TEMA

Costruire alleanze: le biblioteche come mediatori di contenuti ludici

Debora Mapelli[1], Alberto Raimondi[2]

[1] Bibliotecaria presso il Sistema Bibliotecario CUBI, membro del gruppo nazionale Gaming di Associazione Italiana Biblioteche - http://cubinrete.it/

[2] Bibliotecario presso CSBNO, membro del gruppo nazionale Gaming di Associazione Italiana Biblioteche - http://webopac.csbno.net/

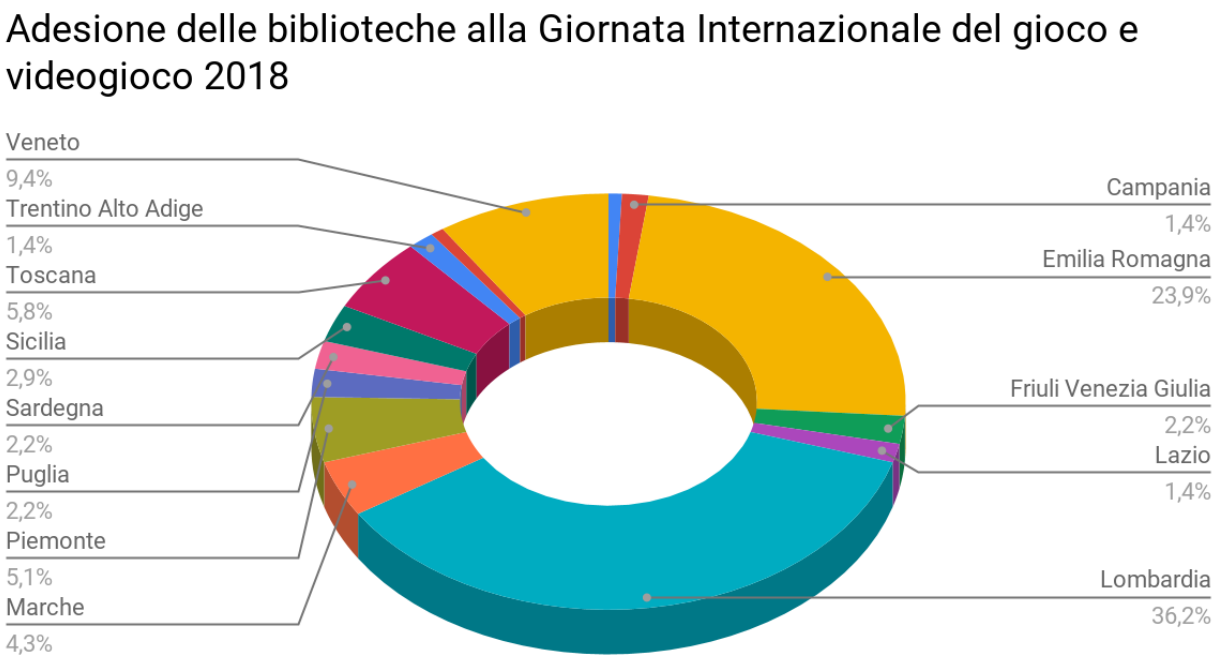
debora.mapelli@gmail.com; alberto7raimondi@gmail.com

keywords: *: Gamificatio, Game week, Biblioteca*

Il contesto

Nella settimana tra il 4 e il 10 novembre 2018 in 139 biblioteche italiane[1] si sono svolti eventi legati al gaming in occasione dell'International Games Week (IGW), manifestazione internazionale nata nelle biblioteche statunitensi e diffusasi in tutto il mondo con l'intento di promuovere l'utilizzo di giochi e videogiochi in biblioteca.

[1] https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/biblioteche-aderenti-igw-e-igd-2018/



Come si vede dal grafico qui sopra, gran parte delle biblioteche aderenti si concentrano al nord Italia, con una predominanza di Lombardia ed Emilia Romagna, un dato che si può definire coerente con le statistiche di utilizzo delle biblioteche di pubblica lettura in Italia[2].

