

# ClaG. Una classificazione dei giochi per ludoteche e biblioteche

**CARLO BIANCHINI**

Università degli studi di Pavia  
carlo.bianchini@unipv.it

**PAOLO MUNINI**

Educatore professionale psico-pedagogico  
paolo.munini58@gmail.com

DOI: 10.3302/0392-8586-202407-048-1

## Introduzione

Nel 2017, il Comune di Udine ha istituito l'Archivio Italiano dei Giochi (AIG), un centro di documentazione sulla cultura ludica dedicato alla raccolta, conservazione, studio, ricerca e valorizzazione del patrimonio culturale e sociale rappresentato dai giochi. Attualmente, l'AIG ospita una collezione di circa 2.800 giochi da tavolo e oltre 700 pubblicazioni, quasi completamente catalogate.

In considerazione delle sue dimensioni, la collezione di giochi dell'AIG rende necessaria l'adozione di un'organizzazione fisica funzionale per l'utilizzo e lo studio dei giochi. Ma sono anche le principali linee d'azione dell'AIG – che includono la raccolta, catalogazione e classificazione di giochi (principalmente giochi da tavolo) e giocattoli, l'organizzazione e gestione di una biblioteca specializzata in giochi e giocattoli, il game design, l'educazione, l'animazione, la pedagogia, la didattica ludica e la pubblicazione di opere sul gioco e sui giochi – a richiedere un'organizzazione delle collezioni su basi scientifiche.

In passato, all'AIG era stata creata da Dario De Toffoli – esperto ed autore di giochi da tavolo, fondatore di *studio-giochi* e ispiratore e direttore (dal 2017 al 2020) dell'AIG – un sistema di taggatura, ovvero una lista di termini per aiutare a etichettare i giochi all'interno dell'OPAC. Tuttavia, questa lista non era sufficiente per costituire la base di una classificazione sistematica e adeguata finalizzata alla gestione fisica della collezione. Infatti, era caratterizzata dall'essere una lista di “parole o termini identificanti concetti [...] semplicemente giustapposti uno dopo l'altro” (Gnoli 2020, 49). Si trattava di un elenco di termini certamente ampio e pertinente, ma privo

di una definizione dettagliata e di una guida per ciascun concetto e gruppo di concetti: perciò, questo elenco era sprovvisto di due delle tre dimensioni fondamentali di una corretta classificazione biblioteconomica: il piano delle idee e il piano della notazione.<sup>1</sup> Nell'insieme, questi termini – che non poche volte non erano mutualmente esclusivi – costituivano uno strumento di indicizzazione molto difficile da implementare e inidoneo per l'organizzazione di una collezione fisica.

Per questo motivo, l'AIG aveva necessità di identificare e adottare un sistema di classificazione efficace per la gestione della collezione di giochi posseduti; nell'autunno del 2022 è stata avviata una ricerca sulla classificazione del gioco che aveva l'obiettivo di sviluppare una proposta di classificazione per i giochi presenti nelle ludoteche e nelle biblioteche. Il primo risultato del gruppo di lavoro<sup>2</sup> è stata una bozza con una proposta di un sistema di classificazione completamente nuovo, presentata ai responsabili e ai collaboratori dell'AIG nell'estate del 2023. Su questa prima base, è stata avviata una sperimentazione che ha coinvolto alcuni esperti di giochi: Giulia Gasparini (Cooperativa Accento – Multiplo di Cavriago), Jean Pierre Paschetta e Roberta Olivero (Associazione R.E.S.P.I.R.O. – Bra), Claudia Mauro (Ludoteca comunale di Udine) e Olga Verrengia (Cooperativa Guarnerio d'Artegna – Biblioteca Civica “Vincenzo Joppi” di Udine). Grazie al test eseguito su circa 200 giochi e alle conseguenti modifiche, è stato possibile stendere una prima bozza della *Classificazione dei Giochi ClaG*,<sup>3</sup> che è stata presentata in forma pubblica – e distribuita gratuitamente – in due distinte occasioni: alla fiera Play Festival del Gioco, a Modena, il 18 maggio 2024<sup>4</sup> e al Dipartimen-

to di Musicologia e Beni culturali dell'Università di Pavia, a Cremona, il 18 giugno 2024.<sup>5</sup>

Nel corso dei seminari sono state presentate le caratteristiche principali di ClaG: il metodo di sviluppo duplice del sistema di classificazione con approccio top-down – attraverso l'analisi della letteratura – e bottom-up – attraverso le casistiche offerte dal campione di giochi esaminato –, l'identificazione dei concetti fondamentali, la definizione delle cinque sfaccettature alla base delle prime cinque classi principali originali (spazio, materiali, ambientazione, esito del gioco e genere), un file di supporto per l'applicazione semiautomatica di ClaG e una sessantina di esempi svolti. I partecipanti ai seminari hanno espresso opinioni positive per ClaG nel suo complesso e, in almeno cinque casi (tra cui tre ludoteche all'interno di una biblioteca, una ludoteca scolastica e un museo del gioco e dei giocattoli), hanno espresso l'intenzione di adottarlo. Ad oggi (settembre 2024) è stato sperimentato presso l'AIG grazie al lavoro di Claudia Mauro e presso la Biblioteca comunale di Trento.

I partecipanti ai seminari hanno fornito diversi importanti suggerimenti: hanno proposto che il processo di creazione dei numeri di classificazione ClaG non richiedesse necessariamente l'uso di tutte le faccette previste; hanno richiesto l'inclusione di una faccetta relativa all'età dei giocatori, particolarmente importante nel contesto dei videogiochi; inoltre, hanno suggerito di distinguere tra giochi tematici "leggeri" che presentano un tema esclusivamente per scopi commerciali (come *Dobble Harry Potter*)<sup>6</sup> e veri giochi tematici in cui le regole del gioco prevedono l'applicazione di abilità specifiche direttamente collegate al tema;<sup>7</sup> infine, sono stati dati importanti suggerimenti per il perfezionamento del sistema di notazione.

Rispetto alla versione preliminare esaminata dagli esperti di classificazione e presentata durante i seminari, il sistema di classificazione è stato quindi aggiornato in diversi aspetti. La notazione è stata resa più intuitiva, leggibile, mnemonica e ospitale,<sup>8</sup> e l'ordine degli elementi (isolati) negli array è stato rivisto per aderire più strettamente ai principi proposti da Ranganathan.<sup>9</sup> Inoltre, è stata aggiunta una sesta faccetta Età, per esprimere l'età dei giocatori. Sulla base di queste modifiche, si prevede che la prima edizione definitiva di ClaG sarà pubblicata entro novembre 2024.<sup>10</sup>

## Obiettivi di ClaG

ClaG ha l'obiettivo di delineare un sistema di classificazione dei giochi basato su premesse scientifiche e allo stesso tempo offrire uno strumento pratico per evidenziare le caratteristiche di un gioco utili per la selezione,

ricerca, identificazione e consegna di un gioco, o di un insieme di giochi, a un giocatore o a un gruppo di giocatori che frequentano una ludoteca o una biblioteca con una collezione di giochi.

Uno dei più importanti studiosi e teorici di classificazione bibliografica dei nostri tempi, alla domanda su quale sia lo scopo della classificazione bibliografica, risponde in questo modo: "È quello di disporre i libri in una sequenza utile, o meglio, di meccanizzare la disposizione dei libri in una sequenza utile. È anche quello di aiutare a meccanizzare la corretta ricollocazione dei libri restituiti dopo l'uso. Ancora, è quello di aiutare a fissare il posto più utile per un libro di nuova aggiunta tra quelli che sono già in una biblioteca".<sup>11</sup> Anche quando è fondata su basi scientifiche, una classificazione bibliografica si propone sempre scopi pratici, quindi. Se, in questa citazione, il termine *libro* viene sostituito con il termine *gioco*, si chiariscono perfettamente le finalità e i limiti di ClaG. Inoltre, dev'essere chiarito anche lo scopo di ClaG: i giochi della collezione devono essere organizzati per l'uso da parte dei giocatori. Infine, un tale sistema di classificazione dovrebbe basarsi su un insieme di principi, tra i quali l'esclusività<sup>12</sup> è molto importante per l'obiettivo di disporre i giochi in modo efficace.

ClaG offre uno strumento utile al giocatore che vuole scegliere autonomamente un gioco e nel contempo mette a disposizione del ludotecario e del bibliotecario un percorso adatto a seguire passo dopo passo il giocatore che richieda assistenza nella scelta di un gioco. Lo scenario idealizzato per ClaG vede coinvolti uno o più giocatori che vogliono giocare, incontrandosi all'aperto, o in una ludoteca o in una biblioteca. La scelta del gioco dipenderà da diversi fattori concorrenti: il clima (per esempio, fa troppo freddo o troppo caldo per giocare all'aperto?), lo spazio disponibile (è abbastanza grande e articolato per giocare a *Nascondino*?), le risorse a disposizione (per esempio, si dispone di una palla o di un mazzo di carte, o di niente?), il numero di partecipanti (si è da soli, in due o abbastanza per formare squadre?), la loro età, e il tipo di attività ludica preferita (per esempio, un gioco che implichi una sfida fisica o intellettuale, un semplice passatempo, un gioco di simulazione, un gioco che dia le vertigini o i brividi). Durante la transazione di reference<sup>13</sup> tra il ludotecario o il bibliotecario e il giocatore o il gruppo di giocatori, si attua l'interazione nella quale il mediatore avvia un colloquio allo scopo di chiarire, grazie alle risposte dei giocatori, quali caratteristiche deve avere l'attività ludica che essi cercano. Le faccette di ClaG – spazio, materiali, interessi, fattore di competizione, genere del gioco ed età – costituiranno proprio il punto di partenza delle domande guida per il colloquio di reference.

