



Promosso dal Comune di Udine
con il contributo della Regione Autonoma
Friuli-Venezia Giulia



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



1 ottobre – 31 dicembre 2017

L'Archivio Italiano dei Giochi è **un centro di documentazione per il recupero, la conservazione e la valorizzazione di un patrimonio culturale unico**, quello del **Gioco** inteso come espressione culturale essenziale per l'educazione e la qualità della vita di ciascuno, ma anche come strumento di integrazione, socializzazione e incontro tra culture.

L'archivio è attivo dal 1° ottobre 2017 ed è stato aperto al pubblico tutti i lunedì dalle 15.00 alle 18.00, ma previo accordo con gli operatori è stato anche visitato e fruito praticamente tutti i giorni.



COMITATO SCIENTIFICO

Il **Comitato Scientifico** comprende i maggiori esperti italiani di giochi e la sua **composizione** è stata ratificata con deliberazione della Giunta Comunale n. 410 d'ord. del 24 ottobre 2017; è così composto:



Dario De Toffoli (presidente)

Andrea Angiolino giornalista e inventore di giochi – Roma

Giuseppe Baggio appassionato ricercatore di giochi e di pubblicazioni ludiche – Treviso

Maresa Bertolo docente di Game Studies al Politecnico di Milano

Cosimo Cardellicchio ricercatore del CNR, appassionato e studioso di giochi – Bari

Francesca Corrado economista e formatrice, presidente Play Res – Modena

Silvio De Pecher fondatore della Tana dei Goblin, coadiuvato da **Umberto Rosin**

Marco Dotti docente di Professioni dell'editoria all'Università di Pavia

Andrea Ligabue direttore artistico di Play Festival del Gioco – Modena

Alan Mattiassi neuro-scienziato, ricercatore di Psicologia della Comunicazione – Udine

Beniamino Sidoti autore, scrittore e giornalista, fondatore di Lucca-Games

Giorgio Bartolucci direttore del Centro Internazionale Ludoteche – Firenze

Pino De Carolis maggior collezionista italiano di giochi in scatola – Napoli

Vincenzo Manco ed **Erasmus Lesignoli** in rappresentanza di UISP

Inoltre, come rappresentanti del Comune di Udine:

Cristina Marsili funzionario Civici Musei

Paolo Munini direttore dell'U.O. Ludobus

Giuseppe Muscio responsabile U. Org. Museo di Storia Naturale

LE ATTIVITÀ DELL'ARCHIVIO ITALIANO DEI GIOCHI

ARCHIVIO ONLINE

Database per la
catalogazione di giochi e
pubblicazioni sul gioco
italiani

BIBLIOTECA E GIOCOTECA

Libri e giochi a
disposizione di tutti nella
sede di Udine

EVENTI LUDICI

Convegni, conferenze,
mostre, incontri, tornei,
contrasto al gioco
d'azzardo patologico

CENTRO STUDI SUL GIOCO

Valorizzazione e
promozione della cultura
ludica e delle sue valenze
sociali

ARCHIVIO ONLINE

“Un grosso passo avanti è accaduto proprio di recente, è stato inaugurato a Udine l’Archivio Italiano dei Giochi, che è un’iniziativa bellissima che ha come scopo quello di avere un luogo fisico dove effettivamente ci sarà una raccolta di giochi, ma soprattutto un luogo virtuale, cioè una catalogazione non solo dei giochi ma anche delle pubblicazioni dedicate ai giochi, che verrà fatta in stretta collaborazione col circuito delle biblioteche.

Il che significa che coloro che vogliono occuparsi di giochi seriamente, che vogliono fare delle ricerche anche a livello scientifico o universitario avranno nei prossimi anni a disposizione uno strumento e un luogo che gli permetterà di accedere a quelle informazioni che altrimenti erano dedicate a pochissimi.

Questo sicuramente è un altro segno di come la cultura dei giochi in Italia si stia ampliando e stia diventando sempre più di massa.”

Spartaco Albertarelli – Intervista su Radio3 Scienza (27-12-17)

E’ stato sviluppato un database per la **catalogazione dei giochi e delle pubblicazioni sul gioco**, che sarà gratuitamente accessibile a tutti online.

Tale database, costruito nel **rispetto degli standard** biblioteconomici e d’interoperabilità di riferimento internazionali, si integra col Sistema Bibliotecario di Udine e dell’Hinterland Udinese (già parte di quello Nazionale).

Al momento attuale l’Archivio sta iniziando la catalogazione seguendo **i rigorosi criteri di classificazione messi a punto dal Comitato**

Scientifico e dai gruppi di lavoro che ne sono conseguiti.

