nella prima infanzia : il bambino cresce, scopre e impara giocando». Corso di laurea in scienze dell'educazione e della formazione, Università degli studi di Padova, 2014-15. http://tesi.cab.unipd.it/49775/1/RELAZIONE_FINALE_COMPLETA.pdf.

Stroppa, Claudio. *Creare una ludoteca*. Fondazione J. A. Comenius per lo studio dei problemi dell'infanzia ; 10. Milano: FrancoAngeli, 1997.

Talty, Heather. «Gaming in Libraries». LIS 204 Introduction to Library Science, 29 novembre 2006. http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:k16Ea-IFaoAJ:porres.org/DLIS/ksrioux/LIS204/LIS204_F06/LIS205.issuepapers.fall06/talty.doc+&cd=8&hl=it&ct=clnk&gl=it&client=firefox-b.

Venturini, Fernando. *Le biblioteche raccontate a mia figlia : una visita guidata tra passato e futuro*. Milano: Editrice Bibliografica, 2010.

Winnicott, Donald Woods. *Gioco e realtà*. Edizione originale 1974. Roma: Armando, 1988.

VOCI DI DIZIONARIO ED ENCICLOPEDIA

«Dipendenza». *Treccani*. Consultato 23 dicembre 2017.

<http://www.treccani.it/enciclopedia/dipendenza/>.

«Game». *Wikipedia*. Consultato 17 agosto 2017. <https://en.wikipedia.org/wiki/Game>.

«Gaming». *Garzanti : i grandi dizionari : Hazon : inglese-italiano italiano-inglese*. Milano: Garzanti linguistica, 2009.

«Gaming». *Collins dictionary*. Consultato 18 luglio 2017.

<https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese/gaming>.

«Gaming». *Cambridge dictionary*. Consultato 18 luglio 2017.

<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gaming>.

«Gaming». *Wiktionary*. Consultato 18 luglio 2017. <https://en.wiktionary.org/wiki/gaming>.

«Gioco». *Treccani*. Consultato 17 agosto 2017. <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>.

«Gioco». *Garzanti linguistica*. Consultato 17 agosto 2017.

<http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=gioco>.

«Gioco». *Treccani*. Consultato 20 agosto 2017.

http://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_%28Dizionario-di-filosofia%29/.

«Libro-game». *Treccani*. Consultato 11 gennaio 2018. <http://www.treccani.it/vocabolario/libro-game/>.

«Nativo digitale». *Treccani*. Consultato 20 novembre 2017.

http://www.treccani.it/vocabolario/nativo-digitale_%28Neologismi%29/.

«Play». *Wikipedia*. Consultato 17 agosto 2017. [https://en.wikipedia.org/wiki/Play_\(activity\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Play_(activity)).

«Strategia». *Treccani*. Consultato 27 agosto 2017. <http://www.treccani.it/enciclopedia/strategia>.

«Tattica». *Treccani*. Consultato 27 agosto 2017. <http://www.treccani.it/enciclopedia/tattica>.

«Tattica». *Wikipedia*. Consultato 27 agosto 2017. <https://it.wikipedia.org/wiki/Tattica>.

CONTENUTI MULTIMEDIALI

Bartezzaghi: le regole del gioco. Rai Filosofia: il gioco. Consultato 23 agosto 2017.
<http://www.filosofia.rai.it/articoli/bartezzaghi-le-regole-del-gioco/33700/default.aspx>.

Euronews. *Futuris: Videogiochi educativi, per imparare giocando*, 2007. Consultato 5 gennaio 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=hDttNbCJLwc>.

Euronews. *Videogiochi educativi, i giochi seri che aiutano l'apprendimento*, 2013. Consultato 4 gennaio 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=oqSoLVMN4FE>.

Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. I parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.
[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001824&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001824&refId=)

Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. II parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.
[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001828&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001828&refId=)

Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. III parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.
[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001827&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001827&refId=)

Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. IV parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.
[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001826&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001826&refId=)

Videogiochi in biblioteca. Il videogioco come opera interattiva: il valore del testo. V parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.
[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001825&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001825&refId=)

Videogiochi in biblioteca. L'uso dei videogiochi in biblioteca. I parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.
[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001802&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001802&refId=)

Videogiochi in biblioteca. L'uso dei videogiochi in biblioteca. II parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.

