

La playfulness della biblioteca

FRANCESCO MAZZETTA

Coordinatore Gruppo di lavoro
Gaming in biblioteca - IGDI Italia
francesco.mazzetta@gmail.com

Il gaming in biblioteca è ormai diventato un fenomeno rilevante. Lo dicono i numeri. L'adesione italiana all'International Games Day (ora International Games Week) risale al 2014, su sollecitazione di Anna Maria Tammaro all'epoca componente del Comitato esecutivo nazionale dell'AIB. Da allora le biblioteche aderenti sono passate dalle dieci del primo anno alle oltre cento dell'ultimo, grazie anche al coinvolgimento di sponsor che hanno donato giochi alle biblioteche partecipanti: se nel 2015 si registra la presenza di un solo sponsor, nel 2018 se ne prevedono cinque nazionali e due internazionali. Questi numeri e l'aggregarsi di un nucleo di bibliotecarie e bibliotecari interessati, oltre che a organizzare l'evento annuale, a creare forme di coordinamento delle biblioteche italiane a approfondire il tema del gaming in biblioteca e infine a promuoverlo nei confronti degli altri colleghi, ha indotto l'AIB a istituire formalmente nel 2018 un Gruppo di lavoro. Anche al di là della partecipazione all'evento internazionale, sempre più biblioteche aprono stabilmente aree/sezioni/servizi di gaming (comprendenti sia giochi da tavolo che giochi elettronici) con carattere di stabilità, come parte integrante della propria offerta di servizio.

Può allora stupire che alcune di queste biblioteche, che hanno aderito all'evento internazionale e hanno istituito forme di servizio stabile di gaming, lamentino un calo d'interesse, una diminuzione nella fruizione di questi servizi. Si tratta certamente di un fenomeno che può essere visto come fisiologico: a fronte della novità iniziale è "normale" un "rimbalzo" una volta che il servizio si stabilizza, un fenomeno reso ancor più visibile se il confronto viene fatto tra la par-

tecipazione all'evento "straordinario" e la fruizione quotidiana del servizio. Tuttavia, se confrontassimo le risorse, sia in termini economici che di tempo-lavoro, con quelle dedicate alle tradizionali collezioni cartacee o alle nuove collezioni digitali, ci accorgeremmo che le statistiche, nonostante il succitato rimbalzo, non sono poi così cattive.

In realtà si tratta di far diventare davvero il gaming un servizio a tutto tondo della biblioteca integrandolo, anche sotto il profilo biblioteconomico, con gli altri servizi.

Facciamo un passo indietro. L'universo biblioteconomico, nel passato, ha focalizzato, prevalentemente la propria attenzione sulle collezioni, sull'ordinamento e sul recupero di documenti e informazioni, più che sulla progettazione e gestione dei servizi. Nonostante esistano testi molto validi sull'argomento è abbastanza evidente che temi come la qualità dei servizi, la creazione di servizi di comunità, l'organizzazione dei documenti sulla base di criteri *user friendly* ecc., pur destando curiosità e interesse, non sono riusciti ad affermarsi pienamente nella comunità bibliotecaria e a incidere sostanzialmente sul modo di fare e pensare la biblioteca.

Il pericolo del gaming è allora quello che venga utilizzato esclusivamente come forma di promozione per suscitare interesse ed entusiasmo "aggratis" o quasi (considerando che i giochi vengono donati dagli sponsor e che a gestirli qualche volontario/associazione disponibile solitamente si trova). Pagando però lo scotto che quando il gaming non è più una novità e si tratta di gestire servizi con minore appeal non si sa più a che santo "biblioteconomico" votarsi. Peggio: il ricorso sistematico e quasi assoluto al volontariato per gesti-

re questo tipo di eventi e servizi ha il pessimo ritorno sull'amministrazione di riferimento facendole balenare l'idea che basti il volontario per gestire ogni aspetto della vita della biblioteca. Al contrario, tanto più per servizi innovativi quali il gaming, la bibliotecaria e il bibliotecario, pur aiutati da volontari (la cui funzione di supporto è preziosa nel rapporto di condivisione con un'utenza entusiasta), devono sapere curare adeguatamente e con competenza le collezioni e i servizi interpretando i cicli fisiologici di interesse degli utenti. Sapere, ad esempio, come far sì che nei momenti favorevoli siano di traino anche per altri settori meno attrattivi e sapere altresì come attivare strategie di mantenimento e di promozione nei periodi di riflusso.

