

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI

Corso di Laurea Magistrale in

Antropologia Culturale ed Etnologia

TITOLO DELLA TESI

**I VIDEOGIOCHI NELLA BIBLIOTECA PUBBLICA: DALLE ORIGINI AL
“MULTIPLO” CENTRO CULTURA DI CAVRIAGO (2011)**

Tesi di laurea in

Storia del Libro e Biblioteconomia

Relatore Prof:

Paolo Tinti

Correlatore Prof:

Francesco Mazzetta

Presentata da:

Corrado Consiglio

Appello

terzo

Anno accademico

2017-2018

Ringraziamenti

La lista di persone da ringraziare sarebbe molto lunga ma prima di tutto mi sembra opportuno ringraziare il mio relatore, il Prof. Paolo Tinti, che mi ha dato la possibilità di esprimere la mia passione per i videogiochi in un lavoro concreto, dettagliato e curato. Un grazie naturalmente a Francesco Mazzetta, mio correlatore appassionato di videogiochi come me e punto di riferimento fondamentale per risolvere i miei numerosi dubbi e quesiti su questioni più biblioteconomiche che videoludiche.

Grazie alla mia famiglia che ha sempre creduto in me e mi ha supportato, nonostante il lungo periodo che ho impiegato per portare a termine questa tesi.

Uno speciale ringraziamento va a tutto lo staff del Servizio Giochi e del “Multiplo” di Cavriago, in particolare ad Alfonso Noviello, il cui aiuto è stato importantissimo sia durante il mio periodo di servizio civile che per la realizzazione di questo lavoro.

Infine vorrei ringraziare tutti i miei amici che mi hanno affettuosamente sopportato durante i diversi momenti di difficoltà, spesso causati dal classico blocco dello scrittore. In particolare vorrei ringraziare Stefano Dal Monte per la sua consulenza linguistica con l’inglese e le chat ilari su Facebook tra un paragrafo e l’altro.

SOMMARIO

INTRODUZIONE	6

CAPITOLO 1: BREVE STORIA DEI VIDEOGIOCHI	11

1.1 La preistoria del videogioco: le origini ludiche	11
1.2 Alla conquista della società: dalla prima <i>console</i> domestica in tv ai cabinati nelle sale gioco	13
1.3 L'industria giapponese del videogioco: i mitici anni ottanta da <i>Pac-Man</i> a Nintendo ..	15
1.4 Giocare alla guerra: le <i>Console Wars</i> degli anni novanta.....	19
1.5 Tra due litiganti: il personal computer e la PlayStation di Sony (1994)	21
1.6 Giochi, internet e comunità videoludiche globali: dal GameCube di Nintendo a <i>Xbox Live</i> di Microsoft	25
1.7 Alla ricerca di nuove giocabilità: Nintendo Wii (2006) e DS	28
1.8 L'avvento dell'ottava generazione (2013): realtà virtuale e mobilità	29

CAPITOLO 2: I PRIMI PASSI DEI VIDEOGIOCHI IN BIBLIOTECA:

SPERIMENTALISMO E ISTANZE CONOSCITIVE.....	33

2.1 Un incontro partito da lontano: le <i>game rooms</i> nelle biblioteche dell'Ottocento.....	33
2.2 La diffusione inarrestabile: giochi, scuola e biblioteca dal secondo dopoguerra.....	37
2.3 Dal gioco al videogioco (1979).....	38
2.4 La prima indagine statistica sui giochi e i videogiochi in biblioteca (2006-2007) e la nascita della GameRT dell'ALA.....	40
2.5 Videogiochi e biblioteche nel Regno Unito: dati e problemi a confronto	43
2.6 Videogiochi nei centri e nelle periferie del resto d'Europa: Parigi e Fiorenzuola D'Arda (Piacenza).....	47

CAPITOLO 3: LE CRITICITÀ DI UN RAPPORTO NUOVO: DA GRANDI

PROBLEMI DERIVANO GRANDI SOLUZIONI..... 52

3.1 Conoscere per motivare. Il videogioco contemporaneo nella biblioteca pubblica. Errore. Il segnalibro non è definito.	
3.2 Creare una collezione di videogiochi: budget, <i>hardware</i> e <i>software</i> , manutenzione e pubblico	55
3.3 Orientarsi nei generi e sottogeneri: il portale <i>MobyGame.com</i> come fonte bibliografica e catalografica	58
3.4 La collocazione, la manutenzione e la conservazione.....	63
3.5 Il prestito dei videogiochi: questioni organizzative e legali	66
3.6 I videogiochi nelle biblioteche digitali Mloll e ReteIndaco	72
3.7 Giocare nella biblioteca pubblica: il <i>gaming in library</i>	75
3.7.1 Il <i>gaming in library</i> : l'organizzazione di tornei videoludici	81
3.7.2 Il <i>gaming in library</i> : un caso di <i>edutainment</i> videoludico nella Biblioteca Civica di Massa (Massa-Carrara)	90
3.7.3 Il <i>gaming in library</i> : creare videogiochi con il <i>coding</i>	98
3.8 Le <i>gaming zone</i> nelle biblioteche italiane	103
3.9 L' <i>International Games Day @Your Library</i>	108
3.9.1 L' <i>International Games Day @Your Library</i> in Italia	115

CAPITOLO 4: I VIDEOGIOCHI AL “MULTIPLO” CENTRO CULTURA DI

CAVRIAGO: UN CASO DI STUDIO 127

4.1 La nascita del “Multiplo”: da biblioteca comunale a Nuovo Centro Cultura	128
4.2 Il Servizio Giochi del “Multiplo”: le origini	136
4.3 Integrazione ed evoluzione del Servizio Giochi.....	143
4.4 I risultati del Servizio Giochi (2016): una crescita generale e importanti collaborazioni	149
4.5 I risultati del Servizio Giochi (2017): una definitiva affermazione sul territorio regionale	156

4.6 L'introduzione dei videogiochi al "Multiplo" (2012-2015): promozione e sviluppo del servizio	167
4.7 I videogiochi al "Multiplo" (2016): successi, difficoltà e momenti di formazione	173
4.8 I videogiochi al "Multiplo" (2017): consolidamento e variazioni nella fruizione	177
4.9 Le finalità e l'organizzazione del Servizio Giochi	185
 CAPITOLO 5: I VIDEOGIOCHI IN ALTRE BIBLIOTECHE E ISTITUZIONI CULTURALI	193
5.1 La versatilità del medium videoludico	193
5.2 <i>Serious games</i> e <i>Gamification</i> nelle biblioteche accademiche.....	201
5.3 Videogiochi e salute: dal <i>Gaming Disorder</i> alle possibili applicazioni in ambito medico-sanitario	210
5.4 I videogiochi nelle biblioteche biomediche	215
5.5 <i>Serious games</i> e promozione dell' <i>information literacy</i> tra il personale medico-sanitario: il ruolo del bibliotecario biomedico	228
5.6 La violenza nei videogiochi e il loro utilizzo negli istituti penitenziari.....	231
5.6.1 Le biblioteche carcerarie: una breve introduzione	241
5.6.2 I videogiochi nella biblioteca carceraria della Casa di Reclusione di Opera (MI)	244
5.6.3 I videogiochi nella biblioteca del carcere di massima sicurezza di Guantánamo	248
5.7 I videogiochi in altre istituzioni culturali: L' Archivio Videoludico e il Museo del videogioco "VIGAMUS"	252
 CONCLUSIONE	262
 BIBLIOGRAFIA.....	265
 SITOGRAFIA.....	278
 BIBLIOGRAFIA DEI VIDEOGIOCHI CITATI.....	294

INTRODUZIONE

Fino a qualche anno fa parlare di videogiochi in contesti istituzionali come la biblioteca pubblica non era affatto così scontato e immediato. Tuttavia la recente affermazione del medium in ambito economico, sociale e culturale ha costretto molte figure professionali legate al mondo dell'istruzione, educazione e dell'informazione a rivedere i pregiudizi e le posizioni poco favorevoli che spesso avevano verso di esso. A partire dai primi anni duemila, soprattutto negli Stati Uniti, sono stati realizzati diversi studi sulle possibili applicazioni del videogioco in contesti apparentemente estranei al medium e tra questi vi era anche la biblioteca (pubblica e non). Scott Nicholson, professore di *Game Design and Development* presso la “Wilfrid Laurier” University a Brantford in Ontario, ha scritto numerosi articoli e saggi sul tema del gioco e della *gamification* in biblioteca ma in particolare è stato uno dei primi a studiare la presenza e il grado di utilizzo di videogiochi nelle biblioteche pubbliche, scolastiche e accademiche tramite due sondaggi¹, realizzati uno nel 2006 e l'altro nel 2007. Successivamente nel 2013 Nicholson ha pubblicato un articolo dedicato alla storia del gioco e del videogioco all'interno della biblioteca pubblica, partendo dall'Ottocento e arrivando fino alla prima metà degli anni novanta². Questa ricerca è stata molto importante per capire come il gioco fosse un'attività praticata da tanto tempo dalle biblioteche pubbliche ma mai sufficientemente valorizzato come servizio per la comunità. Sempre nei primi anni duemila, non solo Nicholson ma anche altri addetti ai lavori hanno incominciato a studiare il valore del gioco e del videogioco all'interno del contesto bibliotecario odierno. Tra questi possiamo sicuramente citare Eli Neiburger, bibliotecario presso la “Ann Arbor” District Library in Michigan, che con il suo testo *Gamers . . . in the Library?!³* ha fornito alcune linee guida su come sia possibile realizzare tornei di videogiochi in biblioteca. Neiburger mostra ad esempio come svolgere tornei all'insegna della musica e del ballo con videogiochi del genere di *Dance Dance Revolution*, organizzare sfide ricche di azione e avventura per mezzo di giochi soprattutto come *Quake* e *DOOM* o tramite la famosa serie videoludica di Super Mario e avere momenti di grande competizione sportiva con *FIFA*, *PES*, *Madden* e *Gran Turismo*. Al testo di Neiburger ha fatto eco nel 2009 anche il testo di Beth Gallaway,

¹ Scott NICHOLSON, *Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries*, “Library Review”, Vol. 58, No. 3, (2009).

² Scott NICHOLSON, *Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*, “The Library Quarterly”, Vol. 83, No. 4, (2013).

³ Eli NEIBURGER, *Gamers...in the Library?! The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages*, Chicago, ALA, 2007.

*Game On!*⁴. L'autrice, bibliotecaria presso la Haverhill Public Library (Massachusetts) ed esperta di giochi e videogiochi in biblioteca, presenta un ricco e dettagliato esame sull'utilizzo di videogiochi nella biblioteca pubblica, partendo dalla definizione e dalle caratteristiche del medium, approfondendo le modalità con cui gestire una collezione videoludica fino ad arrivare alle buone pratiche da adottare per la realizzazione di eventi videoludici. A questi studi ha fatto seguito nel 2010 anche il testo di Kelly Nicole Czarnecki⁵, incentrato su una serie di possibili applicazioni in biblioteca non solo di videogiochi ma anche di giochi da tavolo e di giochi tradizionali. I testi appena citati sono una dimostrazione teorica e pratica delle potenzialità del medium videoludico all'interno delle biblioteche, tuttavia sta proprio a quest'ultime decidere se scoprire e sfruttare o meno tali potenzialità. Le biblioteche pubbliche odierne ormai sono un luogo decisamente multifaccettato, caratterizzato da una moltitudine e variegata tipologia di utenza che comporta di conseguenza la necessità di offrire servizi informativi diversi a seconda delle richieste di ciascuno. Ciò significa fornire all'utente non solo il classico supporto nella ricerca di un libro a scaffale o tramite i cataloghi e le banche dati, ma anche aiuto e assistenza alla persona nell'apprendimento ad esempio del Pc oppure organizzare e svolgere eventi culturali diversi come presentazioni di libri, gruppi di lettura, dibattiti, cineforum e naturalmente iniziative a scopo ludico e di intrattenimento. Nel mondo contemporaneo le biblioteche stanno attraversando un momento in cui la società, alla quale i loro servizi sono destinati, sta cambiando velocemente. Ne consegue che se la biblioteca pubblica vuole rimanere al passo con i tempi ed essere sempre un punto di riferimento centrale, capace di soddisfare le esigenze individuali e collettive di informazione, istruzione e sviluppo di ogni cittadino, deve necessariamente aprirsi al cambiamento e comprendere di quali tipologie di risorse e di servizi la società odierna abbia bisogno.

Il processo di innovazione (sia che riguardi l'avvio di un servizio specifico o l'introduzione di una nuova tipologia di risorsa documentaria) nella biblioteca pubblica storicamente è sempre avvenuto con difficoltà e preoccupazione (si pensi ad esempio all'inserimento di una risorsa controversa come il fumetto), un po' per la paura causata dalla scarsa conoscenza verso quel determinato materiale o servizio e un po' per il timore della biblioteca di allontanarsi dai propri obiettivi istituzionali tradizionali. Lo stesso è accaduto anche per i videogiochi. Tuttavia negli ultimi anni, probabilmente grazie al livello di fruizione globale che il medium videoludico ha raggiunto e che ormai fa segnare numeri altissimi in fatto di guadagni e di giocatori attivi, la biblioteca pubblica ha iniziato ad avere un'attenzione e un interesse maggiore nei confronti del

⁴ Beth GALLAWAY, *Game On! Gaming at the Library*, New York, Neal-Schuman, 2009.

⁵ Kelly Nicole CZARNECKI, *Gaming in the library*, New York, Neal-Schuman, 2004.

videogioco, come dimostrano anche gli studi sopra citati. Perfino nel nostro paese si sta sviluppando una crescente sensibilità verso il tema del gioco e videogioco in biblioteca e di questo sicuramente ha avuto grande merito Francesco Mazzetta, bibliotecario presso la Biblioteca Comunale “Mario Casella di Fiorenzuola D’Arda (PC) e probabilmente il primo ad avere avviato la discussione sul valore e utilizzo del videogioco nelle biblioteche italiane. La lettura del testo di Mazzetta *La Biblioteca in gioco: i videogame tra funzione ludica e ruolo educativo*⁶ si è rivelata, dal mio punto di vista, illuminante ed è stata lo stimolo principale non solo per la realizzazione di questa mia tesi di laurea magistrale ma anche per la decisione di svolgere il servizio civile presso il Nuovo Centro Cultura “Multiplo” di Cavriago, al fine di approfondire e verificare quanto detto da Mazzetta riguardo ai servizi videoludici offerti da questa struttura. Naturalmente anche la mia, ormai decennale, passione per i videogiochi mi ha spinto ulteriormente a fare questo tipo di scelta. È stato molto piacevole notare come il libro di Mazzetta non sia stato un punto di riferimento solo per la mia tesi ma anche per quella di Sabrina De Pari, dal titolo *Quando il gioco entra in Biblioteca: Studio introduttivo sul Gaming in Biblioteca*⁷ e di cui ho riportato alcuni passaggi e dati fondamentali relativi all’ *International Games Day @Your Library*, la giornata internazionale del gioco in biblioteca. Tuttavia mentre il lavoro di De Pari si è incentrato principalmente sul tema del gioco in generale e del *gaming* in biblioteca, la mia tesi propone di essere un’indagine più approfondita sul medium videoludico all’interno di tale istituzione e pertanto ho articolato la mia ricerca nell’arco di cinque capitoli.

Il primo capitolo ripercorre le origini del medium, il suo sviluppo, i suoi momenti di crisi, di rinascita e l’affermazione dell’industria videoludica come fenomeno economico e culturale di massa.

Il secondo capitolo sposta l’attenzione sulla storia del gioco nella biblioteca pubblica, partendo dalle prime sperimentazioni tramite le *games rooms* e i *Ward Club* nell’Ottocento fino ad arrivare, in seguito allo sviluppo tecnologico, all’introduzione del videogioco in biblioteca durante i primi anni ottanta. Successivamente ho proseguito la mia analisi storica dagli anni duemila in avanti, ed è in questo caso che i due sondaggi di Nicholson citati in precedenza si sono rivelati un punto di partenza importante per svolgere una ricerca più approfondita sulla presenza di videogiochi nelle biblioteche a livello internazionale (USA, Gran Bretagna e Francia). Per quanto riguarda il nostro paese ho citato l’esperienza svolta da Francesco Mazzetta a fine anni

⁶ Francesco MAZZETTA, *La Biblioteca in gioco: i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo*, Milano, Editrice Bibliografica, 2013.

