

GIOCARE IN BIBLIOTECA: TEORIE E PRATICHE. UNA PROPOSTA BIBLIOGRAFICA

FRANCESCO MAZZETTA, GIULIA GASPARINI,
WILLIAM BERNARDONI, DANIELE BRUNELLO

Libri, saggi e contributi

- Aarseth Espen J., *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1997.
- Accordi Rickards Marco, *Che cos'è un videogioco*, Roma, Carocci, 2021.
- Accordi Rickards Marco, *Manuale di critica videoludica*, Milano, Unicopli, 2018.
- Accordi Rickards Marco - Vannucchi Francesca, *Il videogioco: mercato, giochi e giocatori*, Milano, Mondadori Università, 2013.
- Angiolino Andrea - Sidoti Beniamino, *Dizionario dei giochi: da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Bologna, Zanichelli, 2010.
- Anthropy Anna, *Make your own Twine games!*, San Francisco, No Starch Press, 2019.
- Anthropy Anna, *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*, New York, Seven Stories Press, 2012.
- Associazione culturale Hamelin, *Ad occhi aperti: leggere l'albo illustrato*, Roma, Donzelli, 2012.
- Associazione italiana biblioteche. Commissione nazionale biblioteche e servizi per ragazzi, *Un primo riepilogo dei dati del censimento AIB dei servizi bibliotecari per ragazzi*, 21 aprile 2022, <<https://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/commissione-nazionale-biblioteche-ragazzi/2022/98499-primo-riepilogo-dati-censimento-servizi-bibliotecari-ragazzi/>>.
- Bainbridge David, *Adolescenti: una storia naturale*, Torino, Einaudi, 2010.
- Bartorilla Giuseppe, *Holden in library: riflessioni su adolescenti e servizi bibliotecari in Italia*, «Biblioteche oggi Trends», 8 (2021), n. 1, p. 5-12, DOI: 10.3302/2421-3810-202201-005-1.
- Bassi Bruno, *Nei labirinti del romanzo interattivo*, «brunobassi.it», 1986, <<http://www.brunobassi.it/scritti/neilabirintidelromanzointerattivo.html>>.
- Benson Raymond, *Metal Gear Solid*, Terni, Multiplayer.it, 2008 (ed. or. *Metal Gear Solid*, New York, Ballantine Books, 2008).
- Booker Christopher, *The seven basic plots: why we tell stories*, New York, Continuum, 2004.
- Caillois Roger, *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, 2. ed., Milano, Bompiani, 2019 (ed. or. *Les jeux et les hommes: le masque et la vertige*, Paris, Gallimard, 1958).
- Calvino Italo, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Torino, Einaudi, 1979.
- Chiavini Roberto, *Guida al gioco da tavolo moderno: dalle origini agli anni Ottanta*, Bologna, Odoia, 2019.
- Conde Victor [et al.], *Choose Cthulhu* [serie], Reggio Emilia, Vincent Books; Raven Distribution, 2018-.
- Confederazione generale italiana del lavoro, *Carta dei diritti del fanciullo al gioco e al lavoro*, Roma, 1967.
- Consiglio internazionale per il gioco e il giocattolo, *Mozione di Zurigo*, Zurigo, 1963.
- Cortazar Julio, *Rayuela: il gioco del mondo*, Torino, Einaudi, 2015 (ed. or. *Rayuela*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1963).