Tali criteri tengono da un lato conto degli standard vigenti, ma puntano dall’altro anche a **fornire soluzioni innovative** che consentano all’Archivio di **proporre nuovi standard nel panorama internazionale degli Archivi ludici, in particolare per quanto riguarda la classificazione semantica dei giochi.**

Al momento è in fase di adattamento il programma Bibliowin5, messo a punto da **CG soluzioni informatiche** e specificamente modificato per poter accogliere la classificazione semantica, anch’essa in fase di “fine tuning”. Inoltre, **Elan42** sta sviluppando un’innovativa interfaccia utente, che non solo sarà “user friendly”, ma potrà contenere un’illimitata quantità di materiali extra tra cui immagini, video, recensioni, regolamenti, indici, prefazioni, brani e quant’altro.

I primi test di classificazione e catalogazione sono stati effettuati sui titoli della collezione di giochi della Ludoteca di Udine e sui libri, riviste e giochi donati all’Archivio da studiogiocchi.



Si prevede che in primavera il portale potrà essere reso pubblico con una sufficiente massa critica di dati per la consultazione libera e gratuita da parte di chiunque.

Poco dopo sarà anche attivata la catalogazione da remoto in **crowdsourcing**, per una serie selezionata di esperti desiderosi di collaborare e di aggiungere al portale i record degli oggetti delle loro collezioni; tutte le schede ottenute in **crowdsourcing** saranno comunque soggette a moderazione redazionale.

Qualche dettaglio tecnico:

Compatibilità: La catalogazione sarà implementata attraverso programmi armonicamente compatibili e in grado di scambiare dati con il SBHU (Sistema bibliotecario di Udine e dell’hinterland udinese), con specifico riferimento alla Ludoteca di Udine e alla sua piattaforma di catalogazione già sviluppata da CG Soluzioni Informatiche.

Open data – open access: Il database sarà aperto e consultabile sia in loco che da remoto; le ricerche saranno accessibili a tutti, efficienti ed esaustive; potranno avvenire per titolo, per soggetto, per autore, per luogo di custodia, per data di pubblicazione, con criteri incrociati.

Software: Il database vero e proprio viene gestito con il programma BIBLIOWin5 che consente l’implementazione dei criteri aggiuntivi che saranno individuati dallo studio classificatorio e nel contempo permette un dialogo bidirezionale con le piattaforme già in uso alla Ludoteca di Udine e più in generale al SBHU. Il database sarà anche in grado di dialogare con altre banche dati nazionali e internazionali.

Interfaccia grafica: Pur rispettando tutte le specifiche richieste, l’interfaccia per gli utenti sarà sviluppata con una grafica moderna e “user friendly”. Il portale sarà “responsive”, cioè fruibile non solo da tutti i dispositivi desktop (con tutti i browser di ultima generazione), ma anche da smartphone e tablet, il che garantirà un maggiore utilizzo del portale anche da parte di un pubblico giovane, fatto di millennials e nativi digitali.

Crowdsourcing: Una volta messe a punto le procedure di inserimento e acquisita una massa critica di dati, verrà data la possibilità di collaborare a tutti gli operatori interessati, dovunque si trovino. Essi potranno quindi contribuire alla crescita del database, secondo le precise specifiche tecniche e culturali che saranno loro fornite; un sistema aperto tipo Wikipedia, ma dotato di una “moderazione” da parte della redazione dell’Archivio, al fine di garantire la congruità dei dati con le specifiche dell’Archivio stesso.

BIBLIOTECA E GIOCOTECA

Nella sua sede fisica di Udine l'Archivio Italiano dei Giochi propone una **giocoteca e una biblioteca sul gioco**, a disposizione di tutti gli interessati.

Grazie alle acquisizioni realizzate, l'Archivio vanta già una **collezione** di oltre **2.000 titoli**.

Tale collezione è destinata a crescere rapidamente, anche perché aziende, istituzioni nonché singoli autori e collezionisti hanno cominciato spontaneamente a donare i loro giochi e pubblicazioni, segno evidente della reputazione che velocemente l'Archivio va acquisendo.



Lo scaffale "Alex Randolph"



Già numerosi **editori, autori e appassionati ci hanno mandato le loro creazioni.**

Studiogiochi



Horrible Games



Kaleidos



Cartamundi



Daniele Ferri



I Cartonauti



Cranio Creations



Oliphante



Lucca Comics & Games – dV Giochi



Fondo Musto



Andrea Castellani



CENTRO STUDI SUL GIOCO

L'Archivio Italiano dei Giochi si propone come riferimento nella discussione e negli studi sul gioco. Lo **studio del gioco nei suoi valori positivi, culturali e sociali**, è parte integrante del progetto. La riflessione su che cosa siano i giochi, passa per il pensiero di filosofi, scrittori e giocatori, come Wittgenstein, Huizinga e Caillois, ma anche Randolph, Suits, McGonigal, Rovelli e tantissimi altri.