## L'oggetto della classificazione. Attività ludica e gioco

Il primo e principale problema per la progettazione di un sistema di classificazione è stabilire, di preciso, di che cosa si occupa, cioè che oggetti classifica (e naturalmente di ciò di cui non si occupa e che rimane escluso). Definire che cos'è un gioco è un compito piuttosto complesso, al quale si sono dedicati molti studiosi, con alterni successi. Secondo Johan Huizinga, autore di *Homo Ludens*,<sup>14</sup> ("il libro che ha aperto la riflessione novecentesca sul gioco")<sup>15</sup> il "gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in sé stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di 'essere diversi' dalla 'vita ordinaria'".<sup>16</sup>

Secondo il Vocabolario Treccani un gioco è "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".<sup>17</sup> La definizione include quindi una casistica di attività davvero molto ampia, che va dai giochi all'aperto pochissimo strutturati, come *Nascondino*<sup>18</sup> o *Fazzoletto*,<sup>19</sup> agli sport olimpici o meno, ai giochi da tavolo e ai videogiochi.

ClaG ha come oggetto l'*attività ludica*, ovvero un'attività naturale, libera e spontanea, fine a sé stessa, dotata di regole implicite o esplicite, circoscritta entro limiti di spazio e di tempo, dall'esito incerto, fittizia. Roger Caillois nota che "ogni gioco è un sistema di regole. Esse definiscono ciò che è o non è gioco, vale a dire il lecito e il vietato".<sup>20</sup>

Un'importante distinzione adottata in questa classificazione è quella che rinvia alla differenza tra i termini inglesi *play* e *game* (e consente di introdurre una caratteristica essenziale del gioco, che non emerge nelle due definizioni appena proposte). Infatti, il solo termine italiano *gioco* li traduce entrambi e non rende adeguatamente la distinzione originale, che è invece rilevante dal punto di vista della classificazione. Per esempio, Adams distingue tra:

1. *play*, qui traducibile con l'espressione italiana *attività ludica*, che si riferisce ad "attività umane non essenziali che sono, di solito ma non sempre, anche ricreative"<sup>21</sup> e aggiunge che il ludo è uno dei quattro elementi chiave di un gioco. Il significato di questo termine è reso bene dalla definizione proposta dalla Treccani e riportata poco sopra;
2. *game*, traducibile con l'italiano *gioco*, che è "un tipo di attività ludica condotta nel contesto di una realtà fittizia in cui i/l partecipante/i cerca/no di raggiun-

gere almeno un obiettivo arbitrario e non banale agendo nel rispetto delle regole".<sup>22</sup>

Inoltre, Adams osserva che il gioco è competitivo, cioè è una particolare "forma di attività ludica nella quale i giocatori cercano di raggiungere obiettivi mutuamente esclusivi".<sup>23</sup>

Anna Bondioli sottolinea la necessità di richiamare la distinzione tra *play* e *game* offerta anche da Avedon e Sutton-Smith<sup>24</sup>; il primo è un "comportamento caratterizzato dall'interesse per le azioni in sé e per sé, nel quale il raggiungimento di un obiettivo è del tutto secondario – il bimbo che finge di addormentarsi senza avere sonno, che si diverte a guardare il mondo da sotto in su – e, dunque, è individuale, non socializzabile e non duraturo"; per contro invece il *game* prevede "la presenza di pattern ripetibili e di risultati prevedibili, ad esempio un gioco di alternanza di turni nel quale, ripetutamente, il bambino tenta di prendere un dito della mamma e la mamma che si ritrae".<sup>25</sup>

*Attività ludica* e *gioco* si distinguono quindi perché nel secondo è essenziale la *sfida* tra i giocatori o tra i giocatori e il gioco stesso (come nei giochi cooperativi o nei solitari) o l'autore del gioco (come nei rebus, negli indovinelli e nei cruciverba) e, per questo motivo, nel gioco sono altrettanto indispensabili *regole* che consentano che la competizione si svolga in modo leale e con un esito chiaro. Il *gioco* in senso stretto è quindi un *particolare tipo di attività ludica*. Questa classificazione ambisce a coprire l'intero dominio delle attività ludiche e dei giochi, anche se al momento è stata sviluppata in modo approfondito soltanto per i giochi da tavolo.

## Dalla definizione di gioco alle faccette di ClaG

Salen e Zimmerman pervengono alla loro proposta di definizione di *gioco* sulla base di un'attenta, interessante e analitica comparazione delle definizioni di gioco fornite da importanti studiosi del gioco come David Parlett,<sup>26</sup> Clark C. Abt,<sup>27</sup> Johan Huizinga,<sup>28</sup> Roger Caillois,<sup>29</sup> Bernard Suits,<sup>30</sup> Chris Crawford,<sup>31</sup> Greg Costikyan<sup>32</sup> e Avedon e Sutton-Smith.<sup>33</sup>

La definizione proposta da Salen e Zimmerman – che evidentemente si applica al *gioco* e non all'*attività ludica* – consente di mettere in evidenza una serie di caratteristiche che si sono rivelate estremamente utili per la creazione di ClaG, con un processo che è utile ripercorrere: "Un gioco è un sistema nel quale i giocatori di impegano in uno scontro artificiale, definito da regole, che termina con un risultato quantificabile [...] si applica a tutti i tipi di gioco, dai giochi col computer e i videogio-

chi ai giochi di società e agli sport”.<sup>34</sup>

Un concetto fondamentale è che il gioco è *artificiale*; ciò significa che “i giochi mantengono un confine con la cosiddetta “vita reale” sia nello spazio che nel tempo. Sebbene i giochi si svolgano ovviamente all’interno del mondo reale, l’artificialità è una delle loro caratteristiche distintive”.<sup>35</sup> Una caratteristica fondamentale di un gioco è quindi lo *spazio* “artificiale” all’interno del quale esso ha luogo.

Sono però artificiali anche gli oggetti fisici che consentono di sviluppare lo scontro: molte attività ludiche richiedono *materiali* specifici per essere giocate (palla, attrezzi, carte, pedine, pezzi, giocattoli ecc.).

L’artificialità implica anche un altro aspetto fondamentale dell’attività ludica che è la sua capacità di *simulare*, di mimare la realtà, o di creare una “realtà alternativa”. Secondo Giampaolo Dossena queste attività si basano sull’ “atto del simulare, ovvero del fingere, del far parere che ci sia qualcosa che in realtà non c’è; del determinare una situazione fittizia; dell’imitare; del riprodurre strumentalmente un processo naturale o una situazione complessa, o alcune sue caratteristiche”.<sup>36</sup> Perciò ci sono attività ludiche che sono totalmente astratte dalla realtà (come il *Jenga*) e attività ludiche che sono caratterizzate da un’*ambientazione* che rimanda, in una forma più o meno stretta, alla riproduzione di fenomeni della realtà (come *Monopoly*, *Subbuteo* o *Risiko!*, i giochi di ruolo o il giocare “a fare i cowboy”).

La definizione di Salen e Zimmerman cita come ulteriore caratteristica intrinseca del gioco lo *scontro*, ovvero il conflitto,<sup>37</sup> che deve sfociare in un *esito* che dipende da un risultato quantificabile. Secondo gli autori ricordati, infatti, “i giochi hanno un obiettivo o un risultato quantificabili. Alla conclusione di un gioco, un giocatore ha vinto o perso o ha ricevuto qualche tipo di punteggio numerico. Un risultato quantificabile è ciò che di solito distingue un gioco da attività ludiche meno formali”.<sup>38</sup> Sapere chi vince o chi perde è un punto fondamentale per la scelta e l’avvio di un gioco, perché è strettamente legato al numero di giocatori che sono disponibili per giocare nel momento della scelta: se ci si ritrova soli, si deve scegliere per forza un solitario, se si è in alcuni, forse non si è in numero sufficiente per fare un gioco a squadre, ecc.

Le classificazioni dei giochi sono innumerevoli; esistono tuttavia un certo numero di *generi* piuttosto condivisi, che dipendono dalla modalità con la quale i giocatori interagiscono o dalle capacità con la quale i giocatori agiscono.<sup>39</sup> Gli aspetti (o faccette) individuati da ClaG per la classificazione di un gioco sono dunque sei ed essi costituiscono la struttura portante della In ClaG classificare un gioco significa attribuirgli un valore specifico per ciascuno dei seguenti aspetti:

- lo spazio di gioco;

- i materiali di gioco;
- l’ambientazione;
- l’esito;
- il genere;
- l’età.<sup>40</sup>

Le sei faccette sono brevemente presentate di seguito.

### Lo spazio di gioco

Lo spazio di gioco è, assieme al tempo di gioco, una delle due componenti fondamentali del *cerchio magico*, il mondo parallelo e artificiale nel quale è il gioco a essere reale e dal quale la realtà invece è esclusa.

Secondo Adams, cerchio magico è un’espressione “creata in origine da Johan Huizinga per riferirsi al luogo fisico nel quale valgono regole di comportamento sociale speciali. Adottato successivamente dall’industria del gioco e da altri media di comunicazione con questo significato: il cerchio magico è un concetto teorico relativo all’atto di simulazione che si instaura quando scegliamo di giocare un gioco. Quando iniziamo a giocare e accettiamo di seguire le regole, entriamo nel cerchio magico. All’interno del cerchio magico, azioni che nel mondo reale sarebbero prive di senso acquistano un significato nel contesto del gioco”.<sup>41</sup>

L’importanza dello spazio come criterio classificatorio è confermata anche da Stefano Bartezzaghi: “Un parametro per classificare i giochi potrebbe essere costituito dal luogo fisico in cui si incontrano i giocatori [...] i luoghi in cui è possibile giocare sono diversi, si trasformano nel tempo”.<sup>42</sup> In ClaG, la faccetta dello spazio di gioco assume un valore che esprime la *posizione relativa del giocatore* all’interno o all’esterno di quello spazio reale o artificiale. Per esempio, nel *Nascondino* o nella *Pallacanestro* i giocatori si trovano all’interno dello spazio di gioco, mentre negli *Scacchi* o nel *Gioco dell’oca* essi sono esterni (e sono, per esempio, rappresentati da *pedine*); nei videogiochi lo spazio è virtuale e perciò potenzialmente può riprodurre qualsiasi posizione relativa del giocatore.

