



Dopo un lungo periodo nel quale sono stati considerati dall'opinione pubblica sottocultura o, al massimo, appartenenti al mondo dell'infanzia, i giochi, complice anche un mercato in continua crescita, hanno iniziato a contaminare i media tradizionali affermandosi in maniera sempre maggiore nell'*entertainment* culturale. Anche le biblioteche di pubblica lettura hanno iniziato, negli ultimi anni, a dedicare uno spazio ai giochi: la *Gaming Zone*, un'area specifica in cui sono collocati tutti i materiali ludici, nonché luogo espressivo delle potenzialità aggregative e del valore culturale finalmente riconosciuto di giochi da tavolo e videogiochi. La biblioteca che si evolve, emancipandosi così dall'essere esclusivamente una risorsa informativa, può trovare nuova linfa partecipativa nel *gaming* e nel suo pubblico.

Ma come si crea una *Gaming Zone*? Tra esempi concreti frutto di esperienze dirette, consigli operativi e un approccio pratico al lavoro del quotidiano, Alberto Raimondi, bibliotecario, lo racconta sin dalla fase progettuale. Invitandoci a superare le resistenze iniziali, a sperimentare senza timore nuove soluzioni e cercando di prevenire le criticità gestionali, l'autore ci accompagna nella creazione di un servizio che possa contribuire alla crescita e allo sviluppo della biblioteca. Non solo conferendole una nuova immagine, utile ad attrarre un pubblico più ampio dell'attuale, ma soprattutto che sappia mettere al centro la persona, ancor più delle collezioni. Per una biblioteca veramente capace di diventare uno spazio pubblico di condivisione al passo coi tempi, senza dimenticare la propria storia e i propri valori fondativi.

Non siamo mica qui a giocare! può essere un manuale utile per chi inizia un percorso per realizzare un nuovo servizio per la propria biblioteca, uno strumento di confronto per chi l'ha già introdotto e un nuovo sguardo attraverso il quale anche i non addetti ai lavori possono osservare quello che per consuetudine è una realtà identificata spesso solo con i libri. Attraverso il *gaming*, quindi, ci si interroga sul ruolo dei bibliotecari e delle biblioteche oggi, in termini di proposta culturale e sociale. Perché, al di là dei riconoscimenti ufficiali il gioco è, da sempre, rappresentazione di cultura e società.

DATI BIBLIOGRAFICI

Autore: Alberto Raimondi

Editore: Ledizioni

Pubblicato in: aprile 2025
Formato: brossura, 185 p. – ePub
ISBN cartaceo: 9791256003754
ISBN ePub: 9791256003761
Prezzo cartaceo: 18,00 €
Prezzo ePub: 6,99 €