Presso l'Archivio Italiano dei Giochi vengono sviluppate iniziative finalizzate allo **studio, alla valorizzazione e alla promozione della cultura ludica italiana e locale**. A questo scopo lavoriamo per attivare collaborazioni con istituzioni, federazioni, associazioni, circoli, collezionisti e altri soggetti, a livello locale (a partire dalla Ludoteca di Udine), nazionale e internazionale.

In questi primi mesi l'Archivio ha iniziato a collaborare con numerosi istituti scientifici e culturali, ma anche scuole e università, tra questi:

Ludoteca e servizio Ludobus di Udine, nella figura principale del responsabile Paolo Munini. In collaborazione con la Ludoteca sono state organizzate numerose attività.

Istituto Malignani e **Liceo Marinelli** di Udine, con iniziative di diffusione della cultura ludica e di prevenzione dell'azzardo patologico, con il coordinamento del prof. Enrico Munini.

Biblioteca Comunale di Udine, con presentazione di volumi sul gioco.

NuMe (laboratorio dei Nuovi Media) nella figura del prof. Alan Mattiassi.

Play Res, associazione culturale per la promozione, divulgazione e ricerca sul gioco e la teoria dei giochi, presieduta da Francesca Corrado.

Kangourou Italia, l'organizzazione che fa "giocare" con la matematica oltre 70.000 studenti di tutta Italia, presieduta da Angelo Lissoni.

Collezione di Pino de Carolis, situata a Napoli, con i suoi circa 30.000 pezzi è la maggiore collezione italiana di giochi in scatola e una delle maggiori del mondo.

La Tana dei Goblin è la maggiore Associazione di giocatori italiana, con una trentina di sezioni locali sparse per il Paese.



UISP (Unione Italiana Sport per Tutti). Con oltre un milione di soci, UISP è la maggiore associazione italiana di promozione sportiva e si occupa attivamente da molti anni anche di giochi e di tante attività che stanno al confine fra gioco e sport.

GioNa (Associazione Nazionale Città in Gioco). GioNa è un'associazione che si propone di valorizzare il gioco soprattutto in ambito amministrativo aiutando le città che decidono di investire su questa attività.

L'inaugurazione dell'Archivio Italiano dei Giochi è stata anche l'occasione per la firma di un **protocollo d'intesa tra la UISP** (Unione Italiana Sport per Tutti) **e GioNa** (Associazione Nazionale delle Città in Gioco), allo scopo di **promuovere il Gioco nei suoi valori culturali e sociali**: costruiamo insieme ponti e non muri!

Hanno sottoscritto il documento Vincenzo Manco (Presidente Uisp) e Furio Honsell (Presidente GioNa e Sindaco di Udine) ed era presente anche Francesca Corrado, nuova direttrice di GioNa, che ha presentato il progetto di rilancio delle attività dell'Associazione.



REALIZZAZIONE DI EVENTI

Nell'intento di valorizzare e promuovere in maniera quanto più ampia possibile la cultura del gioco in tutti i suoi aspetti positivi, l'Archivio Italiano dei Giochi ha organizzato **numerosi eventi a Udine**: convegni, conferenze, mostre, incontri con autori e altri personaggi del mondo della cultura ludica, tornei, laboratori, iniziative sulla matematica ricreativa, corsi per operatori, nonché **iniziative di contrasto al gioco d'azzardo patologico**.

L'**inaugurazione ufficiale** dell'Archivio si è svolta il **25 novembre** in occasione della Settimana del gioco da tavolo, ma gli eventi sono iniziati già nella seconda metà di ottobre.



Per l'annualità 2017 sono state organizzate le seguenti attività:

21 ottobre – Tavolo tecnico con esperti

Consultazione con esperti anche in collegamento remoto per avviare la discussione sui criteri di classificazione dei giochi e delle pubblicazioni sui giochi.



21 ottobre – Riunione Comitato Scientifico

Definizione del calendario eventi 2017; proposte per il calendario eventi 2018; formazione di sottogruppi di lavoro.

Dal 15 al 18 novembre – **Quantum Race live**
In occasione di “Energia in gioco” e in concomitanza con lo spettacolo *Copenhagen*, Fabio Chiarello (ricercatore del CNR) ha fatto giocare grandi e piccoli con la versione gigante del suo gioco *Quantum Race*.

