

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Italian Games Day 2018 #2/3: Una biblioteca universitaria all'International Games Week @ your library

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1695745> since 2019-03-29T09:59:50Z

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

Italian Games Day 2018 #2/3: Una biblioteca universitaria all'International Games Week @ your library

[Gaming in Biblioteca 26 marzo 2019 0](#)



L'idea che una biblioteca universitaria o meglio le biblioteche del Polo di Scienze della Natura dell'Università di Torino partecipassero all'IGD2018 è nata in un caldo pomeriggio di luglio a seguito del post di Francesco Mazzetta su AIB-CUR. Il Polo di Scienze racchiude molte discipline scientifiche quali scienze naturali, matematica, fisica, informatica e psicologia, e ci è sembrato che potesse proporre una chiave di lettura particolare e sdoganare la ricerca universitaria in un contesto inusuale e diverso dal solito. L'adesione all'iniziativa *International Games Day @ your library*. *IGD* è parsa subito interessante anche per il Dirigente della Direzione Ricerca e Terza missione a cui le biblioteche d'Ateneo fanno riferimento.

Le potenzialità educative ed aggregative del gioco sono note e alla base di numerosi studi e ricerche per cui l'idea di utilizzare il "gaming" come strumento per spiegare le ricerche scientifiche che sono condotte in Università ci è parso metodo valido. La biblioteca ha svolto un ruolo di collettore tra le diverse anime che compongono gli studi universitari dimostrando come il divertimento non è semplice ricreazione ma può rivelarsi un mezzo per sviluppare nuove competenze e strategie per ottenere il miglior risultato possibile.

Per l'ambito matematico si è cercato spiegare cosa sta alla base della famosa frase legata al gioco d'azzardo: "il banco vince sempre". Con l'esempio del Blackjack e il tema del conteggio delle carte, che è di ispirazione di libri e film, si è cercato di comprendere le dinamiche che possono realmente permettere al giocatore di battere il banco. È stata presentata poi la modellizzazione matematica di un classico dei giochi da tavola, "Super farmer": per cercare di stabilire se e quale sia la "strategia" migliore da adottare per vincere spiegando come calcolare la probabilità che un evento si verifichi nel gioco, e quali scelte si possono fare per portare un giocatore alla vittoria.

Nell'ultima conferenza matematica abbiamo parlato di "Quanta matematica c'è in un gioco?" In molti dei giochi più popolari si intrecciano infatti due elementi fondamentali: caso e strategia. Se del caso non si può teorizzare, esistono invece degli strumenti per teorizzare le decisioni strategiche ovvero la teoria dei giochi: abbiamo discusso di come questo approccio teorico trovi applicazioni in molti problemi del mondo reale, che vanno dalla biologia alle scienze sociali e all'economia.

"Quando inizia il gioco?" è stato il tema preso in esame dagli psicologi. Pur non avendo ancora una definizione di gioco comunemente condivisa, se consideriamo però gli aspetti di autonomia (si gioca perché si vuole giocare) e di piacere (si gioca perché ci si diverte), ci possiamo chiedere quando si inizia a giocare e come giochino i piccolissimi. Non solo, anche che cosa fanno gli adulti per permettere ai bebè di giocare. Con un esperto di un SerT (Servizi per le Tossicodipendenze) di una ASL di Torino sono state poi affrontate le tematiche delle ludopatie o meglio "azzardo-patie". Alcuni giochi in stile "gratta e vinci" sono stati sperimentati direttamente con i presenti.

La giornata si è svolta in una grande sala con un allestimento misto di uno spazio conferenza e di tavoli per la dimostrazione dei giochi (grazie alla disponibilità di alcuni di volontari del gruppo GiocaTorino che hanno fornito materiali e gamer esperti). Sono intervenute alcune scolaresche che hanno apprezzato sia la dimensione ludica sia quella teorica delle conferenze, grazie al taglio pratico degli interventi dei relatori. Sulla base dei feed-back ricevuti si può dire che il messaggio di gioco "sano", contrapposto al pericoloso gioco d'azzardo, il ragionamento che si oppone all'alea e la condivisione di un set di regole sono stati unanimemente recepiti. L'insieme dei giochi messi a disposizione dagli editori e dalle associazioni cittadine ha fornito un quadro ampio e diversificato di tipologie e meccaniche di gioco dimostrando che regole semplici non sono sinonimo di banalità e che il ragionamento si deve contrapporre alla fortuna.

Riteniamo che sia da migliorare però la comunicazione nei confronti del pubblico e che sia da intraprendere il percorso di inserimento dell'evento all'interno dell'offerta culturale della città. Speriamo di poter contare sulla collaborazione anche degli altri dipartimenti scientifici per esplorare nuove frontiere, ad esempio quelle del gioco elettronico.

Laura Garbolino

Gruppo di lavoro gaming in biblioteca – IGD Italia <ggam@aib.it>