Gli elementi che hanno portato a un risultato numericamente soddisfacente e ancora una volta in crescita rispetto alle passate edizioni sono sostanzialmente tre: il lavoro del gruppo AIB Gaming, che è stato il punto di riferimento e di supporto per le biblioteche, la presenza di sponsor dell'iniziativa che hanno donato anche quest'anno più di duecento giochi e l'aver intercettato molte community di giocatori e associazioni che si sono relazionate (in alcuni casi per la prima volta) con le biblioteche del proprio territorio.

Sono molte, quindi, le motivazioni e gli stimoli che hanno portato le biblioteche a creare eventi legati al gaming nella propria offerta culturale e a inserire giochi e videogiochi nel patrimonio a disposizione per il prestito o l'utilizzo in sede. Una fra le più importanti è quella espressa nel Manifesto Unesco[3] per le 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"

---

2 https://tinyurl.com/stabib

3 http://www.aib.it/aib/commiss/cnbp/unesco.htm

L'aspetto sopracitato già sarebbe sufficiente a considerare fondamentale la presenza di giochi e videogiochi per adempiere pienamente al proprio compito di biblioteca di pubblica lettura, ma sarebbe limitante considerando le potenzialità che essi offrono. Se impostassimo il discorso esclusivamente sulla presenza di materiali, infatti, ci fermeremmo al fatto di mettere a disposizione delle risorse, senza però valorizzarle pienamente. Gli elementi aggregativi e sociali uniti alle potenzialità didattiche e d'apprendimento, in molti casi insite in questi medium, sono elementi che dovrebbero essere di forte interesse anche per tutti coloro che si occupano di educazione. **La Scuola potrebbe trovare nella Biblioteca, come già succede per l'offerta libraria, un alleato in grado di consigliare, proporre e realizzare progetti specifici sul tema.**

Figura 1 - Biblioteca Comunale di Arese (MI): una sessione di gioco durante l'International Games Week

Per insegnanti e studenti potrebbe essere una vera e propria rivelazione scoprire la storia, l'arte, la musica, ecc. attraverso videogiochi e giochi da tavolo, che sarebbero non solo un punto di congiunzione intergenerazionale, ma un vero laboratorio di cooperative learning dove tutti i partecipanti concorrono ad accrescere la propria conoscenza degli argomenti, attraverso le abilità che hanno già sviluppato, ciascuno a seconda dei propri interessi.

Selezione dei materiali

La questione che si pone, soprattutto a chi non è esperto di questi temi, è sulla selezione dei materiali: quali sono più adatti per approfondire un determinato argomento? Per quali fasce d'età sono indicati? Dove è possibile reperirli? Ed è proprio su questo che una collaborazione scuola-biblioteca può funzionare.

Proviamo a fare qualche esempio che si potrebbe proporre in biblioteca. Impresa ardua e proposta tutt'altro che esaustiva vista la quantità di titoli esistenti. Proviamo dunque a inserire qualche tema a titolo puramente esemplificativo sia per quanto riguarda i giochi da tavolo che i videogiochi, partendo dalle materie affrontate di volta in volta.