⁷ Sabrina DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca: studio introduttivo sul gaming in biblioteca*, Tesi di laurea magistrale in Storia e gestione del patrimonio archivistico e bibliografico, Università “Ca’ Foscari” di Venezia, relatore Prof. Riccardo Ridi, correlatore Prof. Paul Gabriele Weston, a.a. 2016/2017.

novanta nella sua biblioteca, la quale si è rivelata essere un momento fondamentale per avviare la discussione sulla questione del videogioco nelle biblioteche italiane.

Nel terzo capitolo vengono presentati più a fondo i problemi e le corrispettive soluzioni derivanti dall'inserimento del videogioco dentro la biblioteca pubblica. In particolare vengono approfondite definizione e caratteristiche del medium (cos'è il videogioco? Quali e quanti sono i generi videoludici?), le modalità di gestione e utilizzo del materiale videoludico (creazione di collezioni videoludiche, modalità di fruizione, prestito e questioni legali), con particolare attenzione all'organizzazione di iniziative videoludiche (tornei, attività di *coding*, *International Games Day @Your Library*) e per finire vengono presentate le *gaming zone* di alcune biblioteche italiane.

Nel quarto capitolo ho concentrato la mia attenzione sul "Multiplo" di Cavriago, riportando la storia del Centro Culturale dalla sua progettazione fino al giorno della sua inaugurazione e apertura al pubblico. In seguito ho fornito una descrizione di alcuni servizi offerti dal "Multiplo" in modo da orientare il mio discorso verso uno degli argomenti principali di questa tesi di laurea: il Servizio Giochi. L'esperienza di servizio civile che ho svolto al "Multiplo" dal 2017 al 2018, mi ha permesso di accedere a risorse e materiali, riportati in questa tesi, sul ruolo del Servizio Giochi all'interno della struttura. A riguardo ho fornito una descrizione storica delle origini di questo servizio e della sua affermazione a livello regionale nel corso degli ultimi anni. A supporto della mia ricerca ho presentato anche numerosi grafici e tabelle sull'evoluzione del Servizio Giochi dal 2012 fino al 2017, indicanti ad esempio aumenti e diminuzioni del numero di prestiti del materiale ludico e videoludico, di utenti attivi, del patrimonio di giochi da tavolo e videogiochi. Questi ultimi naturalmente hanno avuto un'attenzione speciale, soprattutto per quanto riguarda i dati e le iniziative videoludiche. Nella parte finale del capitolo ho presentato in breve il funzionamento e le finalità del Servizio Giochi, cercando di approfondire in che cosa consista nella pratica questa tipologia di servizio.

Nel quinto e ultimo capitolo ho trattato delle possibili applicazioni del videogioco in realtà bibliotecarie diverse da quella pubblica come le biblioteche accademiche, biomediche, e carcerarie. In particolare per le biblioteche accademiche ho approfondito le possibili applicazioni della *gamification* e dei *serious games*, al fine di stimolare gli studenti ad usare i servizi bibliotecari a loro disposizione. Per le biomediche ho analizzato l'utilizzo di alcuni videogiochi e della realtà virtuale come trattamento terapeutico alternativo (ma non sostitutivo) rispetto a quelli tradizionali o come supporto per la formazione di personale medico-sanitario, con uno sguardo attento al ruolo che il bibliotecario biomedico può avere nella promozione di abilità di *literacy* tra medici, infermieri e studenti. Per quanto riguarda le biblioteche carcerarie, partendo

dal tema della violenza dei videogiochi e del loro inserimento negli istituti penitenziari, ho riportato le esperienze di due biblioteche carcerarie: la biblioteca della Casa di Reclusione di Opera, in provincia di Milano e la biblioteca del carcere di massima sicurezza nell'isola di Guantánamo, a Cuba. In entrambe le strutture sembra che i videogiochi abbiano riscosso un successo positivo tra i detenuti e non siano stati causa di problematiche suscitate magari dai contenuti violenti presenti in certi titoli, un'ulteriore dimostrazione di come il medium, se usato in maniera intelligente, possa essere uno strumento molto utile per migliorare i servizi delle biblioteche carcerarie. Infine ho ritenuto opportuno dedicare un paragrafo a due istituzioni come l'Archivio Videoludico di Bologna e il Museo del videogioco "VIGAMUS" di Roma, al fine di dimostrare come anche in realtà simili alla biblioteca, i videogiochi possano trovare un loro spazio e finalità. Entrambe le strutture si discostano dalla biblioteca pubblica per la loro principale funzione di preservazione, ma comunque permettono al pubblico di entrare in contatto e di conoscere appieno il medium videoludico.

Il percorso di evoluzione storica del medium e la sua affermazione progressiva nelle biblioteche pubbliche, accademiche, biomediche e carcerarie, sono una dimostrazione di come la cultura e il bisogno di conoscenza, necessari oggi ad interpretare una realtà sempre più complessa e informatizzata, siano strettamente legati al mutare dei contesti sociali e culturali. I videogiochi, demonizzati in passato come portatori di valori educativi inadeguati ed etichettati spesso come un semplice svago per ragazzini stanno finalmente trovando una loro giusta considerazione all'interno di biblioteche, archivi e musei. La biblioteca pubblica in particolare può svolgere una funzione molto importante nella diffusione e promozione del medium tra i membri della sua comunità di riferimento, ma deve essere aperta ad accoglierlo e comprenderlo affinché possa valorizzarlo a dovere. Realtà come quella del "Multiplo" di Cavriago sicuramente dimostrano che è possibile realizzare un servizio dedicato a giochi e videogiochi efficace ed efficiente, in grado di coinvolgere e suscitare l'interesse dei cittadini.

La mia ulteriore ricerca sulla presenza di videogiochi nelle biblioteche carcerarie e biomediche ha dimostrato la versatilità del medium in contesti bibliotecari diversi ma al tempo stesso ha messo in luce come siano ancora pochi i casi nazionali e internazionali che prevedano un suo impiego al loro interno. Si spera pertanto che in futuro possano essere svolti studi e ricerche ulteriori volti a individuare possibili applicazioni valide anche in queste realtà.

CAPITOLO 1

BREVE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

1.1 La preistoria del videogioco: le origini ludiche

Prima di approfondire come e quando il medium videoludico abbia fatto il suo ingresso nella biblioteca pubblica, è opportuno ripercorrere la sua storia per capire i principali momenti di cambiamento e sviluppo (tecnologico, culturale, e non solo) che lo hanno reso uno dei prodotti di maggior successo della cultura di intrattenimento odierna. Il videogioco per quanto possa essere considerato un medium giovane, in realtà ha sulle spalle circa una settantina d'anni di attività e come il cinema, il fumetto o anche il libro stesso¹ è stato molte volte oggetto di critiche pesanti, di censure e boicottaggi da parte di istituzioni, giornali e Tv, rendendone il processo di affermazione e diffusione molto più difficoltoso. Per ironia della sorte proprio negli ultimi anni esso ha tuttavia incominciato ad ottenere i primi riconoscimenti da parte di quelle stesse istituzioni culturali che a lungo lo hanno osteggiato. Questo è stato dovuto sia alla grande diffusione odierna del medium tra i giovani e gli adulti ma in particolare all'impatto e influenza economica che il videogioco è riuscito ad avere nel settore dell'intrattenimento. La nascita e l'affermazione del videogioco fin dagli albori sono state strettamente legate allo sviluppo scientifico e tecnologico, tuttavia la sua creazione non è stata frutto di studi e ricerche scientifiche accurate ma è avvenuta per tentativi casuali, stimolata semplicemente dalla curiosità di studenti di università americane che, appassionati di programmazione, si divertivano a realizzare *software* rudimentali sui primi calcolatori di fine anni cinquanta quasi, neanche a dirlo, come se fosse un gioco. Nel 1959 i giovani e brillanti studiosi del *Tech Model Railroad Club* del MIT come Peter Samson, Bob Saunders e Alan Kotok, andavano di nascosto nella stanza EAM (*Electronic Account Machinery*) dislocata nel seminterrato del palazzo 26 del MIT, per cercare di capire il funzionamento di quelle apparecchiature oppure con la speranza di mettere le mani sull'Ibm 704 (il gigantesco computer in uso in quegli anni), stimolati in certi casi anche da professori un po' fuori dalle righe come John McCarthy, docente di matematica e titolare del primo corso al MIT di programmazione per computer, che aveva lanciato proprio sull'Ibm 704 un programma per giocare a scacchi².

¹ Già Platone considerava la scrittura come distruttrice della memoria e la rovina della tradizione orale. Cfr. Giovanna GRANATA, *Introduzione alla Biblioteconomia*, Bologna, Il Mulino, 2009, p. 29.

² Steven LEVY, *Hackers: gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1999, p. 18,

Secondo quanto riporta Pellitteri: «negli Stati Uniti dalla fine degli anni quaranta all'inizio degli anni settanta del secolo XX, fra curiosità e goliardia nei laboratori di ingegneria e in quelli di informatica diversi scienziati e studenti realizzarono strumenti interattivi che permettevano all'utente di manipolare immagini, *gli oscilloscopi* [...]. Le caratteristiche più importanti che permisero l'emergere di questa nuova forma di intrattenimento furono elementi come l'invenzione delle leve e manopole di azionamento dell'utente, la libertà di circolazione fra gli atenei e ricercatori del *software* dei primi, rudimentali *videogame* e chiaramente la spinta umana al gioco»³. Da questi primi innocenti tentativi, nati un po' per divertimento e curiosità e un po' per stupire i non addetti i lavori durante *gli open day* delle università e dei sempre più numerosi laboratori informatici⁴, il videogioco iniziò ad assumere sembianze sempre più nitide nelle menti dei suoi futuri padri fondatori. Con l'arrivo di computer sempre più potenti come il PDP-1, il modello più avanzato di calcolatore a *transistor* negli anni sessanta, il desiderio di sperimentare e sviluppare nuovi programmi tra le giovani menti del MIT divenne incontenibile. Fu lo studente Steve “Slug” Russell colui che nel 1960 riuscì a concretizzare le sue ambizioni di programmatore in erba proprio con la creazione di *Spacewar!*, considerato da molti il primo vero videogioco e secondo quanto dice Mauro Salvador: «il primo gioco progettato in modo approfondito, con tempi di realizzazione giustificati non solo dalle questioni tecniche ma dal vero design delle meccaniche di gioco, dell'interfaccia, dei controlli»⁵.

Russell ebbe l'intuizione di sviluppare questo gioco prendendo spunto da uno dei suoi colleghi di “malefatte informatiche”⁶ (soprannominati *hackers*), che aveva realizzato un programma sullo schermo del PDP-1 chiamato *Three-Position Display* in cui tre particelle, influenzandosi a vicenda, simulavano forze fisiche che violavano le leggi naturali. Russell, grande appassionato di fantascienza “spazzatura”, vide nella potenza di calcolo del PDP-1 una macchina perfetta

24-25.

³ Marco PELLITTERI, Mauro SALVADOR, *Conoscere i videogiochi: Introduzione alla storia e alle teorie del video-ludico*, Latina, Tunué, 2014, p. 11.

⁴ Un caso emblematico è quello di William Higinbotham che, assieme al suo collega Bob Dvorak, nel 1958 presso il Brookhaven National Laboratory diede vita a *Tennis for Two*, un gioco di tennis interattivo, usando un oscilloscopio e l'enorme calcolatore Donner Model 30. Questo può essere considerato il primo vero gioco multigiocatore della storia in cui era possibile sfidare un altro essere umano. Pensato per essere una semplice dimostrazione scientifica delle tecnologie in uso in quel periodo, il gioco fu un ottimo intrattenimento anche per il pubblico in visita al laboratorio. Tristan DONOVAN, *Replay: The History of Video games*, Lewes, Yellow Ant, 2010, p. 9.

⁵ PELLITTERI, SALVADOR, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 25.

⁶ Tale espressione è volutamente ironica. Il termine *hacker* infatti è da non confondere con *cracker*, ossia colui che consapevolmente danneggia o viola sistemi informatici a danno di una o più persone. L' *hacker* in generale è un appassionato di informatica, esperto di programmazione e di sicurezza informatica. Nel nostro caso l' *hacker* è colui che punta a intraprendere un progetto o a sviluppare un prodotto informatico non solo per uno scopo scientifico specifico ma anche che sia in grado di trasmettere un senso di innovazione, di virtuosismo tecnico e un piacere intrinseco nella sua realizzazione. Cfr. LEVY, *Hackers*, cit., p. 23.

per creare qualcosa che fosse a metà tra un film di serie B e un giocattolo da 120.000 dollari⁷, magari proprio un gioco in cui due persone potessero affrontarsi in un duello spaziale. Da qui nacque *Spacewar!*: uno scontro nello spazio tra due astronavi il cui semplice scopo era quello di distruggersi a vicenda. Ogni astronave poteva muoversi liberamente nell'area di gioco, sparare i missili in dotazione e teletrasportarsi in qualunque punto dello spazio visibile. Per aumentare il realismo è stato aggiunto anche un sole al centro dello schermo di gioco, in modo da simulare la forza di gravità e quindi influenzare il movimento delle astronavi. Nel maggio del 1962 Russell e i suoi compagni, in occasione della festa annuale del MIT, collegarono il PDP-1 ad uno schermo gigante (un oscilloscopio) e mostrarono la loro creazione ai loro colleghi che rimasero a bocca aperta. Riguardo alla creazione di Russell Levy scrive: «la sua visione - un gioco di fantascienza scritto da degli studenti e gestito da un computer - era così vicino all'incredibile che nessuno osava pensare che un giorno ne sarebbe derivata una vera e propria industria del divertimento»⁸.

Spacewar! divenne un esempio per molte altre università americane che iniziarono così ad interessarsi allo sviluppo di videogiochi. Tuttavia questi prodotti ancora molto rudimentali raramente uscivano dal mondo accademico, data la necessità di *software* e *hardware* estremamente costosi che solo poche realtà istituzionali si potevano permettere.

1.2 Alla conquista della società: dalla prima *console* domestica in tv ai cabinati nelle sale gioco

Bisogna aspettare la fine degli anni sessanta e gli inizi degli anni settanta per vedere il videogioco entrare gradualmente nei salotti delle famiglie più benestanti ma il vero balzo in avanti del medium non sarebbe stato possibile senza il genio, la passione e il coraggio di due grandi figure come Ralph Baer e Nolan Bushnell.

Il primo, scomparso di recente nel 2014, fu un ingegnere ebreo di origine tedesca che, grazie al suo lavoro nello sviluppo di nuove tecnologie per i televisori, ebbe la brillante idea di creare un sistema di intrattenimento ludico da collegare alla televisione. Baer mise per iscritto il suo progetto in un documento di quattro pagine, il *Disclosure Document*⁹, in modo da poterlo poi brevettare. Nel documento veniva spiegato come poter giocare a diversi giochi (d'azione, di sport,

⁷ Ivi, p. 59.

⁸ Ivi, p. 65.

⁹ Il documento originale è conservato presso gli archivi dello Smithsonian's National Museum of American History, "Kenneth E. Behring Center", a Washington, D.C. È possibile visionare il documento in versione digitale presso il seguente sito internet: SMITHSONIAN INSTITUTION, *Smithsonian Institution: Collection Search Center*, <http://edan.si.edu/slideshow/slideshowViewer.htm?eadrefid=NMAH.AC.0854_ref168>, ultima cons: 16.07.2018.

da tavolo e altri), su un sistema televisivo. Nel 1966 egli diede avvio al suo progetto chiamato *Channel Let's Play!* e dopo ben sette versioni poco riuscite nel 1968 mise a punto la sua creazione, la Brown Box, una scatola marrone che collegata ad un televisore permetteva di giocare a diversi videogiochi soprattutto di genere sportivo come *soccer* (calcio), *volleyball* (pallavolo), *handball* (palla a mano), tennis, ping-pong e di sfidare anche un altro giocatore¹⁰. La Brown Box fu per Baer un ottimo lasciapassare per trovare un appoggio presso la grande industria televisiva Magnavox e iniziare così a introdurre i videogiochi nel mercato americano delle Tv via cavo. La Magnavox nel 1971 comprò la licenza del progetto e l'anno successivo lanciò sul mercato la Magnavox Odyssey TV Video Game System, una versione rivista e migliorata della Brown Box. La Odyssey fu così la prima di una lunga serie di *console* domestiche ad entrare nelle case delle famiglie americane. Nei tre anni successivi al lancio le unità vendute furono circa 300.000¹¹, troppo poche per Magnavox che, nonostante i tentativi di Baer di convincere l'azienda a puntare sulla vendita dei singoli giochi più che sulla *console* in sé, decise di abbandonare il progetto. Il fallimento di Baer è da imputare soprattutto alla sua carenza di spirito imprenditoriale e di spregiudicatezza, qualità che non sono mancate all'altro grande protagonista della storia dei videogiochi, Nolan Bushnell, considerato il vero fondatore dell'industria dell'intrattenimento videoludico.