[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001806&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001806&refId=)

Videogiochi in biblioteca. L'uso dei videogiochi in biblioteca. III parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.

[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001807&refId=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001807&refId=) Consultato 12 gennaio 2018.

Videogiochi in biblioteca. L'uso dei videogiochi in biblioteca. IV parte, 2015. Consultato 12 gennaio 2018.

[http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001808&refId=&indexPhoto=.](http://www.mediatecaroma.it/mediatecaRoma/canali/Pagine_Romane.html?show=14&index=70&jsonVal=&filter=&query=&id=BdR000001808&refId=&indexPhoto=)

Zettel.2 - Gioco. Rai Filosofia: il gioco. Consultato 23 agosto 2017.

<http://www.filosofia.raai.it/articoli/zettel-2-gioco/18934/default.aspx>.

SITOGRAFIA

«“Giornata del Gioco in biblioteca” con scacchiere e misteri da risolvere», 16 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.cronacacomune.it/notizie/32320/giornata-del-gioco-in-biblioteca-con-scacchiere-e-misteri-da-risolvere.html>.

«AIB. Commissione biblioteche pubbliche. Manifesto UNESCO». AIB, 1995. Consultato 16 novembre 2017. <http://www.aib.it/aib/commiss/cnbp/unesco.htm>.

«AIB-WEB Adesione AIB all'International games day@your library». AIB. Consultato 10 agosto 2017. <http://www.aib.it/attivita/2016/57801-igd2016/>.

«AIB-WEB International Games Week@your library e istituzione Italian Games». Consultato 13 novembre 2017. <http://www.aib.it/attivita/2017/63885-igd2017/>.

«Anche la biblioteca di Savigliano partecipa all'“International Games Day at your Library” - Targatocn.it», 17 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.targatocn.it/2017/11/17/leggi-notizia/argomenti/saviglianese/articolo/anche-la-biblioteca-di-savigliano-partecipa-allinternational-games-day-at-your-library.html>.

«Biblioteca Comunale di Montebelluna». Consultato 4 agosto 2017.
<http://www.bibliotecamontebelluna.it/index.php?page=servizi&node=sezione06anni>.

«Biblioteche italiane aderenti a IGD 2016 – International Games Day @Italia». International Games Day @Italia. Consultato 4 agosto 2017.
<https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2016/10/09/biblioteche-italiane-aderenti-a-igd-2016/>.

«CASA PIANI _ Biblioteca Ragazzi di Imola · Autunno in gioco». Consultato 4 agosto 2017.
<http://casapiani.comune.imola.bo.it/documenti/10134>.

«Chi siamo e cos'è IGD – International Games Day @Italia». Consultato 4 agosto 2017.
<https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/about/>.

«Città di Bolzano - Giochi e videogiochi». Consultato 4 agosto 2017.
http://www.comune.bolzano.it/cultura_sotto_context.jsp?hostmatch=true&ID_LINK=4765&area=144.

«Città di Settimo Torinese Newsletter informativa degli eventi culturali». Consultato 4 agosto 2017. <http://www.settimoeventi.it/index.php/evento/show/id/436>.

«Community Hub la rigenerazione urbana come occasione di innovazione sociale _ Avanzi - Sostenibilità per Azioni», 2015. Consultato 19 dicembre 2017.
<http://www.avanzi.org/rigenerazione-urbana/community-hub-la-rigenerazione-urbana-come-occasione-di-innovazione-sociale>.

«Community hub una biblioteca sociale oltre all'aula studio – Brindisitime.it Network – News da Brindisi e Provincia», 28 agosto 2017. Consultato 10 gennaio 2018.
<http://www.brindisitime.it/community-hub-una-biblioteca-sociale-oltre-allaula-studio/>.

«Comune di Arconate - NEWS GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO ... IN BIBLIOTECA - venerdì 17 novembre». Consultato 13 novembre 2017. <http://www.arconate.org/news/21/14/789/>.