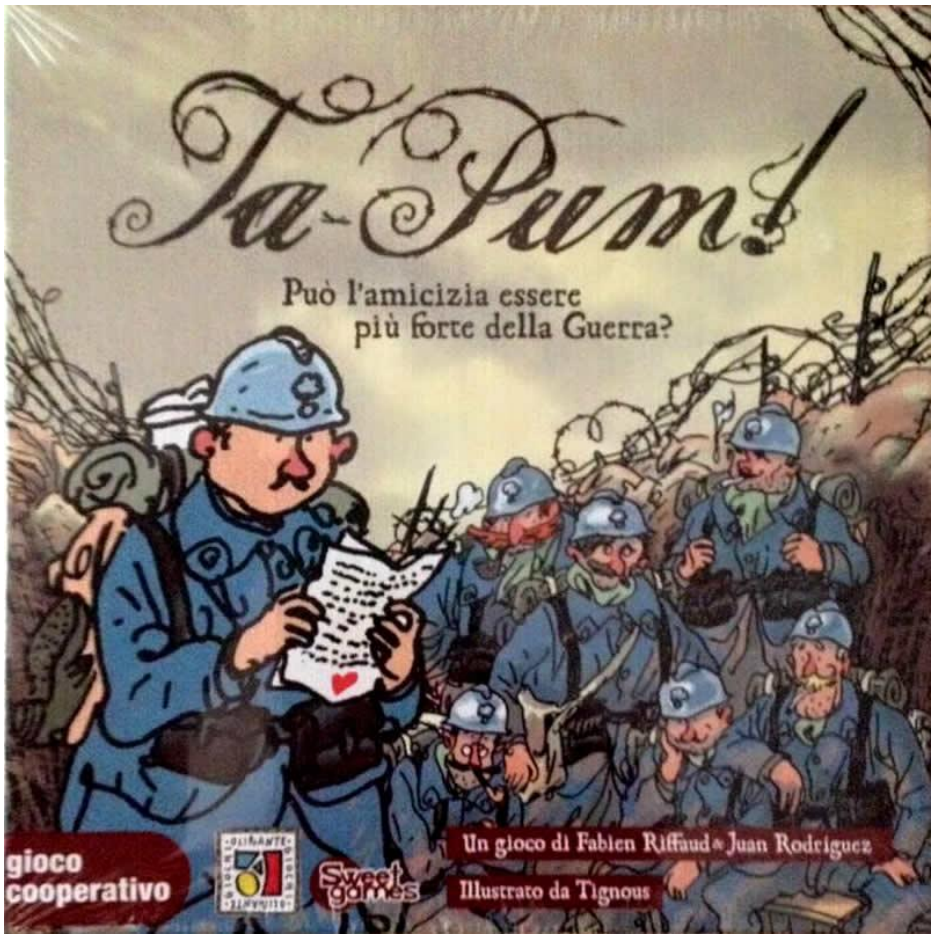
Tema: Prima Guerra Mondiale

Ta-pum! [Gioco da tavolo]

Autori: Fabien Riffaud, Juan Rodriguez

Illustrazioni:Tignous

Editore: Oliphante



2 Agosto 1914 - Nella piazza del paese, un gruppo di amici inseparabili contempla incredulo l'ordine di mobilitazione generale attaccato alla bacheca del Municipio. Ormai da molte settimane i giornali hanno un tono che non promette nulla di buono, ma la brutalità dell'annuncio sorprende tutti. Senza alcuna idea dell'inferno in cui stanno per essere gettati, gli amici si promettono a vicenda di tornare tutti insieme a casa, succeda quel che succeda. Sfortunatamente la realtà che dovranno affrontare sarà ben più dura delle loro paure più profonde.

Ta-Pum! È un gioco cooperativo[4], dai 2 ai 5 giocatori.

Dove acquistarlo:

- direttamente dal sito del distributore https://www.oliphante.it/prodotto/ta-pum/
- nei negozi specializzati
- su Amazon https://www.amazon.it/OLIPHANTE-OLI5230011-Gioco-Ta-PUM/dp/B004ZY91CK

Dove prenderlo in prestito[5]:

- Ludoteca di Udine http://pprn.infoteca.it/bw5ne8/Opac.aspx?web=SBUD&IDS=940787
- Biblioteca di Mira http://pprn.infoteca.it/bw5ne5/Opac.aspx?web=MIRO&IDS=136374

Valiant Hearts: The Great War [Videogioco]

Produttore: Ubisoft Montpellier

Ambientato durante la prima guerra mondiale, il gioco segue la storia di quattro personaggi: Emile, un padre francese costretto ad arruolarsi; Freddie, un afroamericano che si arruola volontario tra le forze francesi in cerca di vendetta; Anna, una giovane ragazza belga in cerca del padre che soccorre i soldati feriti; Karl, un giovane soldato tedesco al fronte che cerca disperatamente di tornare da sua moglie e suo figlio in Francia. Tutti e quattro sono accompagnati da Walt, il cane di un ufficiale medico tedesco che dopo la morte del suo padrone si ritroverà insieme ai quattro protagonisti[6].

---

4 Con gioco cooperativo si intendono quei giochi in cui non c'è un unico vincitore tra i partecipanti, ma sono gli stessi a raggiungere insieme la vittoria finale.

5 Le indicazioni di prestito sono puramente indicative, molte biblioteche stanno ampliando ora l'offerta di giochi e videogiochi. Se non li trovate presso una delle vostre biblioteche di riferimento potete fare una proposta d'acquisto al bibliotecario.

