

## International Day Games@your library: riflessioni su un sabato di lavoro

Francesco Mazzetta

**10, 26, 60!** Questi tre numeri indicano le biblioteche ufficialmente partecipanti<sup>1</sup> nei tre anni di adesione ufficiale dell’AIB: 2014, 2015 e 2016. Questi tre numeri sono l’indicatore maggiormente preciso della crescita della partecipazione delle biblioteche italiane all’iniziativa *International Games Day @your library* e dell’aumentare, anche in Italia, dell’interesse per la realizzazione di attività di *gaming* in biblioteca.

La crescita esponenziale è dovuta al progressivo aggregarsi di persone e competenze che hanno portato energie, conoscenze, contatti che hanno permesso di trovare uno sponsor (*Asterion Press*) nel 2015 e due sponsor (*Asterion Press* e *Red Glove*) nel 2016 a cui si è aggiunto uno sponsor internazionale (*Vested Interest Co.*: una parte dei giochi donati per l’evento a livello internazionale è stata riservata alle biblioteche italiane). Dal 2015, grazie all’aggiungersi alle energie del sottoscritto (in servizio presso la Biblioteca comunale di Fiorenzuola, PC), le competenze e l’entusiasmo di Debora Mapelli (CUBI) e di Alberto Raimondi (CSBNO) e, dal 2016, anche quelle di

Daniele Brunello (Borgoricco, PD) è stato possibile creare un blog<sup>2</sup> per condividere le informazioni, e una bacheca Pinterest<sup>3</sup> e una pagina Facebook<sup>4</sup> per condividere foto, eventi, esperienze.

Nel 2015 e 2016, grazie alla costituzione di questo vero e proprio gruppo di lavoro (per quanto ancora non formalizzato a livello AIB) è stato possibile organizzare un “gioco interbibliotecario”.

Nel 2015 si è trattato di una versione letteraria dell’“impiccato” a cui hanno partecipato 8 biblioteche, nel 2016 – forti delle difficoltà sperimentate l’anno precedente coi collegamenti e col “timing” nella gestione degli eventi in biblioteca e della partecipazione al gioco interbibliotecario – si è optato per un concorso relativo alla composizione di “poesie dorsali”. Ispirati dall’idea di Silvano Belloni (graphic designer e fotografo) e di Antonella Ottolina (giornalista) presentata sul sito da loro creato<sup>5</sup>, si è proposto a tutte le biblioteche partecipanti all’edizione 2016 di *IGD* la composizione di una

<sup>1</sup> Le biblioteche iscritte all’iniziativa sul sito internazionale <http://igd.ala.org/>

<sup>2</sup> <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/>

<sup>3</sup> [https://it.pinterest.com/igd\\_italy/](https://it.pinterest.com/igd_italy/)

<sup>4</sup> <https://www.facebook.com/IGD.Italia/>

<sup>5</sup> <http://www.poesiadorsale.it>

poesia tramite i titoli dei libri. Hanno inviato la poesia entro sabato 19 novembre 22 biblioteche tra le quali sono state selezionate le tre vincitrici (più un premio speciale e una menzione d'onore) da una giuria composta da Maria Abenante (Vicepresidente AIB), Paolo Agrati e Davide Passoni (entrambi poeti e musicisti). Tutte le poesie inviate sono in corso di pubblicazione sul blog.

Sia nel 2015 sia nel 2016, il gruppo di lavoro – a cui si è aggiunto anche Marco Azzerboni di Seriate – ha provato i giochi donati dagli sponsor: 8 diversi titoli nel 2015 e 15 nel 2016 per un totale quest'anno di 115 copie di giochi che il sottoscritto, tramite l'impegno economico della Biblioteca di Fiorenzuola, ha distribuito a 39 biblioteche che ne hanno fatto richiesta più le 4 vincitrici del concorso di poesie dorsali.

Per questa attività, ospitati nel 2015 dalla Biblioteca di Vimercate e nel 2016 dalla Biblioteca Valvassori Peroni di Milano, ci si è ritrovati per provare i giochi donati, confrontarci sul loro *appeal* e sui possibili target di destinazione acquisendo competenze specifiche nuove rispetto ad un "normale" curriculum bibliotecologico.

A questo impegno fa da riscontro l'entusiasmo palpabile nei resoconti degli eventi, testimoniato dalle foto pubblicate sulla bacheca Pinterest (come ad es. Fig. 1, 2), di biblioteche prese d'assalto da una torma di bambini, ragazzi, ma anche di adulti a loro volta coinvolti da

giochi ed attività, testimoniato altresì dai commenti di colleghe e colleghi e dai questionari in corso di elaborazione.



Fig. 1 IGD alla Biblioteca S. Giorgio, Pistoia



Fig. 2 IGD alla Biblioteca Internazionale Ilaria Alpi, Parma

*International Games Day* è un successo che cresce, in Italia molto più che negli altri Paesi aderenti (come è testimoniato dalla mappa internazionale) forse anche per la novità nel nostro Paese, novità che si affievolisce altrove e si "sistematizza" in una presenza organica delle iniziative di *gaming* in biblioteca senza più aver bisogno di promozioni "speciali".

Ma occorre carburante per mantenere questa crescita e questo carburante viene dal gruppo di lavoro visto precisamente in un riconoscimento formale da parte dell'Associazione Italiana Biblioteche che possa essere utilizzato nei confronti dei datori di lavoro come giustificativo all'attività, alle risorse, al tempo (sempre maggiore) dedicati all'iniziativa; come attrattiva per altre persone ed altre competenze che si possano aggiungere ed integrare; per ottenere una maggiore visibilità nei confronti di altri possibili sponsor, in particolare le società di produzione videoludica che fino ad oggi hanno snobbato l'iniziativa a livello nazionale.

Una volta conclusa anche questa edizione di *IGD* l'obiettivo è di continuare ad essere presenti sia tramite il blog, sia tramite attività formative su gioco e videogioco che possono essere proposte a colleghe e colleghi di quelle realtà bibliotecarie che cominciano a guardare

con interesse all'iniziativa e vogliono informarsi su quali risorse sia strumentali sia umane devono essere attivate.

Un primo modulo di questo tipo era stato ad esempio preparato dal sottoscritto e da Alberto Raimondi su richiesta di colleghe e colleghi delle biblioteche di Parma, e tre biblioteche hanno aderito per la prima volta e partecipato ad *IGD2016*. L'obiettivo per il 2017 è continuare la crescita sia in termini di sponsor e di giochi donati, sia in termini di adesione all'evento e partecipazione al gioco nazionale, ma soprattutto di rafforzare e diffondere la consapevolezza che il *gaming* non è un'attività posticcia ai tradizionali servizi offerti dalle biblioteche, ma che al contrario può essere attività organica d'incontro, di socializzazione, di formazione che le biblioteche hanno non solo il diritto, ma il dovere di proporre alla propria comunità.