



# Il Gaming in 4 mosse

A cura di Valentina Bondesan, Responsabile d'Area Fondazione Per Leggere

8 aprile 2015 – Villa Venino, Novate Milanese

# SCOPO DEL GIOCO



- ▶ *Conoscere per utilizzare in modo consapevole strumenti che offrono possibilità inedite di lettura, sfruttando la transmedialità e l'interattività come punto di forza e calamita per attirare e conquistare alla pratica della lettura nuovi pubblici.*
- ▶ *Offrire al mondo profit del videogioco un nuovo interlocutore, un circuito qualificato e privilegiato di potenziali clienti ma soprattutto di fruitori consapevoli.*

# CONTENUTO DEL GIOCO



## Sistema di valori

- Confronto
- Regole
- Condivisione
- Socializzazione

## Percezione della biblioteca

- Agio
- Luogo di tendenza
- Usabilità\*

\* L'usabilità è definita dall'[ISO](#) (International Organization for Standardization), come l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione con le quali determinati utenti raggiungono determinati obiettivi in determinati contesti. In pratica definisce il grado di facilità e soddisfazione con cui si compie l'interazione tra l'uomo e uno strumento.

# PREMI DEL GIOCO

Una gaming zone e le attività correlate sono

- divertenti
- stimolanti
- coinvolgenti
- appassionanti
- entusiasmanti

# EFFETTI DEL GIOCO

- aumento delle competenze
- iniezione di fiducia
- crescita dell'autostima
- nuovo sodalizio con l'utenza
- capacità di attrarre stakeholder