- Darlington Steve, *A history of role-playing*, «Places to go, people to be», 1998-1999, <<http://www.ptgptb.org/0001/history1.html>>.
- De Koven Bernard, *Buon gioco: giocare per vivere bene*, Trento, Erickson, 2019.
- De Koven Bernard, *A playful path*, Pittsburgh (PA), ETC Press, 2014.
- Dever Joe, *Lupo solitario* [serie], Trieste, EL et al., 1985- (ed. or. *Lone wolf*, London, Arrow Books, 1984-).
- Dever Joe, *Negli abissi di Kaltenland*, Trieste, EL, 1986 (ed. or. *The Caverns of Kalte*, London, Arrow Books, 1984).
- Edelman Gerald M. - Tononi Giulio, *Un universo di coscienza: come la materia diventa immaginazione*, Torino, Einaudi, 2000.
- Evenson Brian K., *Dead Space: Catalyst*, Terni, Multiplayer.it, 2013 (ed. or. *Dead Space: Catalyst*, New York, Tor, 2013).
- Edu-larp: game design per giochi di ruolo educativi*, a cura di Andrea Maragliano, Milano, Franco Angeli, 2020.
- Evenson Brian K., *Dead Space: Martyr*, Terni, Multiplayer.it, 2010 (ed. or. *Dead Space: Martyr*, New York, Tor, 2010).
- Fierli Elena [et al.], *Leggere senza stereotipi: percorsi educativi 0-6 anni per figurarsi il futuro*, Cagli (PU), Settenove, 2015.
- Gazzini Hoffmann Carla - Staccioli Gianfranco, *Dentro il gioco*, Firenze, La nuova Italia, 1985.
- Ghilardi Marcello - Salerno Ilenia, *Giochi di ruolo: estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina, Tunué, 2007.
- Il gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo* a cura di Jerome S. Bruner, Alison Jolly, Kathy Sylva, Roma, Armando, 1981 (ed. or. *Play: its role in development and evolution*, Harmondsworth, Penguin, 1978).
- Gluchovskij Dmitrij [et al.], *Metro 2033* [serie], Terni, Multiplayer.it et al., 2010-.
- Herbert Frank, *Dune*, Roma, Fanucci, 2021 (ed. or. *Dune*, Boston (MA), Chilton Books, 1965).
- Hickman Laura [et al.], *Dragonlance* [serie], 1984-.
- Huizinga Johan, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002 (ed. or. *Homo ludens*, Haarlem, Tjeenk Willink, 1938).
- International Federation of Library Associations and Institutions. Library Services to Children and Young Adults Section, *IFLA Guidelines for library services to children 0-18*, edited byCarolynn Rankin, 2. ed. (ver. 1.1.1), The Hague, IFLA, 2018 (trad. it. *Linee guida IFLA per i servizi bibliotecari per ragazze e ragazzi 0-18*, a cura della Commissione nazionale AIB biblioteche e servizi per ragazzi, 2021, <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ifla-guidelines-for-library-services-to-children_aged-0-18-it.pdf>).
- Inventare destini: i giochi di ruolo per l'educazione*, a cura di Andrea Angiolino, Luca Giuliano, Beniamino Sidoti, Molfetta, La Meridiana, 2003.
- Joyce Michael, *Afternoon*, Roma, Elettrolibri, 1993 (ed. or. *Afternoon, a story*, Watertown (MA), Eastgate, 1987).
- Juul Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge (MA), MIT Press, 2005.
- Kandel Eric - Koester Jhon D. - Mack Sarah H., *Principles of neural science*, 11. ed., Philadelphia, McGraw-Hill Education, 2021.
- Laeng Mauro, *L'educazione nella civiltà tecnologica: un bilancio preventivo e consuntivo*, Roma, Armando, 1990.
- Lankes R. David, *Biblioteche innovative in un mondo che cambia: una sfida di fronte alla complessità attuale*, prefazione di Anna Maria Tammaro, traduzione di Elena Corradini, Milano, Editrice Bibliografica, 2020.
- Ligabue Andrea, *Didattica ludica: competenze in gioco*, Trento, Erickson, 2020.
- Longo Giuseppe, *Il simbiote: prove di umanità futura*, Milano, Mimesis, 2013.
- Longo Mauro, *Giochi di ruolo: come inventare, realizzare e proporre giochi di interpretazione, di avventura e di narrazione*, Roma, Dino Audino, 2020.
- Longo Mauro, *Scrivi la tua avventura!: dalle storie a bivi ai librogame*, 2. ed., [s.l., s.n.], 2019.
- Lovecraft Howard P., *Cthulhu: i racconti del mito*, Milano, Mondadori, 2016.
- Manfredi Daniele - Triolo Enzo, *Arkham dreams: i boschi dell'incubo*, Albano Laziale, Tora, 2021.
- Mazza Galanti Carlo, *Cosa pensavi di fare?*, Milano, il Saggiatore, 2020.
- Mazzetta Francesco, *Testo in simboli: traduzione transcodifica translitterazione*, «Obsessioni e contaminazioni», 7 maggio 2022 <<https://ossessioniconcontaminazioni.blogspot.com/2022/05/testo-in-simboli-traduzione.html>>.
- McCarthy Cormac, *Cavalli selvaggi*, Guida, 1993 (ed. or. *All the pretty horses*, 1992).
- Micheli Stefano - Papi Stefania, *Libri in scena: giochi e attività teatrali con i libri*, Trento, Erickson, 2007.
- Montanari Sandro, *I colori dell'adolescenza: crescere in gruppo: dall'individualismo alla collaborazione*, Roma, Edizioni scientifiche Magi, 1999.
- Murray Janet H., *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*, New York, Free Press, 1997.
- Organizzazione delle Nazioni unite, *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, New York, 1990.
- Organizzazione delle Nazioni unite, *Dichiarazione universale dei diritti del fanciullo*, New York, 1959.
- Pavic Milorad, *Dizionario dei Chazari: romanzo lessico*, Milano, Garzanti, 1988 (altra ed. Roma, Voland, 2020; ed. or. *Hazaraki rečnik*, Beograd, Prosveta, 1987).
- Pennac Daniel, *Come un romanzo*, 18. ed., Milano, Feltrinelli, 2009.