### I materiali

In ClaG, la faccetta materiali assume un valore che indica “l’insieme di tutti gli oggetti necessari a praticare un gioco. In un determinato gioco i materiali possono esserci o non esserci, e si può trattare di qualunque cosa”.<sup>43</sup> Ai fini della classificazione del gioco, in caso di più materiali, si considera qual è il materiale principale, o più importante, o prevalente.

Naturalmente, non tutti i giochi richiedono materiali: per esempio, sono giochi senza materiali *Nascondino* o *Lupo mangia frutta*. Altri valori (isolati) di questa faccetta, a titolo esemplificativo, sono i giochi di carte (tradizionali, speciali, non collezionabili o collezionabili),



i giochi di dadi (tradizionali o speciali), i giochi di tessere, i giochi di pezzi, i giochi di miniature, i giochi di carta e matita, i giochi a schede e cartelle e i giocattoli.

### **L'ambientazione**

In ClaG, la faccetta ambientazione serve per indicare se esiste un tema, o un soggetto, in un determinato gioco, come per esempio in *Monopoly* o in *Risiko!*. Il fatto che si giochi all'interno di un cerchio magico che separa nettamente lo spazio-tempo del gioco da quello della realtà non esclude che ciò che succede nel cerchio magico non abbia un riferimento più o meno stretto con la realtà di tutti i giorni. La presenza di un tema è particolarmente rilevante nel caso dell'impiego delle attività ludiche a fini educativi (per esempio, un gioco di memoria che aiuta a imparare a riconoscere le farfalle). Perciò questa faccetta è molto importante per distinguere i giochi che sono ambientati da quelli che non lo sono, ed eventualmente per individuare i giochi di simulazione.

### **Esito del gioco**

Engelstein e Shalev mettono in evidenza che la prima scelta che “i progettisti fanno su un gioco è la struttura di base del gioco. Chi vince? Chi perde? Qual è il fine generale dell'esperienza di gioco? Sarà un gioco unico o una serie di mani?”<sup>44</sup>

In ClaG, il valore della faccetta *esito* indica quale conclusione ci si attende al termine del gioco. Tuttavia la classificazione si occupa delle attività ludiche in generale, e quindi anche di attività non competitive che perciò non prevedono necessariamente un vincitore o un perdente. Perciò i valori previsti da questa faccetta sono: solitario, un solo vincitore, una sola squadra vincitrice, cooperativo, semi-cooperativo, con un solo perdente e nessun vincitore.

### **Genere del gioco**

I generi principali individuati in questa classificazione implementano e sviluppano la classica proposta di Caillois<sup>45</sup> che prevede: *agon*, *alea*, *mimicry* (imitazione) e *ilinx* (vertigine), definite sommariamente qui di seguito. La classificazione di Caillois è forse la sola classificazione dei giochi che è stata universalmente accettata e ha resistito nel tempo fino a oggi. A tal proposito, Romina Nesti scrive “L'opera di Caillois rimane un testo fondamentale in quanto riesce a metter ordine all'interno del grande quantitativo di tentativi di catalogazione [sic] del gioco che non riuscivano a soddisfare criteri di univocità e chiarezza. L'autore ci regala quattro categorie determinate attraverso l'atteggiamento predominante messo in atto dal giocatore stesso durante il gioco prescelto”.<sup>46</sup> Il genere *agon* rappresenta tutti i giochi *agonistici* nei

quali ciascun giocatore mette in campo tutte le risorse a sua disposizione per ottenere la vittoria. Le risorse possono essere materiali (per esempio, fornite dalla situazione di partenza del gioco, come il denaro nel *Monopoly* o le carte in una mano di un gioco di carte) e soprattutto personali, ovvero le proprie abilità (per esempio, fisiche, mnemoniche, linguistiche, logico-matematiche ecc.).

Anche Romina Nesti, commentando la classificazione di Caillois, sottolinea il rapporto tra *agon* e abilità del giocatore: “Avremo così la categoria dell'*agon* dove a predominare è l'atteggiamento competitivo presente in qualsiasi forma di gara dove ogni giocatore mette in gioco le proprie abilità (sia fisiche sia intellettuali) personali”<sup>47</sup>.

Per questo motivo, ClaG raggruppa i giochi agonistici in base all'abilità principale o prevalentemente richiesta al giocatore, che è poi la caratteristica sulla quale si basa la sfida che è sottesa dal gioco. Per esempio, nella corsa dei 100 metri, a parità di condizioni (partenza, terreno, lunghezza, tempo atmosferico, ecc.) i giocatori si sfidano confrontandosi nella velocità. Nella classe dei giochi agonistici rientrano, per esempio, i giochi di parole e di associazione di idee, i giochi logici e i giochi matematici, i giochi di deduzione, i giochi di abilità fisica, i labirinti e i rompicapi, i giochi di bluff ecc. I generi dei giochi che costituiscono il valore di questa faccetta di ClaG si possono distinguere in base alla diversa abilità che “entra in gioco” per vincere: abilità linguistica, abilità logico-matematica, abilità fisica ecc. Per questo motivo, ClaG ha individuato le diverse abilità coinvolte nei giochi rifacendosi alla classificazione delle intelligenze multiple<sup>48</sup> proposto da Howard Gardner.<sup>49</sup>

Il genere *alea* comprende tutte le attività ludiche “che si fondano [...] su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa; giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario ma sul destino”<sup>50</sup> e include, naturalmente, i giochi d'azzardo. Come nota Caillois, i giochi d'azzardo (per esempio, bische, casinò, corse, lotterie, combattimenti), diversamente dal resto dei giochi, non sono avulsi da interessi materiali. Il gioco d'azzardo è infatti una “attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria, avendovi l'abilità un'importanza trascurabile”.<sup>51</sup>

Il genere *mimicry* include le attività ludiche nelle quali “il gioco può consistere non già nello sviluppare un'attività o nel subire un destino in un contesto immaginario, ma nel diventare noi stessi un personaggio illusorio e comportarci in conseguenza [...] mimica e travestimento sono dunque le molle complementari di questa categoria di giochi”.<sup>52</sup> C'è un aspetto che differenzia i giochi di imitazione da tutti gli altri: “A eccezione di una, la *mimicry* presenta tutte le caratteristiche del gioco: libertà, convenzione, sospensione del reale, spazio e tempo de-

limitati. Non vi si trova, tuttavia, l'assoggettamento continuo a regole imperative e precise: lo sostituiscono [...] la dissimulazione della realtà, la simulazione di un'altra realtà".<sup>53</sup> Una frase tipica che avvia il gioco di imitazione è quella in cui chi si appresta a giocare usa l'"imperfetto ludico": "Facciamo che eravamo ... [indiani e cowboy, ecc.]".

Il genere *ilinx* include le attività ludiche "che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione".<sup>54</sup> Ne sono esempi le gieste del luna park, gli sport estremi, o gli scivoli, le altalene e le teleferiche nei parchi giochi.

### **Età dei giocatori**

L'ultima faccetta adottata in ClaG non deriva dalla definizione di Salen e Zimmerman, ma è stata suggerita e richiesta durante i seminari e gli incontri con gli esperti. Inizialmente, l'idea di includere tra le faccette l'età nella quale si può giocare un gioco era stata scartata per l'estrema soggettività alla quale è esposta la valutazione: chi può stabilire l'esatta età in cui si inizia a giocare a *Scacchi*, a *Othello*, a carte, a *Tennis*, o in cui si smette di giocare alle bambole o ai soldatini o di correre una maratona o di arrampicare in montagna?

La soggettività di questa faccetta era un ostacolo molto difficile da superare per la sua applicazione in una classificazione che mira a ottenere il medesimo risultato – in termini di numero di classe assegnato a un gioco – anche se applicata da classificatori diversi (e distanti) tra loro.

Tuttavia – come hanno rilevato i membri del *Gruppo di lavoro gaming in biblioteca – IDG Italia* dell'AIB in relazione ai videogiochi e come è stato segnalato nell'ambito dei seminari – in alcuni casi l'indicazione dell'età è indispensabile e in altri è molto utile. In effetti, al momento della transazione di reference tra il responsabile di una collezione di giochi e il giocatore o i giocatori che chiedono di essere aiutati nell'individuazione di uno o più giochi da utilizzare, l'età può essere un fattore estremamente discriminante.

Per questo motivo, nella prima edizione di ClaG è stata inclusa anche la faccetta dell'età. Inoltre, per evitare ogni possibile soggettività, ClaG prevede che il valore assegnato in fase di classificazione per questa faccetta si basi non sul giudizio del classificatore, ma esclusivamente su fonti esterne e oggettive (nel senso di condivise) e indicando sempre la fonte utilizzata per la faccetta dell'età.

Una prima ipotesi sulla fonte d'informazione potrebbe essere quella di utilizzare l'indicazione riportata dall'editore sulla confezione, ma questo approccio ha due

punti critici: da un lato si applica soltanto ad alcune categorie di attività ludiche come i giochi da tavolo e i videogiochi, ma non ai giochi tradizionali; dall'altro, in caso di edizioni differenti potrebbe differire anche l'indicazione dell'età.<sup>55</sup>

Come fonte dell'informazione relativa alla data, piuttosto che le indicazioni fornite dal produttore del gioco, di solito sulla scatola e/o nelle regole di gioco, sembra preferibile un riferimento a fonti esterne, che siano facilmente raggiungibili da qualsiasi classificatore e per le quali esista un ordine di preferenza gerarchico.