Secondo quanto scrive Accordi Rickards: «Baer può essere considerato l'iniziatore “spirituale” della cosiddetta *game industry*, ma è Bushnell ad aver avuto la lucidità imprenditoriale e la lungimiranza necessarie per trasformare una buona idea in un'impresa fiorente ed estremamente remunerativa»¹². Bushnell infatti è stato il fondatore di una delle prime grandi industrie specializzate nella produzione di *console* e videogiochi, la famosa Atari.

Atari nacque nel 1972 a New York dopo alcune esperienze negative fatte da Bushnell con la Nutting Associates, azienda di intrattenimento specializzata nelle sale giochi. L'Atari divenne famosa per la creazione di *Pong*, un videogioco di ping-pong estremamente facile, intuitivo e adatto a tutti¹³, nonché uno dei cabinati a gettone più conosciuti di sempre. Grazie a *Pong* l'Atari, nella prima metà degli anni settanta, riuscì ad imporsi nel mercato dei cabinati ma la concorrenza naturalmente non stette a guardare e società come la Midway cercarono di contrastare in parte il predominio di Atari con altri ottimi cabinati, come ad esempio *Sea Wolf*. Bushnell cercò

¹⁰ Ralph BAER, *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*, <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm>, ultima cons.: 16.07.2018.

¹¹ PELLITTERI, SALVADOR, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 27.

¹² Marco ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco: dagli anni cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2014, p. 23.

¹³ Storica è la frase scritta sul cabinato di *Pong*: «Avoid missing ball for high score», l'unica regola da rispettare per vincere la partita.

allora di espandersi nel mercato delle *console* domestiche con la Home Pong, una versione casalinga di *Pong*, finendo per confrontarsi in questo settore con la Odyssey di Magnavox e con numerose altre aziende che iniziarono a vedere nell'industria videoludica la possibilità di ottenere lauti profitti, a tal punto che nella seconda metà degli anni settanta ci furono in commercio tante *console* di società diverse come la Coleco Telstar di Coleco (Connecticut Leather Company) o il Channel F della Fairchild Semiconductor. Tutte queste nuove macchine da gioco inevitabilmente finirono per saturare il mercato, causando ben presto un arresto delle vendite relative e dei guadagni delle industrie impegnate nel settore. Lo stesso avvenne per i cabinati a causa delle numerose versioni alternative di *Pong* in circolazione, molte delle quali non erano prodotte da Atari¹⁴. Il 1977 rappresentò un forte momento di crisi per l'industria videoludica a causa del fallimento di molti piccoli produttori che, incapaci di soddisfare le continue richieste dei rivenditori, furono costretti ad abbassare drasticamente i costi per la produzione¹⁵. Questo periodo di difficoltà durò poco perché nel 1978 la casa giapponese Taitō lanciò in commercio il famosissimo cabinato di *Space Invaders* che conquistò il mercato giapponese e americano e diede la possibilità alle aziende più solide, come Atari, di far ripartire le vendite. Con *Space Invaders* ebbe inizio la cosiddetta *Golden Age*, l'età dell'oro delle sale giochi, che dal 1978 al 1986 vide i cabinati dominare nettamente sulle *console* domestiche, sia per via della miglior potenza di calcolo e qualità grafica sia per il fatto che essi divennero un punto di aggregazione sociale per molti giovani che si sfidavano a colpi di record da incidere sullo *score board* del loro gioco preferito.

Proprio grazie a *Space Invaders* i giochi prodotti negli anni successivi ricevettero una ventata di innovazione: non furono più semplici cloni di *Pong* ma titoli ben diversificati e immediatamente riconoscibili, molti dei quali a tema fantascientifico come *Space Wars* (1977), *Asteroids* (1979), *Galaxian* (1979).

1.3 L'industria giapponese del videogioco: i mitici anni ottanta da *Pac-Man* a Nintendo

Gli anni ottanta videro la comparsa di vere e proprie pietre miliari che segnarono la storia dei videogiochi come ad esempio *Pac-Man*, sviluppato per cabinato dalla giapponese Namco nel 1979 e che tra abbigliamenti, accessori, giocattoli, cartoni animati, divenne un'icona non solo dei videogiochi ma anche della cultura pop di quegli anni.

Uno dei personaggi videoludici più iconici e famosi è stato senz'altro Super Mario¹⁶, realizzato

¹⁴ PELLITTERI, SALVADOR, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 31.

¹⁵ Ivi, p. 33.

¹⁶ Fabio D'ANNA, *Pac-man: da videogioco a icona culturale*, Roma, UniversItalia, 2014.

da una delle più grande case di sviluppo di videogiochi e *console*, la Nintendo, che negli anni ottanta fece la sua entrata in scena sul mercato. L'azienda nipponica Nintendo ha avuto origine nel 1889 quando un imprenditore giapponese, Yamauchi Fusajiro, fondò la Marufuku Company per produrre e distribuire le *Hanafuda*, delle carte da gioco giapponesi¹⁷. Nel 1951 l'azienda cambiò nome in Nintendo Playing Cards Co. Ltd¹⁸ e, per tutti gli anni cinquanta, fu una delle prime società specializzate in Giappone nella produzione di carte da gioco plastificate. Nel 1963 venne ribattezzata Nintendo Co. Ltd e, oltre le carte da gioco, iniziò a dedicarsi anche alla produzione di giocattoli. Nei primi anni settanta Nintendo ottenne la licenza per vendere in Giappone la Magnavox Odyssey e nel 1977, in collaborazione con Mitsubishi Electric, decise di produrre i suoi primi modelli di *console* domestiche come il Color Tv Game 6 e il Color Tv Game 15 con rispettivamente sei e quindici versioni alternative di *Pong*.

Nel 1980 venne fondata a New York la succursale americana dell'azienda giapponese, Nintendo of America Inc. e sempre nello stesso anno, grazie a figure geniali come Gunpei Yokoi, Nintendo si fece conoscere in tutto il mondo per i suoi prodotti innovativi. Yokoi progettò e mise in commercio i Games & Watch,¹⁹ piccole *console* portatili con un gioco dedicato al loro interno. I Games & Watch furono i precursori dei più famosi Nintendo Gameboy e Nintendo DS che consacrarono Nintendo come azienda dominante nel settore delle *console* portatili sino ad oggi²⁰. Oltre a Gunpei Yokoi Nintendo nel 1977 assunse tra le sue fila Shigeru Miyamoto, uno dei più grandi creatori di videogiochi come ad esempio *Super Mario*, *Donkey Kong*, *Star Fox*, *The Legend of Zelda*. Miyamoto nel 1980 inventò *Donkey Kong*, videogioco *arcade*²¹ per cabinato in cui il protagonista, un carpentiere conosciuto con il nome di *Jumpman*, aveva lo scopo di salvare la fidanzata Pauline dalle grinfie del gorilla Donkey Kong. Questo gioco e i suoi personaggi furono il punto di partenza per lo sviluppo di *Super Mario Bros.* e naturalmente del suo protagonista, Super Mario²². La creazione di Super Mario non avvenne immediatamente e

¹⁷ Per un approfondimento sulla storia dei primi anni di Nintendo cfr. il testo di Florent GORGES, Isao YAMAZAKI, *La storia di Nintendo 1889-1980: Dalla carta da gioco ai game&watch Vol.1*, Terni, Multiplayer, 2012.

¹⁸ Brian ASHCRAFT, *Nintendo Probably Doesn't Mean What You Think It Does*, 8 marzo 2017, <<https://kotaku.com/nintendo-probably-doesnt-mean-what-you-think-it-does-5649625>>, ultima cons.: 20.07.2018.

¹⁹ Per saperne di più sui Games & Watch cfr. Florent GORGES, Isao YAMAZAKI *La storia di Nintendo 1980-1981. La straordinaria invenzione di game&watch. Vol. 2*, Terni, Multiplayer, 2013.

²⁰ Ad oggi la *console* portatile più venduta di Nintendo è il Nintendo DS con un totale di 154 milioni di unità, il Game Boy è subito dietro con un totale di 118 milioni di unità. Per ulteriori informazioni consulta: VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, <http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/>, ultima cons.: 19.02.2018.

²¹ L'espressione videogioco *arcade* indica un gioco sviluppato per cabinato, la piattaforma videoludica presente nelle sale giochi. Il termine *arcade* in inglese significa genericamente una galleria commerciale ma in ambito videoludico si riferisce alla sala giochi come luogo dove si gioca appunto ai videogiochi. *Il grande dizionario Garzanti Hazon di Inglese 2005*, [Milano], Garzanti, 2005.

²² Per ulteriori approfondimenti sul personaggio di Super Mario e la sua storia consulta il testo di: William AUDUREAU, *La storia di Mario. 1981-1991: l'ascesa di una icona, tra mito e realtà*, Terni, Multiplayer, 2012, p. 67-80.

fu costituita da numerosi cambiamenti. Miyamoto stesso, inconsapevole del successo che avrebbe ottenuto, considerava questo personaggio come una figura secondaria, più una sorta di antieroe, non per forza bello, magari un po' maldestro, goffo e ridicolo ma in grado di formare con Donkey Kong un duo comico affiatato. Anche la sua caratterizzazione all'inizio non era stata ben definita: Miyamoto pensò prima di rendere Super Mario un carpentiere, visto che nel gioco per cabinato scalava dei palazzi in costruzione, in seguito tra le diverse idee proposte (muratore, elettricista, idraulico) scelse di trasformarlo in un falegname, lo stesso mestiere di suo nonno. Oggi Super Mario è maggiormente conosciuto come un idraulico. Per la realizzazione grafica Miyamoto pensò subito al suo destinatario principale ossia il pubblico americano e decise di disegnare un personaggio umano con capelli castani, basso, baffuto, grassottello ma con una testa decisamente sproporzionata rispetto al resto del corpo. Inoltre siccome in passato era stato disegnatore di *manga* (i fumetti giapponesi), rese gli occhi blu ed espressivi e il naso particolarmente grande. Disegnò sulla testa un cappellino rosso (l'unico elemento che non è mai cambiato nel corso degli anni), a cui in seguito aggiunse la famosa "M" rossa su sfondo bianco. Per i colori del suo personaggio Miyamoto scelse delle tonalità che facessero risaltare i movimenti del corpo sullo sfondo di gioco: decise di colorare di rosso la famosa *salopette*, in modo da rendere Mario ben visibile sullo sfondo nero dello schermo, e di blu la *T-shirt* indossata sotto di essa. Successivamente i colori vennero invertiti, la salopette divenne blu e tutto il resto rosso. Tutti questi cambiamenti sono stati possibili anche grazie allo sviluppo tecnologico che nel corso degli anni hanno permesso a Miyamoto di migliorare i dettagli della sua creazione. Un altro elemento che strizza particolarmente l'occhio al mercato americano sono i guanti bianchi di Mario. Nei primi modelli grafici non ce n'è traccia e solo a partire dal 1981 Mario appare su un volantino con addosso questi guanti. Il motivo è da ricercare probabilmente nei cartoni animati della cultura americana, dove alcuni personaggi Disney come Topolino, indossano spesso dei guanti bianchi.

Per quanto riguarda la scelta del nome, a lungo Super Mario non ne ha avuto uno. La leggenda vuole che Miyamoto l'abbia chiamato *Jumpman* ma così non è stato. *Jumpman* non fu né il primo nome ufficiale di Mario né quello con cui comparve in Giappone ma il suggerimento della sede centrale di Nintendo alla sua succursale in America. Il primo nome ufficiale fu *Mr. Video* ma a Miyamoto non venne permesso di usarlo perché non piaceva all'allora presidente di Nintendo, Yamauchi. Così fu deciso per il nome di *Jumpman* molto più orecchiabile per il pubblico americano, in quanto chiaro rimando ai salti che il personaggio faceva nel gioco ma anche al suono dei nomi di molti altri successi commerciali di inizio anni ottanta come il *Walk-*

man. Tuttavia fu l'incontro con Mario Segale (1934-2018), proprietario di una serie di magazzini e locatario della nuova sede americana di Nintendo, che sancì la scelta definitiva del nome. Da alcuni impiegati fu notato fin da subito che Segale assomigliava tanto al personaggio disegnato da Miyamoto, a tal punto che gli chiesero "in prestito" il nome. *Jumpman* fu ribattezzato così in *Little Mario*, cosa che piacque subito all'America e al Giappone. Anche Miyamoto apprezzò il nuovo nome, anzi lui stesso disse che questo era un nome che rimaneva impresso, un buon nome che probabilmente avrebbe utilizzato per il personaggio²³. Da qui in avanti tutto il mondo avrebbe conosciuto quell'anonimo omino rosso e blu con il nome di Mario.

Se da una parte con la figura di Super Mario abbiamo l'affermazione di Nintendo nel settore dell'intrattenimento videoludico, dall'altra dobbiamo ricordare che gli anni ottanta furono caratterizzati dalla seconda grande crisi dell'industria dei videogiochi la quale segnò la fine della *Golden Age* e la scomparsa dal mercato di numerose *console* come l'Intellivision della Mattel, il Vectrex della GCE, il ColecoVision della Coleco. Persino Atari dovette fare i conti con un calo di vendite notevole dei suoi prodotti, anzi forse è stata proprio quest'ultima a dare il via a tale declino dell'industria videoludica²⁴. Il simbolo di questo fallimento generale è stato il gioco *E.T. L'extraterrestre*. Sviluppato per Atari 2600 e tratto dal grande successo cinematografico di Steven Spielberg del 1982, *E.T. L'extraterrestre* è famoso per essere stato considerato come uno dei peggiori videogiochi della storia, oltre che una pessima trasposizione dell'omonimo film. Un episodio curioso che ha coinvolto questo gioco è stato il seppellimento di molte delle copie invendute presso il deserto della città di Alamogordo in New Mexico, anche se a lungo si è dubitato della veridicità di tale evento²⁵.

Nonostante questo periodo di crisi fu proprio Nintendo che riuscì a risollevare le sorti dell'industria videoludica. Nel 1983 la casa nipponica lanciò in Giappone la sua prima *console* domestica a 8 bit, il *Famicon* (abbreviazione di Family Computer), mentre negli Stati Uniti arrivò nel 1986 con il nome di Nintendo Entertainment System (NES). Grazie a titoli come *Super Mario Bros.* incluso nella confezione della *console*, il NES spopolò negli USA arrivando a vendere in tutto il mondo quasi 62 milioni di unità²⁶. Per quanto le aziende concorrenti come la SEGA e la sopravvissuta Atari cercarono di conquistare una parte del mercato americano con le loro *console* – il Sega Master System e l'Atari 7800 – la grande varietà e qualità dei giochi

²³ *Ibidem*.

²⁴ PELLITTERI, SALVADOR, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 41.

²⁵ Nell'aprile del 2014 è stato organizzato dalla città di Alamogordo un evento pubblico per vedere se queste cartucce erano state veramente seppellite in quella zona. Online è disponibile un articolo sull'accaduto scritto da: David MIKKELSON, *Buried Atari Cartridges: Did Atari bury millions of unsold 'E.T.' game cartridges in a New Mexico landfill?* 27 aprile 2014, <<https://www.snopes.com/business/market/atari.asp>>, ultima cons.: 18.02.2018.

