

L'accesso tematico nelle biblioteche per ragazzi: vocabolario e strutture concettuali dei bambini

Carmen Caro-Castro
Ana Belén Ríos Hilario
Crispulo Travieso Rodríguez

Universidad de Salamanca, Departamento de biblioteconomía y documentación, C/ Francisco Vitoria 6-16 37008, Salamanca, España. E-mail ccaro@usal.es; anarihi@usal.es; ctravieso@usal.es

I bambini che ora accedono alle biblioteche – virtuali o no - o che cercano informazioni in Internet sono parte di quella che Marc Prensky¹ ha definito la “generazione di nativi digitali”. Non solo convivono costantemente con le nuove tecnologie (videogiochi, computer, telefoni cellulari, tablet), ma sono anche la parte di popolazione che in modo più entusiasta si relaziona e accoglie le nuove forme di comunicazione sia per il tempo libero che per l'apprendimento. Le istituzioni e i portali dedicati a questo tipo di utente hanno ampliato la gamma di servizi offerti, le attività, le tipologie di materiali o le forme di comunicazione, facendo propri gli strumenti collaborativi del Web 2.0. Esiste tuttavia un disallineamento nella forma con cui si presenta l'informazione, perchè le risorse informative offerte sono rappresentate e organizzate come quelle destinate agli adulti. In tal modo il giovane utente si trova di fronte a più difficoltà nel suo processo di consultazione: quelle che incontra qualsiasi utente durante il processo di ricerca e quelle che derivano dal fatto che né la forma di interrogazione del sistema informativo né la sua organizzazione concettuale si adattano al suo modo di capire il mondo e interagire con esso.

Questo gruppo di utenti intraprende la ricerca di informazione da basi diverse rispetto agli adulti, dovendosi relazionare con la comprensione della lettura, con l'intervento di un'affettività molto marcata, con la gestione dell'informazione o la conformazione di strutture mentali più flessibili e personali. In tale situazione il bambino deve affrontare il

¹ Marc Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, “On the Horizon”, 9 (2001) n. 5, p. 1-6.

cambiamento della propria abituale percezione e organizzazione della realtà in una diversa forma di organizzazione, cioè quella in cui sono strutturate le fonti informative – per esempio i cataloghi in linea o Internet – laddove la categorizzazione della cultura gioca un ruolo molto importante. Questo esercizio presuppone uno sforzo che può significare problemi nel recupero dell'informazione. Dato che i bambini hanno caratteristiche differenti, si dovrebbero progettare sistemi adatti alle loro necessità² benché paradossalmente, nella maggioranza dei casi, siano loro a doversi adattare alla tecnologia esistente. Al fine di capirne meglio le interazioni sarà necessario considerare molti fattori: quale schema del sistema utilizzino come modello mentale, i processi e le strategie di ricerca dell'informazione, il vocabolario utilizzato e le abilità cognitive.

1. La ricerca dell'informazione

Alla fine degli anni '80 e durante il primo decennio degli anni '90, l'uso sempre più popolare degli OPAC ha suscitato l'interesse per la ricerca e per il processo che determina la stessa ricerca di informazione, moltiplicando così i contributi che analizzavano il comportamento di diverse fasce di utenti in contesti differenti. Non si è prestato tuttavia troppa attenzione all'utenza infantile. In questo modesto panorama emergono alcuni studi esemplificativi come quelli di Pejtersen³, di Solomon⁴ o di Borgman⁵. I loro lavori sulle ricerche nei cataloghi in linea hanno dimostrato che i ragazzi avevano difficoltà a trovare termini che rappresentassero le loro necessità

² Valeria Baudo, *Il Catalogo per i nativi digitali*, in: Opac, blopac, soacialopac: da catalogo elettronico a strumento di cooperazione e social network, Treviso, 14 maggio 2010 <<http://eprints.rclis.org/handle/10760/15351#TyWRdyPw967>> [Consultato: 12.01.2012]

³ Annelise Mark Pejtersen, *Design and test of a database for fiction based on an analysis of children's search behaviour*, in Peter Ingwersen, Leif Kajberg, Annelise Mark Pejtersen (edited by). *Information technology and information use: towards a unified view of information technology*. London: Taylor Graham, 1986.

