

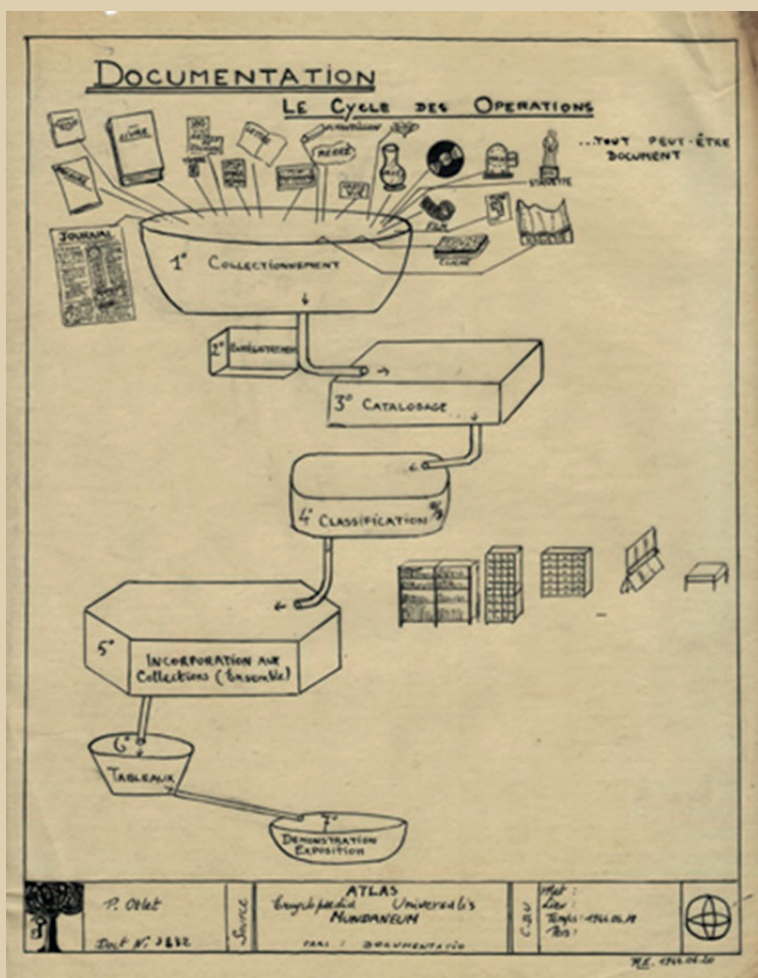
AIDainformazioni

RIVISTA SEMESTRALE DI SCIENZE DELL'INFORMAZIONE

NUMERO 1-2

ANNO 43

GENNAIO-GIUGNO 2025



AIDinformazioni

RIVISTA SEMESTRALE DI SCIENZE DELL'INFORMAZIONE

Fondata nel 1983 da Paolo Bisogno

Proprietario della rivista:

Università della Calabria

Direttore Scientifico:

Roberto Guarasci, *Università della Calabria*

Direttore Responsabile:

Fabrizia Flavia Sernia

Comitato scientifico:

Anna Rovella, *Università della Calabria*;

Maria Guercio, *Sapienza Università di Roma*;

Giovanni Adamo, *Consiglio Nazionale delle Ricerche* †;

Claudio Gnoli, *Università degli Studi di Pavia*;

Ferruccio Diozzi, *Centro Italiano Ricerche Aerospaziali*;

Gino Roncaglia, *Università della Toscana*;

Laurence Favier, *Université Charles-de-Gaulle Lille 3*;

Madjid Ihadjadene, *Université Vincennes-Saint-Denis Paris 8*;

Maria Mirabelli, *Università della Calabria*;

Agustín Vivas Moreno, *Universidad de Extremadura*;

Douglas Tudhope, *University of South Wales*;

Christian Galinski, *International Information Centre for Terminology*;

Béatrice Daille, *Université de Nantes*;

Alexander Murzaku, *College of Saint Elizabeth, USA*;

Federico Valacchi, *Università di Macerata*.

Comitato di redazione:

Antonietta Folino, *Università della Calabria*;

Erika Pasceri, *Università della Calabria*;

Maria Taverniti, *Consiglio Nazionale delle Ricerche*;

Maria Teresa Chiaravallotti, *Consiglio Nazionale delle Ricerche*;

Assunta Caruso, *Università della Calabria*;

Claudia Lanza, *Università della Calabria*.

Segreteria di Redazione:

Valeria Rovella, *Università della Calabria*

Editrice: Cacucci Editore S.a.s.