Per fare questo occorre una riflessione teorica che si rivolga alla gestione e risoluzione dei problemi legati al servizio e al sostegno delle comunità di riferimento (al cui interno una sorta di "biblioteca del gaming" si configuri non come corpo separato ma piuttosto come una componente "speciale").

In questo senso la riflessione sul gaming, quelli che oggi a livello accademico si chiamano "game studies", può aiutare a una costruzione siffatta anche al di fuori del suo contesto specifico, sebbene l'ambito dei "game studies" non abbia avuto molta fortuna in Italia. Se infatti ci sono ormai molti testi a disposizione, quasi nessuno viene tradotto, preferendo gli editori italiani pubblicare opere originali, sicuramente interessanti, ma spesso molto specializzate e di nicchia. Per rispondere a questa esigenza Unicopli ha chiesto al sottoscritto, assieme al giornalista Emilio Cozzi e al responsabile dell'Archivio videoludico della Cineteca di Bologna Andrea Dresseno di curare una collana - *Game Culture* - che abbia come finalità la divulgazione della cultura legata al videogioco, privilegiando opere di autori italiani come ad esempio la più recente - di sicuro interesse anche per le biblioteche - dedicata allo *Storytelling crossmediale* a firma di Diego Cajelli e Francesco Tonio. Ma la maggior parte dei "classici" sull'argomento resta in lingua originale e pertanto gode di scarsa diffusione. In particolare si propone qui la visione di Bernard De Koven, scomparso lo scorso marzo, game designer passato dall'organizzazione ludica in contesti scolastici negli anni '70 alla realizzazione di giochi e videogiochi per società quali LEGO e Mattel. Nel 1978 pubblica quella che può essere considerata una pietra miliare nel campo: *The Well-Played Game* (nel 2013 ripubblicato da The MIT Press), estesamente ripreso in



International Games Day al Multiplo di Cavigio (MI)



Attività di gaming alla biblioteca di Borgoricco (PD)



Attività di gaming alla biblioteca di Moie di Maiolati (AN)

un altro classico per i game designer: *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (The MIT Press, 2003) di Katie Salen ed Eric Zimmerman, quest'ultimo autore anche della nuova prefazione al libro di De Koven. Ma per ora la proposta, per chi ne ha la possibilità, è di prendere in considerazione l'ultimo libro di De Koven, *A Playful Path* pubblicato nel 2014 da ETC Press (e disponibile liberamente in formato ebook al sito dedicato: <https://www.aplayfulpath.com>).

È opportuna a questo punto una precisazione: la lingua inglese opera una distinzione (non presente in italiano) tra *play* e *game*. In *The Well-Played Game* De Koven chiarisce tale distinzione: *play* (che in inglese significa oltre che giocare, anche suonare e interpretare, andando a interpellare quindi anche altre sfere di attività e significati) è il giocare libero da vincoli inteso come espressione creativa da effettuare insieme ad altri in una comunità di gioco (*community of play*); *game* è il gioco come insieme di regole che lo definiscono e lo mantengono tale evitando che la libertà del *play* si trasformi in caos e distrugga quella comunità che al contrario intendeva creare e mantenere. Il *play* e il

game – la libertà e le regole – devono essere mantenute costantemente in equilibrio (un equilibrio dinamico e instabile) per evitare che il gioco si trasformi in caos, o al contrario in attività sportiva che ha più a che fare col lavoro che col gioco (per altro primi passi in questa direzione sono già stati fatti anche in ambito videoludico con la professionalizzazione all'interno degli *e-sport*). In *A Playful Path* (apparentemente un centone di riflessioni occasionali, in realtà i concetti slegati a fine lettura si scoprono costituire una vera e propria impostazione filosofica) la bilancia pende verso il *play*: De Koven ci incita a fare di tutta la nostra vita un percorso di *playfulness* (letteralmente, di "giocosità") cercando di liberarci per quanto possibile dalla pesantezza e seriosità delle regole, utilizzando per quanto possibile ogni occasione offertaci dalla vita quotidiana per creare occasioni di gioco in cui coinvolgere amici e sconosciuti. Filosofia che, in modo più o meno consapevole, è alla base della *gamification*, cioè della introduzione di meccaniche ludiche in attività di per sé precedentemente non ludiche. Cosa è possibile "gamificare" nella biblioteca? Teoricamente tutto. A partire dall'OPAC,

