

Il corso in breve. Creare una gaming-zone in biblioteca

Dove	Melzo, 13 febbraio 2019, 09:00 - 13:00
Materiali	www.cubinrete.it/13-febbraio-2019-raimondi
Docente	Alberto Raimondi Bibliotecario, coordinatore del gruppo di lavoro <i>gaming</i> di CSBNO e dell'Associazione Italiana Biblioteche

La biblioteca è piena di storie, raccontate con diversi media: dalla voce alla carta, dalla musica al film, dal fumetto fino al gioco e al videogioco. Questi ultimi, trascendono il singolo medium per ricadere all'interno del concetto di transmedialità: uniscono la parola scritta all'immagine, lasciano spazio all'invenzione e spesso alla costruzione di una narrazione (giochi di ruolo), partecipano anche all'universo della musica (colonne sonore) e dell'arte (animazioni).

Le storie viaggiano così trasformandosi di media in media: lettura, gioco e videogioco possono convivere in biblioteca in un universo di contaminazione tra diversi linguaggi proprio grazie alla creazione di gaming zone.

Gaming zone e mission bibliotecaria

La gaming zone è un'area specifica all'interno della biblioteca in cui sono fisicamente collocati tutti i materiali relativi al gaming e in cui è possibile consultarli (cioè giocarli!), con le relative attrezzature e supporti, e/o prenderli in prestito.

Le biblioteche di pubblica lettura sono chiamate a offrire un servizio che risponda alle esigenze della propria comunità e devono perciò sapersi adattare a una società in continuo cambiamento, come ci indicano le [linee guida per i servizi bibliotecari per ragazzi IFLA](#): “le esigenze dell'era informatica hanno riconfigurato la biblioteconomia e l'uso delle tecnologie al fine di riconoscere e migliorare la rivoluzione economica, culturale e informativa del mondo odierno [...] le biblioteche per ragazzi dovrebbero comprendere una varietà di materiali adatti allo sviluppo in tutti i formati, inclusi materiali a stampa (libri, periodici, fumetti, opuscoli), multimediali (compact disk, DVD, cassette), giocattoli, giochi didattici, computer, software e collegamenti informatici”

Potenzialità aggregative e di partnership

Gioco e videogioco possono inoltre contribuire all'aspetto socializzante che una biblioteca può avere sulla propria comunità: attirando nuovo pubblico e stimolando quello attuale; riunendo generazioni diverse in attività coinvolgenti; permettendo di allargare le proprie partnership con soggetti nuovi, sia singoli - esperti o appassionati del mondo del gaming - che non - aziende produttrici di giochi, ma anche rivenditori o ludoteche e associazioni.

Gaming e biblioteca: due parole, diverse attuazioni possibili

Ogni biblioteca deve adattare il proprio servizio alle proprie disponibilità: le singole biblioteche devono quindi decidere in fase di progettazione il livello e la modalità del servizio e dell'offerta gaming che intendono proporre, tutto in base alle proprie risorse economiche e di personale e alla configurazione degli spazi e degli altri servizi offerti. Ecco alcune declinazioni possibili ed una sintetica *to-do-list* :

Materiali gaming in biblioteca: solo materiale in prestito

Le indicazioni sono le seguenti:

- creazione di uno (o più) scaffale fisico, messo ben in evidenza all'interno della struttura, con giochi e videogiochi, esposti insieme a riviste specializzate, monografie di critica o di educazione ludica e videoludica;
- inserire i materiali a catalogo/opac: riportando nella scheda catalografica alcune informazioni come numero minimo/massimo giocatori, età indicata, tipologia/trama generica gioco;
- stesura di un vademecum per la corretta gestione del materiale a prestito.

Gaming zone vera e propria: sala giochi in biblioteca

Le indicazioni sono le seguenti:

- creazione di un'area/sala/zona dove siano presenti attrezzature per il gioco in sede e dove non si intralcino o non si venga intralciati dalle altre attività della biblioteca;
- stesura di un regolamento chiaro e semplice per il corretto utilizzo degli spazi e dei materiali della gaming zone;
- creazione di uno (o più) scaffale fisico, messo ben in evidenza all'interno della struttura, con giochi e videogiochi, esposti insieme a riviste specializzate, monografie di critica o di educazione ludica e videoludica;
- inserire i materiali a scaffale a catalogo/opac: riportando nella scheda catalografica alcune informazioni come numero minimo/massimo giocatori, età indicata, tipologia/trama generica gioco;
- stesura di un vademecum per la corretta gestione del materiale a prestito.