²⁶ VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, cit.

realizzati da Nintendo resero il confronto decisamente impari. Oltre ai titoli sviluppati direttamente dalla casa nipponica (*Donkey Kong*, *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*, *Metroid*), vi furono quelli prodotti da grandi case di sviluppo giapponesi come Konami, Capcom, Bandai, Namco e da sviluppatori di terze parti con cui Nintendo aveva stipulato dei contratti. Tra i giochi più famosi ricordiamo titoli del calibro di *Ghost 'n Goblin* della Capcom, *Metal Gear* e *Castlevania* della Konami, *Arkanoid* della Taitō, *Dragon Quest* della Enix e *Final Fantasy* della Square. Ciascuno di questi giochi ha contribuito ad arricchire enormemente la cultura videoludica e ha segnato le menti e gli animi di intere generazioni di persone. Oltre al NES Nintendo nel 1989, sempre grazie al genio di Gunpei Yokoi, lanciò sul mercato la sua più famosa *console* portatile, il Game Boy, inaugurando così il florido mercato delle *hand-held console*. Tra i titoli più conosciuti per Game Boy ricordiamo *Tetris*, il gioco che ha accompagnato la *console* al lancio, *Super Mario Land* e la famosa serie di *Pokémon*. Il Game Boy è stato un grande fenomeno culturale e il simbolo delle generazioni degli anni novanta e grazie ad esso Nintendo è riuscita a imporre quella che è sempre stata un po' la sua filosofia riguardo all'intrattenimento videoludico ossia produrre *console* e giochi innovativi, adatti a tutti e divertenti, anche a scapito dell'impianto *hardware* e della qualità grafica. I grandi successi di Nintendo nel mercato delle *console* domestiche e portatili spinsero la SEGA, la principale concorrente sul suolo giapponese, a correre ai ripari. Da qui ebbe inizio un confronto diretto senza esclusioni di colpi tra le due case di sviluppo, un fenomeno conosciuto oggi come *Console Wars*²⁷.

1.4 Giocare alla guerra: le *Console Wars* degli anni novanta

Il confronto tra SEGA e Nintendo a fine anni ottanta si rivelò essere un po' come lo scontro tra Davide e Golia, in quanto Nintendo disponeva già di buone *console* come il NES o il Game Boy, di titoli di successo come *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda* e di figure importanti come Yokoi e Miyamoto, mentre la SEGA, fondata a Tokyo nel 1951 da David Rosen, tra fine anni settanta e i primi anni ottanta si limitava semplicemente a produrre videogiochi *arcade* per *console* come Atari 2600 e Colecovision. Nel 1982 la SEGA realizzò la sua prima *console*, l'SG-1000, venduta prevalentemente in Giappone e in Australia, a cui poi fece seguito nel 1985

²⁷ Il fenomeno delle *Console Wars* iniziò probabilmente nel 1976 con Atari e la Fairchild Semiconductor ma furono SEGA e Nintendo a dare avvio ad un vero scontro sul campo a colpi di *console*, giochi in esclusiva e di personaggi videoludici come simbolo di una casa di sviluppo piuttosto che dell'altra. Lo scopo naturalmente era quello di imporsi sul mercato come l'azienda produttrice di giochi e *console* migliore in assoluto e tale fenomeno coinvolse direttamente anche i fan e gli acquirenti di Nintendo e SEGA che si identificavano nell'una o nell'altra, quasi come fossero membri di due fazioni opposte ma accomunate entrambe dalla stessa passione per i videogiochi. Negli anni successivi vi sono state anche altre *Console Wars* come quella tra la PlayStation di Sony e il Nintendo 64 nella seconda metà degli anni novanta, nei primi anni 2000 tra Xbox 360 e PS3 e di recente tra PS4 e Xbox One.

l'SG-1000 Mark III (conosciuto nel resto del mondo come Sega Master System), una versione a 8 bit migliorata, dotata di cartucce e pensata per competere con il Famicon in Giappone e successivamente con il NES negli USA. Inevitabilmente il confronto tra le *console* delle due case fu impari, dato che le vendite del Master System arrivarono a 13 milioni di unità contro le 60 milioni del NES²⁸. Il periodo tra la fine degli anni ottanta e la prima metà degli anni novanta fu senza dubbio quello in cui la competizione tra SEGA e Nintendo raggiunse i livelli più alti, grazie anche all'arrivo del nuovo CEO di Sega of America Tom Kalinske²⁹, che permise di rilanciare l'azienda e di trasformarla in una rivale temibile per Nintendo. Dopo la disfatta del Sega Master System la SEGA decise di giocare in anticipo e nel 1988 lanciò in commercio prima in Giappone e poi negli Stati Uniti il Sega Mega Drive (ribattezzato negli USA Sega Genesis³⁰), una nuova *console* a 16 bit che grazie a giochi come *Golden Axe*, *Altered Beast*, *Populous* e *John Madden Football*, mostrò tutta la sua potenza di calcolo due volte superiore a quella del NES. Hayao Nakayama, il direttore di Sega Enterprises, aveva visto in Tom Kalinske la persona giusta per spingere la sua azienda a fare il salto di qualità. Kalinske non a caso aveva già capito che a SEGA mancava una mascotte, un suo personaggio videoludico in cui potesse identificarsi e distinguersi al tempo stesso dalla rivale Nintendo. A riguardo Kalinske stesso disse: «Nintendo ha Mario. Quindi anche voi dovrete avere la vostra mascotte, qualcuno in grado di schiacciare quel piccolo idraulico»³¹. In realtà prima dell'arrivo di Kalinske SEGA aveva già indetto un concorso interno per creare una propria icona e sostituire quella di Alex Kidd, un deludente clone di Mario. Tra le alternative proposte vi furono un armadillo, un cane, un gatto, una tigre, ma alla fine vennero selezionati un ovetto ispirato ai cartoni animati giapponesi e un porcospino azzurro con le scarpe rosse chiamato *Mr. Needlmouse*. Nonostante gli scarsi apprezzamenti verso entrambi la scelta definitiva ricadde su quest'ultimo, ma fu il lavoro di Kalinske e dei suoi colleghi di Sega of America che permise di trasformare quell'insensato porcospino in una delle icone videoludiche più importanti di sempre al pari di Pac-Man, Super Mario, Donkey Kong e tanti altri. Nacque così il personaggio di *Sonic The Hedgehog*. Secondo quanto scrive Harris: «Sonic non sarebbe stato solo il volto della compagnia ma ne avrebbe rappresentato anche lo spirito: la sua caratteristica principale sarebbe stata quella di muoversi a

²⁸ Levi BUCHANAN, *Genesis VS NES: By the Numbers*, "IGN", 20 marzo 2009, <<http://www.ign.com/articles/2009/03/20/genesis-vs-snes-by-the-numbers>>, ultima cons.: 08.08.2018.

²⁹ Per approfondire il confronto tra Nintendo e Sega e l'importanza che ebbe Tom Kalinske nel far crescere quest'ultima cfr. Blake J. HARRIS, *Console Wars: La battaglia che ha segnato una generazione*, traduzione di Christian La Via Colli, New York, Harper Collins, 2015.

³⁰ Famoso è lo slogan pubblicitario creato ad hoc «Genesis does what Nintendon't», ossia «Genesis fa quello che Nintendo non fa» (traduzione propria), non particolarmente apprezzato però dal direttore di Sega Enterprises, Hayao Nakayama, in quanto lo considerava sol uno specchio per allodole. Cfr. HARRIS, *Console Wars*, cit., p. 143.

³¹ Ivi, p. 11.

velocità sonica e non fermarsi di fronte a nessun ostacolo. Sonic incarnava non solo l'anima degli impiegati di Sega of America ma anche la cultura dei primi anni novanta: sfoggiava il menefreghismo di Kurt Cobain, l'elegante arroganza di Micheal Jordan e il contegno sicuro e pratico di Bill Clinton»³².

Il primo capitolo della serie videoludica su Sonic venne lanciato nel 1991 proprio per il Sega Mega Drive. Il successo fu enorme per un totale di 22,22 milioni di copie vendute³³. Di fronte alla concorrenza di SEGA, Nintendo naturalmente non si fece cogliere impreparata e lanciò nel 1990 sul mercato giapponese il Super Famicom, la nuova *console* a 16 bit. Un anno dopo la *console* arrivò anche negli USA, ribattezzata con il nome di Super Nintendo Entertainment System (SNES). Questa *console* grazie a titoli come *Super Mario World*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Super Mario Kart*, il primo *racing game* di un'altra lunga e famosissima serie di giochi di guida *arcade* a marchio Nintendo e altri capolavori prodotti da terze parti come *Dragon Quest VI* e *Final Fantasy VI*, surclassò nelle vendite il Sega Mega Drive³⁴. Anche in ambito di *console* portatili SEGA cercò di insidiare lo strapotere di Nintendo e tra il 1990 e il 1991 rilasciò il Sega Game Gear, progettato appositamente per rivaleggiare con il Game Boy. Il Sega Game Gear in realtà fu un flop quasi fin dall'inizio. La sua uscita sul mercato avvenne con un anno e mezzo di ritardo rispetto al Game Boy il quale poteva già contare su un parco titoli molto più ampio e diversificato ed inoltre il Game Gear, nonostante le prestazioni superiori, si rivelò essere decisamente più ingombrante e non in grado di fornire la stessa autonomia di gioco rispetto al rivale di Nintendo³⁵. Un ulteriore punto dolente del Game Gear fu il prezzo di vendita: 149\$ contro i 90\$ circa del Game Boy. In Italia il prezzo venne convertito a ben 249.000€, un costo notevole per una *console* portatile in quegli anni³⁶.

1.5 Tra due litiganti: il personal computer e la PlayStation di Sony (1994)

Tra la fine degli anni ottanta e i primi anni novanta sia nel mercato delle *console* domestiche che portatili, Nintendo riuscì dunque a mantenere il predominio sulla sua diretta concorrente.

³² Ivi, p. 66.

³³ FANDOM GAMES COMMUNITY, *Video Game Sales Wiki: Sonic*, <http://vgsales.wikia.com/wiki/Sonic#cite_note-18>, ultima cons.: 08.08.2018.

³⁴ Il SNES ha venduto ad oggi circa 49 milioni di unità contro i 29 milioni del Sega Mega Drive. Per maggiori informazioni cfr. VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, cit.

³⁵ Il Game Gear era dotato di uno schermo LCD a colori a differenza dei primi Game Boy che erano in bianco e nero, però pesava quasi mezzo chilo (400 grammi circa) e aveva una durata massima di sole 6 ore di gioco contro le 36 del Game Boy. Per maggiori informazioni cfr. SPAZIOGAMES.IT, *Retroludica: Il Game Gear*, <https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/17768/retroludica-il-game-gear#>>, ultima cons.: 12.08.2018.

³⁶ Jacopo COCCHI, *Game Gear: Il piccolo "mostro" Sega non faceva abbastanza paura*, "Appuntidigitali", 5 febbraio 2009, <<http://www.appuntidigitali.it/3211/gamegear-mostro-sega/>>, ultima cons.: 12.08.2018.

Da lì a breve la casa di Kyoto avrebbe però dovuto fare i conti con l'affermazione dei personal computer che, diventati nel frattempo sempre più performanti, iniziavano ad essere adoperati come macchine da gioco in grado di competere con la potenza di calcolo e con la qualità grafica delle *console* di Nintendo.

Tra la fine degli anni settanta e i primi anni ottanta in realtà erano già comparsi i primi computer pensati apposta per il gioco digitale: tra questi ricordiamo il famoso Commodore 64 (o C64) e lo ZX Spectrum, entrambi del 1982. Nonostante il grande successo, in particolare del Commodore64, il computer come *console* di gioco in quegli anni era considerato una cosa più di nicchia, adatta magari ai cosiddetti “smanettoni” della tecnologia e ai programmatori informatici piuttosto che a un pubblico vasto, come quello a cui si rivolgeva Nintendo. Solo tra la seconda metà degli anni ottanta e i primi anni novanta, grazie al miglioramento tecnologico ma soprattutto a famosi sviluppatori che hanno contribuito alla nascita di veri e propri generi videoludici, il Pc poté iniziare a dire la sua in fatto di videogiochi. Fondamentale fu la figura di Richard Garriot, creatore della serie *Ultima* per Apple II e Commodore 64 e considerato il padre fondatore di uno dei più conosciuti e remunerativi generi videoludici per computer, il gioco di ruolo (GdR). Altri grandi sviluppatori nel panorama dei Pc furono Sid Meyer, creatore nel 1991 della serie *Civilization*, pietra miliare e caposaldo del genere dei videogiochi strategici a turni e John Romero e John Carmack, due tra i più importanti programmatori della storia videoludica: “I due John³⁷” sono stati i creatori di alcuni dei più importanti giochi per computer come *DOOM* e *Wolfenstein 3D*, con cui hanno sancito la nascita del genere sparattutto in prima persona (FPS), sfruttando la nuova tecnologia 3D in via di affermazione nei primi anni novanta. *DOOM* e il genere dei videogiochi sparattutto consacrarono il fenomeno del *Pc gaming*, ossia l'uso del Pc interamente dedicato ai *videogames*, che da qui in avanti divenne un diretto concorrente delle *console* domestiche. Nel Pc l'*hardware* più potente e in continuo aggiornamento ma soprattutto la possibilità di usare il supporto ottico del CD-ROM, dotato di più spazio di memoria rispetto alle cartucce delle *console* e quindi in grado di supportare giochi più complessi, spinse le case produttrici a fare il salto di qualità e iniziare ad usare questa tecnologia. Oltre al CD-ROM i computer potevano contare sui dischi fissi, ancora assenti nelle *console*, che garantivano un maggiore immagazzinamento dei dati e il collegamento al nascente *World Wide Web*, che avrebbe permesso da lì a breve di giocare online. In risposta all'affermazione del Pc tra il 1994 e il 1995 SEGA e Nintendo lanciarono sul mercato le loro nuove *console*: la prima si presentò

³⁷ David KUSHNER, *Masters of DOOM: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, New York, Random House, 2003, p. 3.

con il Sega Saturn, dotato di lettore CD-ROM e di una tecnologia a 32 bit, la seconda in controtendenza realizzò una piattaforma ancora legata alle cartucce ma con un'architettura a 64 bit, il Nintendo 64 (N64), con cui Nintendo sperava di battere tutta la concorrenza sfruttandone la grande potenza di calcolo. Il Nintendo 64 infatti era in grado di riprodurre in maniera eccezionale giochi in grafica 3D ed era dotato di un innovativo *controller* dalla forma a “tridente”, pensato apposta per giocare al meglio con grandi titoli come *Super Mario 64*, *Mario Kart 64* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, veri e propri capolavori dei primi giochi a tre dimensioni. Questo bastò per il momento a superare Sega nelle vendite³⁸, ma non a primeggiare su un'altra temibile rivale comparsa proprio in quegli anni: la PlayStation di Sony.

L'entrata in scena della PlayStation può essere considerata uno dei punti di svolta nella storia dei videogiochi: non solo PlayStation è stato un marchio impostosi sul mercato a partire dalla seconda metà degli anni novanta fino ai giorni nostri³⁹ ma ha contribuito anche al passaggio definitivo dalla grafica 2D a quella 3D. La PlayStation 1 (abbreviata in PS1), immessa sul mercato nel 1994, era stata dotata di un'architettura a 32 bit e di un lettore CD-ROM e, seppur tecnicamente inferiore al N64, divenne sia in Oriente che in Occidente la *console* più famosa e di maggior successo della seconda metà degli anni novanta, grazie anche ai suoi popolarissimi giochi come *Tomb Raider*, *Crash Bandicoot*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Dino Crisis*, *Gran Turismo*. Ognuno di questi titoli ha dato inizio a serie videoludiche di grande successo economico e culturale che hanno contribuito allo sviluppo di veri e propri movimenti di appassionati a livello mondiale⁴⁰. La PlayStation e il Nintendo 64 dominarono la scena videoludica almeno fino alla fine degli anni novanta e la SEGA per tenere il passo fu costretta a giocarsi il tutto per tutto con la sua ultima *console*, il Sega Dreamcast, una creazione a dir poco eccezionale per l'epoca dato che aveva un'architettura a 128 bit ed era dotata di un modem integrato per il gioco in rete. Tuttavia un po' per lo scarso supporto degli sviluppatori di terze parti, poco convinti dai mediocri successi dei prodotti precedenti, un po' perché il mercato probabilmente non era ancora pronto per il gioco online, il DreamCast, dopo solo tre anni di vita, venne dismesso nel

³⁸ Il Nintendo 64, pur non avendo fatto registrare gli stessi i numeri di NES e SNES, arrivò a vendere quasi 33 milioni di unità contro le 8.8 milioni di unità del Sega Saturn. Per maggiori informazioni cfr. VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, cit.