Gaming & Gamification: un seminario internazionale a Roma

Mercoledì 21 novembre 2018, dalle ore 9.30 alle 14.30, a Roma, presso la Link Campus University (ingressi: via del Casale di San Pio V n. 44, oppure via Gregorio VII n. 601, <http://unilink.it>), si terrà il Seminario internazionale **Gaming e Gamification: nuovi modi e strumenti per allargare le frontiere delle attività culturali**, reso possibile dalla collaborazione con il Goethe-Institut Italien, il Museo Vigamus e altri partner. L'iniziativa intende affrontare l'importanza del *gaming* e della *gamification*, le differenze tra i due concetti, le potenzialità dei videogiochi, le regole da rispettare, i pregiudizi da superare, le competenze che si possono acquisire nei diversi contesti attraverso il *gaming* per aumentare la motivazione, la partecipazione e la trasparenza.

Dopo i saluti introduttivi, si svolgeranno la prima sessione (dalle ore 10 alle 11.30) a carattere internazionale e, dopo la pausa, la seconda (dalle ore 12.15 alle 14.15) che intende approfondire il contesto italiano con contributi da parte di università (Link Campus, Roma Tre, Sapienza ecc.), biblioteche, musei e altre istituzioni culturali.

L'iniziativa rappresenta anche uno degli appuntamenti di Labourgames (<http://labourgames.eu>), progetto europeo triennale di rete (2016-2019) orientato all'innovazione, che coinvolge quattro paesi – Germania, Grecia, Italia e Olanda – e vari partner commerciali e istituzionali, con lo scopo di applicare i principi ludici al mondo del lavoro per facilitare l'apprendimento, l'autonomia decisionale e la motivazione e aprire nuove prospettive a livello occupazionale.

Informazioni: scrivere a info-roma@goethe.de oppure telefonare al n. 06 84400510.

Modalità di partecipazione al seminario: gratuita, previa iscrizione per ragioni organizzative, dal 15/09/2018 tramite il sito del Goethe-Institut Roma all'URL www.goethe.de/roma.



Attività di coding alla biblioteca di Vercelli (MB): le ragazze e i ragazzi possono programmare i propri videogiochi, sviluppando creatività e logica

settore in cui già si sta dedicando Data Management sul suo SebinaYou; a partire dall'information literacy all'interno delle biblioteche universitarie; a partire dai "giochi interbibliotecari" *Poesie dorsali* e *BookFace* realizzati all'interno degli ultimi due *International Games Day/Week* che consentono tra l'altro di tracciare percorsi alternativi all'interno delle collezioni. La gamification è una rivoluzione importante ed è studiata in particolare dagli psicologi del lavoro perché la sua ludicizzazione porta a notevoli miglioramenti nel coinvolgimento e nella produttività dei lavoratori, ed è stata utilizzata in particolare nelle attività di formazione normalmente snobbate dal personale. Nonostante la *playfulness*, De Koven sottolinea la necessità della presenza di un "arbitro" che faccia rispettare le regole, non tanto perché le regole di un gioco siano "sacre": De Koven dedica pagine illuminanti alla possibilità di cambiarle e in alcuni casi anche "barare" (*cheating*) quando il gioco non soddisfa più le esigenze di tutti i giocatori della comunità. L'arbitro funziona piuttosto da "tutor", da figura in grado di guidare i giocatori verso il *well-played game* (il gioco ben giocato) ed evitare che qualcuno possa adattare le regole esclusivamente a proprio favore piuttosto che a vantaggio di tutti. Ovviamente la funzione di "arbitro" è

di competenza della bibliotecaria e del bibliotecario: di chi conosce contemporaneamente sia il gioco sia la comunità dei giocatori e sa come meglio strutturare il gioco, e sa quando è opportuno cambiare le regole per mantenere, accrescere, potenziare la comunità dei giocatori. Che, alla fine corrisponde alla comunità degli utenti, ragion d'essere ultima della biblioteca stessa. In questo sta la *playfulness* della biblioteca: nel saperla organizzare in maniera giocosa, "leggera" (del resto è di buon senso che sia più difficile togliere regole piuttosto che aggiungerne), in modo che sia al servizio della comunità in modo flessibile e intelligente.

ABSTRACT

Gaming is an increasingly used resource in library. Libraries take advantage of it both joining the International Games Day event and establishing permanent services. However, there are also some problems, which should be faced by updating and "gamifying" librarians' professionalism.

DOI: 10.3302/0392-8586-201807-014-1