«Comune di Arese _ Arese Gaming Day». Consultato 13 novembre 2017.
http://www.comune.aresse.mi.it/Pubblicazioni/Manifestazioni/Manifestazioni_dettaglio.asp?ID=4665&ID_M=43.

«Cronaca nera e videogiochi i casi shock – Games – ANSA.it», 12 luglio 2017. Consultato 17 dicembre 2017. <http://www.ansa.it/games/speciali/cronaca-nera-e-videogiochi-i-casi-shock/>.

«E tu che gioco giochi In Biblioteca 4 pomeriggi dedicati ai giochi di ruolo e da tavola _ Arzignano Cultura, Biblioteca ed Informacittà». Consultato 4 agosto 2017.

<http://www.inarzignano.it/2013/05/e-tu-che-gioco-giochi-in-biblioteca-4-pomeriggi-dedicati-ai-giochi-di-ruolo-e-da-tavola/>.

«Fondazione per leggere in biblioteca, adesso, c'è anche tempo per giocare arriva la “gaming zone”». Consultato 4 agosto 2017. <http://www.mi-lorenteggio.com/news/28891>.

«Franchising - Blockbuster Village - La nuova catena italiana di home video, games and entertainment». Blockbuster Village.it. Consultato 29 gennaio 2018. <http://www.blockbustervillage.it/web/franchising.html>.

«Gaming Zone » csbno». Consultato 26 novembre 2017. <http://webopac.csbno.net/home/gaming-zone/>.

«Generazione Y - Wikipedia». Wikipedia. Consultato 20 novembre 2017. https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Y.

«Generazione Z - Wikipedia». Wikipedia. Consultato 20 novembre 2017. https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Z#Caratteristiche.

«Gioca al Multiplo_Canali tematici_Comune di Cavriago». Consultato 4 agosto 2017. http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/servizi_multiplo/gioca_multiplo.aspx.

«Giochi e videogiochi in biblioteca». Google Maps. Consultato 4 agosto 2017. https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=16YKe4OqQAJixBjg5AdvN5oylLk&hl=en_US&ll=45.13557800000004%2C7.766587999999956&z=8.

«IGD 2015 risultati – International Games Day @Italia». International Games Day @Italia. Consultato 4 agosto 2017. <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2016/01/13/igd-2015-risultati/>.

«IGW History – Games in Libraries». Games.ala.org. Consultato 10 agosto 2017. <http://games.ala.org/igw-history/>.

«IGW rapporto finale - Giochi in Biblioteche». Games.ala.org. Consultato 9 dicembre 2017. <http://games.ala.org/tag/final-report/>.

«International Games Day — Passerini Landi - Biblioteche del Comune di Piacenza». Consultato 13 novembre 2017. <http://www.passerinilandi.piacenza.it/sedi/biblioteca-ragazzi-giana-anguissola/iniziative-ed-eventi/international-games-day-1/international-games-day>.

«International Games Day @ Your Library 2017». Consultato 13 novembre 2017. http://www.latorredavorio.eu/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=219:international-games-day-your-library-2017&catid=39:news&Itemid=59.

«International Games Day @your Library _ Ceglie Sistema Gusto d'Arte». Consultato 26 novembre 2017. <http://www.cegliesistemagustodarte.it/international-games-day-your-library>.

«International games day @your library», 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.sistemabibliotecariofano.it/elenco/eventi/visualizza-eventi/sici-events/2017-11-18/item/international-games-day-your-library/>.

«International Games Day _ Manifestazioni _ Eventi e spettacoli - 060608.it», 18 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.060608.it/it/eventi-e-spettacoli/manifestazioni/international-games-day.html>.

«International Games Day in Malatestiana inaugura il prestito videogiochi Eventi a Cesena», 17 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.cesenatoday.it/eventi/international-games-day-in-malatestiana-inaugura-il-prestito-videogiochi.html>.

«International Games Day in Malatestiana inaugura il prestito videogiochi Eventi a Cesena», 17 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.cesenatoday.it/eventi/international-games-day-in-malatestiana-inaugura-il-prestito-videogiochi.html>.

«International Games Week – Games in Libraries», Games.ala.org. Consultato 10 agosto 2017, <http://games.ala.org/international-games-week/>.