Via D. Nicolai, 39 – 70122 Bari (BA)

www.cacuccieditore.it

e-mail: riviste@cacuccieditore.it

Telefono 080/5214220

AIDAinformazioni

RIVISTA SEMESTRALE DI SCIENZE DELL'INFORMAZIONE

«AIDAinformazioni» è una rivista scientifica che pubblica articoli inerenti alle Scienze dell'Informazione, alla Documentazione, all'Archivistica, alla Gestione Documentale e all'Organizzazione della Conoscenza ma amplia i suoi confini in ulteriori campi di ricerca affini quali la Terminologia, la Linguistica Computazionale, la Statistica Testuale, ecc. È stata fondata nel 1983 quale rivista ufficiale dell'Associazione Italiana di Documentazione Avanzata e nel febbraio 2014 è stata acquisita dal Laboratorio di Documentazione dell'Università della Calabria. La rivista si propone di promuovere studi interdisciplinari oltre che la cooperazione e il dialogo tra profili professionali aventi competenze diverse, ma interdipendenti. I contributi pubblicati affrontano questioni teoriche, metodologie adottate e risultati ottenuti in attività di ricerca o progettuali, definizione di approcci metodologici originali e innovativi, analisi dello stato dell'arte, ecc.

«AIDAinformazioni» è riconosciuta dall'ANVUR come rivista di Classe A per l'Area 11 – Gruppo Scientifico Disciplinare 11/HIST-04 – Scienze del libro, del documento e storico-religiose e come rivista scientifica per le Aree 10 – Scienze dell'antichità, filologico-letterarie e storico-artistiche; 11 – Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche; 12 – Scienze giuridiche; 14 – Scienze politiche e sociali. È anche annoverata dall'ARES (Agence d'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur) tra le riviste scientifiche dell'ambito delle Scienze dell'Informazione e della Comunicazione. La rivista è, inoltre, indicizzata in: ACNP – Catalogo Italiano dei Periodici; BASE – Bielefeld Academic Search Engine; ERIH PLUS – European Reference Index for the Humanities and Social Sciences – EZB – Elektronische Zeitschriftenbibliothek – Universitätsbibliothek Regensburg; Gateway Bayern; KVK – Karlsruhe Virtual Catalog; The Library Catalog of Georgetown University; SBN – Italian union catalogue; Ulrich's; Union Catalog of Canada; LIBRIS – Union Catalogue of Swedish Libraries; Worldcat.

I contributi sono valutati seguendo il sistema del *double blind peer review*: gli articoli ricevuti sono inviati in forma anonima a due referee, selezionati sulla base della loro comprovata esperienza nei topics specifici del contributo in valutazione.

AIDAinformazioni

Anno 43

N. 1-2 – gennaio-giugno 2025

CACUCCI  EDITORE
BARI

PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA

© 2025 Cacucci Editore – Bari

Via Nicolai, 39 – 70122 Bari – Tel. 080/5214220

<http://www.cacuccieditore.it> e-mail: info@cacucci.it

Ai sensi della legge sui diritti d'Autore e del codice civile è vietata la riproduzione di questo libro o di parte di esso con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, per mezzo di fotocopie, microfilms, registrazioni o altro, senza il consenso dell'autore e dell'editore.

Sommario

Contributi

MONICA CONSOLANDI, SIMONE MAGNOLINI, MAURO DRAGONI, Risk Communication and Misunderstandings. The Healthcare Dominion Case	9
CAROLINE DJAMBIAN, Enhancing technoscientific heritage and introducing concepts into culture in the age of data, semantic web, and Artificial Intelligence. The ITinHeritage project	23
ERIKA PASCERI, I Knowledge Organization Systems come strumenti di sorveglianza sanitaria. L'applicazione della ICD in Italia	45
GRAZIA SERRATORE, La cartella clinica tra analogico e digitale: gestione e conservazione a norma	63
SALVATORE SPINA, <i>Schiavitù e invented archives</i> . Intelligenza Artificiale generativa nella costruzione del <i>Database on the Slave Trade</i>	85

Rubriche

ANTONIETTA FOLINO, Recensione del volume <i>ClaG – Classificazione dei giochi per ludoteche e biblioteche</i>	123
CLAUDIO GNOLI, Il macellaio pragmatista	127

Rubriche

Recensione del volume *ClaG – Classificazione dei giochi per ludoteche e biblioteche*

Antonietta Folino*

Il volume di Carlo Bianchini e Paolo Munini (2024) si propone di illustrare le caratteristiche, gli scopi e le modalità di applicazione di *ClaG*, un sistema classificatorio per l'organizzazione dei giochi nell'ambito delle ludoteche e delle biblioteche.