Per l'applicazione della faccetta Età di ClaG, il valore deve essere determinato esclusivamente in base alle seguenti fonti esterne, da utilizzare in ordine di precedenza:

- BoardGameGeek<sup>56</sup> (<https://boardgamegeek.com/>), un sito gratuito, cooperativo, autorevole e riconosciuto dalla comunità internazionale che si presenta come "una risorsa e una comunità online che aspira a essere la fonte di riferimento per i contenuti di giochi da tavolo e di carte";
- L'OPAC del Sistema Bibliotecario del Friuli (<https://www.sbhu.it/>), che conta oltre due migliaia<sup>57</sup> di registrazioni bibliografiche di giochi, sia perché è già stato utilizzato anche dagli esperti della Biblioteca comunale di Trento nelle fasi di sperimentazione e di applicazione di ClaG, sia perché, essendo un sito istituzionale, oltre ad essere gratuito fornisce sufficienti garanzie di qualità e stabilità nel tempo;
- La versione linguistica italiana di Wikipedia (Wikipedia.it).
- Le altre versioni linguistiche di Wikipedia.

### **Lo sviluppo delle tavole di ClaG**

L'individuazione delle faccette che caratterizzano ClaG è il risultato di un metodo duplice che ha previsto sia la ricerca delle caratteristiche essenziali dei giochi attraverso la letteratura – in particolare, quella che si occupa di classificazione dei giochi e quella che si occupa di progettazione di giochi<sup>58</sup> – sia la verifica delle ipotesi via via avanzate attraverso la loro applicazione pratica nella classificazione di un campione di giochi estratti casualmente dalla collezione disponibile presso l'AIG. Anche gli esperti che hanno utilizzato la prima bozza dello schema di classificazione l'hanno sperimentata su un campione di giochi casuale e a loro libera scelta, facendo emergere criticità e lacune.

Questo duplice procedimento (*top down e bottom up*) ha consentito di correggere progressivamente sia i valori di ciascuna faccetta, sia le stesse faccette. Per esempio, la prima ipotesi per gli isolati della faccetta *genere* si basava sulla classificazione proposta da Adams: abilità,

gestione risorse, percorso, strategia, interazione sociale e giochi a informazione.<sup>59</sup> Anche se molto interessanti, questi isolati non erano mutuamente esclusivi – riferendosi peraltro a volte a caratteristiche del giocatore (abilità) e a volte a meccaniche di gioco (percorso) – e non erano in grado di soddisfare adeguatamente tutte le casistiche offerte dai giochi del campione utilizzato per la verifica sul campo.

Struttura del manuale ed esempio di Tavole

ClaG è un sistema di classificazione costituito di due parti fondamentali: il manuale (come si è detto, in corso di stesura) e un’istanza Wikibase, un dataset contenente i giochi e i loro numeri di classe. Il manuale è organizzato in tre parti: 1. Regole di classificazione; 2. Tavole di classificazione; 3. Glossario. Le *Regole di classificazione* (Parte 1) forniscono una spiegazione dello scopo e dell’oggetto di ClaG e una panoramica del sistema di classificazione. Esse costituiscono un importante strumento di comprensione dei principi e del funzionamento della classificazione e offrono una guida all’uso delle Tavole, mediante:

- le definizioni di ogni singola faccetta (per esempio, spazio, materiali ecc.);
- le definizioni per interpretare e attribuire correttamente gli isolati, ovvero i valori di ogni faccetta assegnabili a un gioco, utili in particolare per quelli che non sono immediatamente intuitivi o che possono essere ambigui se non sono sufficientemente

- definiti (per esempio, distinzione tra giochi senza un campo delimitato e giochi da tavolo);
- gli esempi di giochi che hanno un certo valore per una data faccetta.

Le *Regole di classificazione* dedicano quindi un capitolo a ogni faccetta: spazio di gioco, materiali, ambientazione, esito del gioco, genere ed età. A ciascuno di essi, corrisponde una specifica sezione delle Tavole. Le *Tavole di classificazione* (Parte 2) sono organizzate per faccette ed elencano le notazioni e gli isolati di ciascuna faccetta, ovvero tutti i valori assegnabili a un gioco per quella faccetta e forniscono alcune indicazioni d’uso per ciascun isolato, come mostra il seguente estratto dalla Tavola per la faccetta dello spazio di gioco.<sup>60</sup> Il *Glossario* (parte 3) riunisce in un’unica sequenza, per un più rapido reperimento e una più facile consultazione, le definizioni fornite nelle Regole e nelle Tavole.

Il processo di classificazione ed esempi

Per procedere a classificare un gioco con ClaG è necessario attribuirgli un valore per ciascuna delle sei faccette previste. Individuato il valore, si registra la notazione che rappresenta quel valore per una determinata faccetta. Per esempio, se il gioco in questione è un gioco da tavolo senza altro supporto, si consulta la tavola dello spazio di gioco e si vede che la notazione per questa classe di giochi è 51: il numero di classe per questo gioco avrà quindi come notazione per questa faccetta il

Tavola 1. Spazio di gioco

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <b>Giochi liberi (o giochi in uno spazio non esattamente delimitato)</b><br>Include tutte le attività ludiche che si possono giocare senza un campo esattamente delimitato e su qualunque tipo di superficie o spazio.<br>Comprende, per esempio: <i>Nascondino, Un due tre stella, Strega comanda colore.</i>                                                                                                                                           |
| 3  | <b>Giochi con campo in scala reale (sport)</b><br>Include tutte le attività ludiche nelle quali il giocatore si trova fisicamente tutto all’interno dello spazio di gioco; tipicamente include gli sport.<br>Non usare questa classe, ma applicare quella più specifica tra le seguenti.                                                                                                                                                                 |
| 31 | <b>Giochi con campo in scala reale su terreno</b><br>Include tutte le attività ludiche nelle quali lo spazio di gioco è un terreno. Il terreno può essere rappresentato da qualunque tipo di superficie: prato, terra battuta, tartan, cemento, sabbia, ecc.<br>Comprende, per esempio: <i>Calcio a 11, Calciotto a 5, Pallacanestro, Pallavolo, Rugby, Corsa a ostacoli, Corsa campestre, Escursionismo, Tennis, Golf, Salto in lungo, Arrampicata.</i> |
| 33 | <b>Giochi con campo in scala reale in acqua</b><br>Include tutte le attività ludiche che si svolgono in o sull’acqua.<br>Comprende, per esempio: <i>Vela, Nuoto, Pallanuoto, Canoa-polo, Rafting.</i>                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 35 | <b>Giochi con campo in scala reale su ghiaccio e neve</b><br>Include tutte le attività ludiche che si svolgono su ghiaccio o su neve.<br>Comprende, per esempio: <i>Pattinaggio su ghiaccio, Hockey su ghiaccio, Sci, Sci alpinismo, Curling, Arrampicata su ghiaccio.</i>                                                                                                                                                                               |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 37 | <b>Giochi con campo in scala reale aerei</b><br>Include tutte le attività ludiche che si svolgono in aria.<br>Comprende, per esempio: <i>Paracadutismo, Deltaplano, Lancio con tuta alare, Parapendio, Bungee jumping</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 5  | <b>Giochi con campo in scala ridotta (Giochi da tavolo)</b><br>Include tutte le attività ludiche che si svolgono in un'area circoscritta, costituita di solito da una superficie piana d'appoggio, da un tabellone, da plance o da un tavolo speciale, e con i giocatori esterni all'area di gioco.<br>Non usare questa classe, ma applicare quella più specifica tra le seguenti.                                                                                                                         |
| 51 | <b>Giochi da tavolo senza altro supporto</b><br>Include tutte le attività ludiche che si svolgono su una superficie piana d'appoggio senza l'ausilio di altri supporti (come tabellone o plance) né di un tavolo da gioco speciale.<br>Comprende, per esempio: <i>Briscola, Domino</i> .                                                                                                                                                                                                                   |
| 53 | <b>Giochi da tavoliere (giochi da tavolo con tavoliere)</b><br>Include tutte le attività ludiche da tavolo nei quali è necessario un tavoliere che costituisce e delimita lo spazio di gioco (per esempio, scacchiera, othelliera, tabellone, una carta bianca, una carta stampata).<br>Comprende, per esempio: <i>Monopoly, Risiko!, Scacchi, Tris</i> .                                                                                                                                                  |
| 55 | <b>Giochi da tavolo con plance</b><br>Include tutti giochi nei quali i giocatori utilizzano, in assenza di un unico tavoliere o tabellone, plance di gioco per ciascun giocatore.<br>Comprende, per esempio: <i>Pozioni esplosive, Draftosaurus</i> .                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 57 | <b>Giochi da tavolo con tavolo speciale</b><br>Include tutte le attività ludiche da tavolo nei quali il tavolo da gioco (campo di gioco) è una struttura speciale costruita appositamente per un determinato gioco.<br>Comprende, per esempio: <i>Roulette, Biliardo, Biliardino (o Calchetto)</i> .                                                                                                                                                                                                       |
| 7  | <b>Videogiochi (giochi con campo virtuale)</b><br>Include tutte le attività ludiche virtuali e interattive che richiedono un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo per la simulazione di attività ludiche (per esempio, scacchi, tennis, corsa automobilistica, battaglie in scenari fantastici), mediante l'azionamento di specifiche periferiche (per esempio, tastiera, mouse, joy stick, gamepad).<br>Comprende, per esempio: <i>The Legend of Zelda</i> . |

51. Se il gioco che si sta classificando è un gioco che si svolge su un campo in scala reale su neve o ghiaccio, il numero di classificazione inizierà per 35, perché questa è la notazione che rappresenta i giochi con campo in scala reale su ghiaccio e neve.

Si procede in questo modo per tutte le faccette; una volta completato il processo, si giustappongono le notazioni e si ottiene il numero di classificazione finale da assegnare al gioco in questione.

