

IL QUESTIONARIO

Visto il successo e la sempre maggiore partecipazione di biblioteche e utenti che di anno in anno aderiscono all'International Games Week @your library, l'AIB Marche ha ritenuto opportuno indagare l'interesse delle biblioteche del territorio sul tema del gioco. E' stato quindi strutturato un questionario che avesse due funzioni:

- creare un elenco di biblioteche marchigiane che organizzano spazi di gioco con incontri (strutturati o saltuari) e uno delle associazioni ludiche per poter meglio ottimizzare sforzi e facilitare i contatti tra le varie realtà del territorio
- scoprire quali biblioteche offrono (e/o vorranno offrire) la possibilità di giocare, a quali tipologie di giochi, in che occasioni, con quale cadenza.

Il questionario, caricato sul sito della biblioteca La Fornace di Moie, è stato diffuso tramite mailing-list AIB e tramite social network.

E' stata data la possibilità di rispondere nel periodo che va dal 9 novembre 2020 al 15 gennaio 2021.

Il questionario prevedeva 19 domande così strutturate:

n° 1-3: quesiti anagrafici della biblioteca rispondente.

n° 4-9: quesiti anagrafici di eventuali associazioni ludiche del territorio in cui opera la biblioteca rispondente.

n° 10: quesito per comprendere quante biblioteche abbiano già collaborato (o vogliono collaborare) con associazioni ludiche

n° 11-13: quesiti per sondare quante biblioteche abbiano già organizzato (o vogliono organizzare), e in che maniera, attività ludiche

n° 14-18: quesiti per sondare l'offerta di giochi presso le biblioteche rispondenti

N° 19: quesito per comprendere quante biblioteche abbiano colto l'occasione offerta dall'International Games Week @your library per avviare/organizzare occasioni di gioco.

I DATI

Le biblioteche rispondenti

Nel periodo d'indagine sono state raccolte undici risposte. Otto di queste sono state fornite da biblioteche di pubblica lettura del territorio regionale. Di queste otto, sette sono iscritte all'AIB. Va ricordato che, nelle Marche, sono presenti un totale di trentatré strutture di medesima categoria associate.

Nonostante il questionario fosse rivolto alle biblioteche della regione, ben tre risposte su undici (27,3%) sono state date da biblioteche di altre due regioni.

Tutte le biblioteche rispondenti sono di varie dimensioni, la cui utenza potenziale varia in maniera rilevante l'una dall'altra anche in funzione della propria collocazione geografica.

Di seguito è presente l'elenco delle biblioteche rispondenti ordinato per provincia e regione:

1	Biblioteca Comunale di Falconara Marittima	Falconara Marittima	Ancona	Marche
2	Biblioteca La Fornace	Moie		

3	Biblioteca Comunale "Massimo Ferretti"	Chiaravalle		
4	Biblioteca Comunale di Morro D'Alba	Morro D'Alba		
5	Biblioteca Comunale "Raul Bartoli"	Camerata Picena		
6	biblioteca comunale "L. Bigiaretti"	Matelica	Macerata	
7	Biblioteca Comunale "Mozzi Borgetti"	Macerata		
8	Biblioteca Civica "Romolo Spezioli" "Sezione Ragazzi"	Fermo	Fermo	
9	Biblioteca Comunale "L. Marineo"	Vizzini	Catania	Sicilia
10	Biblioteca comunale di San Giuseppe Jato	San Giuseppe Jato	Palermo	
11	Biblioteca comunale "Salvatore Mignano"	Gaeta	Latina	Lazio

Possiamo quindi sintetizzare dicendo che delle undici rispondenti, otto sono marchigiane, due siciliane, una laziale. Delle biblioteche marchigiane cinque sono della provincia di Ancona, due della provincia di Macerata, una della provincia di Fermo. Nessuna biblioteca delle province di Ascoli e Pesaro-Urbino ha risposto all'indagine. Le due biblioteche siciliane sono equamente ripartite tra la provincia di Catania (1) e Palermo (1). La biblioteca laziale che ha partecipato all'indagine si trova nella provincia di Latina.