* A causa della temporanea inagibilità del Teatro Palamostre si è dovuto spostare l'evento presso la Ludoteca Comunale di Via del Sale.



19 novembre – Storie di giochi

Conversazione attorno al Gioco con Andrea Angiolino (giornalista e autore di giochi) presso il Caffè dei Libri. Andrea ha raccontato aneddoti sui giochi – presenti anche nel suo libro *Storie di giochi* – come usa fare a Wikiradio di Rai Radio 3.

19 novembre – **Wings of Glory**

Partita dimostrativa per grandi e piccoli di *Wings of Glory* – Battaglia d’Inghilterra, con l’autore Andrea Angiolino.

* A causa della temporanea inagibilità del Teatro Palamostre si è dovuto spostare l’evento presso la Ludoteca Comunale di Via del Sale.



21 novembre - **Corso di Domino 5s&3s** e altri giochi delle Mind Sports Olimpiadi

Dario De Toffoli ha spiegato le regole del domino 5s&3s (una versione strategicamente più interessante del tradizionale domino) e le strategie più utili durante le partite.

22 novembre - **Corso di Oware (mancala)**

Dario De Toffoli ha spiegato le regole di oware (uno dei giochi più antichi del mondo) e le strategie più utili durante le partite.

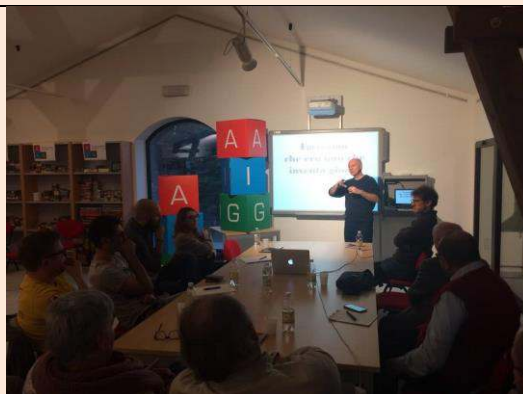


23 novembre - **Torneo di Domino 5s&3s**

Il primo torneo in Italia della specialità. Si è imposto Piero Modolo su Daniele Mondini, Massimo Salvador e Sara Dominici.

24 novembre – I segreti del game design

Spartaco Albertarelli ha tenuto un incontro presso la sede dell'Archivio (trasmesso anche in diretta Facebook) in cui ha ripercorso la storia dei giochi e la loro classificazione in famiglie, raccontando anche i suoi personali segreti per inventarne di nuovi.



24 novembre – Giocatori non biologici in azione

Cosimo Cardellicchio ha presentato la ristampa del suo ancora attualissimo libro *Giocatori non biologici in azione*, che tratta della teoria dei giochi e di come questa possa essere utilizzata per interpretare eventi di ogni giorno, oltre che naturalmente giochi (come scacchi e go).

24 novembre – Torneo di Oware (mancala)

Si è imposto lo specialista Cosimo Cardellicchio, avendo la meglio in finale su Giuseppe Baggio. Semifinalisti il direttore della ludoteca Paolo Munini e l'operatrice Sonia Cossettini



25 novembre – Il gioco più famoso del mondo

Spartaco Albertarelli ha parlato del Monopoly, delle sue origini e della sua storia, senza tralasciare curiosità e persino errori che comunemente si commettono nel giocarlo.

25 novembre – **Festa dell'Archivio**

Presso la Sala Ajace, vari esperti sono intervenuti intrattenendo il pubblico per festeggiare l'inizio ufficiale delle attività dell'Archivio. Sono seguiti un simpatico buffet conviviale ed una serata di giochi in ludoteca.



Gira gira l'elica

Dal 1 al 30 dicembre – **Mostra delle opere di Giuseppe Bernardinelli a tema ludico**

Mostra di biglietti d'auguri realizzati con i soggetti di vecchi giochi e giocattoli della tradizione e la tecnica d'incisione a cera molle su lastra di zinco. Mostra allestita presso la Ludoteca Comunale.

6 dicembre – **Il respiro della matematica e i segreti dei giochi di Logika**

Furio Honsell (Sindaco di Udine) e Giulia Franceschini (campionessa di sudoku) hanno discusso di alcuni giochi logico-matematici.



13 dicembre – **Lo chiamavano Leonardo**

Il mago Ursus ha guidato i giovani partecipanti a questo laboratorio nella costruzione del loro personale *automata* (un particolare giocattolo capace di muoversi grazie a speciali meccanismi).

14 dicembre – Il lato oscuro del gioco: le trappole dell'azzardo

Incontro presso l'Istituto Malignani con Dario De Toffoli, per mettere in guardia i ragazzi sui pericoli dell'azzardo patologico.



