

## Gaming zone in biblioteca: un'esperienza toscana

William Bernardoni

Il gioco in biblioteca, che per molti può suonare come una novità, è in realtà un'attività teorizzata e messa in pratica nel mondo americano ormai da oltre dieci anni. Istituzionalizzato dall'ALA nel 2008, attraverso la creazione dell'*International Games Day @ Your Library* (abbreviato IGD)<sup>1</sup>, la giornata del gioco in biblioteca ha visto ben presto l'adesione anche dell'*Australian Library and Information Association* e del *Nordic Game Day*<sup>2</sup>. In Italia, il team dell'Associazione Italiana Biblioteche che coordina l'organizzazione dell'evento si è costituito formalmente nel 2017 (partecipando comunque all'IGD fin dal 2014).

Le potenzialità del gioco in biblioteca sono enormi. Può coinvolgere persone di tutte le fasce di età con una finalità aggregativa ed educativa. I giochi e i videogiochi permettono di offrire alla comunità strumenti di svago e di accrescimento personale. Sono strumenti altamente inclusivi e adattabili alle esigenze di apprendimento di ognuno.

Il gioco è una realtà che i bibliotecari non possono più ignorare. Le ultime linee guida IFLA per ragazzi 0-18 sono molto chiare: le raccolte delle biblioteche per ragazzi devono riflettere la loro cultura di riferimento. Quindi, fra i tanti materiali suggeriti, non mancano videogiochi, giochi e puzzle.

Questi materiali, però, da soli non sono sufficienti per realizzare una *gaming zone* in biblioteca. L'obiettivo è quello di offrire ai giovani (ma non solo, opportunità di incontro, confronto, socialità. La biblioteca deve svolgere in pieno la sua *mission*: offrire materiali di

---

1 Nel corso del tempo, il singolo giorno dedicato al gioco in biblioteca è diventato un'intera settimana. Può capitare di parlare di IGD o *International Games Week*, si indica comunque la stessa iniziativa che si svolge a metà novembre.

2 Si tratta di un evento parallelo al quale partecipano le biblioteche dei paesi scandinavi.

qualità selezionati da bibliotecari preparati e spazi accoglienti per la sua comunità di riferimento.

Il gruppo AIB cerca di incentivare la partecipazione rendendosi disponibile per consigli e formazione e attraverso la stipula di accordi con sponsor che mettono a disposizione gratuitamente alcuni giochi alle biblioteche partecipanti all'IGD.

A livello nazionale è evidente però la frammentazione che esiste. Per superarla bisognerebbe realizzare investimenti mirati, anche importanti, ma soprattutto superare i numerosi preconcetti sulle attività di gioco. Sono ancora molte infatti le voci critiche che ritengono i giochi una fonte di rumore e confusione e dunque non adatti alla biblioteca. In realtà, oltre al fatto che esistono numerosi giochi per i quali non è necessario parlare ad alta voce, ricordiamo che se vogliamo delle biblioteche vive dobbiamo dotarle non solo di spazi silenziosi per lo studio ma anche di spazi aperti al confronto, al gioco, all'interazione. Osservando qualche dato risulta che nel 2018 erano iscritte all'IGD circa 140 biblioteche, e che nel 2019 c'è stato un incremento di circa cento. L'interesse appare quindi alto. Ovviamente nel 2020 la pandemia da Covid-19 ha creato conseguenze anche in questo trend: alcune biblioteche hanno tentato di organizzare eventi online; le attività in presenza hanno avuto molti limiti.

Nel 2021 l'edizione appena conclusa ha visto risalire i numeri: si sono iscritte circa 180 nuove biblioteche, grazie alla possibilità di ritornare a giocare in presenza. La frammentazione a livello nazionale, già ricordata, continua a essere significativa: molte adesioni provengono dalle regioni del Nord Italia, mentre al Sud soltanto Sardegna e Puglia fanno registrare una buona partecipazione.

Guardando poi alla Toscana ci sono state soltanto quattro adesioni all'IGD 2021: la San Giorgio di Pistoia, Le Fornaci di Terranuova Bracciolini, l'Ernesto Ragionieri di Sesto Fiorentino e l'Istituto Culturale e di Documentazione Alessandro Lazzerini di Prato.

Questo non significa che non ci siano (o non ci siano stati in passato) altri progetti attivi a favore dell'introduzione del gioco in biblioteca, quanto piuttosto che c'è stata un'incapacità di fare rete. Per il futuro sarà sicuramente necessario riuscire a rapportarsi a livello di rete locale e poi regionale, offrendo anche giornate di formazione, al fine di rendere le *gaming zone* in biblioteca una realtà più strutturata e diffusa. Crediamo che sia necessario parlare di sezioni *gaming* in biblioteca perché l'obiettivo più importante da realizzare è proprio

quello di creare spazi attrezzati dove sia possibile giocare sempre, e non soltanto durante un singolo evento. Realizzare occasionalmente eventi rischia infatti di far perdere valore al gioco, relegandolo a iniziativa sporadica ed esterna alla vita quotidiana della biblioteca. Invece il gioco può veicolare importanti valori educativi, e contribuire a promuovere e favorire inclusione e aggregazione .