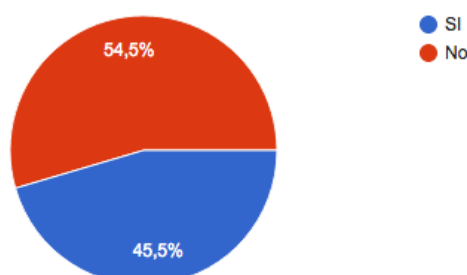
Schema riassuntivo:

Marche	8	-	Prov. Ancona	5
			Prov. Macerata	2
			Prov. Fermo	1
Sicilia	2	-	Prov. Palermo	1
			Prov. Catania	1
Lazio	1	-	Prov. Latina	1

Le associazioni presenti nel territorio delle biblioteche rispondenti

Nel territorio di riferimento della biblioteca operano una o più associazioni che si occupano di attività ludiche? (giochi da tavolo, giochi di ruolo, videogames, murder party, live-action role playing-game, etc.)

11 risposte



Scendendo più nel dettaglio, possiamo notare come nel 50% dei territori delle biblioteche marchigiane che hanno partecipato all'indagine, non sia presente un'associazione ludica. Se suddividiamo le risposte ottenute per provincia, notiamo come la quella di Ancona non si discosti molto dai dati regionali (5 risposte totali: 60% si; 40% no) a differenza delle province di Macerata (2 risposte totali: 0% si; 100% no) e Fermo (1 risposta: 100% si; 0% no).

Nel caso delle risposte giunte dalla Sicilia e dal Lazio notiamo come si ottengano percentuali nette sebbene opposte.

Schema riassuntivo:

REGIONE	SI N° (%)	NO N° (%)	PROV.	SI N° (%)	NO N° (%)	BIBLIOTECA	SI	NO
Marche	4 (50%)	4 (50%)	Ancona	3 (60%)	2 (40%)	Biblioteca Comunale di Falconara Marittima	✓	
						Biblioteca La Fornace	✓	
						Biblioteca Comunale "Massimo Ferretti"	✓	
						Biblioteca Comunale di Morro D'Alba		✓
						Biblioteca Comunale "Raul Bartoli"		✓
			Macerata	0 (0%)	2 (100%)	Biblioteca comunale "L. Bigiaretti"		✓
						Biblioteca Comunale "Mozzi Borgetti"		✓
Fermo	1 (100%)	0 (0%)	Biblioteca Civica "Romolo Spezioli" "Sezione Ragazzi"	✓				
Sicilia	0 (0%)	2 (100%)	Catania	0 (0%)	1 (100%)	Biblioteca Comunale "L. Marineo"		✓
			Palermo	0 (0%)	1 (100%)	Biblioteca comunale di San Giuseppe Jato		✓
Lazio	1 (100%)	0 (0%)	Latina	1 (100%)	0 (0%)	Biblioteca comunale "Salvatore Mignano"	✓	

Delle cinque biblioteche che hanno risposto di sì al precedente quesito, solo tre hanno fornito il nome, un contatto telefonico e/o mail dell'Associazione di riferimento presente sul territorio. Una biblioteca ci ha fornito solamente il nome di un referente.

Elenco delle associazioni e relativi contatti:

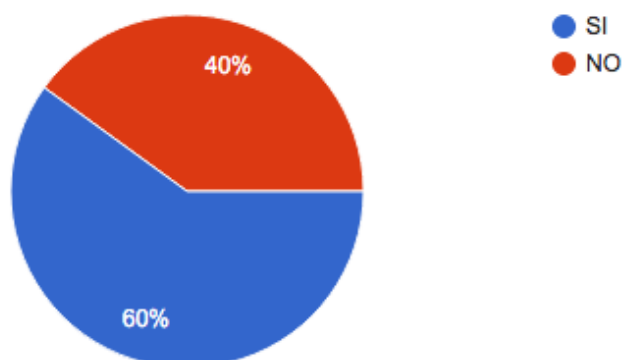
Nome Associazione	Mail	Sede	Prov.	Regione
		Fermo	Fermo	Marche
Arthur Conan Doyle	assoacdoyle@gmail.com	Falconara Marittima	Ancona	
La Fornace Ludica	sabba88@gmail.com	Moie		

Horus	info@horusclub.it	Gaeta	Latina	Lazio
-------	-------------------	-------	--------	-------

Intenzione di collaborazione con le associazioni

La biblioteca ha mai collaborato con le associazioni ludiche del territorio (o sarebbe disponibile a collaborare per la prima volta o nuovamente con loro)?