³⁹ Ad oggi l'ultima *console* di Sony, la PS4, è in vetta alle classifiche di vendita con 90.5 milioni di unità, tali dati tuttavia sono in costante aggiornamento. Per maggiori informazioni cfr. VGCHARTZ, *VGChartz: Video Game Charts, Game Sales, Top Sellers, Game Data*, <<http://www.vgchartz.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

⁴⁰ Molto diffuso in tutto il mondo è il *Cosplay*, ossia l'atto di travestirsi in uno dei personaggi di un videogioco (ma non solo) più o meno famoso, in modo da imitarne le caratteristiche fisiche e psichiche. In Italia ogni anno si tiene proprio un evento dedicato in buona parte a questo fenomeno: Il *LuccaComics&Games*. Per maggiori informazioni visita il sito LUCCACREA S.R.L., *LuccaComics&Games*, <<https://www.luccacomicsandgames.com/it/lcg/home/>>, ultima cons.: 20.02.2018.

2001. Proprio come era già successo a Nintendo nel 1995 con il suo Virtual Boy⁴¹, a volte il voler innovare troppo in fretta può tradursi in clamorosi fallimenti, specialmente se il mercato non è ancora maturo per certi prodotti.

I primi anni del nuovo millennio hanno visto il dominio costante della Sony grazie alla sua nuova *console*, la PlayStation 2 (PS2), che dal 2000 in avanti ha macinato record di vendite fino ad oggi insuperati, surclassando tutta la concorrenza. Nonostante sia stata ritirata dal mercato sul finire del 2012 dopo più di 10 anni di attività (un arco di tempo molto lungo per questo settore), ad oggi risulta ancora la *console* più venduta della storia con quasi 158 milioni di unità⁴². La PS2 è stata presentata al grande pubblico non più come una semplice *console* di videogiochi ma come il primo vero *media center*: era dotata di un lettore per DVD e CD-ROM in grado di riprodurre film e cd musicali, di una retrocompatibilità⁴³ con i titoli della PS1 e di un *emotion engine*, ossia un motore grafico cinque volte più potente di quello del Dreamcast. La possibilità di riprodurre i vecchi giochi della precedente *console*, di fruire di contenuti multimediali, unita ad un numero notevole di giochi in esclusiva e ad una campagna di *marketing* che puntava a mettere il giocatore al centro dell'esperienza multimediale offerta, decretò il grande successo della PS2. Naturalmente i titoli sviluppati per PS2 hanno fatto la loro parte nel segnarne la fama a livello mondiale. Tra i grandi capolavori ricordiamo: *Final Fantasy X*, *Kingdom Hearts I e II*, le serie videoludiche di *Devil May Cry*, *God of War*, di *Gran Theft Auto* e *Pro Evolution Soccer*, *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Questi ultimi sono due dei capitoli principali di un'importante serie videoludica creata da Hideo Kojima, considerato uno degli sviluppatori più geniali e fuori dalle righe del panorama videoludico internazionale.

Il motivo di tanta fama legata a Kojima è proprio dovuto alla sua opera principale, ossia la serie videoludica di *Metal Gear*⁴⁴. Il primo capitolo risale al 1987 per MSX2, lo standard informatico di alcuni *home computer* dell'epoca, e segna l'inizio di un nuovo genere videoludico: lo *stealth game*. Il buon successo commerciale, dovuto anche alla novità del titolo, permise a Kojima di

⁴¹ Sergio PENNACCHINI, *Speciale: La Storia del Virtual Boy*, "Everyeye", 1° agosto 2015, <<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-la-storia-del-virtual-boy-26642.html>>, ultima cons.: 19.02.2018.

⁴² VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, cit.

⁴³ La retrocompatibilità permette di riprodurre i giochi delle *console* di generazioni precedenti su piattaforme più moderne tramite un'emulazione *software*. Questa procedura però richiede una notevole potenza di calcolo e non sempre funziona a dovere. Tale funzionalità era già stata integrata nell'Atari 7800, in grado di leggere le cartucce del modello Atari 2600, ma è stata la PS2 a sfruttarla al meglio, dando la possibilità di giocare ai giochi della PlayStation 1 e quindi di accedere ad un parco titoli ampio (circa 500), cosa molto comoda tra l'altro per chi non aveva mai giocato con la precedente *console*.

⁴⁴ Per maggiori approfondimenti interessante è il testo di Denis BRUSSEAU, Nicolas COURCIER, Mehdi EL KANAFI, *Metal Gear Solid. Un'opera di culto di Hideo Kojima*, traduzione di Raphaël Branchesi, Terni, Multiplayer Edizioni, 2017.

acquisire reputazione nel settore, lo stesso avvenne con il secondo capitolo del 1990, *Metal Gear 2: Solid Snake*, ma fu il terzo capitolo del 1998, *Metal Gear Solid* per PS1, che permise a Kojima di ottenere un successo planetario. Il motivo di tanta fortuna di questa serie è dovuto principalmente alle scelte fatte da Kojima non solo in fatto di trama, ma anche di fotografia, regia virtuale, personaggi, dialoghi e colonna sonora in grado di esprimere al meglio le caratteristiche del medium videoludico.

Nei diversi capitoli della serie vengono affrontate tematiche adulte come la guerra fredda, il terrorismo, la corsa agli armamenti nucleari che, unite a personaggi primari e secondari non convenzionali, ben caratterizzati e carismatici, ad un'ambientazione credibile ed immersiva e a dialoghi molto curati e di alto livello qualitativo, hanno dato vita ad un'opera videoludica *sui generis* che mette bene in luce cosa significhi creare un videogioco per Kojima. In un'intervista durante l'*RTX Day*⁴⁵ a Sydney, lo stesso Kojima si è espresso chiaramente riguardo le potenzialità e versatilità dei videogiochi. Secondo lui «grazie ad una adeguata combinazione di *storytelling* e tecnologie all'avanguardia i videogiochi hanno tutte le carte in regola per superare film, romanzi e altre forme di rappresentazione drammatica»⁴⁶. Lo scopo di Kojima è quello di servirsi al meglio dei più potenti mezzi tecnologici a disposizione per cercare di trasmettere ai giocatori sempre nuove emozioni ed esperienze videoludiche diverse.

1.6 Giochi, internet e comunità videoludiche globali: dal GameCube di Nintendo a Xbox Live di Microsoft

Di fronte ai grandi giochi di Kojima e degli altri numerosi titoli disponibili per PS2 Nintendo per controbattere alla rivale Sony fece uscire nei primi anni del 2000 la sua nuova *console* a 128 bit, il Nintendo GameCube. Il “Cubo”, così chiamato affettuosamente dagli appassionati, è stata la prima *console* ad introdurre un *controller wireless* (senza fili) e sebbene non fosse dotata di retrocompatibilità a causa del passaggio dal formato delle cartucce ai minidischi ottici, grazie alle sue esclusive⁴⁷ come *Mario Kart: Double Dash!!*, *Luigi's Mansion*, *Metroid Prime*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* *Super Smash Bros. Melee*, *Super Mario Sunshine* e a una base di fan ormai consolidata, riuscì a riscuotere un discreto successo.

⁴⁵ L'*RTX Day* è un evento annuale dedicato al mondo del *gaming* e di internet. Maggiori informazioni su WIKIPEDIA, *RTX (Event)*, <[https://en.wikipedia.org/wiki/RTX_\(event\)](https://en.wikipedia.org/wiki/RTX_(event))>, ultima cons.: 20.07.2018.

⁴⁶ Andrea BRANDI, *Hideo Kojima: i videogiochi possono superare cinema e libri*, <<https://gameplay.it/news/hideo-kojima-videogiochi-possono-superare-cinema-letteratura>>, ultima cons.: 20.07.2018.

⁴⁷ Come è avvenuto in precedenza anche per la PS1 e la PS2, per esclusive si intende quei giochi sviluppati solo per quella determinata *console*.

La vera sorpresa degli anni 2000 però fu l'entrata in campo della Microsoft che, stimolata dall'enorme successo ottenuto dalla Sony, decise di creare a sua volta una *console media center* da lanciare sul mercato. La casa di Redmond diede avvio ad un progetto chiamato "DirectXBox" e la *console* che ne venne fuori fu una macchina tecnologicamente all'avanguardia, molto più simile ad un Pc (il nome del progetto non a caso faceva riferimento alle librerie grafiche *DirectX* usate dai sistemi operativi Windows). La prima *console* Microsoft (chiamata Xbox), dotata di un lettore DVD e di un disco rigido da 8 Gb estremamente capiente per l'epoca, venne lanciata sul mercato americano nel 2000 mentre in Europa arrivò nel 2002 e rimase in commercio fino al 2008. Nonostante i buoni risultati ottenuti (circa 24.65 milioni di unità vendute a livello globale⁴⁸) la sfida con la PlayStation 2 era decisamente persa, anche a causa delle bassissime vendite in Giappone dovute alla dura concorrenza di Sony e Nintendo già bene affermate nel mercato nazionale. Come le concorrenti anche la Xbox ebbe giochi in esclusiva tra cui ricordiamo: *Fable*, *Ninja Gaiden*, *Project Gotham Racing*, *Forza Motorsport*, *Panzer Dragoon Orta* e *Jet Set Radio Future*, ma il gioco che ha fatto conoscere al mondo la *console* è stato *Halo: Combat Evolved*, un esempio tipico di *killer application*⁴⁹. Con *Halo* infatti è stato ridefinito il genere degli sparatutto in prima persona; il gioco sia dal punto di vista tecnico (motore grafico e fisico, colonna sonora, *gameplay*) che della trama, coinvolgente e ricca di colpi di scena, è diventato il nuovo punto di riferimento qualitativo per gli FPS degli anni successivi.

Sul fronte del Pc grazie al miglioramento continuo dell'*hardware* ma soprattutto della rete internet, negli anni 2000 vi fu il proliferare dei giochi di ruolo *multiplayer online* (i MMORPG o *Multiplayer Massive Online Role Playing Game*), come il capolavoro della *software house* californiana Blizzard *World of Warcraft* (*WoW*), uscito nel 2004 e ad oggi il gioco più famoso del suo genere, con un numero di utenti attivi nel 2015 pari a 5.5 milioni⁵⁰. Il gioco *multiplayer online* (prerogativa del *gaming* per Pc) in seguito ai grandi numeri di *WoW*, venne sviluppato e introdotto anche nella successiva generazione di *console* fisse. Tra il 2005 e il 2006 Microsoft e Sony lanciarono sul mercato i loro due nuovi prodotti: la Xbox 360 e la PS3. Entrambe possono essere considerate come una versione migliorata delle precedenti; la filosofia del *media-*

⁴⁸ VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, cit.

⁴⁹ Con questo termine in ambito videoludico si indica in genere un gioco di grande successo, in grado di spingere quante più persone possibili a comprare quella determinata *console* principalmente per quel titolo e cercare così di farla prevalere sulla concorrenza. Cfr. WIKIPEDIA, *Killer Application*, < https://it.wikipedia.org/wiki/Killer_application >, ultima cons.: 17.01.2019.

⁵⁰ Paul TASSI, *Activision no longer has to fear declining 'World of Warcraft' subscriptions*, "Forbes", 3 novembre 2015, <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/03/activision-no-longer-has-to-fear-declining-world-of-warcraft-subscriptions/#7858466f3c16>>, ultima cons.: 25.02.2018.

center venne sempre mantenuta ma ciò che le caratterizzò di più è stata in particolare la possibilità di giocare in rete con altri giocatori di tutto il mondo. La Xbox 360 fu dotata di un servizio apposito per il gioco in rete chiamato *Xbox Live*, che ha fatto la fortuna della *console*. Il servizio *Xbox Live* pensato principalmente per il *multiplayer online*, divenne un vero contenitore di prodotti multimediali di diverso genere. Un po' come era avvenuto per i MMORPG su Pc l'idea alla base di *Xbox Live* era quella di creare una *community* globale di giocatori su una *console* fissa, in cui fosse possibile usufruire di videogiochi e contenuti multimediali diversi e rivolti non solo ai giocatori più accaniti ma anche ai bambini e alle famiglie. Una vera forma di intrattenimento a 360 gradi che Microsoft ha reso disponibile in 42 paesi del mondo⁵¹. Il servizio di *Xbox Live* è stato un elemento fondamentale per il successo di Xbox 360 grazie anche ai numerosi titoli pensati soprattutto per il *multiplayer online*, tra i quali ricordiamo *Halo 3*, la serie di *Gears of War*, (una delle prime esclusive per Xbox 360) e *Call of Duty 3*. Tramite *Xbox Live* è stato completamente rivoluzionato il modo di giocare con una *console* domestica e l'accesso alla rete ha permesso a milioni di persone di condividere la propria passione per i videogiochi su una stessa piattaforma, consentendo al medium videoludico di diventare finalmente un fenomeno globale. Per competere con Microsoft la Sony su PS3 ha introdotto qualcosa di simile a *Xbox Live*: il *PlayStation Network* (PSN). La differenza sostanziale stava però nella possibilità di usufruire di tale servizio gratuitamente mentre *Xbox Live* al contrario richiedeva (e richiede tutt'ora) un abbonamento mensile o annuale. Nonostante ciò la PS3 non è riuscita a prevalere sulla rivale di casa Microsoft mentre la Xbox 360, come la PS2, è rimasta in commercio per ben 11 anni, un periodo enorme per una sola *console* soprattutto se si pensa alla velocità con cui la tecnologia cambia e si rinnova. La PS3 a mio parere è stata più una *console* incentrata sull'esperienza *singleplayer*, come dimostrano le eccezionali esclusive del calibro di *The Last of Us*, la serie di *Uncharted*, *Heavy Rain*, *Metal Gear Solid 4*, e *Killzone 2*. In particolare, con *The Last of Us*⁵², uno dei migliori giochi della settima generazione e degli ultimi anni, appare sempre più evidente come il videogioco ormai non sia più solo un passatempo per bambini ma come abbia finalmente raggiunto una sua identità e una sua maturità, capace ora di narrare storie che trattano tematiche molto importanti a livello sociale, politico e culturale. Con PS3 e Xbox 360 siamo arrivati a un momento di svolta per i videogiochi: da un lato abbiamo la Microsoft

⁵¹ MICROSOFT, *Xbox Live: Paesi e aree geografiche di Xbox Live*, <<https://www.xbox.com/it-IT/live/countries>>, ultima cons.: 25.02.2018.

⁵² *The Last of Us* è stato senza dubbio il videogioco della settima generazione di *console* che ha ricevuto più premi e riconoscimenti sia dalla parte della critica che da parte del pubblico, ottenendo il premio di *Game of The Year* dell'anno 2013 su almeno 200 riviste che hanno recensito il gioco. Cfr. WIKIPEDIA, *The Last of Us*, <https://it.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us#Successo_commerciale>, ultima cons.: 25.02.2018.

che con *Xbox Live* ha reso l'intrattenimento videoludico un fenomeno globale e condivisibile in ogni momento con altri giocatori, dall'altro la PS3 che, grazie alla sua potenza di calcolo, è riuscita a proporre al pubblico grandi capolavori come il già citato *The Last of Us* e a mostrare il livello qualitativo raggiunto dal videogioco, spingendo sempre più a riflettere sul suo valore artistico e culturale e a confrontarlo con altri media come il cinema, il libro e il fumetto.