⁴ Paul Solomon, *Children's information retrieval behavior: A case analysis of an OPAC*, "Journal of the American Society for Information Science", 44 (1993) n. 5, p. 245-264

⁵ Christine L. Borgman, Sandra G. Hirsh, Virginia A. Walter, Andrea L. Gallagher, *Children's searching behaviour on browsing and keyword online catalogs: The Science Library Catalog Project*, "Journal of the American Society for Information Science", 46 (1995) n. 9, p. 663-684.

informative, a digitarli con la ortografia corretta, a rappresentarli, a capire l'ordine alfabetico degli indici e a utilizzare la logica booleana. Si analizzavano anche le caratteristiche delle loro strategie di ricerca e, in funzione dei risultati, si proponeva di creare sistemi diretti a questo gruppo di utenti, che si basassero sulla navigazione e sulla selezione di termini piuttosto che sull'elaborazione di strategie di ricerca.

Sebbene i risultati di tali studi abbiano spinto i produttori a implementare interfacce pensate soprattutto per i ragazzi (vedi esempi come *Kid's catalog*, *Kids Online*, *DRA Kids* o *Book House*), molte volte i cambiamenti furono più estetici – miglioramento dell'interfaccia – che realmente strutturali. Il panorama non sembrava essere cambiato molto quando, agli inizi del secolo, emerge una nuova comunità di studiosi che focalizzano il loro interesse sull'esperienza dei ragazzi nella ricerca in biblioteche digitali e in Internet⁶. Un importante nucleo di studiosi lavora con l'International Children's Digital Library (ICDL)⁷ che, promossa dalla National Science Foundation, inizia la sua attività nel 2002 con l'obiettivo di creare una biblioteca digitale per ragazzi di tutto il mondo, alla cui progettazione parteciparono i loro stessi figli. Questo nucleo integra uno staff multidisciplinare con membri del College of Information Studies (CLIS) e dello Human-Computer Interaction Lab (HCIL), leader nel progettare

⁶ June Abbas, , *Out of the mouths of middle school children: I. Developing user-defined controlled vocabularies for subject access in a digital library*, "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 56 (2005) n. 14, p.1512-1524; Dania Bilal, *Children's use of the Yahoo!igans! Web search engine: I. Cognitive, physical and affective behaviours on fact-based search tasks*, "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 51 (2000) n. 7, p. 646-655; Dania Bilal, *Children's use of the Yahoo!igans! Web search engine: III. Cognitive and physical behaviours on fully self-generated search tasks*, "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 53 (2002) n. 13, p. 1170-1183; Linda Z. Cooper, *A case study of information-seeking behavior in 7-year old children in a semistructured situation*, "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 53 (2002) n. 11, p. 904-922; Andrew Large, *Information seeking on the Web by elementary school students*, in: *Youth Information-Seeking Behavior: Context, Theories, and Models*, Vol. I., edited by Mary K. Chelton and Colleen Cool, Lanham MD (USA): The Scarecrow Press, 2004, p. 293-319; Andrew K. Shenton, *Causes of information-seeking failure: Some highlights from an English research project*, in: *Youth Information-Seeking Behavior: Context, Theories, and Models*, Vol. II., edited by Mary K. Chelton and Colleen Cool, The Scarecrow Press, Lanham MD (USA), 2006, p. 313-364; Andrew K. Shenton, Pat Dixon, *Models of young people's information seeking*, in "Journal of Librarianship and Information Science", 35 (2003) n. 1, p. 5-22.

⁷ <http://es.childrenslibrary.org/>

interfacce per ragazzi (entrambi dell'Università del Maryland) in cooperazione con Internet Archive⁸.