Seppur applicata ad oggetti diversi dalle risorse informative più consuete e tradizionali per le quali le necessità di organizzazione e di recupero da parte degli utenti finali sono note e appaiono stringenti e indubbie, la classificazione si propone le medesime finalità di ogni altro sistema orientato ad identificare le caratteristiche rilevanti degli oggetti da classificare in base alle quali costituire degli insiemi omogenei che li raggruppano. Nello specifico, *ClaG* si connota come uno strumento pratico, diretto alla ricerca, all'identificazione e alla consegna di uno o più giochi – in base alle caratteristiche che gli stessi possiedono – da parte del personale dei luoghi di conservazione e degli utenti finali interessati al loro utilizzo.

La predisposizione del sistema di classificazione ha richiesto anche in questo caso la preliminare definizione del suo oggetto di interesse al fine di delimitare la propria applicabilità e il proprio ambito di intervento. La distinzione tra “attività ludica” e “gioco”, a partire dalla trasposizione concettuale degli equivalenti in lingua inglese *play* e *game* – spesso tradotti in italiano con il solo termine “gioco”, la cui sfera semantica non tiene traccia delle sfumature di significato tra i due – permette di identificare come oggetto di interesse di *Clag* i «giochi che si trovano più frequentemente nelle collezioni delle ludoteche e delle biblioteche» (Bianchini e Munini 2024, 11). L'individuazione delle proprietà intrinseche che caratterizzano i giochi, funzionali alla loro classificazione, si è basata su un'attenta rassegna della letteratura e delle definizioni che diversi studiosi del dominio hanno fornito per circoscrivere e distinguere

* Dipartimento di Culture, Educazione e Società, Università della Calabria, Rende (CS), Italia. antonietta.folino@unical.it. ORCID: 0000-0002-5882-6150.

le differenti tipologie di giochi esistenti, così come le loro finalità e le abilità di volta in volta richieste.

In merito alle scelte di classificazione compiute dagli autori, l'applicazione di un approccio a faccette risulta vincente proprio in considerazione delle molteplici caratteristiche in base alle quali i giochi possono essere classificati e/o cercati. Le proprietà di pluridimensionalità, flessibilità e scalarità proprie di tale metodo (Rosati 2003), infatti, consentono, nel caso di specie, una descrizione e una ricerca a partire da molteplici punti di vista, incontrando le esigenze degli utenti, potenzialmente molto eterogenei, e le esigenze dei professionisti, soprattutto in risposta alla necessità di classificare nuovi giochi sfruttando lo schema esistente e non introducendo modifiche che ne stravolgerebbero l'impianto di base.

L'applicazione della classificazione a faccette proposta nello specifico contesto si distingue per il rispetto, oltre che dei principi sopra menzionati, anche di quei criteri propri della teoria classificatoria di Ranganathan (2006), alla quale gli autori fanno esplicito riferimento, e che non sempre contraddistinguono l'architettura dell'informazione negli ambienti soprattutto digitali che pur sembrano aderire ad una tale metodologia. Si tratta nello specifico, del principio di esclusività – che garantisce che le categorie individuate siano mutualmente esclusive evitando sovrapposizione concettuale tra le stesse e quindi favorendo una univoca collocazione di ogni elemento – e del principio di crescente complessità che determina l'ordine con il quale le categorie stesse vengono elencate e utilizzate per la classificazione.

In particolare, le faccette individuate dagli autori sono: a) *Spazio*, direttamente assimilabile all'omonima categoria del PMEST definita dal bibliotecario indiano e qui relativa all'identificazione dello spazio di gioco; b) *Materiali*, ovvero gli oggetti necessari alla pratica di un gioco, la cui applicazione prevede la preliminare individuazione del materiale di volta in volta prevalente o più importante; c) *Ambientazione*, che richiede l'identificazione di un tema chiaro e preciso associabile al gioco; d) *Esito*, ovvero la conclusione che ci si attende al termine del gioco; e) *Genere*, basata sull'analisi dell'atteggiamento del giocatore verso il gioco con un chiaro riferimento alle diverse Intelligenze definite da Howard Gardner per la classificazione dei giochi di abilità e f) *Età*, la cui possibile soggettività viene superata facendo ricorso a fonti autorevoli e oggettive e superando il giudizio del singolo classificatore.

