

## GIORNATA DELLE BIBLIOTECHE DEL TRENTINO - ALTO ADIGE

# Il gioco nella biblioteca di nuova generazione: modelli e pratiche per promuovere socialità, aggregazione, inclusione.

*Bolzano, Centro Eurac Research - mercoledì 22 ottobre 2025*

## PROGRAMMA

09:00-09:20 - **Saluti Istituzionali**

09:20-10:10 - Francesco Mazzetta - ***Video/gioco e narrazione: un rapporto possibile?***

Laureato in Pedagogia presso l'Università di Parma, **Francesco Mazzetta** è attivo dal 1987 presso la **Biblioteca comunale di Fiorenzuola d'Arda (Pc)** e dal 2020 presso la **Biblioteca Passerini-Landi di Piacenza**. Si occupa da oltre 30 anni di video/giochi da un punto di vista culturale e educativo attraverso articoli su quotidiani di caratura nazionale (**Il Manifesto**), riviste e periodici professionali come **AIB News**, **Bibliotime**, **LG Argomenti**, **Sfogliolibro**, **Biblioteche Oggi**, **Trends e Zum Lesen**. Ha pubblicato nel 2013 con Editrice Bibliografica il libro **La biblioteca in gioco, i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo** e ha collaborato con la casa editrice Unicopli facendo parte del comitato scientifico della collana **Game Culture**. Promuove dal 2014 l'adesione italiana a **International Games Day @yourlibrary** e dal 2018 è il coordinatore del **Gruppo di lavoro sul Gaming in Biblioteca dell'AIB** che ha organizzato svariate attività di formazione relative all'introduzione del gaming come servizio in biblioteca.

10:10-10:40 - Aaron Damian - ***Game Ground: affrontare la cultura in modo nuovo*** .

**Aaron Damian**, classe 1987 è nato e vive a Bolzano. Dopo il diploma come ragioniere e programmatore si è laureato in scienze storiche all'Alma Mater di Bologna nel 2016. Nello stesso anno fonda il collettivo di cinema **Gli Acchiappafilm** che diventa in breve attivo sul territorio nazionale con un blog di recensioni e una densa attività social. Contemporaneamente inizia a lavorare all'interno del mondo UPAD alle dipendenze del **Movimento Universitario Altoatesino (MUA)** e come responsabile dell'ufficio stampa e parte IT. Nel 2020, sempre all'interno in ambito UPAD, diventa direttore dell'associazione **Ascolto Giovani**, poco tempo dopo ridenominata **BeYoung**. Prende avvio un rinnovamento del direttivo e dei soci e una profonda riforma del programma delle attività. Tra il 2020 e il 2022 con il collettivo **Gli Acchiappafilm** collabora con importanti doppiatori italiani, influencer e personaggi dello spettacolo per una serie di format distribuiti su social network. Nello stesso periodo l'attività dell'associazione BeYoung cresce ulteriormente attraverso la promozione due importanti festival: **Game Ground**, nell'ambito videoludico, e Indiep, nell'ambito musicale. Tra il 2020 e il 2025 l'associazione passa da 5 a 80 soci, per la maggior parte under 35.

- Pausa Caffè -

11:10-12:00 - Carlo Bianchini - ***Scopriamo la ClaG: un nuovo sistema di classificazione dei giochi per biblioteche e ludoteche***

**Carlo Bianchini** è professore associato presso il Dipartimento di Musicologia e Beni Culturali (sede di Cremona) dell'Università di Pavia, ove insegna Bibliografia e Biblioteconomia. È autore di numerose pubblicazioni di settore, tra cui il volume **Teoria e tecniche della catalogazione e della classificazione** (2018) e oltre 150 libri e articoli su riviste nazionali e internazionali (<https://bit.ly/30hAEGw>). È segretario del capitolo italiano dell'**ISKO** (International Society of Knowledge Organization). Tra i suoi interessi di ricerca si segnalano i LOD e Wikidata, le classificazioni a faccette e S.R. Ranganathan (del quale ha tradotto in italiano **Il servizio di reference** e, in open access, **L'organizzazione delle biblioteche**). È coordinatore del **GWMAB** (Gruppo Wikidata Italiano per Musei, Archivi e Biblioteche; 2021- ).