«International Games Week 2017 - Comune di Falconara Marittima». Consultato 13 novembre 2017. http://www.comune.falconara-marittima.an.it/archivio6_eventi-in-agenda_0_192.html.

«International Games Week 2017 - Google Fusion Tables», 2017. https://fusiontables.googleusercontent.com/embedviz?q=select+col2+from+1qAx_yqYnKTqgYJZVL0Yhd5KpYcGzae5qs5RmRBKT&viz=MAP&h=false&lat=31.73638724009987&lng=-24.620733565625024&t=1&z=2&l=col2&y=2&tmplt=3&hml=GEOCODABLE.

«La definizione di Ludoteca». Ludoteche.org. Consultato 6 agosto 2017. http://www.ludoteche.org/ludo-org/resp_ludo/ricerca/definizione.html.

«Lecture e giochi per bambini in Biblioteca _ Save the Children Italia». Consultato 4 agosto 2017. <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/campagne/illuminiamo-il-futuro/eventi/lecture-e-giochi-bambini-biblioteca>.

«MilanoFamiglie _ VIENI A GIOCARE IN BIBLIOTECA! INTERNATIONAL GAMES DAY@YOUR LIBRARY», 8 ottobre 2017. Consultato 13 novembre 2017. <http://milanofamiglie.it/vieni-a-giocare-in-biblioteca-international-games-dayyour-library/>.

«Monserrato, Giornata internazionale del gioco in Biblioteca - Casteddu On line», 16 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.castedduonline.it/monserrato-giornata-internazionale-del-gioco-biblioteca/>.

«Natale giochi da tavolo palestra del cervello, 6 motivi per “allenarsi”». Focus, 24 dicembre 2015. Consultato 26 agosto 2017. <http://www.focus.it/scienza/salute/natale-giochi-da-tavolo-palestra-del-cervello-6-motivi-per-allenarsi>.

«Nel circolo più antico degli USA». Uno Scacchista. Consultato 8 agosto 2017. <https://unoscacchista.wordpress.com/2017/05/18/nel-circolo-piu-antico-degli-usa/>.

«Nella “Giornata del gioco” la biblioteca San Giorgio diventa uno spazio gioco per tutti» La Gazzetta di Pistoia», 16 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <https://www.lagazzettadipistoia.it/cultura-e-spettacoli/2017/11/nella-giornata-del-gioco-la-biblioteca-san-giorgio-diventa-uno-spazio-gioco-per-tutti/>.

«Non solo libri, nelle biblioteche di Milano arrivano i videogiochi - La Stampa». La Stampa. Consultato 21 luglio 2017. <http://www.lastampa.it/2016/03/06/tecnologia/giochi/non-solo-libri-nelle-biblioteche-di-milano-arrivano-i-videogiochi-AnxaOKYe9gOOFr8DblijMK/pagina.html>.

«Orario estivo e Fiore Summer Games « Biblioteca “Mario Casella” di Fiorenzuola». Consultato 4 agosto 2017. <https://bibliofiorenzuola.wordpress.com/2017/06/13/orario-estivo-e-fiore-summer-games/>.

«Sito del Comune di Comune di Cesa (ce)». Consultato 13 novembre 2017. https://www.comune.cesa.ce.it/index.php?option=com_content&view=article&id=1094:-qgioco-cresco-vincoq-serata-gratuita-di-giochi-da-tavolo-presso-la-biblioteca-comunale-domenica-12-novembre&catid=34:amministrazione-comunale&Itemid=53.

«TdG partecipa all’International games day @your library _ La Tana dei Goblin». Tana del Goblin, 16 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <https://www.goblins.net/articoli/tdg-partecipa-international-games-day-your-library>.

«Videogiochi in biblioteca i cinque motivi di Phil Minchin». Biblioragazzi, 5 novembre 2011. Consultato 2 novembre 2017. <https://biblioragazzi.wordpress.com/2011/11/05/videogiochi-in-biblioteca-i-cinque-motivi-di-phil-minchin/>.