Vediamo un esempio, con il gioco *Perudo* (un “gioco di dadi e bluff antichissimo, che compare anche in *Pirati dei Caraibi!*”);<sup>61</sup> di seguito, le sei faccette con il valore e la notazione che si applicano a *Perudo*:

| Faccetta         | Notazione e valore                       |
|------------------|------------------------------------------|
| Spazio di gioco: | 51 Giochi da tavolo senza altro supporto |
| Materiali:       | d2 Giochi di dadi speciali               |
| Ambientazione:   | N Giochi non ambientati                  |
| Esito del gioco: | .2 Gioco con un solo vincitore           |
| Genere:          | ,Aib Giochi di bluff                     |
| Età consigliata: | +8 <sup>62</sup> da otto anni in su      |

Giustapponendo le notazioni che rappresentano la classe di appartenenza di *Perudo* per ciascuna faccetta, si ottiene il suo numero di classificazione, che è il seguente:

51d2N.2,Aib+8

Nella bozza del sistema di classificazione che è stata presentata nei due seminari,<sup>63</sup> era presente una sezione (Parte 4 *Esempi di classificazione*) dedicata agli esempi di applicazione della classificazione realizzati su un campione in parte dagli autori e in parte dagli esperti del settore. Gli esempi erano divisi in due parti, una con i giochi elencati in ordine alfabetico e il numero di classe, l'altra in ordine di numero di classe per mostrare un esempio di organizzazione e ordinamento finale di una collezione di giochi nello spazio fisico destinato alla raccolta e per evidenziare come giochi simili si trovino raggruppati vicini tra loro in classi omogenee, e giochi differenti siano progressivamente collocati più distanti. Nella prima edizione la parte relativa agli esempi verrà omessa, perché è sostituita da *Cla-G* (vedi infra), un sito con il dataset dei giochi classificati con *ClaG*, che fungerà da elenco di esempi in continua crescita (e ordinabili secondo il criterio preferito da chi consulta il dataset).



# Cla-G come strumento per classificare

Per facilitare il processo di classificazione sia da parte degli esperti volontari che hanno utilizzato la prima bozza dello schema di classificazione, sia da parte dell'AIG e della Biblioteca comunale di Trento, in aprile 2024 era stato predisposto un file in formato Excel che consentiva di individuare e scegliere il valore di una faccetta attraverso una serie di menu interattivi presenti nelle colonne che rappresentavano le cinque faccette originali (Figura 1). La notazione corrispondente doveva essere riportata nella colonna immediatamente successiva e, in una colonna finale, compariva progressivamente il numero di classificazione, che si aggiornava in base alle notazioni delle faccette inserite nelle relative colonne.<sup>64</sup> Questo file era utile per semplificare il lavoro del singolo classificatore e per l'apprendimento della classificazione, ma era inadatto a diversi altri scopi: consentire lo scambio del lavoro dei classificatori, creare una banca dati unitaria con tutti i giochi classificati e i rispettivi numeri di classificazione, creare uno strumento di consultazione pubblicamente accessibile, aggiornare rapidamente i dati, collegare i dati di classificazione con le descrizioni catalografiche dei giochi, ove esistenti ecc. Per questo motivo, è stata creata e installata *Cla-G*,<sup>65</sup> un'istanza di Wikibase cloud, ovvero il software che è alla base della più famosa Wikidata,<sup>66</sup> la piattaforma dei linked open data di Wikimedia. I vantaggi dell'uso di Wikidata in biblioteca sono numerosi e sono noti (e in larga parte derivano dai vantaggi del web semantico che si basa sui linked open data);<sup>67</sup> alcuni di essi sono l'identificazione non ambigua delle entità di interesse (i giochi, in questo caso), la scoperta e l'esplorazione dei dati, l'analisi dei dati della classificazione, l'aumento

della visibilità, la facilità nel controllo della qualità dei dati, lo sviluppo della cooperazione e dello scambio tra istituzioni.

Lo scopo di Cla-G si può riassumere, in modo non necessariamente esaustivo, facendo riferimento a tre possibili ambiti di interesse: quello di una specifica istituzione, quello di un responsabile della ludoteca o della biblioteca e quello della conoscenza generale del mondo dei giochi. Rispetto a un'istituzione (una ludoteca o una biblioteca), i vantaggi dell'uso totalmente gratuito di Cla-G possono essere:

- avere a disposizione uno strumento di classificazione, collaborativo e partecipato tra tutte le ludoteche e le biblioteche interessate;
- la possibilità di creare, scaricare, condividere, pubblicare un elenco completo, navigabile e interattivo, dei giochi della propria collezione;
- utilizzare uno strumento avanzato basato sui LOD, che consente una navigazione reciproca tra il proprio OPAC e Cla-G nonché tra il proprio OPAC e Wikidata;
- aumentare, tramite la logica dei LOD, la visibilità e le possibilità di scoperta della propria collezione di giochi;
- creare una rete di persone, associazioni e istituzioni impegnate in questo ambito e favorire lo sviluppo della cooperazione e dello scambio di informazioni tra di esse.

Dal punto di vista del responsabile della ludoteca e della biblioteca, Cla-G costituisce uno strumento efficace per:

- applicare ClaG per classificare i giochi della propria collezione, attraverso il processo guidato per la produzione di un numero di classe;

|    | A                                        | B                                  | C                               | D                             | E  | F                       | G    | H                   | I    | J                                    | K       | L                |
|----|------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|----|-------------------------|------|---------------------|------|--------------------------------------|---------|------------------|
| 1  | Gioco                                    | Spazio di gioco                    | Simbolo                         | d giochi di dadi              | nb | Ambientazione           | Simb | Esito del gioco     | Simb | Genere                               | Simbolo | Età              |
| 2  | Carcassonne                              | 51 Giochi da tavolo senza altro    | d giochi di dadi                | d giochi di dadi tradizionali |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Air Giochi di gestione risorse       | Air     | + nessuna indica |
| 3  | Leo                                      | 51 Giochi da tavolo senza altro    | d giochi di dadi speciali       | e giochi di tessere           |    | A giochi ambientati     | A    | 4 Cooperativo       | .4   | Amn Abilità mnemonica                | Amn     | + nessuna indica |
| 4  | Torre di animali                         | 51 Giochi da tavolo senza altro    | e giochi di tessere             | f giochi di pezzi             |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ad Giochi di destrezza (a. fisica)   | Ad      | + nessuna indica |
| 5  | A caccia di conchiglie                   | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | f giochi di pezzi               | f1 giochi di miniature        |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Amn Abilità mnemonica                | Amn     | + nessuna indica |
| 6  | Acchiappa mostri                         | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | g Carta e matita                | h Schede e carte              |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 7  | Alutino (Venice connection)              | 55 Giochi da tavolo con plance     |                                 |                               |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Alp Giochi di parole                 | Alp     | + nessuna indica |
| 8  | Battaglia navale (commerciale)           | 55 Giochi da tavolo con plance     | 55 f giochi di pezzi            |                               |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ami Giochi logici                    | Ami     | + nessuna indica |
| 9  | Battaglia navale (non commerciale)       | 55 Giochi da tavolo con plance     | 55 g Carta e matita             |                               |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ami Giochi logici                    | Ami     | + nessuna indica |
| 10 | Bowling (Jumbo)                          | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 d giochi di dadi             | d                             |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | C Giochi di Alea (basati sul caso)   | C       | + nessuna indica |
| 11 | Caccia al formaggio (Harbert)            | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 f giochi di pezzi            | f                             |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ad Giochi di destrezza (a. fisica)   | Ad      | + nessuna indica |
| 12 | Calcio (sport)                           | 31 Campo in scala reale su terreno | 31 b11 giochi con la palla      | b11                           |    | N giochi non ambientati | N    | 3 Una sola squadra  | .3   | ad Giochi di destrezza (a. fisica)   | Ad      | + nessuna indica |
| 13 | Carta, forbice, sasso                    | 1 Giochi liberi (senza un campo    | 1 a giochi senza materiali      | a                             |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Al Giochi di interazione sociale (a. | Al      | + nessuna indica |
| 14 | Cats & Boxes (Smart games)               | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 e giochi di tessere          | e                             |    | A giochi ambientati     | A    | 1 Solitario         | .1   | Ami Giochi logici                    | Ami     | + nessuna indica |
| 15 | C'era una volta                          | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 c2 giochi di carte speciali  | c2                            |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ala Giochi di associazione di idee   | Ala     | + nessuna indica |
| 16 | Chicken shuffle jr. (Smart games)        | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 e giochi di tessere          | e                             |    | A giochi ambientati     | A    | 1 Solitario         | .1   | Ami Giochi logici                    | Ami     | + nessuna indica |
| 17 | Cortex Challenge Access+ (Asmodee Group) | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 c2 giochi di carte speciali  | c2                            |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 18 | Dice run (Kidultgame)                    | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 d1 giochi di dadi normali    | d1                            |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 19 | Dobble access+ (Asmodee Group)           | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 c2 giochi di carte speciali  | c2                            |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 20 | Driftosaurus                             | 55 Giochi da tavolo con plance     | 55 f giochi di pezzi            | f                             |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Air Giochi di gestione risorse       | Air     | + nessuna indica |
| 21 | Fiesta de los muertos                    | 55 Giochi da tavolo con plance     | 55 c21 giochi di carte speciali | c21                           |    | A giochi ambientati     | A    | 4 Cooperativo       | .4   | Ala Giochi di associazione di idee   | Ala     | + nessuna indica |
| 22 | I cartonauti                             | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 c2 giochi di carte speciali  | c2                            |    | A giochi ambientati     | A    | 4 Cooperativo       | .4   | Ala Giochi di associazione di idee   | Ala     | + nessuna indica |
| 23 | Imagine                                  | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 c2 giochi di carte speciali  | c2                            |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ala Giochi di associazione di idee   | Ala     | + nessuna indica |
| 24 | Jenga                                    | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 e giochi di tessere          | e                             |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | As Giochi spaziali (a. spaziale)     | As      | + nessuna indica |
| 25 | Tayu                                     | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 f giochi di pezzi            | f                             |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | As Giochi spaziali (a. spaziale)     | As      | + nessuna indica |
| 26 | Quixo                                    | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 e giochi di tessere          | e                             |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 27 | Chromino                                 | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 e giochi di tessere          | e                             |    | A giochi ambientati     | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 28 | Domino                                   | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 e giochi di tessere          | e                             |    | A giochi ambientati     | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | + nessuna indica |
| 29 | Kamisado                                 | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 f giochi di pezzi            | f                             |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | As Giochi spaziali (a. spaziale)     | As      | + nessuna indica |
| 30 | Fantasma                                 | 53 Giochi da tavolo con tavoliere  | 53 f giochi di pezzi            | f                             |    | N giochi non ambientati | N    | 2 Un solo vincitore | .2   | A Abilità                            | A       | +8 Da 8 anni     |
| 31 | Top That!                                | 51 Giochi da tavolo senza altro    | 51 f giochi di pezzi            | f                             |    | A giochi ambientati     | A    | 2 Un solo vincitore | .2   | Ad Giochi di destrezza (a. fisica)   | Ad      | +6 Da 6 anni     |
| 32 | Classificazione dei giochi               |                                    |                                 |                               |    |                         |      |                     |      |                                      |         |                  |
| 33 |                                          | Tavole di base                     | (+)                             |                               |    |                         |      |                     |      |                                      |         |                  |