Questo insieme di contributi rende evidenti i problemi che già si erano rivelati negli OPAC. I bambini combattono con interazioni complesse a livello tecnico e visuale tra mouse, tastiera e video. Oltre a risolvere questi problemi di tipo meccanico, devono affrontare sfide del tipo: decidere cosa cercare e quali strumenti di ricerca utilizzare, comprendere dove scrivere e farlo con sufficiente correttezza, leggere i risultati e prendere decisioni sull'utilità dell'informazione ottenuta. Pur considerandola un'attività ludica, le esperienze dei ragazzi dimostrano che la ricerca di informazione in Internet mediante l'utilizzo di interfacce con parole chiave può portare ad una situazione di incertezza e di confusione, con uno svolgimento che può essere ripetitivo, complicato e che spesso porta ad una sensazione di frustrazione per non sapersi destreggiare tra i risultati. Nonostante queste difficoltà, la ricerca per parole chiave rimane l'opzione più utilizzata come primo passo nella consultazione.

Confrontata con le forme di ricerca più dinamiche e imprevedibili, come quelle basate sull'azione di *searching*, la ricerca per parole chiave può avere anche un esito limitato. Questo tipo di accesso infatti si adatta molto bene alle ricerche tematiche, che sono imprecise, basandosi su un'assenza o mancanza di specificità delle caratteristiche dei documenti e si nutre delle scoperte che l'utente fa nel consultare la fonte di

⁸ Judit Bar-Ilan, Yifat Belous, *Children as Architects of Web Directories: An Exploratory Study*, "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 58 (2007) n. 6, p. 895-907; Allison Druin, Elizabeth Foss, Leshell Hatley, Evan Golub, Mona Leigh Guha, Jerry Fails, Hilary Hutchinson, *How Children Search the Internet with Keyword Interfaces*, in: Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children, Milano-Como, Italy, 3-5 June 2009, p. 89-96, in: <http://hcil.cs.umd.edu/trs/2009-04/2009-04.pdf> [Consultato: 12.01.2012]; Allison Druin, Elizabeth Foss, Hilary Hutchinson, Evan Golub, Leshell Hatley, *Children's roles using keyword search interfaces at home*, in: Proceedings of ACM CHI 2010, Atlanta, GA., p. 413-422; Kara Reuter, Allison Druin, *Bringing together children and books: An initial descriptive study of children's book searching and selection behavior in a digital library*, in Proceedings of the 67th Annual Meeting of the American Society for Information Science and Technology (pp. 339-348). Medford, NJ: Information Today, 2004, in: <http://www.cs.umd.edu/localphp/hcil/tech-reports-search.php?number=2004-02> [Consultato: 12.01.2012]; Hilary Hutchinson, Ben Bederson, Allison Druin, *The Evolution of the International Children's Digital Library Searching and Browsing Interface*, in Proceedings of 5th International Conference for Interaction Design and Children (IDC 2006), ACM Press, 2006, p. 105-112; Hilary Hutchinson, Allison Druin, Ben Bederson, *Supporting elementary-age children's searching and browsing: Design and evaluation using the international children's digital library*, in "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 58 (2007) n. 11, p. 1618-1630.

informazione. Diversi studi hanno dimostrato che i bambini sanno utilizzare tecniche di browsing nel consultare l'informazione, dato che questo richiede minor sforzo cognitivo rispetto al dover digitare termini e utilizzare operatori booleani, dovendo invece semplicemente navigare, visualizzare e selezionare⁹. In questo caso le difficoltà riguardano l'organizzazione dell'informazione nel sistema, la sua presentazione sugli schermi e relativa visualizzazione. Se questa strategia di ricerca era la preferita dai bambini nel cercare documenti fisici negli scaffali, la sua efficacia rimane modesta nel momento del confronto con ambienti automatizzati.