«Vimercate - 18 novembre 2017. CoderDojo Brianza. International Games Day @Your Library - CoderDojo Brianza». Consultato 13 novembre 2017. <http://www.coderdojobrianza.it/event/vimercate-18-novembre-2017-coderdojo-brianza-international-games-day-your-library/>.

AESVI. «Posizione di AESVI in merito al ruolo attribuito ai videogiochi nel recente caso di cronaca nera nel ferrarese - Wwww.aesvi.it», 13 gennaio 2017. Consultato 17 dicembre 2017. http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2731&dir_pk=902.

Agzaroth. «I migliori giochi da tavolo per sviluppare competenze utili nella vita di tutti i giorni». Tana del Goblin, 29 dicembre 2015. Consultato 13 febbraio 2018. <https://www.goblins.net/articoli/migliori-giochi-da-tavolo-sviluppare-competenze-utili-nella-vita-di-tutti-giorni>.

ALA. «National Gaming Day a Success! «Gaming News». Games.ala.org, 25 novembre 2008. Consultato 27 novembre 2017. <http://gaming.ala.org/gnews/2008/11/25/national-gaming-day-a-success/>.

Alittleb.it srl. «Cos'è la Gamification breve introduzione». Gamification.it. Consultato 15 febbraio 2018. <http://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/>.

Altieri, Alexia. «Baby boomer, X, Y e Z generazioni a confronto e dove trovarle», 10 aprile 2017. Consultato 20 novembre 2017. <http://www.ninjamarketing.it/2017/04/10/baby-boomer-x-y-e-z-generazioni-a-confronto-e-dove-trovarle/>.

Associazione Giochintavola. «Tutto ciò che i giochi da tavolo possono insegnare». Giochintavola, 10 ottobre 2012. Consultato 13 febbraio 2018. <http://giochintavola.ch/?p=118>.

Bibliofiorenzuola. «Quando il bibliotecario si mette in gioco le nuove competenze ludiche – International Games Day @Italia», 22 marzo 2016. Consultato 16 novembre 2017. <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2016/03/22/quando-il-bibliotecario-si-mette-in-gioco-le-nuove-competenze-ludiche/>.

Cineteca di Bologna. «Archivio Videoludico». Cineteca di Bologna. Consultato 12 gennaio 2018. <http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico>.

Cineteca di Bologna. «Premio Archivio Videoludico». Cineteca di Bologna. Consultato 12 gennaio 2018. <http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico/premioav>.

Coni, Riccardo. «Le caratteristiche del target dei Millennials», 23 ottobre 2015. Consultato 22 novembre 2017. <https://www.tsw.it/digital-marketing/le-caratteristiche-del-target-dei-millennials/>.

Diane. «IGD 2015 final roundup – Games in Libraries», 12 gennaio 2016. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/igd-2015-final-roundup/>.

Diane. «IGD 2016 Final Report – Games in Libraries», 16 dicembre 2016. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/igd-2016-final-report/>.

Euronews. «Quando il gioco si fa “serio” _ Euronews». Euronews, 3 ottobre 2014. Consultato 5 gennaio 2018. <http://it.euronews.com/2014/10/03/quando-il-gioco-si-fa-serio>.

Euronews. «Videogiochi educativi, i giochi seri che aiutano l’apprendimento _ Euronews». Euronews, 3 maggio 2013. Consultato 4 gennaio 2018. <http://it.euronews.com/2013/05/03/videogiochi-educativi-i-giochi-seri-che-aiutano-l-apprendimento>.

Gamert. «International Games Week 2017 Final Report – Games in Libraries», 1 dicembre 2017. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/international-games-week-2017-final-report/>.

Gamert. «NGD11 Another Success! – Games in Libraries», 29 novembre 2011. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/ngd11-another-success/>.

Gelao, Nicolò. «International Games Day, appuntamenti nelle biblioteche del Nordmilano», 15 novembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <http://www.nordmilano24.it/2017/11/15/international-games-day-2/>.

Giubbini, Giulia. «Freud e il gioco». Consultato 22 agosto 2017. <http://arjelle.altervista.org/Tesine/GiuliaG/giocofreud.htm>.