Ma il bibliotecario cosa deve fare?

Come per tutti gli altri materiali e servizi presenti in biblioteca, l'operatore deve:

- essere preparato sulle informazioni essenziali da dare;
- coinvolgere realtà/professionisti del territorio coadiuvandoli nelle attività in biblioteca legate al gaming;
- organizzare/gestire/collaborare ad attività a latere della gaming zone, come: conferenze tematiche, incontri di educazione videoludica, presentazione di giochi o libri, tornei, Escape Room/Serate con delitto;
- lavorare in gruppo (con colleghi) e in rete (con aziende, esperti e appassionati del settore, volontari) per confrontarsi e aggiornarsi costantemente.

Qualche idea in più

[International Games Day](#) organizzato dal [Gruppo gaming AIB](#): la partecipazione alla giornata International Games Day @Your Library è da considerarsi un passo importante per iniziare un'attività di gaming in biblioteca. La biblioteca potrà beneficiare dell'esperienza del team di lavoro di esperti e dei materiali ricevuti in dono dagli sponsor.

Kit di prestito console + accessori + giochi per biblioteche

All'interno di un sistema bibliotecario può essere previsto l'acquisto di uno o più kit con tutto il necessario per l'allestimento di una gaming zone in formato portatile, stile pop-up store: una console, accessori e giochi da prestare, non al singolo utente, ma alla singola biblioteca che, per un periodo limitato di tempo, può allestire in sede una gaming zone. Questa pratica può risultare molto utile anche in fase di progettazione di una gaming zone.

Quale console? Quali videogiochi? Per chi? Come li scegliamo? E quanto costano?

Sia per quanto riguarda giochi che videogiochi, ma anche accessori e materiali collaterali è bene che tutto ciò che fa parte dell'offerta della nostra gaming zone sia, per quanto possibile, di recente uscita, in modo da aumentare l'appeal della collezione. La scelta dei titoli di giochi o videogiochi può essere indirizzata su due grandi aree: giochi caratterizzati da complessità di svolgimento e lunga durata - più adatti al prestito - giochi di media o breve durata - più adatti all'utilizzo in sede o in occasione di tornei.

Per capire quali videogiochi proporre e a chi, ci viene in aiuto il [PEGI: Pan European Game Information](#) è il metodo di classificazione, valido su quasi tutto il territorio europeo, usato per classificare i videogiochi attraverso cinque categorie di età e otto descrizioni di contenuto. Grazie alla sua indicizzazione per numeri (che rappresentano l'età consigliata per giocare) e simboli (che richiamano i contenuti potenzialmente problematici come droga, violenza, turpiloquio, etc).

I costi dell'allestimento di una gaming zone variano a seconda della natura del progetto: si può cominciare con qualcosa di piccolo, testare il nuovo servizio e ingrandirlo un po' alla volta; non è obbligatorio acquistare in toto attrezzature e giochi.

Spunti utili per il piano strategico di CUBI	
1	È utile che la biblioteca sia luogo di sperimentazione di nuovi linguaggi; i giochi e i videogiochi sono oggetti transmediali: uniscono la parola scritta all'immagine, lasciano spazio all'invenzione, alla costruzione di una narrazione (giochi di ruolo), offrono stimoli musicali (colonne sonore) e artistici (animazioni). L'utilizzo del gioco, con finalità didattiche, è sempre più utilizzato nei processi di apprendimento.
2	Realizzare e allestire aree-gioco in biblioteca, oltre a renderle attrattive a specifici target di pubblico, mette a disposizione un ulteriore "media" per favorire creatività, conoscenza e occasioni di socializzazione.
3	L'attivazione (e la promozione) di una gaming zone richiede competenze specifiche; pianificarne l'allestimento (e la gestione) su scala sistemica è un modo efficace ed efficiente per offrire un servizio attrattivo anche in biblioteche di piccole dimensioni.