Questa circostanza può essere spiegata con tale modalità di ricerca, nonostante sia un procedimento più naturale dal punto di vista cognitivo sia negli adulti che nei bambini, per questi ultimi non è organizzato con strutture comprensibili e facili da assimilare. Le categorie impiegate per navigare nei sistemi di informazione riflettono molte volte un modo adulto di vedere il mondo (molto influenzato da modelli socioculturali) sia nelle classi che si definiscono che nella terminologia o nel modo di relazionare i concetti. Per esempio, Druin¹⁰ sostiene che i bambini non utilizzano bene le classificazioni che hanno una struttura gerarchica sviluppata in più livelli, per questo propone una classificazione con pochi livelli gerarchici in ogni classe, in cui si possano selezionare i termini per combinarli tra di loro. Cooper¹¹ dimostra che le categorie utilizzate dai bambini per mettere insieme l'informazione non coincidono con quelle proposte dai sistemi tradizionali.

⁹ Christine L. Borgman, Sandra G. Hirsh, Virginia A. Walter, Andrea L. Gallagher, *Children's searching behaviour on browsing and keyword online catalogs*, cit.; Annelise Mark Pejtersen, *Design and test of a database for fiction based on an analysis of children's search behaviour*, cit.; Linda Z. Cooper, *A case study of information-seeking behavior in 7-year old children in a semistructured situation*, cit.; Dania Bilal, *Children's use of the Yahoo!igans! Web search engine: I. Cognitive, physical and affective behaviours on fact-based search tasks*, cit.;

¹⁰ Allison Druin, Elizabeth Foss, Hilary Hutchinson, Evan Golub, Leshell Hatley, *Children's roles using keyword search interfaces at home*, cit.

¹¹ Linda Z. Cooper, (2002) *Methodology for a Project Examining Cognitive Categories for Library Information in Young Children*, "Journal of the American Society for Information Science and Technology", 53 (2002) n. 14, p. 1223-1231.

Sembra ci sia accordo sulla necessità di sviluppare schemi di classificazione che riflettano i livelli di percezione dei bambini quando selezionano documenti, cosa utile sia per stabilire un modello di analisi concettuale dei documenti sia per un progetto di recupero automatizzato, che contempra le diverse dimensioni delle caratteristiche documentali. Questa impostazione ha come obiettivo il configurare sistemi più adatti alle reali necessità degli utenti in età infantile, avvicinandosi alla loro forma di comprensione e soprattutto al loro modo di stabilire relazioni tra i concetti. Si tratta essenzialmente di fare affidamento sui bambini non solo per influenzare l'aspetto interfacce – cui i progettisti si dedicano in modo da includere elementi grafici e posizioni dello schermo così come suggeriti - ma soprattutto con l'organizzazione dei contenuti a cui da accesso il sistema informativo.

2. – Il problema della rappresentazione tematica: i vocabolari strutturati

I sistemi di informazione forniscono diversi mezzi per accedere ad una collezione, basandosi su rappresentazioni delle risorse (record bibliografici, record catalografici, indici), piuttosto che sulle risorse stesse. I metadati che rappresentano l'informazione possono essere assegnati dai catalogatori o dagli autori; possono anche essere estratti automaticamente dai documenti per mezzo di qualche software. In taluni casi la loro funzione è quella di rappresentare o descrivere gli oggetti della collezione per facilitarne il recupero. La rappresentazione o creazione di metadati implica la selezione degli attributi con i quali si descriverà un oggetto informativo e anche la selezione dei termini che si utilizzeranno per esprimerli; organizzare queste rappresentazioni significa inoltre stabilire una rete concettuale che renda chiare le relazioni tra gli attributi.