15 dicembre – Scuola di fallimento

Lezione dimostrativa per insegnanti tenuta da Francesca Corrado e Alan Mattiassi in riferimento alla percezione dell'errore in ambito scolastico/educativo e al suo possibile utilizzo positivo.

20 dicembre – Gara di calcolo mentale Kangourou

Gara di calcolo mentale presso il Liceo Marinelli introdotta da Dario De Toffoli (che ha spiegato alcuni semplici trucchi per risolvere le operazioni in modo più agevole) e coordinata dal prof. Enrico Munini.



20 dicembre – Sfide e giochi matematici

Mauro Gaffo (giornalista ed ex-vicedirettore di *Focus*) ha presentato la collana "Sfide e giochi matematici", nata per proporre la matematica a un pubblico il più vasto possibile, utilizzando esempi, giochi, enigmi quotidiani e significativi.

22 dicembre – **Gioco, giocare e fenomeni connessi**

Alan Mattiassi (psicologo e neuroscienziato) ha coordinato una discussione multidisciplinare sul gioco, con interventi di esperti in diversi campi.



29 dicembre – **Presentazione della ricerca bibliografica sui giochi tradizionali del Friuli-Venezia Giulia.**

Le pubblicazioni e gli articoli, risultato della ricerca, saranno catalogati dall'Archivio e per quanto possibile acquisiti e messi fisicamente a disposizione dell'utenza.

PROMOZIONE

L'Archivio Italiano dei Giochi è un'istituzione che intende essere "aperta" a tutti gli interessati e quindi particolare cura è stata data alla promozione delle sue attività, realizzando:

- comunicati stampa
- volantini
- locandine e manifesti

e raccogliendo una nutrita rassegna stampa (locale e nazionale) oltre a qualche intervista su radio e televisioni (locali e nazionali). Fra queste:

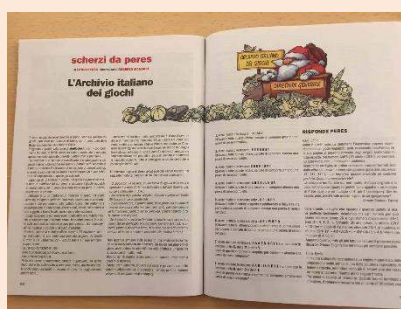
Telegiornale regionale RAI del Friuli-Venezia Giulia del 28 novembre 2017



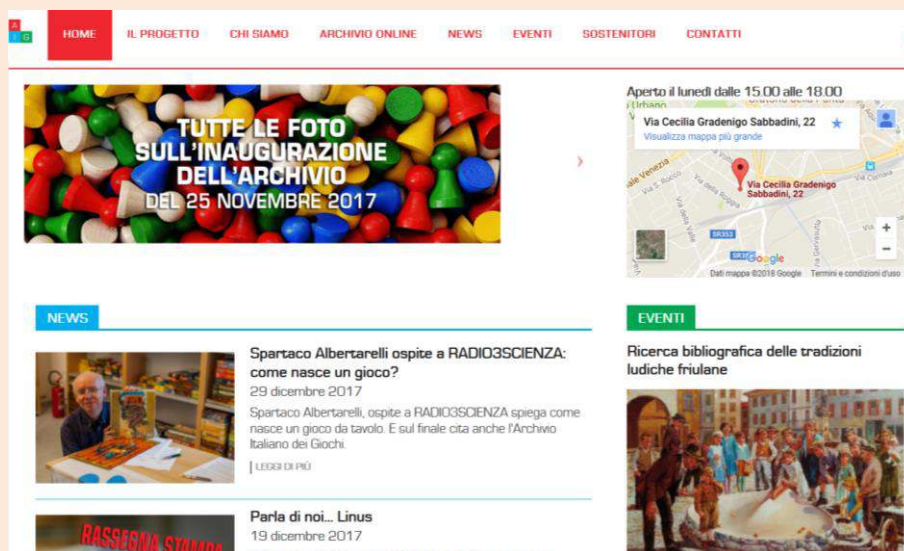
Buongiorno Friuli, puntata del 6 dicembre 2017



Il Messaggero del 26 novembre 2017 e Linus, numero di dicembre 2017



Abbiamo inoltre sviluppato un sito dedicato www.archiviodeigiochi.it:



E una pagina **facebook**:



Archivio Italiano dei Giochi
Via Sabbadini, 22 33100 - Udine
archiviodeigiochi@comune.udine.it

Tel. + 39 0432 1273252/51/50
Dario De Toffoli + 39 3290513415
Massimo Salvador + 39 3485628337