1.7 Alla ricerca di nuove giocabilità: Nintendo Wii (2006) e DS

Tuttavia la vera la rivoluzione videoludica di quegli anni arriva da Nintendo che seguendo la sua incrollabile linea di pensiero incentrata sull'innovazione continua del *gameplay*, decide di rivedere il modo in cui il giocatore si interfaccia e si relaziona ad un videogioco grazie alla sua nuova *console*: la Nintendo Wii. Lanciata sul mercato nel 2006 Nintendo Wii ebbe come principale caratteristica il "WiiMote", un *controller* in grado di riprodurre su schermo i movimenti della mano del giocatore e quindi di imitare azioni come cucinare, pescare, giocare a tennis, combattere con una spada. L'obiettivo della Wii era quello di fare in modo che il giocatore potesse sentirsi veramente parte del gioco, spingendolo a muoversi e a interagire fisicamente con il suo corpo tramite i gesti impressi con il "WiiMote"⁵³. Nonostante la sua inferiorità tecnica rispetto a PS3 e Xbox 360, la Wii con il suo nuovo modo di pensare l'intrattenimento videoludico ha messo al centro di tutto il puro e semplicemente divertimento del giocatore ed è riuscita a fare colpo su bambini, famiglie e in generale su tutta quella massa di giocatori saltuari che ogni tanto non disdegnano di fare una partita senza impegnarsi troppo (i cosiddetti *casual gamers*). Tra i titoli principali sviluppati per Nintendo Wii ricordiamo: *New Super Mario Bros. Wii*, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Mario Kart Wii*, l'apprezzatissimo *Super Mario Galaxy*, ma anche giochi creati apposta per sfruttare al meglio le periferiche della *console* come *Wii Music*, *Wii Party*, *Wii Play*, *Wii Fit*, e *WiiSport*. Nel 2013, anno di dismissione dal mercato, la Wii aveva venduto più di 100 milioni di unità, diventando di fatto la *console* fissa più comprata nella storia di Nintendo⁵⁴. Quest'ultima precisazione non è casuale perché bisogna ricordare che Nintendo si era specializzata anche nella produzione di *console* portatili, ed infatti con ben 154.90 milioni di unità è stato il Nintendo DS il prodotto più venduto in assoluto, secondo solo alla PS2. Guardando i numeri registrati nel settore delle

⁵³ Una cosa simile in realtà era già stata introdotta dalla Microsoft nella Xbox 360, ossia il *Kinect*, un sensore di movimento che permetteva di giocare a determinati giochi usando il proprio corpo come *controller*. Un video dimostrativo lo si può trovare su: YOUTUBE, *Kinect for Xbox 360: Official Trailer (HD)*, <<https://www.youtube.com/watch?v=QI2bUcLH0Pc>>, 15 giugno 2010, ultima cons.: 26.02.2018.

⁵⁴ VGCHARTZ, *VgChartz: platform totals*, cit.

console portatili, ancora oggi la casa di Kyoto non ha rivali poiché lo spirito creativo e innovativo di Nintendo si sposa bene pure in questo campo, come ha dimostrato appunto il successo del Nintendo DS. La peculiarità di questa *console* è stata senza dubbio l'introduzione di due schermi, uno superiore e uno inferiore *touch-screen*. I due schermi funzionano in combinazione assieme e questo ha ampliato e trasformato notevolmente la giocabilità su *console* portatile rispetto ai precedenti modelli di Game Boy a schermo singolo. Il divertimento e l'interazione con il gioco sono stati il punto di forza del Nintendo DS e come la Wii anch'esso è riuscito a fare presa sia sui giocatori *casual* sia ad attirare i giocatori più incalliti ed esperti, grazie ad alcuni grandi videogiochi come *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*, *New Super Mario Bros. DS*, *Mario Kart DS*, e ovviamente l'intramontabile serie di *Pokémon*. Di fronte al dominio del Nintendo DS solo la Sony ha provato a inserirsi nel mercato delle *console* portatili, prima nel 2005 con la PlayStation Portable (PSP), e poi nel 2011 con la PlayStation Vita. Entrambe sono essenzialmente due versioni portatili delle corrispettive *console* fisse di quegli anni (PS2 e PS4), quindi dei *media-center* dalle ottime prestazioni con cui poter giocare in mobilità a numerosi titoli prodotti sia da Sony che da terze parti ma anche vedere film, visualizzare immagini, ascoltare musica e navigare su internet. Tutto questo però non è bastato a scalzare il dominio di Nintendo nel settore della portabilità videoludica⁵⁵, un po' per via della decennale esperienza che l'azienda aveva già in questo settore e un po' per il fatto che il Game Boy era ormai riconosciuto a livello globale come simbolo del gioco in mobilità per eccellenza.

1.8 L'avvento dell'ottava generazione (2013): realtà virtuale e mobilità

Ormai siamo arrivati alla fine del percorso storico del videogioco, le *console* dell'attuale generazione (l'ottava) sono la Xbox One e la PS4, uscite entrambe nel 2013. Esse si presentano come un'ulteriore evoluzione delle precedenti, in quanto dotate di un *hardware* superiore in grado ora di competere (almeno sulla carta) con i Pc di fascia medio-alta e di migliorati servizi dedicati al *multiplayer online*, con la possibilità di condividere in rete le proprie esperienze di gioco tramite immagini e video sui *social* e con le *community* di giocatori. Di per sé queste due *console* non hanno portato grandi rivoluzioni in fatto di giocabilità rispetto al passato e il loro punto di forza sta soprattutto nella ricerca di un *hardware* migliore capace di offrire agli sviluppatori la possibilità di realizzare giochi sempre più realistici e qualitativamente più immersivi⁵⁶. La

⁵⁵ PSP e PSVita messe assieme sono arrivate a totalizzare meno di 100 milioni di unità vendute, il solo Nintendo DS da solo ha venduto ben 154 milioni. Cfr. VGCHARTZ, *VGChartz: platform totals*, cit.

⁵⁶ La ricerca di prestazioni migliori spiega il perché dell'uscita sul mercato di versioni potenziate delle stesse *console* di partenza come PlayStation 4 Pro, Xbox One S e Xbox One X capaci di riprodurre, almeno sulla carta, contenuti ad altissima definizione (il cosiddetto 4k) e in grado di esprimere al meglio le loro performance su Tv di

Nintendo dopo il successo ottenuto con la Wii, ha fatto invece un passo falso con la WiiU, una *console* uscita nel 2011 che ha tentato di unire quanto di buono era stato sviluppato con la Wii e il Nintendo DS. Per molti motivi⁵⁷ la WiiU si è rivelata una *console* a metà tra il vecchio e il nuovo, senza una sua propria identità e non in grado di portare grandi innovazioni come aveva fatto Nintendo Wii. La WiiU è più da considerarsi come un esperimento per poter dare forma alla più recente *console* di Nintendo, la Nintendo Switch, uscita nel marzo 2017. Nintendo Switch riprende l'idea della WiiU ossia di creare un ibrido, una *console* che potesse essere sia fissa che portatile al tempo stesso, capace di garantire un'esperienza di gioco continua, permettendo ad esempio di iniziare a giocare nel salotto di casa per poi proseguire al parco con gli amici. Grazie ad uno sviluppo tecnico e ad un supporto migliore da parte sia di Nintendo che degli sviluppatori di terze parti, Nintendo Switch ha riscosso un buon successo nei mesi successivi al lancio, supportato anche da giochi come *Super Mario Odyssey*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *1-2 Switch*, titolo che sfrutta appieno le nuove caratteristiche ibride della *console*.

Negli ultimi anni il progresso tecnologico ha permesso non solo di creare *console* più potenti ma anche di trovare nuovi modi per giocare ai videogiochi. Stiamo parlando in questo caso dell'introduzione di periferiche in grado di riprodurre videogiochi sotto forma di realtà virtuale⁵⁸. La prima è stata l'Oculus Rift, il cui progetto iniziale⁵⁹ è stato finanziato nel 2012 tramite una campagna di raccolta fondi su *Kickstarter*⁶⁰, la ormai famosa piattaforma online specializzata nel *crowdfunding*, ossia donazioni volontarie di denaro da parte di singoli individui per supportare economicamente progetti indipendenti di persone e/o organizzazioni. L'Oculus Rift si presenta come un casco da indossare davanti agli occhi e alle orecchie in modo da avere un'immersione pressoché totale nel mondo di gioco, che si sovrappone a tutti gli effetti alla realtà circostante. La periferica viene collegata al computer o alla *console* su cui viene riprodotto il gioco. Il giocatore, una volta indossato il casco, vede davanti a sé e sente con le proprie orecchie il mondo di gioco di cui diviene protagonista, viene estraniato dal contesto reale in cui si trova ma proiettato in una realtà altra, definita dalla tecnologia videoludica. Ad ogni movi-

ultima generazione, compatibili con la risoluzione 4k.

⁵⁷ Per maggiori approfondimenti cfr. l'articolo di Charles HEROLD, *10 Reasons the Wii U is a Failure*, "Lifewire", 11 giugno 2017, <<https://www.lifewire.com/reasons-the-wii-u-is-a-failure-2498588>>, ultima cons.: 25.02.2018.

⁵⁸ Gianfranco DIOGUARDI, *Le due realtà: fattuale e virtuale nell'era della globalizzazione*, Roma, Donzelli, 2009.

⁵⁹ Massimiliano BALISTRERI, *Speciale Oculus Rift, Oculus Rift: un assaggio del futuro del gaming*, "Gamesurf", 29 aprile 2014, <<https://gamesurf.tiscali.it/speciale/oculus-rift-c24514.html>>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁰ KICKSTARTER, <<https://www.kickstarter.com/>>, ultima cons.: 19.07.2018.

mento della testa del giocatore corrisponde un movimento del punto di vista dell'*alter ego* virtuale, mentre tramite un *joypad* si ha la possibilità di muoversi dentro il videogioco. Per la prima volta un dispositivo elettronico riesce così ad isolare il giocatore dall'ambiente fisico in cui esso agisce, per proiettare la sua emozione videoludica entro i confini del gioco, senza altri contesti che interferiscano con la sua esperienza. Il progetto Oculus Rift è stato in seguito sottoposto a miglioramenti per garantire la miglior qualità di gioco possibile e risolvere problemi legati a disturbi fisici che si sono manifestati in conseguenza dell'esperienza videoludica con il visore. Ad esempio è stato rilevato che alcuni giocatori, durante le sessioni di gioco, soffrivano di *motion sickness* (cinetosi) ossia nausea e giramenti di testa causati da un'alterazione del senso dell'equilibrio del corpo durante la visione di immagini in movimento⁶¹. Il 28 marzo del 2016 è stata lanciata la prima versione commerciale ufficiale e, secondo la rivista *Spaziogames.it*⁶², le copie disponibili per il preacquisto già dal primo giorno di prenotazione (il 6 gennaio 2016) erano state vendute in 14 minuti. All'Oculus Rift hanno poi fatto seguito il PlayStation VR⁶³, il visore di Sony compatibile con la PlayStation 4 e HTC Vive⁶⁴, realizzato dalla HTC Corporation in collaborazione con la Valve, la stessa società che ha sviluppato *Steam*⁶⁵, una delle piattaforme di distribuzione di videogiochi in formato digitale più famose al mondo. La realtà virtuale, nata principalmente a scopo videoludico, ben presto si è diffusa in altri ambiti estranei al mondo dei videogiochi come la medicina⁶⁶ oppure come modo alternativo per conoscere il patrimonio culturale presente nei musei⁶⁷ o come era in passato un determinato sito archeologico⁶⁸. Un esperimento interessante con la realtà virtuale ha coinvolto anche la città di Bologna; infatti il 21 aprile 2018, in Via Zamboni 7 è stato inaugurato “La Macchina del Tempo”, un museo che tramite la realtà virtuale permette di rivivere com'era Bologna nel periodo del Medio Evo⁶⁹, un

⁶¹ VIRTUALMENTIS, *Cinetosi – Ecco cos'è il mal di VR*, 18 dicembre 2016, <<http://virtualmentis.altervista.org/cinetosi-mal-vr-2/>>, ultima cons.: 06.02. 2019.

⁶² Stefania SPERANDIO, *Unità di Oculus Rift che saranno disponibili al day-one vendute in 14 minuti*, “Spazio-Games”, 8 gennaio 2016, <<https://www.spaziogames.it/unita-di-oculus-rift-che-saranno-disponibili-al-day-one-vendute-in-14-minuti-321384/>>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶³ SONY, *PlayStation VR: Il sistema di gioco VR per PS4*, <https://www.PlayStation.com/it-it/explore/PlayStation-vr/?gclid=CMpJzsrHq9wCFcK_GwodZm8EUA&gclid=ds>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁴ HTC CORPORATION, *Vive*, <<https://www.vive.com/eu/>>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁵ VALVE CORPORATION, *Benvenuto su Steam*, <<https://store.steampowered.com/>>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁶ RANSTAD ITALIA, *Realtà virtuale in sala operatoria: la rivoluzione hi-tech della chirurgia parte dall'Italia*, 27 giugno 2017, <https://www.randstad.it/knowledge360/archives/realta-virtuale-in-sala-operatoria-la-rivoluzione-hi-tech-della-chirurgia-parte-dallitalia_713/>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁷ Luca INDEMINI, *A Torino il museo si visita in realtà virtuale grazie al 5G*, “La Stampa”, 27 ottobre 2017, <<http://www.lastampa.it/2017/10/27/tecnologia/visite-museali-virtuali-primi-casi-concreti-di-sperimentazione-della-tecnologia-g-P3ZDifwiZCOvVGqFNMWSNK/pagina.html>>, ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁸ 01NET, *Un tour di Pompei in 3D con la realtà virtuale*, 7 ottobre 2016, <<https://www.01net.it/pompei-in-3d-con-la-virtual-reality/>> ultima cons.: 19.07.2018.

⁶⁹ Erika BERTOSI, *Storia e realtà virtuale: A Bologna apre un museo innovativo, non solo per nativi digitali*, “BolognaToday”, 20 aprile 2018, <<http://www.bolognatoday.it/cronaca/museo-macchina-del-tempo-inaugurazione.html>> ultima cons.: 19.07.2018.

vero e proprio viaggio nel passato possibile grazie agli stessi visori usati per giocare ai videogiochi. Infine un breve riferimento bisogna fare anche al *gaming mobile* e ai videogiochi sviluppati per *smartphone* e *tablet*, che negli ultimi anni⁷⁰ hanno avuto un boom di crescita incredibile. Il motivo principale è dovuto al fatto che sono giochi molto semplici da imparare, veloci, colorati, adatti a tutti e sono degli ottimi passatempo durante i numerosi momenti morti della vita quotidiana (in treno o mentre si è in fila in attesa dal medico per esempio).

Un esempio valido è il gioco *Angry Birds*, sviluppato dalla finlandese Rovio Mobile e rilasciato nel 2009. Il successo di *Angry Birds* lo si può vedere dai suoi numeri: tra le numerose piattaforme per cui è stato reso disponibile (oltre ad essere diventato anche una serie animata e un film), nel 2012 avrebbe raggiunto 1 miliardo di download⁷¹ e, come dice Salvador a riguardo, questi numeri simboleggiano un «traguardo che ben rappresenta il potenziale di questi prodotti [...] ormai sempre più considerati vere e proprie piattaforme di gioco»⁷². Con l'arrivo del *gaming mobile* si capisce come il percorso evolutivo del videogioco sia stato costellato (e lo è ancora) da continui cambiamenti, evoluzioni, fallimenti, che lo hanno portato a diventare un medium sempre più maturo e accettato dalla società e dalle istituzioni come un vero prodotto culturale da conoscere, da promuovere e da sfruttare nelle sue innumerevoli potenzialità scientifiche, educative, sociali e infine da preservare.

⁷⁰ Secondo dati recenti il *gaming mobile* si assesta nel 2016 al 39% del mercato totale mentre nel 2017 è arrivato al 42% con un profitto di \$46.1 miliardi di dollari. Per maggiori informazioni cfr. Emma McDONALD, *The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%*, 20 aprile 2017, <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>, ultima cons.: 25.02.2018.

⁷¹ Joann PAN MAY, *Rovio Rejoices Over Billionth Angry Birds Download*, 9 maggio 2012, <<http://mashable.com/2012/05/09/angry-birds-1-billion-downloads/#2zsYC.Br5qA>>, ultima cons.: 25.02.2018.

⁷² PELLITTERI, SALVADOR, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 193.