10 risposte



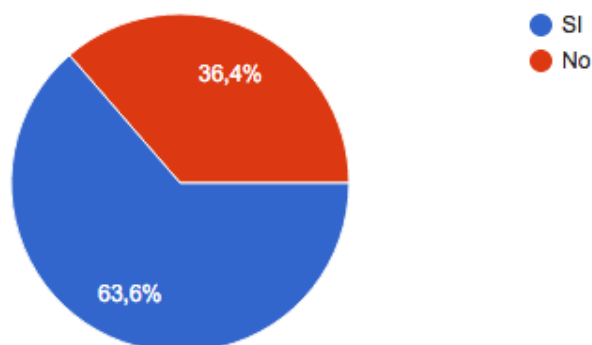
Sei biblioteche delle dieci rispondenti al quesito, hanno espresso la volontà di cominciare o tornare a collaborare con le associazioni ludiche. Una delle rispondenti sarebbe disposta a collaborare con associazioni di altri territori poiché non ce n'è una nel proprio. Le rimanenti quattro biblioteche, al contrario, hanno comunicato di non aver mai collaborato con una di queste associazioni.

Quante biblioteche hanno già organizzato iniziative legate al gioco

Sono state mai organizzate presso la sua biblioteca attività ludiche come giochi da tavolo, giochi di ruolo, videogames, etc.?



11 risposte



Più di metà delle biblioteche rispondenti (63,6%) affermano di aver già organizzato attività ludiche e, solo il 36,4%, non ha mai proposto iniziative legate al gioco.

Percentuali analoghe si ottengono analizzando le risposte delle strutture marchigiane com'è possibile vedere dalla tabella qui sotto.

Nella provincia di Ancona le percentuali variano passando dall'80% delle biblioteche con eventi di gioco tra le loro esperienze e sal 20% completamente digiune in tal senso.

Schema riassuntivo:

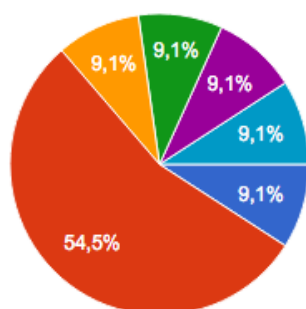
REGIONE	SI N° (%)	NO N° (%)	PROV.	SI N° (%)	NO N° (%)	BIBLIOTECA	SI	NO
Marche	5 (62,5%)	3 (37,5%)	Ancona	4 (80%)	1 (20%)	Biblioteca Comunale di Falconara Marittima	✓	
						Biblioteca La Fornace	✓	
						Biblioteca Comunale "Massimo Ferretti"	✓	
						Biblioteca Comunale di Morro D'Alba	✓	
						Biblioteca Comunale "Raul Bartoli"		✓
			Macerata	1 (50%)	1 (50%)	Biblioteca comunale "L. Bigiaretti"	✓	
						Biblioteca Comunale "Mozzi Borgetti"		✓
Fermo	0 (0%)	1 (100%)	Biblioteca Civica "Romolo Spezioli" "Sezione Ragazzi"		✓			
Sicilia	1 (50%)	1 (50%)	Catania	0 (0%)	1 (100%)	Biblioteca Comunale "L. Marineo"		✓
			Palermo	1 (100%)	0 (0%)	Biblioteca comunale di San Giuseppe Jato	✓	
Lazio	1 (100%)	0 (0%)	Latina	1 (100%)	0 (0%)	Biblioteca comunale "Salvatore Mignano"	✓	

Modalità di proposizione delle iniziative di gioco

Qualora si sia risposto SI al precedente quesito. Le attività ludiche sono inserite tra i servizi forniti o sono organizzate in maniera saltuaria/occasionale?



11 risposte



- Le attività ludiche fanno parte dei servizi che la biblioteca fo...
- le attività ludiche sono organizzate saltuariamente o...
- In futuro
- No
- Fino ad oggi non sono mai state proposte attività ludiche in bib...
- non ci sono associazioni, ma ci piacerebbe organizzare con q...

Dal diagramma qui sopra è chiaro come il gioco non sia stabilmente tra i servizi delle biblioteche ma sia proposto con cadenza irregolare.

Quattro biblioteche marchigiane, più precisamente della provincia di Ancona, costituiscono il 36,4% delle strutture che offrono spazi per il gioco in maniera occasionale.

L'unica eccezione tra tutte le undici rispondenti, è la biblioteca "L. Bigiaretti" di Matelica (MC) che ha inserito regolarmente le attività ludiche tra i propri servizi.