6 https://it.wikipedia.org/wiki/Valiant_Hearts:_The_Great_War

Trailer:

https://www.youtube.com/watch?v=SGrEs7zbW3Q

Materia: Storia dell'arte

Furto d'autore: un giallo nell'arte italiana [Gioco da tavolo]

Autore: Emanuele Pessi

Editore:Creativamente

Una famosissima tela è stata rubata e il Ministero per i Beni e le Attività Culturali ingaggia un'eccellente squadra di detective esperti d'arte. Ma le insidie disseminate sul percorso sono molte: tra imprevisti e cambi di strategia potrebbe addirittura nascondersi un falso detective. Sfoderando abilità e fiuto, e attraversando l'Italia per riconoscere le diverse opere d'arte, ogni giocatore potrà guadagnare i crediti del Ministero ed essere prescelto per la missione. Ma attenzione al colpo di scena finale…

"Furto d'autore: un giallo italiano" si gioca dai 2 ai 4 giocatori

Dove acquistarlo:

- Direttamente sul sito dell'editore https://www.creativamente.eu/prodotto/furto-dautore-un-giallo-nellarte-italiana/
- Nei negozi specializzati
- Su Amazon https://www.amazon.it/CreativaMente-301-Scatola-NellArte-Italiana/dp/B005JSHO8O/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1542359148&sr=8-1&keywords=furto+d%27autore

Dove prenderlo in prestito:

- Biblioteca di Cornaredo http://webopac.csbno.net/opac/detail/view/csbno:catalog:580180

Artoo: un orso per l'arte [App per iOS e Android]

Sviluppatore: Alchemilla

L'orso Artoo coinvolge i bambini in una missione speciale: spiegare a lui e agli adulti il significato profondo delle opere d'arte.
Attraverso l'app i bambini possono registrare e riascoltare i propri pensieri e le proprie emozioni davanti a un quadro. Poi possono ascoltare le suggestioni di altri bambini e la spiegazione di Umberto, il direttore del museo.
I genitori, a loro volta, possono condividere le voci dei propri bambini con la community di Artoo dando vita a un grande racconto collettivo sull'arte vista con gli occhi dei bambini.
I bambini possono inoltre dare libero sfogo alla propria creatività disegnando direttamente all'interno dell'app, sia liberamente che a partire dai motivi grafici dei diversi pittori, imparando così in maniera divertente la molteplicità degli stili artistici.

Sito web di riferimento:

https://artoobear.com/la-app-di-artoo/

Materia: Storia contemporanea

This War of Mine [Videogioco]

Editore: 11 Bit Studios

This War of Mine è un gioco di sopravvivenza in due dimensioni a scorrimento laterale dove il giocatore controlla un gruppo di civili che tentano di sopravvivere durante l'assedio di una città fittizia che ricorda Sarajevo. L'obiettivo principale del gioco è quello di sopravvivere alla guerra con gli strumenti e i materiali che il giocatore può raccogliere controllando i personaggi del gioco.

Trailer:

https://www.youtube.com/watch?v=1AlIoGXyUl0

Dove prenderlo in prestito:

- Biblioteca Valvassori Peroni, Milano http://webopac.csbno.net/opac/detail/view/csbno:catalog:580180

Titolo:This War of Mine: the boardgame [Gioco da tavolo]

Autori: Michal Oracz** e **Jakob Wisniewski,

Editore: Pendragon Game Studio

Non ci sono punti, né vincitori né vinti, solo coloro che sopravviveranno fino al cessate il fuoco. La via per la sopravvivenza è ardua così come essere bloccati nel bel mezzo di un conflitto, quando, i principi etici e morali perdono qualunque significato.