Guzzardo, Gaetano. «International Games Day @ Your Library (IGD), domenica 29 ottobre alla Biblioteca comunale “G. Agnello” di Canicattini Bagni torna il Gaming e i giochi per piccoli e grandi _ News», 27 ottobre 2017. Consultato 13 novembre 2017. <http://www.comunedicanicattinibagni.it/web/News/international-games-day-your-library-igd-domenica-29-ottobre-alla-biblioteca-comunale-g-agnello-di-canicattini-bagni-torna-il-gaming-e-i-giochi-per-piccoli-e-grandi.html>.

Iacullo, Pietro. «Dovremmo proibire i videogiochi a chi non vuole conoscerli». I love videogames, 13 gennaio 2017. Consultato 17 dicembre 2017. <http://ilovevg.it/2017/01/proibire-videogiochi-non-vuole-conoscerli>.

Igditaly. «Biblioteche italiane aderenti a IGD e IGW 2017 – International Games Day @Italia», 11 settembre 2017. Consultato 26 novembre 2017. <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2017/09/11/biblioteche-italiane-aderenti-a-igd-e-igw-2017/>.

Igditaly. «Serious game e lifelong learning intervista a Martina Marsano – International Games Day @Italia», 21 luglio 2017. Consultato 5 gennaio 2018. <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2017/07/21/serious-game-e-lifelong-learning-intervista-a-martina-marsano/>.

Jenny. «Double the Fun – Final NGD2009 Numbers – Games in Libraries», 24 settembre 2009. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/double-the-fun-final-ngd2009-numbers/>.

Jenny. «Final NGD10 Numbers – Games in Libraries», 23 novembre 2010. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/final-ngd10-numbers/>.

Jenny. «IGD12 Wrap-up So. Much. Awesome. – Games in Libraries», 16 novembre 2012. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/igd12-wrap-up-so-much-awesome/>.

Ligato, Sergio. «Ecco un Metodo Poco Conosciuto per Insegnare a Gestire il Denaro». Tecnologie Didattiche, 3 gennaio 2015. Consultato 13 febbraio 2018. <http://www.tecnologiedidattiche.org/insegnare-gestire-denaro/>.

Magistrone, Mara. «Dipendenza da videogiochi, per l’Oms è disturbo mentale - Wired». Wired, 22 dicembre 2017. Consultato 23 dicembre 2017. <https://www.wired.it/lifestyle/salute/2017/12/22/dipendenza-videogiochi-disturbo-mentale/>.

Maroney, Kevin. «My Entire Waking Life». The Games Journal. Consultato 24 luglio 2017. <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>.

Nuccio, Walter. «Cos’è un gioco di narrazione (Storytelling)». Consultato 10 gennaio 2018. <http://www.bgplanplay.com/it/cose-un-gioco-di-narrazione-storytelling/>.

Pansini, Roberto. «BIBLIOTECA - Biblioteca Palazzolo», 31 ottobre 2017. Consultato 13 novembre 2017. <http://www.bibliotecapalazzolo.it/giornata-internazionale-del-gioco-biblioteca-2017/>.

Phil. «IGD 2013 final roundup! – Games in Libraries», 8 dicembre 2013. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/igd-2013-final-roundup/>.

Phil. «IGD14 final report – Games in Libraries», 10 dicembre 2014. Consultato 27 novembre 2017. <http://games.ala.org/igd14-final-report/>.

Pierantoni, Isabella. «Generazione Alpha Nati dal 2010 in poi | Generation Mover». Consultato 20 novembre 2017. <http://www.generationmover.com/blog/category/generazione-alpha/>.

Redazione3. «Nasce “Community Hub Brindisi”, aula studio e biblioteca sociale - Brindisi Oggi, news Brindisi notizie Brindisi e provincia», 18 settembre 2017. Consultato 10 gennaio 2018. <http://www.brindisioggi.it/nasce-community-hub-brindisi-aula-studio-biblioteca-sociale/>.

Spadavecchia, Saverio. «FABRIANO _ SI GIOCA IN BIBLIOTECA CON “INTERNATIONAL GAME DAY” - qdmnotizie», 12 novembre 2017. Consultato 13 novembre 2017. <http://www.qdmnotizie.it/fabriano-si-gioca-biblioteca-linternational-game-day/>.