## 12:00-12:30 - Barbara Dallasta e Francesco Peggi - **Il gioco in biblioteca, da gestione a progettazione: il caso del Centro Multiplo di Cavriago**

**Multiplo** è la biblioteca e centro culturale del Comune di Cavriago, in provincia di Reggio Emilia. Propone quotidianamente servizi di informazione e lettura, attività legate al digitale e al gioco, alla musica e al cinema, corsi, iniziative per adulti e bambini e un servizio di prestito di opere artistiche (**Artoteca**). I vari servizi sono proposti integrati e in dialogo tra loro. Il Multiplo è anche luogo di ascolto e di progettazione partecipata, spazio di produzione di contenuti ed esperienze. **Barbara Dallasta**, che all'interno della struttura è referente dell'archivio fotografico, della documentazione locale, dell'informazione di comunità e della gestione del progetto **Amici del Multiplo**, ha fatto parte del gruppo di progettazione del Multiplo, occupandosi principalmente di volontariato, associazionismo e co-progettazione con la Comunità. Attualmente, oltre ad essere appunto responsabile della conservazione della documentazione di storia locale e dei fondi fotografici comunali, si sta dedicando alla progettazione del futuro **Museo Diffuso di Cavriago MuDiCa**, che sorgerà sempre all'interno del Multiplo.

- Pausa Pranzo -

## 14:00-17:00 ... al tavolo da gioco: discutiamo insieme di modelli possibili.

### **Tavolo 1 - Scopriamo la ClaG: alcuni esempi concreti**, con Paolo Munini

**Paolo Munini**, educatore professionale socio-pedagogico, ha prestato servizio presso il **Comune di Udine** come responsabile dei servizi di Ludobus e di Ludoteca. È stato membro del Comitato Scientifico e consulente scientifico dell'**Archivio Italiano dei Giochi**. Ha partecipato come relatore a numerosi convegni sul gioco e ha svolto diverse docenze in corsi su argomenti ludici e di formazione per animatori.

### **Tavolo 2 - Non siamo mica qui a giocare! Una «gaming zone» per le nostre biblioteche**, con Alberto Raimondi

Laureato in Mediazione Linguistica e Culturale, **Alberto Raimondi** è attivo nelle biblioteche di pubblica lettura da circa vent'anni, formandosi professionalmente in ambienti di diversa natura e lavorando nel corso del tempo a numerose progettualità. Da circa dieci anni si occupa di "gaming" in ambito bibliotecario, esperienza che ha recentemente condensato nella pubblicazione **Non siamo mica qui a giocare! Una gaming zone per le nostre biblioteche** edito nella primavera 2025 per la collana di materia biblioteconomica della casa milanese Ledizioni, specializzata in saggistica. Attualmente presta servizio presso la biblioteca comunale di Cologno Monzese in provincia di Milano.

### **Tavolo 3 - La Compagnia del Gioco e Beyond the Usual Playing: esperienze di gaming, socialità e divertimento nel contesto di una biblioteca universitaria**, con Claudia Plotegher, Sonia Stenico e Luigi Amedeo Bianchi

**Claudia Plotegher** è bibliotecaria presso la Biblioteca della Facoltà di Scienze cognitive dell'**Università degli Studi di Trento**. Dal 2004 ha operato presso diverse biblioteche civiche del Trentino, specializzandosi nei servizi e nelle collezioni dedicate alla fascia d'età 0-25 e nella realizzazione di attività di promozione della lettura. Ha fatto parte del Gruppo **Nati per Leggere Trentino**. Nel 2018 approda al sistema bibliotecario dell'Università di Trento, prima in BUC quale addetta al prestito nazionale/internazionale e poi in BUR. Da sempre segue e dirige diversi gruppi di lettura e gruppi di giochi da tavolo per ogni età, dai bambini delle scuole materne agli anziani.