- Piaget Jean, *La formazione del simbolo nel bambino: imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, Firenze, La nuova Italia, 1972.
- Prisco Daniele, *Mondi di sabbia: linguaggio ed evoluzione dei giochi di ruolo*, Trezzano sul Naviglio, Unicopli, 2021.
- Rampin Matteo, *Falli parlare: come affrontare i silenzi degli adolescenti*, [s.l.], Mondadori, 2020.
- Salter Anastasia - Moulthrop Stuart, *Twining: critical and creative approaches to hypertext narratives*, Amherst (MA), Amherst College Press, 2021, DOI: 10.3998/mpub.12255695.
- Sapkowski Andrzej, *The Witcher* [serie], Milano, Nord, 2010-.
- Sciarra Emiliano, *L'arte del gioco*, Milano, Mursia, 2010.
- Shirley John, *Bioshock: Rapture*, Terni, Multiplayer.it, 2012 (ed. or. *Bioshock: Rapture*, New York, Tor, 2012).
- Shirley John, *Doom*, Milano, Mondadori, 2007 (ed. or. *Doom*, New York, Pocket, 2005).
- Siegel Daniel J., *La mente relazionale: neurobiologia dell'esperienza interpersonale*, Milano, Raffaello Cortina, 2001 (ed. or. *The developing mind: toward a neurobiology of interpersonal experience*, New York, Guilford, 1999).
- Staccioli Gianfranco, *Il gioco e il giocare: elementi di didattica ludica*, Roma, Carocci, 2011.
- Storie straordinarie per vite ordinarie: le realtà in gioco*, Terni, Multiplayer.it, 2013.
- Suits Bernard, *La cicala e le formiche*, Reggio Emilia, Junior, 2021 (ed. or. *The Grasshopper: games, life, and utopia*, Toronto, University of Toronto Press, 1978).
- Valris Giny, *La città senza nome*, Reggio Emilia, Vincent Books; Raven Distribution, 2019 (ed. or. *Choose Cthulhu: The nameless city*, Santa Cruz de Tenerife, Ediciones 2.0 Books, 2018).
- Vogler Christopher, *Il viaggio dell'eroe: la struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Roma, Dino Audino, 2010.
- Wells Herbert G., *Little wars: a game for boys from twelve years to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes games and books*, London, Frank Palmer Red Lion Court, 1913.
- Wittgenstein Ludwig, *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi, 2017 (ed. or. *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Blackwell, 1953).
- Demaegd Cyril, *Unlock!*, Asmodee, 10+, 1-6 giocatori, 60 minuti.
- Dove sei piccolo giallo?*, Babagiochi, 3+, 2 giocatori, 10 minuti.
- Eccles Hal, *Mythos*, MS Edizioni, 14+, 1-8 giocatori, 60-90 minuti per ogni caso.
- Grady Gary - Edwards Raymond - Goldberg Suzanne B., *Sherlock Holmes consulente investigativo*, Asmodee, 14+, 1-8 giocatori, 60-120 minuti per ogni caso.
- Hach Hjalmar - Zizzi Pierluca - Chiacchiera Martino, *Similo fiabe: trova il personaggio segreto*, Ghenos, 7+, 2-8 giocatori, 10 minuti.
- Hawthorne Jerry, *Fiabe di stoffa*, Asmodee, 8+, 2-4 giocatori, 60-90 minuti.
- Hawthorne Jerry, *Mice e Mystics*, Asmodee, 8+, 1-4 giocatori, 60-90 minuti.
- Lambert Richard - Rilstone Andrew - Wallis James, *C'era una volta*, Raven Distribution, 8+, 2-6 giocatori, 30 minuti.
- Launius Richard, *Arkham Horror*, Fantasy Flight Games, 14+, 1-4 giocatori, 60-120 minuti.
- Munari Bruno - Belgrano Giovanni, *Più e meno*, Corraini, 4+, da 1 giocatore in su.
- Normandon Nicolas, *TV Show*, Asmodee, 12+, 3-7 giocatori, 30 minuti.
- O'Connor Rory, *Story Cubes*, Asmodee, 6+, da 1 giocatore in su, durata variabile.
- Palm Michael - Zach Lukas, *Undo - Cambiate il destino*, DV Giochi, 12+, 1-6 giocatori, 60 minuti.
- Pessi Emanuele, *Rolling Cube - Parolandia*, 6+, 1-6 giocatori, 15-25 minuti.
- Prothière Julien - Droit Alexandre, *Dream on!*, Asmodee, 7+, 2-8 giocatori, 20 minuti.
- Rilstone Andrew - Lambert Richard - Wallis James, *C'era una volta*, Raven Distribution, 8+, 2-6 giocatori.
- Roubira Jean-Louis, *Dixit*, Libellud, 8+, 3-12 giocatori, 30 minuti.
- Sich Johannes, *MicroMacro Crime City*, MS Edizioni, 14+, 1-4 giocatori, 15-45 per ogni caso.
- Teubner Marco, *Nel regno di Fabulantica*, Da Vinci, 6+, 2-5 giocatori, 30 minuti.
- Tinto Antonio, *Mystery House avventure in scatola*, Cranio, 12+, 1-5 giocatori, 60 minuti.
- Trenti Nicolas, *La casa di carta escape game*, MS Edizioni, 14+, 3-8 giocatori, 60 minuti.
- Valens Nikki, *Le Case della follia*, 2. ed., Asmodee, 14+, 1-5 giocatori, 120-180 minuti.