Nel creare rappresentazioni per i ragazzi il processo si complica a causa della nostra parziale conoscenza delle loro abilità linguistiche o cognitive, dato che gli schemi dei metadati sono stati creati dagli adulti e a causa della mancanza di vocabolari controllati appositamente prodotti per questa età. Di fatto molti dei problemi abitualmente incontrati dai ragazzi nel recupero informativo comprendono: scegliere i concetti giusti,

trasformarli in parole chiave comprensibili dal sistema, trovare sinonimi e distinguere gli omonimi¹². In questo contesto emerge il lavoro di Abbas¹³, nel quale si presentano i risultati di una ricerca sugli ostacoli che, in relazione con la rappresentazione dei concetti mediante termini specifici, hanno incontrato studenti di scuola media (11/12-14/15 anni) nella ARTEMIS Digital Library (ADL), in cui si utilizzavano l'UMI's Proquest Controlled Vocabulary e una interfaccia di ricerca progettata da un gruppo dell'Università del Michigan. L'analisi ha valutato in che misura il vocabolario controllato coincidesse con i termini utilizzati più frequentemente nelle ricerche: solo il 31% dei termini o frasi di ricerca più frequenti coincideva esattamente con quelli indicati in indice; il 33% lo era parzialmente o si trattava di sinonimi e nel 35% dei casi non c'era coincidenza.

Varie ricerche hanno permesso di dimostrare che i termini del vocabolario controllato non rappresentavano in modo adeguato le necessità informative di questo gruppo di utenti e che si doveva utilizzare una propria terminologia per migliorarlo. Tuttavia, al di là di alcuni sforzi locali, non si sono elaborati molti strumenti pensati per i ragazzi; forse il maggior sforzo per adattarne o svilupparne uno è costituito dalle *Library of Congress Children's Subject Headings*¹⁴, che prevedono un complemento alla lista generale (LCSH), in cui sono inclusi i termini utilizzati in modo specifico nelle opere infantili¹⁵.

¹² June Abbas, *Out of the mouths of middle school children: I. Developing user-defined controlled vocabularies for subject access in a digital library*, cit.; Dania Bilal, *Children's use of the Yahoo!igans! Web search engine: I. Cognitive, physical and affective behaviours on fact-based search tasks*, cit.; Allison Druin, Elizabeth Foss, Leshell Hatley, Evan Golub, Mona Leigh Guha, Jerry Fails, Hilary Hutchinson, *How Children Search the Internet with Keyword Interfaces*, cit.; Andrew Large, Valerie Nessel, Jamshid Beheshti, *Children as information seekers: What researchers tell us*, "The New Review of Children's Literature and Librarianship", 14 (2008) n. 2 p. 121-140.

¹³ June Abbas, *Out of the mouths of middle school children: I. Developing user-defined controlled vocabularies for subject access in a digital library*, cit.

¹⁴ <http://id.loc.gov/authorities/childrensSubjects.html> [Consultato: 12.01.2012]

¹⁵ June Abbas, *Creating metadata for Children's Resources: Issues, Research and Current Developments*, "Library Trends", 54 (2005) n. 2, p. 303-317.

La situazione si complica quando la maggior parte della collezione è costituita da opere di finzione, come accade nella gran parte delle biblioteche per ragazzi. In ambito bibliotecario si accetta tradizionalmente che le opere di finzione non abbiano intestazione per soggetto: questa consuetudine risponde all'idea che in tal caso la ricerca abituale sia per autore e titolo, sebbene varie inchieste realizzate nelle biblioteche abbiano dimostrato che non è così. Coloro che giustificano la necessità di assegnare soggetti alla letteratura di finzione fanno riferimento sia all'importanza di questo tipo di opere per lo studio dei modi di ragionare sia all'utilità di questo punto d'accesso per gli utenti delle biblioteche pubbliche e per ragazzi¹⁶. Frutto di questa tendenza sono le *Guidelines Subject Access Individual Works on Fiction, Drama, etc*, elaborate dal Subject Analysis Comité (SAC) della American Library Association; sebbene all'inizio non fossero più che direttive, si sono imposte con l'ambizione sufficiente per essere accettate da tutte le biblioteche americane, con o senza la conformità della Library of Congress. Queste raccomandazioni, pubblicate nel 1990 e rieditate nell'anno 2000, prescrivono i soggetti da assegnare alla letteratura basandosi su quattro grandi sezioni: i personaggi o protagonisti, il genere, la localizzazione della storia e il tema propriamente detto¹⁷.