Diventa quindi importante creare sezioni *gaming* accessibili ogni giorno e si può per questo iniziare dalla partecipazione all'*International Games Day* per poi decidere di strutturare un progetto di questo tipo nel quotidiano.

Proprio così è nata la sezione giochi alla Biblioteca Ernesto Ragionieri di Sesto Fiorentino. Nel 2017, per la prima volta, abbiamo deciso di partecipare all'IGD, sicuri della validità del progetto ma un po' timorosi sulla sua buona riuscita. Fu invece da subito un grande successo, grazie anche alle tante persone *gamer* del territorio che ci hanno dato aiuto, progressivamente diventati collaboratori ed amici. Un aspetto importantissimo e fondamentale per la strutturazione dei giochi in biblioteca è infatti la collaborazione con i giocatori del territorio. A Sesto Fiorentino abbiamo trovato supporto da parte di vari soggetti, dal negoziante all'associazione di giocatori di giochi da tavolo, a un nutrito gruppo di giocatori di ruolo, e non con sporadiche presenze legate alle singole manifestazioni, ma intraprendendo con noi l'intero percorso che ci ha condotto fino alla realizzazione di una vera e propria sezione giochi e all'organizzazione di eventi cadenzati con regolarità nel tempo<sup>3</sup>.

Ovviamente, tutto è stato possibile anche grazie alla fiducia data al progetto dal punto di vista gestionale, politico ed economico.

I giochi sono oggetti nuovi per le biblioteche ed è stato necessario un percorso di studio e di tentativi per la loro gestione ottimale. I giochi da tavolo si degradano come tutti gli altri materiali che vanno in prestito, non hanno un costo eccessivamente superiore a quello dei libri ma necessitano di una procedura apposita, vista la particolarità dell'oggetto.

---

3 Uno degli eventi che ormai si svolgono ogni mese è il pomeriggio dei Giochi di Ruolo: un sabato al mese si ritrovano in biblioteca circa 50 persone per vivere storie che vanno dal fantasy al *cyberpunk*.

Attorno al mondo dei GdR si è creato un clima positivo che in un primo momento, ha coinvolto soltanto chi già era appassionato ma che in seguito ha raggiunto persone di ogni fascia di età, divenute ormai presenze fisse in biblioteca.

Per la gestione ci siamo dovuti liberare di alcune paure: mentre in un primo tempo avevamo lasciato soltanto le scatole vuote a scaffale aperto e sistemato in altre scatole in magazzino i materiali di gioco, abbiamo poi optato per lo scaffale chiuso (che viene comunque aperto ogni qualvolta un utente desidera visionare e scegliere un gioco). Attualmente abbiamo in catalogo oltre cento giochi da tavolo, decine di *librigame* (tipologia e manuali di giochi di ruolo<sup>4</sup>).

In un primo momento avevamo deciso di non prestare i giochi da tavolo, vista anche la scarsa quantità posseduta. Attualmente invece abbiamo previsto la possibilità per ogni utente di prendere in prestito un gioco per un massimo di 15 giorni rinnovabili. La fiducia riposta negli utenti, da quello che abbiamo notato negli ultimi mesi, ha dato i suoi frutti e i giochi sono sempre stati riportati in ordine. Ci sembra che anche lo stimolare un atteggiamento di fiducia fra le persone possa essere considerato un aspetto positivo dell'operato delle biblioteche.

Nella nostra sezione *gaming*, insieme ai giochi convivono i materiali librari. Nella Sala Giovani, dove abbiamo riservato attualmente anche lo spazio in cui giocare, è possibile trovare dunque anche molte decine di manuali di giochi di ruolo e moltissimi *librigame*, una tipologia di libro molto in voga negli anni '80 che sta tornando con forza sul mercato.

U'altra attività inserita con ii giochi è il *coding*. La programmazione, insieme alla robotica, ha mostrato infatti la sua potenzialità nel raggiungere le fasce di età più giovani, favorendo l'apprendimento divertente in campo scientifico.

Concludo volentieri riprendendo parte dell'ultima frase: 'apprendimento divertente'. In questo sta molta della forza del gioco, nell'essere un'attività che pratichiamo da quando veniamo al mondo, il mezzo che per eccellenza ci permette di crescere e scoprire, senza avvertire fatica. Quando si diventa adulti, a volte, purtroppo, dimentichiamo il gioco, impauriti anche dal giudizio che gli altri potrebbero formulare su di noi, considerandoci infantili. Questo è un *bias* che va modificato!

Considerando come con il gioco si cresce sempre, e s'impara a stare con gli altri divertendosi, ci sembra che per la biblioteca promuovere le attività ludiche sia uno dei

---

<sup>4</sup> *Librigame* e manuali di giochi di ruolo sono a scaffale aperto e seguono le normali procedure di prestito del materiale librario.

modi con cui assolvere al suo compito di promuovere la formazione permanente: un modo divertente per arrivare a questo importante obiettivo.

William Bernardoni

Biblioteca Ernesto Ragionieri Sesto Fiorentino  
Gruppo di lavoro AIB Gaming in biblioteca – IGD Italia

[bernardoniw@comune.sesto-fiorentino.fi.it](mailto:bernardoniw@comune.sesto-fiorentino.fi.it)