



qualsiasi società commerciale giudicherebbe meritevole se applicata ai propri scopi.

BIBLIOTECHE PUBBLICHE

Anche quando si tratta di un gioco in single player la maggior parte delle volte richiede che il fruitore si rivolga ad altri, ad esempio per superare qualche punto ostico (ricerca in rete, information literacy, inglese), per partecipare a forum di fan, condividere soluzioni o oggetti/livelli aggiuntivi (programmazione, game design), ecc. I media sottolineano come lato negativo dei videogiochi la violenza. Il testo *Il bambino e i videogiochi* a cura di A. Bartolomeo e S. Caravita (Edizioni Carlo Amore, 2004) ci aiuta ad approfondire questo aspetto notando che da ricerche risulta che i videogiochi aumentano il livello di aggressività dei giocatori, ma in linea con altre attività competitive quali gli sport. E non è un caso se a livello internazionale il videogioco sia sempre più considerato proprio

I libri **Studi, riflessioni** **e un utile manuale**

■ **Mark Prensky: «Mamma non rompere, sto imparando!» (Multiplayer.it): Prensky ha il merito, con questo suo libro, di divulgare importanti ricerche e riflessioni pedagogiche come quelle dell'americano James Paul Gee, docente presso l'Università del Wisconsin-Madison, e di renderle comprensibili a chiunque.**

■ **Eli Neiburger: «Gamers.in the Library?!» (American Library Association): pubblicato dall'Associazione delle Biblioteche Americane, il libro di Eli Neiburger (technology manager della Biblioteca di Ann Arbor in Michigan) e non ancora tradotto in italiano, è un utilissimo e ironico manuale pratico su come realizzare un evento video ludico in biblioteca.**

una disciplina sportiva con l'istituzione di veri e propri campionati, ad esempio la Electronic Sports World Cup che sempre più spesso offrono premi in denaro ormai proporzionati a quelli relativi alle discipline sportive tradizionali, tanto che iniziano ad esserci anche videogiocatori professionisti.

Da ultimo è utile citare il caso delle biblioteche pubbliche statunitensi. Assistendo da alcuni anni ad un forte calo di presenze, soprattutto nella fascia giovani/adolescenti, che ha causato tagli di fondi ed in alcuni casi addirittura chiusura di strutture, hanno «contrattaccato» offrendo ai giovani i videogiochi, non tanto sotto forma di collezioni da consultare e prendere in prestito, quanto di eventi di gioco a cui bambini, ragazzi e adolescenti possono partecipare socializzando e scoprendo contemporaneamente quanto le biblioteche hanno loro da offrire. Il successo di queste iniziative ha fatto sì che essi stiano diffondendo attraverso tutti

gli Stati Uniti. Lo scorso 25 novembre ad esempio si è svolto il *National Gaming Day @ Your Library* che ha visto la partecipazione di 597 biblioteche pubbliche e di oltre 14.000 utenti.

Secondo Francesco Antinucci, direttore della Sezione Processi Cognitivi e Nuove Tecnologie dell'Istituto di Psicologia del Cnr, è provato come l'utilizzo di videogiochi migliori di gran lunga le percentuali d'apprendimento, ma l'utilizzo di tali media richiede una trasformazione completa della scuola e dei programmi ancora rigidamente vincolati ai sussidi didattici analogici. Dato che la scuola non sfrutta ancora tali potenzialità, è compito dei genitori (e di altre istituzioni educative come, nel caso statunitense, le biblioteche) riconoscere le potenzialità dei videogiochi e non contrapporsi ad essi ma guidare i propri figli ad una fruizione consapevole di questo nuovo e sempre più pervasivo prodotto culturale. ♦