Tre delle restanti biblioteche (quelle che non hanno mai organizzato attività ludiche) hanno indicato la volontà di organizzarle in futuro e, una di queste, vorrebbe farlo con la collaborazione di un'associazione ludica presente nei territori limitrofi alla propria sede.

Schema riassuntivo:

Risposta	% sul totale	N° risposte	Provincia	% sulla risposta	N° risposte
Le attività ludiche fanno parte dei servizi che la biblioteca fornisce regolarmente ai propri utenti	9,1%	1	Macerata	100%	1
Le attività ludiche sono organizzate saltuariamente o in occasioni di manifestazioni più ampie	54,5%	6	Ancona	66,7%	4
			Palermo	16,7%	1
			Latina	16,7%	1
Altro	36,4%	4	Ancona	25%	1
			Fermo	25%	1
			Macerata	25%	1
			Catania	25%	1

Schema riassuntivo ordinato per regione:

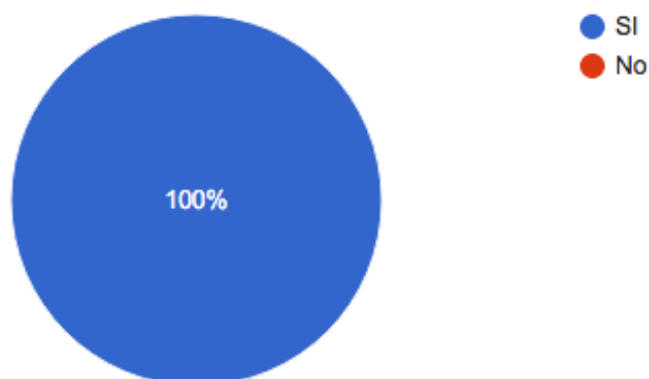
Regione	N° risposte (%) sul tot.	Risposta	N° risposte (%) su regione
Marche	8 (72,7%)	Le attività ludiche fanno parte dei servizi che la biblioteca fornisce regolarmente ai propri utenti	1 (12,5%)
		Le attività ludiche sono organizzate saltuariamente o in occasioni di manifestazioni più ampie	4 (50%)
		In futuro	1 (12,5%)
		Fino ad oggi non sono mai state proposte attività ludiche in biblioteca, ma vorremmo proporle	1 (12,5%)
		Non ci sono associazioni, ma ci piacerebbe organizzare con quelle dei comuni vicini	1 (12,5%)
Sicilia	2 (18,2%)	Le attività ludiche sono organizzate saltuariamente o in occasioni di manifestazioni più ampie	1 (50%)
		No	1 (50%)

Lazio	1 (9,1%)	Le attività ludiche sono organizzate saltuariamente o in occasioni di manifestazioni più ampie	1 (100%)
-------	-------------	--	-------------

Volontà di organizzare evento ludico


Vorrebbe organizzarne una (o organizzarne ulteriori)?

11 risposte

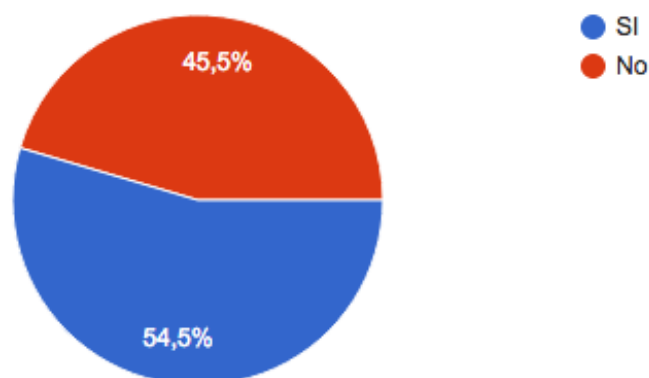


Alla domanda “Vorrebbe organizzarne una (o organizzarne ulteriori)?” la risposta, come si evince dal grafico qui sopra è stata univoca e affermativa.

Patrimonio ludico delle biblioteche

La biblioteca possiede giochi (da tavolo, giochi di ruolo, videogames, etc.)? 

11 risposte



Circa metà delle biblioteche rispondenti affermano di possedere dei giochi e, come si evince dalle liste fornite in seguito, questi sono per lo più board-game e giochi di ruolo.

Le biblioteche che vantano giochi nel proprio patrimonio (83,3% - 5 su 6) sono concentrate, per lo più, nella provincia di Ancona.