3 – Progetto per un catalogo d'autorità per materia del Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil

Nell'anno 2006 è iniziato un progetto di collaborazione tra il Dipartimento di Biblioteconomia e Documentazione dell'Università di Salamanca e il Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil della Fondazione German Sánchez Ruiperez. L'obiettivo era quello di migliorare l'accesso tematico al suo catalogo in linea,

¹⁶ Sylvia C. Andrychuck, Caroline Crowe, Susan Goard, Walker, Cecily, *Subject access to fiction: this way to innovation* in: <http://www.slais.ubc.ca/COURSES/libr517/02-03-wt2/projects/fiction_access/improve.htm>, 1 aprile 2003 [Consultato 12.01.2012]

¹⁷ Christopher Miller, *All new subject access to fiction: how a cultural zeitgeist with Gray Hair informed ALA's Guidelines*, in "Cataloging and Classification Quarterly", 36 (2003) n. 2, p. 89-98.

aggiornando la lista di intestazioni usata dal Centro, adeguandola sia alle necessità della collezione che alla terminologia degli utenti¹⁸

Secondo il modello del lavoro svolto in modalità collaborativa, abbiamo ritenuto che fosse interessante fare affidamento sulla partecipazione dei bambini per svolgere questo compito per conoscere direttamente come chiamano ciò che cercano e le relazioni che stabiliscono fra i concetti.

3.1 La terminologia

Per valutare il livello di coincidenza tra la terminologia utilizzata dagli utenti e gli indici tematici del sistema si sono analizzati 1416 stringhe di ricerca, che si sono raccolte registrando le operazioni di ricerca per materia nel catalogo (sistema SABINI) presente nella sala destinata alle ricerche dei bambini (6-11 anni). Con questa opzione del sistema i bambini hanno espresso liberamente il tema su cui cercavano informazioni e noi abbiamo potuto disporre di un metodo non intrusivo per raccogliere la terminologia.

Le varianti evidenziate dallo studio avevano come oggetto il dover accertare le caratteristiche degli enunciati (esistenza o meno di errori ortografici e tipografici, numero di parole, ripetizioni) e il livello di coincidenza tra le espressioni degli utenti e le intestazioni per materia. I risultati hanno mostrato che la media del numero di parole per enunciato era 1,8 rivelando un evidente predominio delle ricerche con una o due parole (un 86% del totale). Il 6,29% degli enunciati conteneva qualche tipo di errore ortografico o tipografico, mentre era più numeroso il gruppo contenente errori di omissione. L'analisi degli enunciati che più si ripetevano dimostrava che si trattava di ricerche in cui si usavano termini molto generici (animali, avventure, terrore, magia, ecc.) che potevano servire più come punto di partenza per la navigazione (categorie) che per recuperare direttamente i documenti.

¹⁸ Alberto Villalón, *Encabezamientos de materia para libros infantiles y juveniles*, Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1994.

Riguardo alla comparazione con le intestazioni per materia, la coincidenza esatta, dopo aver corretto le differenze singolare/plurale e considerando le relazioni di equivalenza, raggiungeva un 47,24% del totale; sebbene non rappresenti nemmeno la metà delle ricerche, la proporzione è superiore a quella ottenuta da Abbas¹⁹. Una possibile spiegazione di questa differenza è che nel nostro caso l'indice che utilizzava il centro era stato creato specificamente per biblioteche per bambini e ragazzi. Il rimanente degli enunciati o conteneva qualche parola che stava nell'intestazione (20,17%) o non coincideva con nessuno dei termini (32,6%) dell'indice. Complessivamente, i risultati indicavano che i termini del vocabolario controllato non rappresentavano adeguatamente le necessità di informazione del gruppo di utenti o, quanto meno, che non utilizzavano la sua terminologia. Le modifiche che si sarebbero realizzate nella *Lista di intestazioni per materia destinate alle biblioteche per ragazzi* dovevano tener conto di questa circostanza.