Figura 1 - Particolare del file Excel predisposto per l'utilizzo facilitato di ClaG

- organizzare la propria collezione di giochi nello spazio a disposizione;
- avere a disposizione le Tavole di classificazione di ClaG in forma completa, gratuita e sempre aggiornata;
- imparare ad analizzare un gioco nelle sue caratteristiche fondamentali;
- gestire in modo scientifico l'interazione di referenze, recuperando con maggiore facilità i giochi che hanno le caratteristiche richieste dai giocatori che entrano in ludoteca o in biblioteca;
- consultare il numero di classe assegnato a un gioco da parte di un'altra istituzione;
- scoprire quali e quante istituzioni possiedono un determinato gioco.

Cla-G sarà infine uno strumento molto utile per la conoscenza dei giochi in generale, perché consentirà di:

- avere a disposizione uno strumento di consultazione libero e gratuito per la scoperta dei giochi esistenti (ovvero posseduti da almeno una delle istituzioni partecipanti);
- offrire uno strumento di scoperta ed esplorazione dei giochi in base alle loro caratteristiche (spazio di gioco, materiali, ambientazione, esito, genere ed età);
- creare un dataset che consenta di fare analisi quantitative sui giochi prodotti dal mercato;
- migliorare la capacità di controllo e verifica, e quindi la qualità, dei dati sui giochi;
- favorire il riuso dei dati relativi ai giochi e al loro numero di classificazione ClaG.

L'istanza di Wikibase cloud – raggiungibile all'indirizzo [https://cla-g.wikibase.cloud/wiki/Main\\_Page](https://cla-g.wikibase.cloud/wiki/Main_Page) (Figura 2) – si presenta come un sito web che offre l'opportunità di cercare – con la barra in alto a destra – un gioco a partire dal suo nome e di trovare il numero di classe assegnato dalle istituzioni e dagli esperti che collaborano al progetto, nonché di avere il link alle descrizioni catalografiche eventualmente disponibili nei cataloghi delle istituzioni partecipanti o nell'OPAC SBN.

Cla-G consente anche di ottenere liste di giochi personalizzate ed estraibili tramite le ricerche (query) già predisposte sulla pagina iniziale del sito per facilità d'uso per gli utenti meno esperti;<sup>68</sup> per esempio è possibile ottenere l'elenco di tutti i giochi in ordine alfabetico o di numero di classificazione; oppure l'elenco di tutti i giochi da tavolo (oppure da tavoliere o di tutti i giochi sulla neve), oppure di tutti i giochi di dadi (o di carte, o di tessere ecc.). Se un'istituzione partecipa e registra, tra l'altro, il dato relativo al fatto che possiede un determinato gioco, può produrre il catalogo dei giochi che possiede.<sup>69</sup>

Esiste infine la possibilità di ottenere anche visualizzazioni più complesse che servono a rappresentare l'ontologia di ClaG; per esempio, un grafo che raffigura l'albero gerarchico di tutte le classi di giochi in base ai materiali (Figura 3).

Diversamente da quanto avviene in Wikidata, gli utenti non registrati non possono fare modifiche, ma solo consultare i dati. Gli utenti registrati possono invece modificare i dati esistenti e inserire nuovi giochi, con le rispettive faccette e il numero di classificazione, a vantaggio di chiunque consulti il dataset. Si possono anche caricare i dati in forma automatica o semiautomatica

The screenshot shows the homepage of the Cla-G Wikibase cloud instance. At the top, there's a navigation bar with links like 'Pagina principale', 'Discussione', and a search bar. The main content area is titled 'Main Page' and contains a table of contents with 8 items, including 'Obiettivi', 'Volontari coinvolti', 'Come iniziare a esplorare Cla-G', and 'Query avanzate'. The left sidebar contains navigation links like 'Pagina principale', 'Ultime modifiche', and 'Strumenti'. The top navigation bar includes 'Pagina principale', 'Discussione', and a search bar.

Figura 2 - Homepage di Cla-G, l'istanza Wikibase cloud dedicata a ClaG

(per esempio, a partire dai dati registrati sui file Excel creati durante la sperimentazione) tramite l'uso di appositi strumenti standard di Wikidata, come QuickStatements<sup>70</sup> o OpenRefine.<sup>71</sup>

In ogni caso, l'uso di Cla-G richiede una formazione specifica sia alla conoscenza di ClaG che della sua interfaccia web, che sarà promossa con corsi di formazione in presenza, o a distanza, o con altri strumenti didattici (per esempio, la creazione di tutorial su un canale YouTube dedicato).

## Prospettive future

ClaG è una classificazione nuova e appena nata e certamente avrà bisogno di modifiche e aggiornamenti, in futuro. Da questo punto di vista il fattore determinante sarà proprio la sua sperimentazione sul campo da parte delle ludoteche e delle biblioteche che la adotteranno. Un banco di prova molto importante sarà quello dell'organizzazione della ricca collezione di giochi da parte dell'AIG ma anche quello della Biblioteca comunale di Trento, dove la



Figura 4 - Scaffali di giochi dell'Archivio Italiano dei Giochi, presso l'ex Macello comunale di Udine

collezione dei giochi, ancora piccola ma in costante crescita, è catalogata solo in parte e verrà quindi gestita dal punto di vista biblioteconomico proprio tramite ClaG. Il responsabile di ClaG presso la Biblioteca comunale di Trento, Ugo Scala, ha sottolineato che la biblioteca “avendo programmato di investire nei giochi e nella promozione del gaming, come risorsa strategica della biblioteca per i prossimi anni e in particolar modo delle sue sale giovani dedicate al segmento young adults, ha voluto cogliere immediatamente l'opportunità che l'utilizzo di ClaG le dava. Da un lato ha consentito di organizzare, per aree relative al tipo di gioco e/o di attività in esso proposta, una raccolta ancora semplice ed esigua (80 giochi) e tuttavia in costante accrescimento nella sua quantità e nella sua fruizione da parte degli utenti. Con indubbi vantaggi, destinati a crescere in prospettiva in termini di ricerca, scelta, riconoscimento e utilizzo da parte degli utenti (trovare i giochi simili vicini tra loro, ma anche comprendere le differenze tra i giochi diversi ed esserne incuriositi). Dall'altro, l'uso di ClaG, nell'affrontare gioco per gioco il lavoro di classificazione, ha consentito all'intero gruppo di lavoro della biblioteca che si occupa di giochi (bibliotecari/e e Scup, ovvero due ragazze in servizio civile presso la BCT), di maturare una conoscenza dei giochi così ricca, analitica e approfondita che difficilmente altrimenti sarebbe stata possibile. Conoscenza che è già oggi e sarà sempre di più una risorsa importante nella promozione del materiale con gli utenti. Interrogarsi sui quesiti che la classificazione pone, fare delle scelte, confrontarsi in merito con altri, consente e obbliga a un lavoro di conoscenza del patrimonio che difficilmente si potrebbe fare senza uno strumento che di per sé fornisce tutta una serie di strumenti di analisi, comparazione e sintesi. Fa sì infine che si possano cogliere anche aspetti utili per programmare la crescita del patrimonio stesso,

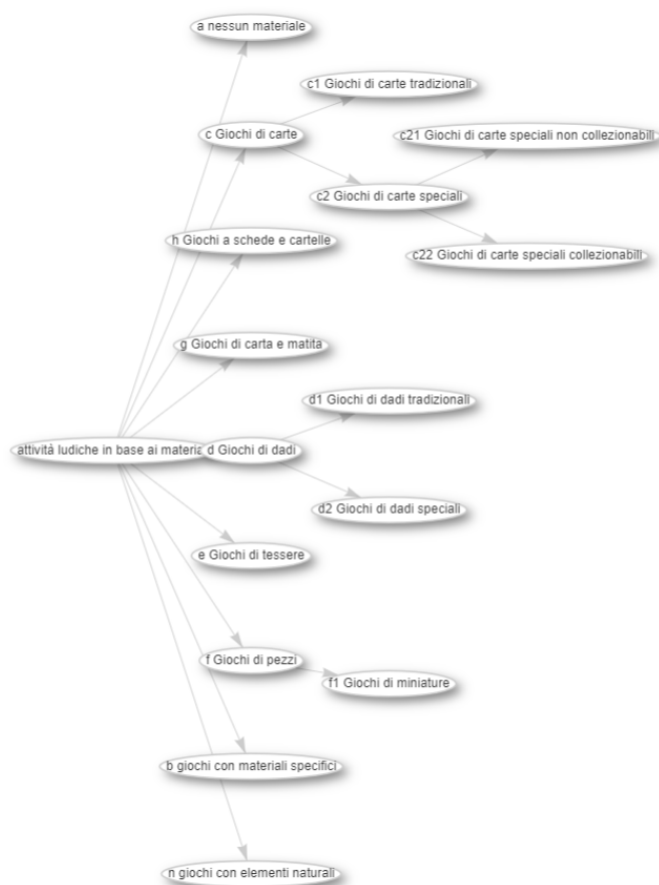


Figura 3 - Grafo ad albero delle classi di giochi in base ai materiali



cogliendo aree di attività ludiche poco o molto rappresentate dai giochi già a disposizione, per scegliere in maniera il più consapevole e mirata possibile gli acquisti pensati per incrementare le raccolte”.<sup>72</sup>