CAPITOLO 2

I PRIMI PASSI DEI VIDEOGIOCHI IN BIBLIOTECA: SPERIMENTALISMO E ISTANZE CONOSCITIVE

2.1 Un incontro partito da lontano: le *game rooms* nelle biblioteche dell'Ottocento

Per quanto il videogioco stia ormai diventando un fenomeno culturale e sociale sempre più accettato e riconosciuto, è importante distinguere tra la sua fruizione come semplice mezzo di intrattenimento domestico dalle sue possibili applicazioni educativo-formative e aggregative all'interno di istituzioni come le scuole e le biblioteche. L'inserimento dei videogiochi nella biblioteca pubblica è fenomeno abbastanza recente e, sebbene possa sembrare una cosa fuori luogo, in realtà la loro presenza assume un senso se si considerano i cambiamenti radicali che la biblioteca ha avuto nel corso dei secoli. Parlare dell'evoluzione della biblioteca dalle origini fino ai giorni nostri sarebbe eccessivo e fuorviante, però attraverso l'analisi di alcuni particolari momenti del suo percorso storico si può capire come e quando tra i videogiochi e la biblioteca pubblica si sia verificato tale inevitabile incontro. Se si dà uno sguardo generale al processo di sviluppo della biblioteca ne viene fuori una storia decisamente inquieta, ricca di trasformazioni e adattamenti a seconda del contesto socioculturale e politico¹. Secondo uno studio effettuato dalla “Ca’ Foscari” di Venezia², vi sono due fattori che hanno contribuito principalmente al cambiamento delle biblioteche: quelli strutturali e quelli congiunturali.

I primi riguardano: le istituzioni politiche e il rapporto (più o meno favorevole) nei confronti del sapere, i cambiamenti socioculturali (alfabetizzazione e scolarizzazione), la crescita generale della cultura della società e il pubblico³ della biblioteca stessa, il quale può richiedere la presenza di una certa tipologia di materiale piuttosto che un altro. I secondi – quelli congiunturali – sono: le scoperte scientifiche, geografiche, tecnologiche come la stampa, il digitale oppure la diffusione della rete internet. In verità non è così immediata la separazione tra una scoperta

¹ Enzo BOTTASSO, *Storia della biblioteca in Italia*, Milano, Bibliografica, 1984; Paolo TRANIELLO, *Storia delle biblioteche in Italia: dall'Unità a oggi*, Bologna, Il mulino, 2014.

² *La biblioteca pubblica tra tradizione e innovazione*, a cura di Dorit Raines, in *Working Papers in Library and Information Science*, n. 1, collana digitale a cura di Riccardo Ridi, Venezia, Università “Ca’Foscari”, 2002, p. 49-50, disponibile al link: <<http://lettere2.unive.it/ridi/wplis01.pdf>>, ultima cons.: 03.03.2018.

³ Il termine “pubblico” caratterizza meglio il concetto di persone come soggetti attivi che sfruttano la biblioteca per sviluppare idee e progetti culturali utili alla comunità, piuttosto che essere dei semplici “utenti” che usano in maniera passiva un servizio come quello bibliotecario.

scientifica (o la sua propagazione) e la struttura sociale o politica che può favorirne o ostacolarne la diffusione. In ogni caso l'insieme di tali fattori incide profondamente sulla vita dell'uomo, sulla sua necessità di accedere alle informazioni e di riflesso sulle biblioteche stesse, il luogo per eccellenza in cui ciascuno può trovare risposte ai propri bisogni informativi. La biblioteca dunque oltre a seguire e adattarsi ai mutamenti culturali, sociali, economici e politici del suo tempo, deve conoscere il suo pubblico, saperne intercettare le necessità conoscitive, accoglierne le richieste e di conseguenza decidere se inserire o meno nelle sue collezioni certi materiali piuttosto che altri.

Riguardo proprio al materiale bibliotecario, il costante sviluppo tecnologico e i cambiamenti socioculturali inevitabilmente hanno spinto la biblioteca a diversificare nel corso del tempo le risorse messe a disposizione degli utenti⁴. Oggi infatti in molte biblioteche pubbliche è possibile trovare una vasta tipologia di documenti: libri, riviste, audiolibri, *ebook*, DVD, CD musicali, e naturalmente giochi da tavolo e videogiochi. Ciascuno di questi materiali risponde alle più diverse necessità conoscitive, formative e informative di un pubblico eterogeneo che frequenta in genere una biblioteca pubblica. L'introduzione dei videogiochi tra le collezioni bibliotecarie è stata dovuta senza dubbio alla presenza dei giochi da tavolo, già da molto tempo utilizzati nelle biblioteche. Tuttavia per capire come il medium videoludico sia diventato una risorsa bibliotecaria a tutti gli effetti, è necessario fare un passo indietro e parlare della nascita del gioco come servizio offerto dalla biblioteca pubblica.

Il gioco, per quanto possa sembrare strano, è in realtà un'attività che viene svolta in biblioteca già da un paio di secoli. Infatti secondo quanto dice Scott Nicholson: «Libraries have circulated games for decades. Many libraries have board games and “games in a book” that can be checked out by patron»⁵. Sempre secondo Nicholson, già in Inghilterra nell'Ottocento, secolo in cui venne emanato il *Public Library Act* (1850), le nuove biblioteche pubbliche avevano spazi dedicati dove era possibile trovare tavoli da biliardo, giocare a scacchi, a *Backgammon* o a *Scrabble*. Molte biblioteche ospitavano anche gruppi che giocavano a *Bridge* o a *Go*⁶, un gioco da tavolo di origine cinese.

La presenza del gioco in biblioteca inoltre è stata strettamente legata al dibattito sul ruolo che le biblioteche pubbliche dovevano avere nei primi anni del XIX secolo nel Regno Unito. In un

⁴ *Collezioni e biblioteche nel XXI secolo*, contributi di Edoardo Barbieri et al., “Biblioteche Oggi: Trends”, Vol. 4, No. 2 (2018).

⁵ Scott NICHOLSON, *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for all Ages*, Information Today Inc., Medford, 2010, p. 6.

⁶ Scott NICHOLSON, *Go back to start*, cit. p. 204.

articolo di Emma Hayes e Anne Morris, viene messo in luce come molte di esse all'inizio fossero frequentate principalmente come luogo di svago alle fatiche della vita quotidiana. Ciò avveniva perché negli anni trenta dell'Ottocento in Inghilterra, a causa dei numerosi casi di alcolismo e di degrado che affliggevano la classe lavoratrice, si era deciso su suggerimento del *Report from the Select Committee on Drunkenness* (1834), di usare la biblioteca pubblica come luogo sociale alternativo in cui dare ai cittadini la possibilità di svagarsi e distrarsi in maniera controllata, magari leggendo un romanzo, un giornale sportivo, o giocando a biliardo⁷. Secondo quanto scrivono Hayes e Morris, tra il 1890 e il 1914 alcune biblioteche si erano dotate di giochi e sale ristoro in cui era possibile fumare e parlare tranquillamente. Un esempio riportato nell'articolo è quello della biblioteca succursale di Openshaw a Manchester, che si era fornita di giochi, sale fumatori e tavoli da biliardo per favorire i rapporti sociali e contenere l'uso di alcol, proibito all'interno della struttura⁸. A sostegno delle tesi di Hayes e Morris è intervenuto anche Robert Snape il quale ha ritenuto lungimirante il tentativo di rendere la biblioteca pubblica un possibile punto di riferimento ricreativo per la comunità.

Nel suo articolo *Betting, Billiards and Smoking: Leisure in Public Libraries*, Snape scrive proprio dell'importanza della biblioteca pubblica come luogo dotato di spazi specifici per l'intrattenimento e lo svago del suo pubblico. Vi erano le *news rooms*, eredi dei gabinetti di lettura settecenteschi e fornite di giornali e riviste per una lettura ricreativa e le *games rooms*, sale adibite principalmente al gioco⁹ che avevano avuto origine dagli Istituti Meccanici, a cui era possibile accedere se si era membro di tale associazione. Gli Istituti Meccanici avevano lo scopo di formare la classe lavoratrice e per questo erano dotati di biblioteche interne, ricche di testi scientifici e tecnici, ma anche di spazi ricreativi come appunto le *games rooms*. A partire dal 1850 questi istituti furono trasformati in biblioteche pubbliche, ereditando tutto il materiale librario e le *games rooms* stesse. Un esempio riportato da Snape è il Withworth Institute della città di Fleetwood, donato nel 1887 come *public library* alla città. La biblioteca pubblica di Fleetwood fu dotata di una stanza per il biliardo e una per gli scacchi. Con il sostegno di una sottocommissione dell'istituzione bibliotecaria, per permettere al pubblico di giocare a biliardo si decise di assumere un giudice di gioco in servizio sei giorni su sette, dalle sei sino alle dieci di sera, e di introdurre una quota di partecipazione di sette scellini e sei *pence* per ogni quarto

⁷ Emma HAYES, Anne MORRIS, *Leisure role of public libraries: A historical perspective*, "Journal of Librarianship and Information Science", Vol. 37, No. 2, (2005), p. 76-77.

⁸ Ivi, p. 78.

⁹ Robert SNAPE, *Betting, billiards, and smoking: leisure in public libraries*, "Leisure Studies" Vol 11, No. 3, (1992), p. 187-199. Sui gabinetti di lettura come precursori della biblioteca di pubblica lettura cfr. Andrea CAPACCIONI, *Le origini della biblioteca contemporanea: un istituto in cerca di identità tra Vecchio e Nuovo continente (secoli 17.-19.)*, Milano, Editrice bibliografica, 2017.

d'ora di gioco, con un'aggiunta di quattro *pence* per ogni venti minuti in più¹⁰. Il successo dell'iniziativa fu tale da indurre la biblioteca ad aprire una seconda sala dedicata al gioco del domino e della dama, sempre dietro pagamento di uno scellino per ogni quarto d'ora. Tuttavia a causa di presunte scommesse e gioco d'azzardo la sala è stata chiusa nel 1892. Nonostante il successo che riscuotevano allora le *games rooms*, c'era tra i bibliotecari chi non le vedeva di buon occhio. Molti di essi non ritenevano corretto usare i fondi della biblioteca per queste iniziative, sia perché la biblioteca doveva essere prima di tutto un luogo di educazione e di informazione sia per una questione di immagine e di dignità della loro professione. Tale ostilità si nota in particolare nell'opposizione verso l'apertura dei cosiddetti *Ward Club* dentro le biblioteche, club promossi durante il congresso della Library Association nel 1899 da William Bailey, ingegnere e uomo d'affari inglese. Secondo Bailey questi club potevano essere un posto ideale per i lavoratori per distrarsi e rilassarsi dopo un giorno di lavoro. Ogni locale doveva essere dotato di quotidiani e riviste, tavolini e tavoli da gioco per il domino, gli scacchi, la dama e le carte, il tutto supportato da stringenti regolamenti per impedire il gioco d'azzardo¹¹.

Il progetto di Sir Bailey purtroppo non venne supportato da un gran numero di bibliotecari e di biblioteche che consideravano l'investire capitali in questi club una cosa rischiosa. Il mancato appoggio ai *Ward Club* da parte di tutto l'ambiente bibliotecario è stato chiaramente evidenziato da Edward McKnight, bibliotecario nel quartiere di Chorley. McKnight sosteneva l'opinione secondo cui i comuni, a discapito di quello che dicevano i bibliotecari, dovevano venire incontro alle richieste del pubblico e se il pubblico voleva spazi come i *Ward Club* era giusto fornirglieli. Per McKnight era importante soprattutto che questi spazi facessero parte dell'istituzione bibliotecaria e che non fossero al di fuori di essa¹².

Da metà Ottocento la biblioteca pubblica considerata principalmente come il luogo di formazione e istruzione per eccellenza di studenti, insegnanti e ricercatori, riuscì a mantenere anche un suo ruolo ricreativo e di svago sempre più riconosciuto nel secolo successivo. Infatti il gioco dalla seconda metà dell'Ottocento in avanti divenne una caratteristica comune non solo all'interno delle biblioteche inglesi ma anche di quelle statunitensi. Pure i bibliotecari americani all'inizio dimostrarono sentimenti di ostilità nei confronti del gioco, ritenendolo uno spreco di risorse utili per altri servizi e uno strumento inadatto per la biblioteca o troppo complicato da

¹⁰ SNAPE, *Betting, billiards and smoking*, cit., p. 194.

¹¹ Ivi, p. 195.

¹² Ivi, p. 196.

gestire¹³. Come ogni servizio bibliotecario il problema in realtà stava nell'inserire il gioco dentro un progetto ben definito, a seconda degli obiettivi della biblioteca e dei bisogni dei suoi utenti. Per tanto proprio come in Inghilterra, il gioco iniziò ad essere considerato un ottimo sistema, assieme alla narrativa di genere, sia per attirare pubblico in biblioteca ma anche per offrire alla popolazione un'alternativa al degrado morale e per ridurre fenomeni come il gioco d'azzardo, l'alcolismo e la prostituzione. Tra i giochi ammessi gli scacchi è stato uno di quelli che ha trovato subito spazio nelle biblioteche statunitensi. Nella biblioteca del Mechanics' Institute di San Francisco fondata nel 1854, venne ospitato quello che è il più antico club di scacchisti degli Stati Uniti, e ancora oggi gli scacchi sono un servizio fondamentale per questa biblioteca¹⁴. Anche la biblioteca pubblica di Providence a Rhode Island si era dotata nel 1923 di una collezione proveniente da uno dei maggiori esperti di dama del tempo, Edward Hanes. La collezione ammontava a 560 elementi tra pezzi e scacchiere, risalenti addirittura al 1572. Un'altra grande collezione di scacchi e di dama è quella donata alla biblioteca pubblica di Cleveland dal collezionista John White nel 1928¹⁵.

2.2 La diffusione inarrestabile: giochi, scuola e biblioteca dal secondo dopoguerra

Il gioco ha continuato ad essere presente in biblioteca anche dopo la Grande Depressione di fine anni Venti e si affermato nelle collezioni delle biblioteche pubbliche americane come elemento utile, se non necessario, dopo la Seconda Guerra Mondiale. Tra il 1947 e il 1952 il servizio bibliotecario statunitense venne potenziato grazie ai fondi statali e molte biblioteche cercarono di allargare il loro bacino di utenza tramite delle succursali, in modo da raggiungere anche quelle fasce di persone che vivevano in quartieri periferici, spesso degradati e isolati, da aiutare i cittadini in maggiore difficoltà e attrarre utenti che non frequentavano mai una biblioteca. A riguardo in un articolo del 1966 di Harriet Bard, viene riportato che alcune biblioteche pubbliche aprirono dei centri per ragazzi e ragazze (*Boys' and Girls' Clubs*) in cui venivano organizzate diverse attività ludiche. Le stesse biblioteche inoltre iniziarono a mandare presso le biblioteche scolastiche il personale che si occupava di svolgere le iniziative ludiche all'interno di questi club per giovani¹⁶.

Anche da parte delle biblioteche scolastiche e accademiche il gioco, nel corso del Novecento,

¹³ NICHOLSON, *Playing in the Past*, cit. p. 342-346. Nella sua ricerca Nicholson ricostruisce la storia del gioco a partire dall'Ottocento fino agli anni dieci del 2000 e mostra l'evoluzione di un servizio come quello del *gaming in library* che, a quanto sembra, ha origini molto antiche anche negli Stati Uniti.

¹⁴ John DONALDSON, *History of the MI Chess Room*, 2011, <<http://www.chessclub.org/history.php?p=1>>, ultima cons.: 23.07.2018.

¹⁵ NICHOLSON, *Playing in the Past*, cit., p. 348.

¹⁶ Harriet BARD, *Reaching the Unreached*, "Library Occurrent", Vol.22, No.2, p. 31-37.

iniziò ad essere considerato da un lato un ottimo strumento per insegnare agli studenti ad usare i servizi bibliotecari, dall'altro un oggetto culturale da preservare, studiare ed approfondire con metodologie scientifiche, meritevole perfino di una riflessione biblioteconomica specifica. Sul fronte delle biblioteche scolastiche è da ricordare un articolo prodotto nel 1975 dalla scuola pubblica di Portland in Oregon sull'uso del gioco finalizzato a istruire i ragazzi ad una corretta fruizione della biblioteca¹⁷. Nel 1979 in un articolo dello *School Library Journal*¹⁸, veniva presentato un modello che i bibliotecari scolastici potevano usare per sviluppare un gioco educativo a seconda delle proprie necessità. Il modello guidava passo dopo passo il bibliotecario verso la creazione di un tema educativo da inserire nel gioco, la definizione degli obiettivi da raggiungere, l'aspetto grafico e il ruolo dei giocatori.