**Sonia Stenico** è coordinatrice delle Biblioteche Scientifiche di Unitrento, da molti anni bibliotecaria presso l'**Università di Trento**. A partire dal 2022 si è cimentata, insieme a Claudia Plotegher della BUR e attraverso il coinvolgimento di studenti-tirocinanti in materie di ambito psicologico, nella promozione di attività di gaming e di gruppi di lettura destinate agli studenti, allo scopo di promuovere socialità e senso di aggregazione in biblioteca.

**Luigi Amedeo Bianchi** è dal 2022 professore associato di probabilità e statistica matematica presso l'**Università di Trento**. Autore di numerose pubblicazioni in materia di probabilità e stocastica, è appassionato di libri e letture, di giochi in ogni forma e supporto e di montagna. Negli ultimi due anni ha seguito da vicino l'organizzazione e la conduzione dei laboratori di gioco matematico **Beyond the Usual Playing** presso la BUP.

#### **Tavolo 4 - GiocA.I. come sfruttare le innovazioni digitali al servizio del gioco e dell'apprendimento, con Francesco Peggi di Coop Accento.**

**Accento** è una cooperativa sociale di Reggio Emilia che si occupa della gestione di servizi culturali ed educativi volti ad offrire a bambini, ragazzi ed adulti luoghi di confronto, scambio e crescita. Le collaborazioni con istituzioni culturali, biblioteche, centri culturali permettono di creare una rete all'interno delle aree territoriali partecipativa e radicata.

La cura degli spazi, la ricerca, le attività proposte sono alla base dell'esperienza di Accento.

Da molti anni Accento è partner del **centro culturale Multiplo di Cavriago** e si occupa di promozione e sviluppo del gioco a 360 gradi; negli ultimi tre anni all'interno del Multiplo è stato aperto un atelier digitale in cui Accento si occupa di gamification, tinkering e STEAM, offrendo a tutti la possibilità di sperimentare nuove tecnologie (stampa 3d, Intelligenza artificiale, robotica) con l'obiettivo di sviluppare consapevolezza digitale, apprendimento e socialità.

#### **Tavolo 5 - Videogiochi: Quali? Come? Perché? Con Marco Scippacercola della Biblioteca Civica di Bressanone e il Team di BeYoung.**

**Marco Scippacercola** è bibliotecario presso la **Biblioteca Civica di Bressanone**. Laureato in Musica al Conservatorio "F. A. Bonporti" di Trento, ha lavorato come bibliotecario per l'Università di Bolzano attraverso la cooperativa CAEB. Da quando è attivo presso la Biblioteca Civica di Bressanone, ha ideato e realizzato diversi progetti per avvicinare il pubblico ai videogiochi in biblioteca, tra cui attività di gaming durante **La Lunga Notte delle Biblioteche**, un torneo di Mario Kart 8 (in collaborazione con BeYoung BZ), e due serate dedicate al videogioco con il Centro Giovani Kass.

#### **Tavolo 6 - Alea lacta est: classificazione e ordinamento dei giochi nell'esperienza della Biblioteca Comunale di Trento, con Ugo Scala.**

**Ugo Scala**. Laureato in Sociologia, bibliotecario da più di vent'anni in diverse biblioteche della Provincia di Trento, attualmente opera presso la sede centrale della **Biblioteca comunale di Trento**. Si occupa di reference, acquisti per le collezioni di pubblica lettura, progettazione di attività di promozione della lettura e dei servizi. Da alcuni anni si dedica e si interessa in particolar modo alle sale e alle attività destinate al pubblico adolescente (visite guidate, laboratori, attività di gioco, escape room). È tutor di tirocinanti universitari ospitati dalla Biblioteca comunale di Trento per attività di ricerca e referente (OLP) del progetto di servizio civile provinciale dedicato al pubblico adolescente "Tra i segreti della biblio". Conduce un gruppo di lettura con ragazze e ragazzi delle scuole superiori.