Organizza il tuo rifugio, costruisci gli attrezzi necessari alla tua sopravvivenza e alla tua difesa, esplora la città e rischia la vita andando in perlustrazione insieme ai tuoi amici alla ricerca di risorse preziose

Dove acquistarlo

- direttamente sul sito dell'editore: http://www.pendragongamestudio.com/it/product/this-war-of-mine/
- nei negozi specializzati
- su Amazon: https://www.amazon.it/This-War-Mine-gioco-tavolo/dp/B07891FRM6/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1542366729&sr=8-1&keywords=this+war+of+mine

Questa veloce carrellata di esempi in realtà è da considerarsi un semplice punto di partenza. Partire da un tema per raccontarlo, confrontarsi o addirittura espanderlo. Se un insegnante si facesse raccontare dai ragazzi i videogiochi a cui hanno giocato (o hanno visto giocare) potrebbero verificarsi sorprese inaspettate. Partendo dalla prima guerra mondiale e dai giochi utilizzati come esempi, si potrebbe scoprire che uno dei

genitori gioca a Battlefield[7], (che oltre ad aver un capitolo dedicato alla prima guerra mondiale ha anche altre ambientazioni storiche) per poi arrivare a domandarsi come viene raccontata la storia, qual è il punto di vista del giocatore, quanto il gioco ha un'ambientazione realistica e quanto c'è di finzione e infine, perché chi ha scritto il videogioco (o il gioco) ha scelto quel punto di vista per raccontarlo, e soprattutto arrivare alla fatidica domanda: "ma perchè si possono anche scrivere i videogiochi”?

Creare un gioco o un videogioco

Dalla fruizione e dalla conoscenza potrebbe nascere l’idea di creare, per passione, qualcosa di proprio. Diverse biblioteche propongono laboratori di coding, attraverso i quali i ragazzi possono creare un videogioco. **In classe, con l’aiuto degli insegnanti, si possono sviluppare le fasi di un progetto per la realizzazione di un videogioco a tema:** dall’ambientazione storica all’analisi della scenografia o del paesaggio in cui lo si vuole ambientare, dalla grafica alle caratteristiche dei personaggi. In biblioteca si possono fare le ricerche, utilizzare la strumentazione tecnica e gli spazi disponibili per lavorare alla realizzazione del videogioco con il supporto di esperti che già propongono laboratori di questo tipo.

Biblioteca Civica di Vimercate (MB): i ragazzi creano un videogioco con i volontari di CoderDojoBrianza

Ancora non sono stati realizzati progetti per lo sviluppo di giochi da tavolo in biblioteca ma la comunità dei bibliotecari è molto attenta al tema e potrebbe facilitare l’incontro tra scuola e professionisti del settore, game designer o editori, che potrebbero fornire le basi per sviluppare un percorso di questo tipo.

[7] https://www.google.com/url?q=https://it.wikipedia.org/wiki/Battlefield_(serie)&sa=D&ust=1542620663723000&usg=AFQjCNFq1SagoFKsVsxctxi1toXqS-Gsyw

Conclusioni

Le biblioteche stanno cambiando insieme ai propri lettori: oggi non sono più solo luoghi di conservazione del patrimonio librario, ma **si aprono a nuove esperienze per favorire la diffusione della cultura attraverso tutti media, che siano essi libri, film, giochi, musica o altro.** Nel contempo queste istituzioni culturali sono attente alla collaborazione con il territorio: associazioni di volontariato, esperti di varie tematiche, cittadinanza attiva, scuole e università, trovano in esse preziosi alleati dove accrescere le proprie conoscenze e condividere le proprie esperienze.

Il Gruppo Gaming[8] dell'Associazione Italiana Biblioteche ha come obiettivo la promozione e la diffusione di questi media e dei relativi servizi all'interno di tutte le biblioteche italiane. Il lavoro si sviluppa attraverso corsi di formazione, articoli professionali, post sui social network, collaborazioni con case editrici, professionisti del settore e partecipazione a manifestazioni fieristiche. La partecipazione a Modena Play del 2018 è stata sicuramente quella più significativa, non solo per l'importanza della fiera, ma soprattutto per il fatto di aver portato le biblioteche fuori dal consueto territorio. Noi che siamo abituati a invitare e ospitare nelle nostre sedi, siamo stati invitati e ospitati!

In questi anni il numero di biblioteche aderenti è cresciuto in maniera considerevole: dalle 10 biblioteche del 2014 alle 139 del 2018! Il lavoro da fare però è ancora molto e tanti sono gli obiettivi che vogliamo raggiungere.

Se leggendo questo articolo vi siete accorti che la vostra biblioteca di riferimento ancora non offre questo servizio potete contattarci e proveremo insieme a capire come aiutarvi.

8 http://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/ggam/