Un sviluppo prioritario di ClaG riguarderà le Tavole della faccetta Ambientazione, che per ora consente di registrare soltanto giochi ambientati, non ambientati e simulazioni. Dal momento che la presenza di un tema è particolarmente rilevante nel caso di attività ludiche con una finalità educativa, diventerà presto necessario organizzare i giochi in base al tipo di ambientazione. Questa può essere molto varia; in ordine sparso e a titolo puramente esemplificativo, l'ambientazione può essere di medicina, di sport, di storia, di guerra, di finanza, di geografia, di fantascienza, di natura, di preistoria, di politica, di economia, di cucina, di chimica, ecc., e poi ci sono giochi di avventura, di viaggi, horror, western, di spie ecc. e anche giochi che derivano da altre opere (film, serie, trasmissioni, romanzi, videogiochi): è evidente comunque che una specifica ambientazione potrebbe essere anche da sola un fattore determinante per la scelta di un gioco da parte di uno o più giocatori. In conseguenza della sua destinazione principale per ludoteche e biblioteche, nella sua prima edizione ClaG concentra la sua attenzione e si sviluppa particolarmente sui giochi da tavolo, mentre i giochi all'aria aperta, i giochi sportivi, i giochi d'imitazione e i videogiochi non sono stati trattati e classificati in modo approfondito. Al momento ne sono state previste le classi generali, ma non le loro suddivisioni dettagliate, che si auspica che possano essere sviluppate in edizioni future. Tuttavia



Fig. 5 - Il logo di Cla G

ClaG non poteva ignorare l'esistenza di tipologie di giochi differenti da quelli da tavolo e demarcare con precisione il limite tra questi e quelle.

In futuro sarà indispensabile perciò sviluppare le tavole (e forse anche nuove faccette) per classificare anche i giochi popolari, gli sport e infine i videogiochi. I giochi popolari e gli sport raramente si trovano in scatole da conservare fisicamente negli spazi della ludoteca o della biblioteca. Tuttavia il numero di classificazione potrebbe applicarsi in futuro non a una scatola o a una confezione, ma a un manuale di regole di uno sport (per esempio, calcio, pallavolo) o a una descrizione di un gioco popolare o di un loro insieme. In prospettiva, quindi, con i necessari aggiustamenti, ClaG potrebbe essere utilizzata per i giochi e per le fonti bibliografiche su di essi.

## NOTE

<sup>1</sup> Shiyali Ramamrita Ranganathan, *Prolegomena to library classification*, ed. Bombay, Asia Publishing House, 1967, p. 114.

<sup>2</sup> Il gruppo di lavoro è costituito da Carlo Bianchini, Claudia Mauro e Paolo Munini.

<sup>3</sup> Carlo Bianchini e Paolo Munini, *Proposta per una classificazione dei giochi ad uso di ludoteche e biblioteche*, Edizione preliminare, Udine, Comune di Udine, 2024.

<sup>4</sup> <https://www.play-modena.it/2024/programma/proposta-per-una-classificazione-dei-giochi-da-tavolo-ad-uso-di-ludoteche-e-biblioteche/>. In questo contesto, è stato possibile svolgere anche un incontro informale ma molto utile con alcuni membri del Gruppo di lavoro gaming in biblioteca – IDG Italia dell'AIB coordinato da Francesco Mazzetta.

<sup>5</sup> <https://mbc.dip.unipv.it/it/agenda/proposta-una-classificazione-dei-giochi-ad-uso-di-ludoteche-e-biblioteche-cremona-18-giugno>.

<sup>6</sup> Una variante di *Dobble* ispirata, nelle immagini, alla celebre saga di Harry Potter, ma nella quale la conoscenza della saga è irrilevante ai fini del gioco.

<sup>7</sup> Un criterio per questa categorizzazione potrebbe essere quello di classificare il tema di un gioco ambientato come “leggero” quando, sostituendolo o omettendolo, il gioco non cambia in modo significativo.

<sup>8</sup> Ranganathan, *Prolegomena to library classification*, cit., p. 259-323.

<sup>9</sup> Shiyali Ramamrita Ranganathan, *Elements of library classification. Based on lectures delivered to the University of Bombay in December 1944 and in the Schools of Librarianship in Great Britain in December 1956*, a cura di Bernard I. Palmer, 2a ed., London, Association of Assistant Librarians, 1959.

<sup>10</sup> La presentazione ufficiale della prima edizione di ClaG è prevista per il 9 novembre 2024 a Udine, in collaborazione con

l'AIG e la Biblioteca civica Joppi. La distribuzione cartacea e gratuita di ClaG sarà a cura del Comune di Udine.

<sup>11</sup> Ranganathan, *Elements of library classification. Based on lectures delivered to the University of Bombay in December 1944 and in the Schools of Librarianship in Great Britain in December 1956*, cit., p. 7.

<sup>12</sup> Il principio di esclusività prevede che nessuna entità inclusa nell'universo descritto possa appartenere a più di una classe dell'elenco finale. Ranganathan, *Prolegomena to library classification*, cit., p. 160.

<sup>13</sup> Sulla transazione di reference la letteratura è molto vasta. A titolo esemplificativo e per un primo approfondimento di base, si rinvia a: Carla Leonardi, *I servizi di informazione al pubblico: il rapporto con l'utente in una biblioteca amichevole*, Milano, Editrice Bibliografica, 2000; Katz, William A., *Introduction to reference work*, 8. ed., Boston, McGraw-Hill, 2002; RUSA, *Definitions of Reference*, [www.ala.org/rusa/guidelines/definitionsreference](http://www.ala.org/rusa/guidelines/definitionsreference); Shiyali Ramamrita Ranganathan, *Il servizio di reference*, a cura di Carlo Bianchini, Firenze, Le Lettere, 2009; Del Bono, Gianna, e Raffaella Vincenti, "Il servizio di consultazione e reference", *Biblioteche e biblioteconomia. Principi e questioni*, a cura di Paul G. Weston e Giovanni Solimine, p. 467-97, Roma, Carocci, 2015.

<sup>14</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens. A study of the play element in culture*, Boston, The Beacon Press, 1950; Johan Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

<sup>15</sup> Stefano Bartezzaghi, *Parole in gioco: per una semiotica del gioco linguistico*, Milano, Bompiani, 2017, par. 3.5.

<sup>16</sup> Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 35.

<sup>17</sup> «Gioco», Treccani, 2024, <https://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>.

<sup>18</sup> Detto anche *Rimpiattino* o *Nascondarello* (ing.: *hide-and-seek*, fr.: *Cache cache*).

<sup>19</sup> Detto anche *Rubabandiera* (ing.: *Capture the flag*, fr.: *Capture du drapeau*).

<sup>20</sup> Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2017, p. 8.

<sup>21</sup> Ernest Adams, *Fundamentals of game design*, Third edition, Berkeley (CA), New Riders, 2014, p. 518. Vale la pena di notare che il termine *play* indica anche una rappresentazione teatrale o un'esecuzione musicale.

<sup>22</sup> Adams, *Fundamentals of game design*, cit., p. 510.

<sup>23</sup> *Ivi*, p. 504.

<sup>24</sup> Elliott M. Avedon e Brian Sutton-Smith, *The Study of Games*, New York, J. Wiley, 1971.

<sup>25</sup> Anna Bondioli, *Gioco e educazione*, 5. ed., Milano, Franco-Angeli, 2002, p. 32.

<sup>26</sup> David Sidney Parlett, *The Oxford history of board games*, Oxford (New York), Oxford University Press, 1999).

<sup>27</sup> Clark C. Abt, *Serious Games*, Lanham (MD), University Press of America, 1987.

<sup>28</sup> Huizinga, *Homo ludens*, cit.

<sup>29</sup> Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit.

<sup>30</sup> Bernard Suits, *La cicala e le formiche: gioco, vita e utopia*, a cura di Francesca Antonacci e Maresa Bertolo, Reggio Emilia, Junior, 2021.

<sup>31</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, 2000, [https://www.digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf).

<sup>32</sup> Non è stato possibile trovare, nella fonte citata da Salen e Zimmerman, la definizione di Greg Costikyan che essi riportano al cap. 7, p. 8.

<sup>33</sup> Avedon e Sutton-Smith, *The Study of Games*, cit.

<sup>34</sup> Katie Salen e Eric Zimmerman, *Rules of play: game design fundamentals*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 2004, p. 80.

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 80.

<sup>36</sup> Giampaolo Dossena, *Enciclopedia dei giochi*, Milano, Mondadori, 2009, p. 1408.

<sup>37</sup> Salen e Zimmerman, *Rules of play*, cit., p. 80. "Conflitto. Tutti i giochi incarnano uno scontro di poteri. Lo scontro può assumere molte forme, dalla cooperazione alla competizione, da un conflitto in solitaria contro un sistema di gioco a uno scontro sociale multiplayer. Lo scontro è centrale per il gioco".