Uno sviluppo interessante del sistema di classificazione consiste nella parallela definizione del dataset *Cla-G*, un'istanza di Wikibase – il software su cui si basa Wikidata – per favorire l'integrazione con le tecnologie e i linguaggi del web semantico, quali i linked open data, il cui impiego è sempre più diffuso nel dominio della descrizione bibliografica con il vantaggio di aprire e connettere i dati provenienti da più database in una fitta rete di relazioni che favorisce sensibilmente il recupero delle informazioni. Tale interoperabilità sfrutta

altresì le connessioni reciproche tra *ClaG* e i cataloghi locali delle singole ludoteche o biblioteche consentendo agli utenti un'esperienza di navigazione completa e integrata.

Dal punto di vista dell'applicazione pratica l'uso delle tavole e delle regole di classificazione si basa, in maniera del tutto simile alla *Colon Classification*, su una notazione specifica per ciascuna faccetta e su un sistema combinatorio che consente di costruire di volta in volta il codice più appropriato per ogni specifico gioco, applicando la fase di sintesi del noto metodo analitico-sintetico proprio di questo approccio classificatorio e che lo contraddistingue da quello enumerativo dei sistemi gerarchici. Nella costruzione della sequenza delle notazioni gli autori raccomandano la massima aderenza ai principi e alle regole definite per disincentivare utilizzi personalizzati che – seppur possibili – potrebbero compromettere la cooperazione nell'uso della classificazione da parte dei singoli attori a vario titolo coinvolti nel processo.

Per quanto sia la fase di analisi che la fase di sintesi possano presentare un'intrinseca complessità derivante dalla corretta, coerente e completa analisi degli oggetti di classificazione, la trattazione della tematica da parte degli autori presenta – a fronte di un adeguato apparato bibliografico relativo alle tematiche e agli studi inerenti i giochi e le attività ludiche – un livello di tecnicismo adatto ad un pubblico non necessariamente esperto in discipline biblioteconomiche e avvezzo alla pratica della classificazione. La commistione di competenze e conoscenze esperte e il diverso background degli autori hanno senz'altro contribuito a raggiungere tale obiettivo e a rappresentare entrambe le sfere d'azione, quella biblioteconomica e quella socio-pedagogica.

Infine, sebbene non tutto il sistema sia stato al momento sviluppato e necessiti quindi di aggiunte e precisazioni in alcune tavole di classificazione, la sua evoluzione appare già ben definita e viene anticipata dagli autori, che ne prefigurano le successive espansioni – quali ad esempio la specificazione della precisa ambientazione di un gioco che allo stato attuale prevede solo il valore “gioco simulato” ricorrendo probabilmente alla Classificazione Decimale Dewey per l'impiego dei codici relativi a soggetti potenzialmente generici e molto eterogeni – proprio grazie alla già menzionata analisi della letteratura in materia di giochi e soprattutto all'analisi delle specificità dei giochi stessi e delle caratteristiche funzionali ad una loro più completa descrizione e classificazione.

Riferimenti bibliografici

Bianchini, Carlo, e Paolo Munini. 2024. *ClaG – Classificazione dei giochi per ludoteche e biblioteche*. Comune di Udine, Archivio italiano dei Giochi, Centro per la documentazione della cultura ludica.

- Ranganathan, Shiyali Ramamrita. 2006. *Colon Classification. Sixth edition.* Reprinted and Published by Ess Ess Publications for Sarada Ranganathan Endowment for Library Science. Bangalore.
- Rosati, Luca. 2003. “La classificazione a faccette fra Knowledge Management e Information Architecture (parte I).” *it.Consult.*

AIDainformazioni

Rivista semestrale di Scienze dell'Informazione

Anno 42

N. 3-4 – luglio-dicembre 2024

Contributi

MONICA CONSOLANDI, SIMONE
MAGNOLINI, MAURO DRAGONI

Risk Communication and
Misunderstandings. The Healthcare
Dominion Case

CAROLINE DJAMBIAN

Enhancing technoscientific heritage
and introducing concepts into
culture in the age of data, semantic
web, and Artificial Intelligence. The
ITinHeritage project

ERIKA PASCERI

I Knowledge Organization Systems
come strumenti di sorveglianza
sanitaria. L'applicazione della ICD in Italia

GRAZIA SERRATORE

La cartella clinica tra analogico e
digitale: gestione e conservazione a norma

SALVATORE SPINA

Schiavitù e invented archives.

Intelligenza Artificiale generativa nella
costruzione del *Database on the Slave Trade*

Rubriche

ANTONIETTA FOLINO

Recensione del volume *ClaG –
Classificazione dei giochi per ludoteche e
biblioteche*

CLAUDIO GNOLI

Il macellaio pragmatista



mundaneum

In copertina

Disegno di Paul Otlet, Collections Mundaneum, centre d'Archives, Mons (Belgique).

ISBN 979-12-5965-549-3



9 791259 655493

ISSN 1121-0095



9 770112 100950