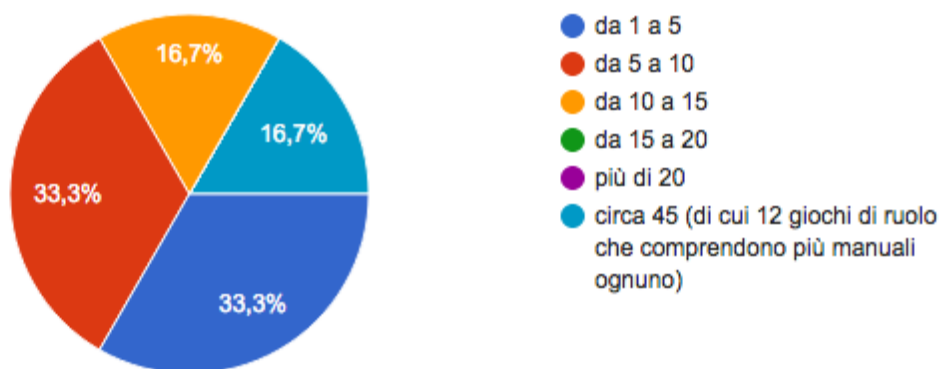
Schema riassuntivo:

Regione (n° risposte)	SI (sul tot delle risposte) n° (%)	NO (sul tot delle risposte) n° (%)	Provincia (n° risposte)	SI (sul tot provinciale) n° (%)	NO (sul tot provinciale) n° (%)	SI (sul tot regionale) n° (%)	NO (sul tot regionale) n° (%)
Marche (8)	5 (45,4%)	3 (27,3%)	Ancona (5)	4 (80%)	1 (20%)	4 (50%)	1 (12,5%)
			Macerata (2)	1 (50%)	1 (50%)	1 (12,5%)	1 (12,5%)
			Fermo (1)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (12,5%)
Sicilia (2)	1 (9,1%)	1 (9,1%)	Palermo (1)	1 (100%)	0 (0%)	1 (50%)	0 (0%)
			Catania (1)	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	1 (50%)
Lazio (1)	0 (0%)	1 (9,1%)	Latina (1)	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	1 (100%)

Ognuna delle sei biblioteche che ha risposto in maniera affermativa al precedente quesito, può offrire una quantità di titoli che varia di struttura in struttura, da una selezione minima a una notevolmente ben più ampia.

Qualora si sia risposto SI al precedente quesito. Quanti giochi possiede la biblioteca?

6 risposte



E' il caso di ricordare che possedere giochi può essere utile ma non è vincolante ai fini dell'offerta ludica per la propria utenza. E' il caso della biblioteca La Fornace di Moie che non possiede giochi propri ma, grazie alla collaborazione con l'associazione La Fornace ludica, riesce a mettere a disposizione innumerevoli titoli alla propria utenza con una buona cadenza.

Schema riassuntivo:

Numero dei giochi posseduti (da a)	% sul totale	N° risposte	Provincia	% sul tot	N° risposte
1 - 5	33,3%	2	Ancona	16,7%	1
			Sicilia	16,7%	1
5 - 10	33,3%	2	Ancona	33,3%	2
10 - 15	16,7%	1	Macerata	16,7%	1
Altro: (circa 45)	16,7%	1	Ancona	16,7%	1

Schema riassuntivo ordinato per regione:

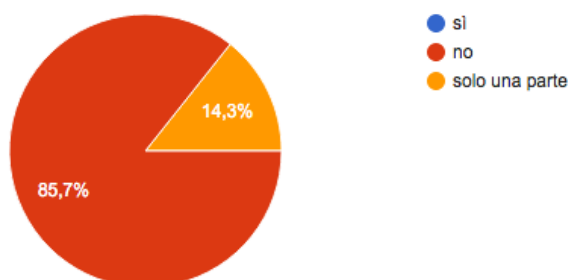
Regione	N° risposte sul tot.	Provincia	Numero dei giochi posseduti (da a)	N° risposte (%) su regione	N° risposte (%) su provincia
Marche	5	Ancona	1 - 5	1 (20%)	1 (25%)
			5 - 10	2 (40%)	2 (50%)
			Altro: (circa 45)	1 (20%)	1 (25%)
		Macerata	10 - 15	1 (20%)	1 (100%)
Sicilia	1	Palermo	1 - 5	1 (100%)	1 (100%)

Analizzando la tipologia di giochi offerti, possiamo notare come le biblioteche abbiano puntato principalmente su giochi da svolgersi seduti attorno ad un tavolo. Sono infatti del tutto assenti videogiochi, giochi di ruolo dal vivo, giochi motori, etc.