Giochi da tavolo

- Andersen Martin N. - Peshkov Alexander, *Fuga dal manicomio*, DV Giochi, 12+, 1-6 giocatori, 60 minuti.
- Caplanne Jérémie, *Baba Yaga: quando una fiaba diventa un gioco!*, Asmodee, 6+, 2-5 giocatori, 15 minuti.
- Crosa Riccardo, *Sì, Oscuro Signore*, Giochi Uniti, 8+, 4-16 giocatori, 25 minuti.

Giochi di ruolo

- Bertocchi Marcello, *Biblioversum*, Studio Supernova; XV Games, 2021.
- Chaos League, *Prima vennero*, MS Edizioni, 2022.

Conway Brendan G. - Truman Mark Diaz, *Zombie World*, Pendragon, 2020.

De Luca Roberto, *Green Oaks*, Fumble GDR, 2021.

Feasson Vivien, *Persi nella pioggia*, Narrattiva, 2017.

Fox Joshua - Annison Becky, *Lovecraftesque*, Narrattiva, 2018.

Greenwood Ed [et al.], *Forgotten Realms* [serie], Wizards of the Coast, 1987-

Gygax Gary - Arneson Dave, *Dungeons & Dragons* [serie], Wizards of the Coast, 1974-

Hymes Kathryn - Seyalioglu Hakan, *Dialect*, Narrattiva, 2019.

Petersen Sandy, *Il richiamo di Cthulhu* [serie], Chaosium, 1981-

Owen Dylan - Caesar Jack, *My Little Pony. Tales of Equestria*, Need Games, 2019.

Pu Helios, *Trincea 1917*, Fumble GDR, 2021.

Pustorino Claudio, *Not the End*, Fumble GDR, 2020.

Ravachol Epidiah - Barmore Nat, *Dread: il gioco di ruolo*, MS Edizioni, 2020 (ed. or. *The Impossibile Dream*, 2005).

Serena Claudio, *German Democratic Republic*, Fumble GDR, 2020.