<sup>38</sup> *Ibidem*.

<sup>39</sup> Ernest Adams individua come generi dei giochi i seguenti: abilità, gestione risorse, percorso, strategia, interazione sociale e giochi a informazione. Adams, *Fundamentals of game design*, cit., p. 352-53.

<sup>40</sup> ClaG ha scartato la *meccanica di gioco* come possibile faccetta per tre motivi concorrenti: perché non ne esiste una definizione univoca, perché non è possibile farne un elenco esaustivo, coerente e condiviso, e perché nei giochi sono in genere presenti più meccaniche, che rendono impossibile l'applicazione del canone di esclusività.

<sup>41</sup> Adams, *Fundamentals of game design*, cit., p. 515.

<sup>42</sup> Stefano Bartezzaghi, *Chi vince non sa cosa si perde. Agonismo, gioco, guerra*. Milano, Bompiani, 2024, p. 20.

<sup>43</sup> Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti, *Dizionario dei giochi: da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Prima edizione, Bologna, Zanichelli, 2010, p. 604.

<sup>44</sup> Geoffrey Engelstein e Isaac Shalev, *Building blocks of tabletop game design: an encyclopaedia of mechanisms*, Second edition, Boca Raton (FL), CRC Press, 2022, p. 2.

<sup>45</sup> Caillois, *I giochi e gli uomini*, 28-45.

<sup>46</sup> Romina Nesti, *Frontiere attuali del gioco: per una lettura pedagogica*, Milano, UNICOPLI, 2012, p. 32.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> Secondo Gardner "un'intelligenza è la capacità di risolvere problemi, o di creare prodotti, che sono apprezzati all'interno di uno o più contesti culturali". Howard Gardner, *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano, Feltrinelli, 1987, p. 10.

<sup>49</sup> Gardner, *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, cit.; Howard Gardner, *Sapere per comprendere: discipline di studio e disciplina della mente*, trad. da Rodolfo Rini, ed. am-



pliata, Milano, Feltrinelli, 2009; Howard Gardner, *Educazione e sviluppo della mente: intelligenze multiple e apprendimento*, Trento, Centro studi Erickson, 2022.

<sup>50</sup> Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 33.

<sup>51</sup> «Giòco d'azzardo», Treccani, 2024, <https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco-d-azzardo/>.

<sup>52</sup> Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 36 e 38.

<sup>53</sup> *Ivi*, p. 40.

<sup>54</sup> *Ibidem*.

<sup>55</sup> Questo avviene, per esempio, nell'edizione Parker del Perudo, per il quale si consiglia un'età da 15 anni in su, rispetto alle edizioni di Asmodee e Stupor Mundi che consigliano da 8 anni in su. Cfr. [https://www.sbnfvg.it/ricerca/lista-risultati?fld\\_1=ANY&val\\_1=perudo](https://www.sbnfvg.it/ricerca/lista-risultati?fld_1=ANY&val_1=perudo).

<sup>56</sup> [https://boardgamegeek.com/wiki/page/Welcome\\_to\\_BoardGameGeek](https://boardgamegeek.com/wiki/page/Welcome_to_BoardGameGeek).

<sup>57</sup> Si veda a: [https://www.sbnfvg.it/ricerca/lista-risultati?fld\\_1=SUOG&val\\_1=AQ](https://www.sbnfvg.it/ricerca/lista-risultati?fld_1=SUOG&val_1=AQ). Gli autori ringraziano Giacomo Pilosio per la disponibilità e l'assistenza nell'interrogazione dell'OPAC.

<sup>58</sup> Per una rassegna sintetica della letteratura si veda: Carlo Bianchini e Paolo Munini, *ClaG: A classification system for plays and games in toy libraries and libraries*, "JLIS.it", 16, 1 (in print).

<sup>59</sup> Adams, *Fundamentals of game design*, cit., p. 352-53.

<sup>60</sup> La Tavola potrebbe subire modifiche prima della sua pubblicazione ufficiale.

<sup>61</sup> <https://www.asmodee.it/product/perudo/>

<sup>62</sup> Di norma le indicazioni dell'età dei giocatori vengono date indicando l'età seguita dal segno + (più), per esempio si usa 8+ per indicare che il gioco si applica a giocatori di 8 anni o più. ClaG ha mantenuto il segno +, ma lo ha anticipato per utilizzarlo anche come indicatore di faccetta.

<sup>63</sup> Bianchini e Munini, *Proposta per una classificazione dei giochi ad uso di ludoteche e biblioteche*, cit.

<sup>64</sup> La dimostrazione dell'uso di questo file è stata data mediante un videoclip ai primi volontari che hanno testato la classificazione e, in forma diretta, ai partecipanti ai seminari: il file si poteva ottenere gratuitamente su richiesta scrivendo a [archivioideigiochi@comune.udine.it](mailto:archivioideigiochi@comune.udine.it).

<sup>65</sup> Per distinguere i due prodotti, la classificazione si chiama ClaG e il dataset si chiama Cla-G.

<sup>66</sup> Wikidata è un database libero, collaborativo e multilingue ed "è una base di conoscenza libera e aperta che può essere letta e modificata allo stesso modo da umani e macchine. Wikidata fornisce l'immagazzinamento centralizzato dei dati strutturati dei suoi progetti gemelli nell'ambito di Wikimedia, tra i quali Wikipedia, Wikivoyage, Wiktionary, Wikisource e altri." [https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Main\\_Page](https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Main_Page).

<sup>67</sup> Si segnalano, come punto di partenza nel panorama italiano, i seguenti lavori: Luca Martinelli, *Wikidata: la soluzione wikimediana ai linked open data*, "AIB studi" 56, 1 (marzo 2016), p. 75-85, <https://doi.org/10.2426/aibstudi-11434>; Claudio Forziati e Valeria Lo Castro, *La connessione tra i dati delle biblioteche e il coinvolgimento della comunità: il progetto SHARE Catalogue-Wikidata*, "JLIS.it", 9, 3 (15 settembre 2018), p. 109-20, <https://doi.org/10/ggxj9n>; Valeria De Francesca e Federica Viazzi, "Il catalogo che cresce: gli autori della BEIC Digital Library in Wikidata", *La Biblioteca che cresce. Contenuti e servizi tra frammentazione e integrazione*, Milano, 14-15 marzo 2019, Milano, Editrice Bibliografica, 2019, p. 313-17; Carlo Bianchini e Pasquale Spinelli, *Wikidata at Fondazione Levi (Venice, Italy). A case study for the publication of data about Fondo Gambara, a collection of 202 musicians' portraits*, "JLIS.it", 11,3 (15 settembre 2020), p. 16-38; Alessandra Boccone e Tania Maio, *Come lavorare con Wikidata in biblioteca*, Milano, Editrice Bibliografica, 2021; Carlo Bianchini e Lucia Sardo, *Wikidata: a new perspective towards universal bibliographic control*, "JLIS.it", 13, 1 (2022), p. 291-311, <https://doi.org/10.4403/jlis.it-12725>.

<sup>68</sup> Gli utenti più esperti possono naturalmente creare e inserire query di proprio interesse scritte in linguaggio SPARQL nell'apposito Query Service (<https://cla-g.wikibase.cloud/query/>).

<sup>69</sup> Si veda, a titolo di esempio perché il lavoro è solo in fase di avvio, il catalogo dei giochi registrati in Cla-G che sono anche posseduti dalla Biblioteca comunale di Trento: <https://tinyurl.com/25vvq28d>.

<sup>70</sup> <https://quickstatements.toolforge.org/#/>.

<sup>71</sup> <https://openrefine.org/>.

<sup>72</sup> Ugo Scala, *Uso di ClaG alla Biblioteca comunale di Trento* [email], 13 settembre 2024.

## Abstract

*The paper presents ClaG, a novel faceted classification system for plays and games, whose primary goal is to serve as a practical tool for the selection, research, identification, and delivery of a game, or a set of games, to a player or group of players using a game library or a library with a game collection. The identification of the main relevant concepts was based on a top-down strategy (i.e. identification of general concepts from specialized literature) and a bottom-up strategy, involving the recursive application and modification of these concepts to classify a set of 200 games (mainly table and board games). The facets of ClaG (space, materials, setting, game outcome, genre and age) are presented and a sample of classification Table is provided.*



THE ART OF CONSERVATION, OUR TEAM'S PASSION  
CTSCONSERVATION.COM



> CONSERVAZIONE

## CON LA LUCE GIUSTA LO SPAZIO DIVENTA POLIFUNZIONALE.



Consultazione, studio, ricerca e conservazione. Lo spazio della biblioteca racchiude in sé molte funzioni che richiedono una fonte luminosa ottimale e versatile. La lampada **ART LUX 50 LW**, grazie all'elevata resa cromatica è adatta alla lettura di manoscritti, libri e opere grafiche così come alla realizzazione di foto ad alta definizione. Inoltre i led UV consentono lo studio approfondito di filigrane, palinsesti, coloranti e pigmenti sensibili alla radiazione ultravioletta. Dotata di utili accessori come la lente e lo stativo da banco diventa uno strumento versatile ideale dalla sala consultazione al laboratorio di restauro.

Sviluppata in collaborazione con CNR-IFAC di Firenze, la lampada **ART LUX 50 LW** è composta da 56 led a luce naturale 5000°K con schermo microprismatico in polimetilmetacrilato (PMMA) semi trasparente e 6 LED U.V con schermo nero. La durata garantita è di oltre 100.000 ore con un ridotto consumo energetico.

Indice di Resa Cromatica (CRI): >97% (su 15 livelli di colore)

Lunghezza d'onda: 365 nm (LED U.V.)

Flusso luminoso: 1800 Lumen (LED a luce naturale) 4200 mW (LED a luce U.V.)

Cono uscita flusso: 60°

Peso: 2 kg