Tipo di coincidenza nella ricerca/LEMBI	
Coincidenza esatta	
Senza modifiche	40,6%
Con differenza	
singolare/plurale	3,3%
Sinonimi	3,3%
Coincidenza totalmente	
esatta	47,24%
Coincidenza parziale	20,17%
Non sta nella lista	32,60%

3.2 Relazioni concettuali

In questa seconda fase, fino a quel momento era un lavoro esplorativo, la terminologia si è dedotta dalle audio registrazioni dei gruppi di lettura organizzati a questo fine. In questi gruppi i bambini spiegavano ai compagni le letture che avevano fatto o raccomandavano loro dei libri. In tal modo si sono ottenuti termini precisi in relazione con la letteratura da parte di due gruppi d'età: da 6 a 8 anni e da 9 a 11 anni

¹⁹ June Abbas, *Out of the mouths of middle school children: I. Developing user-defined controlled vocabularies for subject access in a digital library*, cit.

(per ognuno si realizzò una selezione casuale di 60 termini). La classificazione è stata impostata come un'attività ludica, unita a quelle sviluppate abitualmente dal Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil, seguendo il modello di lavoro di Linda Z. Cooper²⁰, e i bambini hanno classificato i termini che essi stessi avevano utilizzato nei gruppi di lettura. Per sviluppare il gioco si è progettato il “*Materium: el indicador del rumbo de tus búsquedas*”: un pannello metallico in cui i bambini dovevano organizzare i termini (scelti in forma casuale) secondo un criterio personale e, successivamente, definire con proprie parole ciascuno dei gruppi creati.



Hanno partecipato all'attività 66 bambini (33 per ciascun gruppo d'età) che hanno formulato etichette per 516 categorie. Con i termini inclusi in ciascuna categoria si è realizzato un'analisi statistica che doveva aiutarci a capire meglio le relazioni tra i concetti, verificando il livello di associazione in funzione della sua presenza dentro una classe.

La denominazione dei gruppi non si evince chiaramente dalle numerose etichette utilizzate; tuttavia, considerando i dati relativi ai termini più utilizzati per etichettarli, possiamo trovare nomi per alcuni gruppi. Come si può osservare, non ci sono molte differenze tra le denominazioni usate nei due gruppi di età diversa.

²⁰ Linda Z. Cooper, *Methodology for a Project Examining Cognitive Categories for Library Information in Young Children*, cit.

6-8 anni		9-12 anni	
Etichetta	Frequenza	Etichetta	Frequenza
Animali	14	Sport	14
Paura	13	Fantasia	12
Fantasia	9	Divertimento	8
Sport	7	Sentimenti	7
Natura	7	Paura	6
Racconti	6	Avventure	5
Avventure	5	Animali	4
Persone	5	Persone	4

Questa lista di etichette che maggiormente si ripetono nasconde molte denominazioni di carattere soggettivo, meno caratterizzate culturalmente e difficili da utilizzare in una tassonomia, soprattutto per il livello di soggettività che implicano. Alcuni esempi sono: “Cose che mi piacciono”, “Cose che non mi piacciono”, “Cose che ho”, “Per adulti”, “Cose buone”, “Cose importanti”, ecc. Questo tipo di etichette è stata osservata nei due gruppi di diversa età, così come una separazione tra i termini che si riferiscono a entità del mondo e quelli relativi al mondo dell’immaginazione, molto più evidente nei più piccoli.