Tra i giochi reperibili nelle biblioteche rispondenti ci sono principalmente giochi da tavolo e di ruolo che spaziano dai più titoli più classici a quelli più moderni, comprendendo una vasta gamma di tipologie: giochi cooperativi, di percorso, party game, di carte (non collezionabili), di narrazione, educativi e scientifici.

I giochi sono stati catalogati?

7 risposte



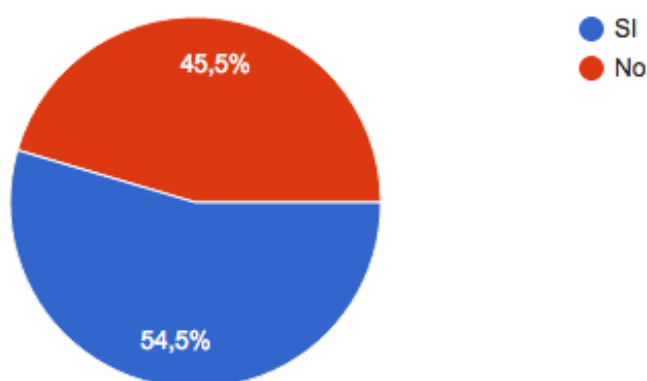
Dalle risposte ottenute, gli unici giochi catalogati sono quelli di ruolo che possono essere trattati come libri. La maggior parte dei rispondenti (3 su 7) ha individuato nella mancanza di

tempo il motivo per cui non è avvenuta la catalogazione del materiale ludico. In un caso è stato specificato che i giochi sono stati acquisiti a ridosso della somministrazione del questionario.

Adesione all'International Games Week @your library

La biblioteca ha mai partecipato alle iniziative dell'International Games Day @Your Library

11 risposte



Schema riassuntivo ordinato per regione:

Regione (n° risposte)	SI (sul tot delle risposte) n° (%)	NO (sul tot delle risposte) n° (%)	Provincia (n° risposte)	SI (sul tot provinciale) n° (%)	NO (sul tot provinciale) n° (%)	SI (sul tot regionale) n° (%)	NO (sul tot regionale) n° (%)
Marche (8)	5 (45,4%)	3 (27,3%)	Ancona (5)	4 (80%)	1 (20%)	4 (50%)	1 (12,5%)
			Macerata (2)	1 (50%)	1 (50%)	1 (12,5%)	1 (12,5%)
			Fermo (1)	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	1 (12,5%)
Sicilia (2)	0 (0%)	2 (18,2%)	Palermo (1)	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	1 (50%)
			Catania (1)	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	1 (50%)
Lazio (1)	0 (0%)	1 (9,1%)	Latina (1)	1 (100%)	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)

Sei biblioteche su undici dichiarano di aver aderito all'IGD @your library almeno una volta, mentre le restanti 5 non hanno mai aderito.

Le biblioteche partecipanti si trovano, per la maggior parte, nella provincia di Ancona, la metà delle biblioteche rispondenti della regione Marche.

CONSIDERAZIONI:

La prima cosa che salta all'occhio è il limitato numero di biblioteche che hanno risposto all'indagine. Solo il 21,2% delle biblioteche di pubblica lettura iscritte all'AIB hanno risposto. La percentuale crolla se si prendessero in considerazione tutte le biblioteche pubbliche presenti sul territorio regionale. E' evidente la completa assenza delle biblioteche delle province di Ascoli e di Pesaro-Urbino.

Si potrebbe affermare che molte delle realtà marchigiane, fatte le dovute eccezioni, non conoscano le potenzialità del gioco in biblioteca o non siano sufficientemente sensibilizzate e/o formate sull'argomento.

Va anche considerato che le biblioteche, talvolta, non sono gestite da un bibliotecario ma da dipendenti di altri uffici "prestati" alla biblioteca o, al contrario, il singolo bibliotecario che vi lavora è chiamato a svolgere anche mansioni di altri uffici.