Starke Spenser, *Alice è scomparsa: un gioco di ruolo in silenzio*, Raven Distribution, 2022.

Torbidoni Michele [et al.], *Kids & Legends*, Asmodee, 2021.

Videogiochi

4A Games, *Metro 2033* [serie], Koch Media, 2010-.

Beam Software, *The Hobbit*, Melbourne House, 1982.

Capcom, *Resident Evil* [serie], Capcom, 1996- (ed. or. *Biohazard*).

Capcom, *Street Fighter* [serie], Capcom, 1987-.

Core Design [et al.], *Tomb Raider* [serie], Eidos [et al.], 1996-.

Crowther William - Woods Don, *Colossal Cave Adventure*, 1976.

Cyanide, *Call of Cthulhu*, Focus Home Interactive, 2018.

Headfirst Production, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, Bethesda Softworks, 2005.

id software, *Doom* [serie], id software [et al.], 1993-.

Irrational Games [et al.], *BioShock* [serie], 2K Games, 2007-2016.

Kojima Hideo, *Metal Gear Solid*, Konami, 1998.

LucasArts, *Day of the Tentacle*, LucasArts, 1993.

LucasArts [et al.], *Monkey Island* [serie], LucasArts, 1990-.

LucasArts, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, LucasArts, 1992.

Miyamoto Shigeru, *Super Mario* [serie], Nintendo, 1981-.

Naughty Dog et al., *Uncharted* [serie], Sony Interactive Entertainment, 2007-.

Pajitnov Alexey, *Tetris*, Electronika 60, 1984.

Running With Scissors, *Postal2*, Whiptail Interactive, 2003.

Russell Steve, *Spacewar!*, 1962.

Visceral Games, *Dead Space* [serie], Electronic Arts, 2008-.

Warshaw Howard S., *E.T. the Extra-Terrestrial*, Atari, 1982.

Westwood Studios, *Dune II: Battle for Arrakis*, Virgin Games, 1992 (ed. americana *Dune II: The Building of a Dynasty*).

The Witcher [serie], Atari, 2007-.

Film

Anderson Paul W.S., *Monster Hunter*, Constantin Film, 2020.

Anderson Paul W.S., *Resident Evil*, Costantin Film, 2002.

Anderson Paul W.S., *Resident Evil: Afterlife*, Constantin Film, 2010.

Anderson Paul W.S., *Resident Evil: Retribution*, Constantin Film, 2012.

Anderson Paul W.S., *Resident Evil: The Final Chapter*, Constantin Film, 2017.

Boll Uwe, *Alone in the Dark*, Boll KG, 2005.

Boll Uwe, *BloodRayne*, Boll KG, 2005.

Boll Uwe, *BloodRayne 2: Deliverance*, Boll KG, 2007.

Boll Uwe, *BloodRayne: The Third Reich*, Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG, 2011.

Boll Uwe, *Far Cry*, Boll KG, 2008.

Boll Uwe, *Postal*, Boll KG, 2007.

de Souza Steven E., *Street Fighter: sfida finale*, 1994.

Fleischer Ruben, *Uncharted*, Columbia Pictures, 2022.

Kamiya Makoto, *Resident Evil: Damnation*, Capcom, 2012.

Lucas George [et al.], *Guerre stellari* [serie], Lucasfilm [et al.], 1977-.

Lynch David, *Dune*, Dino De Laurentiis, 1984.

Jankel Annabel, *Super Mario Bros.*, Lightmotive, 1993.

Mulcahy Russell, *Resident Evil: Extinction*, Constantin Film, 2007.

Roberts Johannes, *Resident Evil: Welcome to Raccoon City*, Constantin Film, 2021.

Spielberg Steven, *E.T. l'extra-terrestre*, Amblin Entertainment, 1982.

Spielberg Steven, *Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo*, Paramount, 2008.

Thornton Billy Bob, *Passione ribelle*, Columbia Pictures, 2000 (ed. or. *All the Pretty Horses*).

Tsujimoto Takanori, *Resident Evil: Vendetta*, Kadokawa Pictures, 2017.

Uthaug Roar, *Tomb Raider*, Warner Bros., 2018.

West Simon, *Lara Croft: Tomb Raider*, Paramount Pictures, 2001.

Witt Alexander, *Resident Evil: Apocalypse*, Constantin Film, 2004.