Nel primo gruppo, i termini relativi al mondo reale si collegano per lo più a gruppi come Animali (gatti e cani, giraffe, zoo)²¹, Sport (calcio, gare, giochi), Natura (montagne, alberi, rose) e Persone (bambini, bambine, amici); per il mondo immaginario invece si riferiscono a gruppi come Fantasia (sirene, fate, Pinocchio), Paura (mostri, pirati, vampiri), Favole (supereroi, Batman, draghi) e Avventure (avventure nella foresta, soldati, Re Artù). Nel secondo gruppo si segnala l’apparizione di una categoria molto consistente, quella dei Sentimenti (speranza, felicità, tristezza). Questi termini, che si riferiscono ad emozioni che i bambini cominciano a saper definire, ma che non sanno bene come collocare, appaiono con frequenza anche in altre classi, confondendo la linea

²¹ Indichiamo solo i tre termini che più si ripetono in ciascuna categoria

divisoria tra il mondo reale e il mondo dell'immaginazione. Se gli Sport (calcio, parkour, salti) o la Fantasia (esseri fantastici, giganti, mostri) non presentano molte differenze rispetto al gruppo di età precedente, le vediamo invece in categorie come Divertimento (avventure, salti, felicità, speranza) o Paura (fantasmi, spiriti, problemi, tristezza, incomprendimento).

I risultati mostravano che i bambini identificavano relazioni gerarchiche per includere concetti in una classe (per esempio: è uno/una in Animali o Sport), anche nel caso si strutturino in un solo livello gerarchico. Per identificare un altro tipo di relazioni si sono considerate le associazioni più frequenti ottenute dall'analisi statistica. Senza voler essere esaustivi, i casi più importanti sono: stato in luogo (sta/si svolge in: Animali-zoo), agente/processo (maghi-scongiuri), processo/oggetto (curare gli animali-animali) o, in modo molto soggettivo, agente/prodotto (cose o persone che producono...: maschere che fanno paura-Paura).

La frequenza con cui si utilizzano questi criteri, che sono impiegati nei tesauri per stabilire relazioni associative, fa ritenere che per i bambini sia meno familiare un'organizzazione puramente gerarchica piuttosto che un'organizzazione per faccette. In questo caso, i concetti si potrebbero articolare intorno alle categorie Personaggi, Luoghi, Oggetti e Processi. Determinare se questa divisione si debba fare dentro ogni genere o gruppo tematico o, al contrario, servire come struttura generale del sistema, sarà l'obiettivo della successiva fase della nostra ricerca.

3.3 Stato attuale del progetto

Al momento, la parte del progetto con maggiori progressi riguarda l'aggiornamento del vocabolario controllato. Nel settembre del 2007 si è costituita una commissione composta da membri del gruppo di ricerca del Dipartimento di Biblioteconomia e Documentazione dell'Università di Salamanca e da personale del Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil della Fondazione German Sánchez Ruiperez.

L'obiettivo era quello di creare un catalogo d'autorità per materia dedicato alle biblioteche per ragazzi, che potesse aggiornare il vocabolario controllato già in uso nel Centro, al fine di indicizzare le opere di finzione ma anche di conoscere la sezione ragazzi. Si è preso come punto di partenza l'indice del data base, accogliendo nel nuovo catalogo solo i termini che avessero cinque o più documenti collegati. Si sono aggiornati e aggiunti nuovi termini e relazioni tenendo in considerazione sia i risultati della ricerca realizzata precedentemente sia le norme nazionali e internazionali riguardanti l'elaborazione di vocabolari strutturati. Si è cercato inoltre un software open source che permettesse di gestire l'elaborazione del catalogo, l'accesso in linea e l'esportazione dei dati in un formato compatibile con il web semantico.

Il catalogo di autorità è già in uso per classificare nel Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil della Fondazione German Sánchez Ruiperez e si sta lavorando per la sua manutenzione. Si prevede che sarà accessibile in linea nel corso del 2012, così come la sua implementazione nella banca dati del Servizio di orientamento alla lettura²², dove è stato trasferito nel settembre del 2011.

Ringraziamenti

Questo lavoro non sarebbe stato possibile senza la collaborazione dello staff del Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil, sia nelle fasi di raccolta dell'informazione durante la fase di ricerca come nelle sessioni di lavoro per creare il catalogo di autorità. Non sarebbe inoltre arrivato alla sua conclusione senza il finanziamento della Fondazione Germán Sánchez Ruipérez, Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

²² <http://sol-e.com/>