Va aggiunto che il 2020 è stato un anno flagellato da una pandemia mondiale, le biblioteche hanno vissuto grossi disagi nel trovare una propria organizzazione per continuare a offrire i servizi basilari alla propria utenza. Alcune sono state chiuse del tutto, altre hanno funzionato con servizi di prestito "take-away" o a domicilio, altre ancora hanno fornito servizi di alternativi tramite i propri canali web e social. Il questionario sul gioco potrebbe benissimo essere passato in secondo piano.

Al contrario, è importante sottolineare come tutte le strutture partecipanti all'indagine abbiano espresso il desiderio di organizzare (per la prima volta o nuovamente) attività di gioco indipendentemente dal fatto che debbano farlo autonomamente, in collaborazione con le associazioni di riferimento o prendere contatto con associazioni ludiche di altri territori. Sarebbe auspicabile sfruttare il risultato di questa indagine per creare una rete di collaborazione che permetta la condivisione di esperienze e di competenze. Col tempo si potrebbe ottenere anche un ampliamento delle biblioteche interessate.

Vorrei ricordare come i giochi (giochi elettronici, giocattoli, puzzle, etc.) siano previsti dalle linee guida IFLA per le biblioteche pubbliche specialmente quando fanno riferimento ai servizi per giovani adulti. All'interno delle stesse è possibile trovare anche alcuni esempi di buone pratiche di gioco in biblioteca.

Ci terrei a sottolineare come, sempre secondo le linee guida IFLA, "i materiali a loro disposizione, incluse le risorse di informazione elettronica, dovrebbero riflettere i loro interessi e la loro cultura".

I giochi da sempre fanno parte della cultura giovanile e i videogiochi, nel tempo stanno acquisendo sempre maggiore rilevanza. Basti pensare a quanto velocemente stiano guadagnando prestigio e notorietà gli eventi di e-sports.

Anche il mondo della formazione professionale sta captando questa realtà ed è per questo che sono nate accademie e scuole che offrono la formazione specifica per ogni singolo professionista del campo dei videogiochi (programmatore, modellatore, game developer, game designer, etc). Stesso discorso vale per i board game. Alcuni esempi sono il corso "Progettare giochi da tavolo" della scuola Holden che si terrà quest'anno da aprile a ottobre e "La Fantafiera", manifestazione sul gioco (lego, giochi da tavola, robotica, videogame) organizzata dal negozio "Dadi e Mattoncini" di Ancona. Una menzione speciale la merita il gioco "E daje tira" autoprodotta dai giovani autori e dalla Pro-loco di Jesi. Il prodotto è infatti molto interessante perché è, a mio modo di vedere, un grande esempio di passione, impegno e ricerca. Il gioco prevede informazioni, detti, aneddoti, personaggi storici e/o caratteristici della zona della vallesina. Per la sua realizzazione è servita un'approfondita ricerca. Sarebbe

importante, come biblioteche e come bibliotecari, stimolare, favorire e sostenere queste iniziative proponendo, con più o meno regolarità, attività di gioco.

In tal senso spicca il caso della Biblioteca di Matelica (MC), unica nella regione, a offrire normalmente il gioco come servizio.

Purtroppo la mancata risposta da parte di molte biblioteche ha avuto, come risultato indiretto, di poter raccogliere i dati di pochissime associazioni rispetto a quelle effettivamente presenti come nel caso dell'associazione culturale Lokendil o il circolo ludico culturale "Lovecraft" (che mi sono preso la libertà di aggiungere nell'elenco finale).

Sebbene le associazioni ludiche non siano effettivamente moltissime, ci sono altre realtà che possono collaborare e a cui rivolgersi per lo sviluppo e l'organizzazione di spazi e momenti di gaming efficaci. Alcuni esempi possono essere quelle legate a giochi specifici (es: associazioni scacchistiche) o che utilizzano il gioco per il raggiungimento dei propri obiettivi. Non vanno dimenticate neanche le attività commerciali che hanno il gioco come loro core business e con cui si possono trovare modalità di collaborazione reciproca.

Sembra che il gioco come servizio sia, a oggi, ancora un argomento fumoso e alieno per le biblioteche marchigiane. Ogni struttura si muove isolata dalle altre, con modalità proprie e con cadenza variabile. Anche quando si tratta di prendere in considerazione il trattamento del materiale ludico, sembra non ci sia uniformità o una linea comune cui appellarsi. Alcune strutture si affidano al possesso delle associazioni, altre alle donazioni, altre ancora comprano giochi per avere materiale proprio. Allo stato attuale però, per mancanza di tempo, questo è catalogato solo in minima parte. In una risposta si fa accenno alla necessità di formazione per la catalogazione e il trattamento dei giochi.

Chiudo con l'invito a guardare alle esperienze di altre realtà italiane in cui spicca il progetto "Gaming in biblioteca" del CSBNO organizzato grazie ai fondi della regione, ad un apposito corso di formazione per i bibliotecari tenutosi nel 2017 e alla collaborazione con TuoMuseo che si occupa di strutturare la ramificazione dei luoghi della cultura come le biblioteche o luoghi insospettabili come le carceri (Milano-Opera).

Il programma del corso tenuto da Daniele Brunello, Debora Mapelli, Francesco Mazzetta, Alberto Raimondi, prevedeva:

- Introduzione al concetto di gioco, studi, definizioni, potenzialità
- La funzione narrativa del gioco e videogiochi
- La valorizzazione dei contenuti e gli stimoli alle capacità di relazione
- Giochi da tavolo: esempi, catalogazione, acquisto, gestione (prestito, conduzione di giochi e videogiochi: regole e organizzazione)
- Videogiochi: esempi, catalogazione, acquisto, gestione (spazi, aspetti tecnici, prestito, promozione)
- Coding (programmazione): perché e in che modo portarlo in biblioteca
- Articolazione per età: giochi appropriati per diverse età
- Criticità dei contenuti sociali dei giochi e videogiochi.

Secondo il mio parere sarebbe interessante cercare di intercettare fondi per promuovere la realizzazione di spazi di gaming e la formazione dei bibliotecari in materia. Anche considerando tutte le differenze tra la realtà lombarda (o di Reggio Emilia) con quella marchigiana, sarebbe sicuramente costruttivo cercare di ripercorrere, con le dovute accortezze, i loro passi per cercare di introdurre ed evolvere il gioco in biblioteca.

Si sente spesso dire di quanto, certi giochi e i videogiochi, siano diseducativi e dannosi per i giovani. Trovo queste esternazioni, fatte per lo più dai media, davvero sciocche e dannose e prive di fondamento. Di certo è essenziale che si dia a chi questi prodotti li vive gli strumenti per fruirne in maniera davvero consapevole e costruttiva/ricreativa.

Come bibliotecari questa è, oltre ad uno dei nostri compiti, un'occasione preziosa che non possiamo lasciarci sfuggire per far progredire i servizi delle nostre biblioteche e avvicinarci ancora di più alla nostra utenza, specialmente ad una fetta non sempre facilmente raggiungibile.

LE BIBLIOTECHE MARCHIGIANE CHE OFFRONO ATTUALMENTE LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE:

Provincia di Ancona

Nome della Biblioteca	Indirizzo postale (via, numero civico, CAP, comune, provincia)	Indirizzo mail della biblioteca
Biblioteca Comunale di Falconara Marittima	Piazza G. MAzzini, 2, 60015, Falconara M.ma (AN)	biblioteca@comune.falconara-marittima.an.it
Biblioteca La Fornace	Via Fornace 23 60030, MOIE (AN)	biblioteca@bibliotecalaforname.it
Biblioteca Comunale "Massimo Ferretti"	P.zza Mazzini, 23 60033, Chiaravalle (AN)	biblioteca@comune.chiaravalle.an.it
Biblioteca Comunale Morro D'Alba	VIA Morganti, 48 60030, Morro D'Alba (AN)	biblioteca.morro@libero.it

Provincia di Macerata

Nome della Biblioteca	Indirizzo postale (via, numero civico, CAP, comune, provincia)	Indirizzo mail della biblioteca
Biblioteca Comunale "L.Bigiaretti"	P.zza E.Mattei 1 62024, Matelica (MC)	biblioteca@comune.matelica.mc.it

LE ASSOCIAZIONI LUDICHE DEL TERRITORIO:

Provincia di Ancona

Comune	Nome dell'associazione	Contatto mail / social
Falconara Marittima	Arthur Conan Doyle	assoacdoyle@gmail.com
Moie	La Fornace Ludica	sabba88@gmail.com
Fabriano	Lokendil	lokendilfabcon@gmail.com

Ancona	Lovecraft (circolo)	https://it-it.facebook.com/pg/circololovecraft/about/?ref=page_internal
--------	---------------------	---