Naturalmente le biblioteche sia per avviare un servizio di prestito e restituzione che per svolgere attività e progetti ludici, dovettero dotarsi di collezioni di giochi. Molte di queste collezioni nacquero grazie alle donazioni o ad acquisti orientati a soddisfare i bisogni espressi dal proprio pubblico, come ad esempio le collezioni delle biblioteche pubbliche di Providence e Cleveland citate nel paragrafo precedente. Sulla scia di ciò che accadde sin dagli anni venti nelle biblioteche pubbliche, anche le biblioteche accademiche ricevettero donazioni di giochi, come la collezione di carte da gioco del 1945, donata all'università di Yale e ad oggi una delle più antiche e pregiate. In alcune biblioteche accademiche sono stati pure creati dei dipartimenti speciali volti ad accogliere e studiare i giochi, come presso la Browne Popular Culture Library della città di Bowling Green, fondata nel 1969 e finalizzata a collezionare giochi di carte e da tavolo dei secoli passati a scopo di studio. A causa dell'aumento continuo di collezioni di giochi, nel 1976 Gordon Law scrisse proprio un documento intitolato *The Librarianship of Games*¹⁹, in cui forniva delle linee guida ai bibliotecari per la selezione, descrizione, la catalogazione, la raccolta la manutenzione, lo sviluppo, la creazione di servizi di *reference* e informativi riguardo ai giochi educativi e i relativi progetti.

2.3 Dal gioco al videogioco (1979)

Oltre ai giochi da tavolo, anche i videogiochi in seguito allo sviluppo tecnologico hanno cominciato ad entrare a far parte delle collezioni bibliotecarie. Nell'era digitale infatti il computer

¹⁷ PORTLAND PUBLIC SCHOOLS, *Library Games*, Portland, Oregon Department of Educational Media, 1975.

¹⁸ Margaret TASSIA, *It's Not Just a Game*, "School Library Journal" Vol. 25, No.7, (1979), p. 105-107.

¹⁹ Gordon LAW, *The Librarianship of Games*, Paper presented at the North American Simulation and Gaming Association Conference, Raleigh, North Carolina, october, 1976. Per maggiori informazioni il documento è disponibile al link: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED136837.pdf>>, ultima cons.: 09.04.2018.

inizia ad essere sempre più adoperato nella biblioteca pubblica come strumento utile a consultare i cataloghi OPAC (*Online Public Access Catalogue*) ed esplorare in breve tempo le collezioni delle biblioteche connesse in rete, ma viene anche utilizzato per navigare su internet liberamente e in sicurezza o semplicemente per avere una maggiore dimestichezza con esso. Naturalmente tra le sue innumerevoli funzioni il computer può essere adoperato per giocare. Per capire come e quando i videogiochi abbiano iniziato ad essere presenti tra le risorse bibliotecarie, bisogna sempre ricordare che la loro comparsa è stata strettamente legata ai primi calcolatori usati a partire dagli anni cinquanta, di conseguenza si deve aspettare almeno una trentina d'anni per avere a disposizione delle piattaforme (*console* e computer) adatte al videogioco e al tempo stesso conosciute dalle masse. Infatti man mano che il videogioco si sviluppa e si diffonde, cresce pure una cultura popolare del medium videoludico stesso che coinvolge non solo più il bambino o il ragazzo adolescente ma l'intera società. Di conseguenza la biblioteca pubblica, in quanto specchio di una parte del sapere e della cultura globale, ha iniziato a riflettere se inserire o meno i videogiochi tra le sue collezioni, in relazione anche ai bisogni informativi della propria comunità di riferimento. Negli Stati Uniti, grazie alla maggior abitudine dei cittadini americani di vivere a contatto con la tecnologia, è risultato meno difficoltoso incominciare mettere a disposizione degli utenti delle risorse videoludiche.

Nel 1979 la biblioteca pubblica di Oakville in Ontario, ha reso disponibile quattro Commodore PET assieme ai relativi videogiochi. In seguito la biblioteca ha dato avvio ad alcuni progetti per ragazzi e ragazze, invitandoli a giocare ai videogiochi non soltanto a scopo di evasione fine a stessa, ma anche per stimolarne le abilità motorie, la coordinazione e le capacità cognitive²⁰. Man mano che i videogiochi iniziano ad entrare nelle biblioteche pubbliche americane, si nota che chi utilizza i *videogames* a volte si dedica anche ad altre attività legate ai servizi offerti dalla biblioteca. In California nel 1980, presso la Menlo Park Library, sono stati avviati corsi per imparare ad usare il Pc e in seguito si è deciso di offrire la possibilità di utilizzare il computer liberamente, incluso giocare ai videogiochi. Questa scelta ha avuto un impatto notevole per il servizio bibliotecario e ha reso gli utenti più autonomi e capaci di usare gli strumenti messi a disposizione dalla biblioteca stessa.

Nel 1983 la New York Public Library ha acquistato cinque computer e li ha donati alle biblioteche succursali dislocate nelle aree più povere della città, permettendo alle persone di quelle zone di usufruire dei computer gratuitamente e di giocare perfino ai videogiochi²¹. Per quanto

²⁰ Moses RICHARD, *Steam Engines in the Public Library; or, Computers, Children, and Library Services*, "Emergency Librarian" Vol. 10, No. 3, (1983), p. 13-16.

²¹ Karolyn Ann SEWELL, *Doesn't Every Library Use Computer Games?*, "The Christian Science Monitor", 7 aprile

riguarda i videogiochi per *console*, secondo quanto scrive Carol Emmens nel 1982 già quattro biblioteche avevano iniziato a raccogliere e dare in prestito i giochi dell'Atari 2600. Secondo la Emmens le collezioni variavano da 20 fino a 105 titoli, tutti disponibili per il prestito dietro pagamento di una caparra, in modo da sostituire eventuali cartucce danneggiate. Il vantaggio di queste cartucce era la loro durata e disponibilità poiché rispetto ad altre *console* l'Atari, tra fine anni settanta e primi anni ottanta, era una di quelle più diffuse sul mercato²². Un esempio interessante sull'uso dei videogiochi come strumento educativo è quello della biblioteca pubblica di Tampa che nel 1995 ha aperto nel museo di scienze della città un reparto in cui era possibile usufruire di giochi per computer legati alle mostre svolte al museo²³. Dagli anni 2000 in avanti sempre più biblioteche americane hanno iniziato a raccogliere e dare in prestito numerose collezioni di videogiochi. Una di queste ad esempio è la Biblioteca Pubblica della Contea di Baltimora che ha reso disponibili per il prestito oltre 5.000 videogiochi²⁴, oppure vi è il gruppo delle biblioteche accademiche del Texas (UNT *libraries*) che da gennaio 2010 ha iniziato a raccogliere e dare in prestito non solo videogiochi ma anche alcune *console* sia portatili come il Nintendo DS e 3DS o PS Vita sia fisse come PS3, PS4, Xbox 360 e Xbox One, Nintendo Wii e Nintendo Switch²⁵.

2.4 La prima indagine statistica sui giochi e i videogiochi in biblioteca (2006-2007) e la nascita della GameRT dell'ALA

In relazione alla sempre maggiore diffusione di giochi e videogiochi nelle biblioteche pubbliche, Schott Nicholson, professore associato presso il Library Game Lab della Syracuse University School of Information Studies, nel 2007 ha avviato una ricerca per raccogliere dati sulla loro presenza nelle biblioteche americane²⁶ e nel 2009 ha scritto un resoconto completo riguardo a due sondaggi²⁷, svolti tra il 2006 e il 2007, per capire se le biblioteche prese in esame possedevano giochi da tavolo e/o videogiochi, se li davano a prestito e ne promuovevano l'uso, se svolgevano progetti e attività legate al gioco.

Il primo sondaggio, effettuato nel 2006, ha visto coinvolte 313 biblioteche di diversa tipologia

1980, <<https://www.csmonitor.com/1980/0407/040705.html>>, ultima cons.: 16.01.2019.

²² Carol EMMENS, *The Circulation of Video Games*, "School Library Journal", Vol. 29, No. 3, (1982), p. 45.

²³ NICHOLSON, *Playing in the Past*, cit., p. 354.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ UNT LIBRARIES, *Gaming Collection*, <<http://www.library.unt.edu/collections/media-library/gaming>>, ultima cons.: 17.06.2018.

²⁶ Scott NICHOLSON, *The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse*, (2007), disponibile al link: <<http://scottnicholson.com/pubs/pulse2007.pdf>>, ultima cons.: 17.06.2018.

²⁷ NICHOLSON, *Go back to start*, cit., p. 203-214.

e a ciascuna di esse è stata presentata via web un'indagine riguardo ad eventuali attività e progetti ludici realizzati al loro interno. Di queste biblioteche circa il 66% erano pubbliche, il 23% scolastiche e il 9% accademiche. Tra tutte le 313 biblioteche sono state registrate ben 1.964 iniziative ludiche svolte nel 2006, con una media di partecipazione per ogni iniziativa di 33 utenti e un totale di 40.000 persone tra tutti i progetti. Di queste 313 biblioteche circa il 44% dava in prestito materiale ludico e secondo i dati ottenuti i videogiochi per Pc costituivano circa il 64,2% dei prestiti, seguiti dai giochi per *console* (Xbox, PlayStation, Nintendo) con un 33,6%, dai giochi da tavolo e di carte con un 27,9% e dai giochi per *console* portatili (PSP e Nintendo DS) con un 6,4%. Un dato interessante da segnalare è che il 63% delle iniziative ludiche è stato svolto usando giochi per *console*, il 47% con giochi di carte/da tavolo e solo il 17% con giochi per Pc. Tra i videogiochi più utilizzati vi è stato *Dance Dance Revolution* con una percentuale di biblioteche del 44% che ne fatto uso, seguito al 22% da *Guitar Hero*. Altri giochi utilizzati sono stati: *Mario Kart*, la serie sportiva di *Madden*, *Super Smash Bros. Melee*, *Halo*.

Le iniziative ludiche svolte dalle diverse tipologie di biblioteche in esame avevano principalmente fini educativi e ricreativi; in particolare per le biblioteche accademiche le attività ludiche dovevano servire agli studenti ad alternare i momenti di studio a momenti di svago e socializzazione con i compagni all'interno della biblioteca, ma in certi casi sono state utili anche per arricchire il percorso di formazione scelto.

Il secondo sondaggio, effettuato via telefono da un team ricerca apposito tra l'aprile e il maggio del 2007, ha visto coinvolte 400 biblioteche pubbliche diverse sia per dimensioni che per numero di utenti e scelte a caso tra le 9.200 biblioteche elencate nel *Library Statistic Program*, realizzato dal National Center of Education Statistics²⁸. Dal sondaggio è emerso che circa il 78% delle biblioteche supportava il gioco in biblioteca, circa il 40% svolgeva progetti legati al gioco e il 20% dava in prestito materiale ludico: al primo posto vi erano i giochi da tavolo/di carte, al secondo i giochi per Pc, al terzo i *puzzle*, al quarto i giochi per *console*. Nel caso specifico del videogioco ben l'82% delle biblioteche dava la possibilità di giocare ai videogiochi per computer (ma non ne faceva uso per attività ludiche), mentre tra quelle che svolgevano attività legate al gioco solo il 13% usava delle *console* per le iniziative ludiche. Dai risultati è emerso come i videogiochi sebbene fossero molto usati in sede, tuttavia non venivano sfruttati adeguatamente durante eventuali eventi ludici in biblioteca. Sulla base di questi dati Nicholson ha ipotizzato che una percentuale d'uso così bassa nelle iniziative ludiche rifletteva la necessità di assegnare un contesto preciso ai videogiochi, affiancandoli ad esempio ai giochi tradizionali

²⁸ NATIONAL CENTER FOR EDUCATION STATISTICS (NECS), *Library Statistics program - Welcome to the Library Statistics Program*, <<https://nces.ed.gov/surveys/libraries/index.asp>>, ultima cons.: 17.06.2018.

e alle attività ludiche già supportate dalla biblioteca e conosciute dalla comunità, in modo da superare eventuali diffidenze nei confronti dei videogiochi stessi. Secondo Nicholson le biblioteche già da molti anni offrono giochi da tavolo/di carte e pertanto devono fare lo stesso con i *videogames*, la naturale estensione tecnologica di un servizio già esistente²⁹. Nel complesso dal sondaggio è emerso che tramite giochi e videogiochi ogni biblioteca aveva come obiettivo principale quello di attirare più utenti ma anche di raggiungere le zone più isolate della loro comunità di riferimento e di creare nuovi spazi di socializzazione per i cittadini.

Dopo le ricerche svolte da Nicholson nel 2006 e nel 2007, la presenza di videogiochi nelle biblioteche americane negli anni successivi ha continuato a crescere, tanto che lo stesso Nicholson in quanto membro dell'American Library Association (ALA) ha deciso di fondare all'interno dell'ALA un gruppo di lavoro come punto di riferimento per ogni bibliotecario interessato a condividere le proprie esperienze e iniziative sul gioco in biblioteca. Dopo aver presentato gli obiettivi del gruppo e ottenuto il consenso da parte di una commissione organizzativa dell'ALA, nel 2008 viene creato il *Games and Gaming Member Interest Group* (GGMIG), con Nicholson a capo³⁰ e durante le conferenze dell'ALA vengono esposti diversi programmi e iniziative sul gioco in biblioteca. Con la crescita dell'influenza del gruppo di lavoro si avverte sempre più la necessità di allargarsi e nel 2011 due esponenti del GGMIG (Chris Harris e JP Porcaro), presentano una richiesta sottoscritta da 100 membri in cui si chiede di trasformare il GGMIG nella *Games and Gaming Round Table* ufficiale dell'ALA (GameRT). A seguire la richiesta vengono presentati uno statuto riguardo la missione, gli obiettivi e le regole della GameRT. Da fonti ufficiali della GameRT³¹ qui di seguito sono riportati alcuni dei punti focali riguardo l'attività svolta dalla Round Table:

- *A forum for the exchange of ideas and concerns surrounding games in libraries;*
- *Resources to the library community to support the building and maintaining of library game collections;*
- *A force for initiating and supporting game programming in libraries;*
- *Create an awareness of, and need for, the support of the value of gaming and play in libraries, schools, and related learning communities;*
- *Create an awareness of the value of games and gaming in library outreach and community*

²⁹ NICHOLSON, *Go back to start*, cit., p. 207.

³⁰ ALA, *Ala Marginalia*, 28 settembre 2011, <<https://discuss.ala.org/marginalia/category/games-and-gaming/>>, ultima cons.: 09.04.2018.

³¹ ALA, *Games and Gaming Round Table (GameRT)*, <<http://www.ala.org/rt/gamert/>>, ultima con.: 09.04.2018.

engagement plans;

- *A professional and social forum for networking among librarians and non-librarians interested in games and gaming.*

2.5 Videogiochi e biblioteche nel Regno Unito: dati e problemi a confronto

Le ricerche e i sondaggi effettuati da Nicholson sono stati anche un punto di riferimento per la realtà bibliotecaria inglese che ha avviato a sua volta una serie di studi per analizzare la presenza di giochi e videogiochi nelle proprie biblioteche. Sara McNicol, ricercatrice e bibliotecaria interessata all'uso delle biblioteche e delle nuove tecnologie da parte dei giovani, nel corso del 2010 ha svolto assieme a Carl Cross delle Derbyshire Libraries, un sondaggio sulle risorse ludiche e videoludiche presenti nelle biblioteche inglesi e in generale sui servizi/attività di *gaming* effettuati³². All'inizio McNicol, dopo una rapida analisi dei siti delle biblioteche inglesi pubbliche e scolastiche, ha notato la carenza di informazioni su eventuali attività ludiche svolte e pertanto ha ritenuto necessario ai fini della sua indagine contattare direttamente il personale bibliotecario. Visto l'alto numero di biblioteche presenti in Inghilterra e gli scarsi fondi disponibili per l'indagine, McNicol ha optato per la realizzazione di un sondaggio online. Il sondaggio basato su un breve questionario era mirato a raccogliere dati e informazioni sulla presenza e sul supporto di giochi, videogiochi e iniziative ludiche tra biblioteche inglesi di differenti ambiti. Alcune domande del questionario sono state prese e riadattate per la realtà inglese dai precedenti sondaggi svolti da Nicholson. Per ampliare il più possibile il numero di risposte è stata inviata una mail con il questionario da compilare ad una serie di *mailing list* (LIS-LINK, LIS-PUB-LIBS, YLG-LIST), *Games in Libraries* (GB), *Games in Libraries* (USA), *Graphic Novels in Libraries UK*, *Virtual Worlds and serious games*, ad alcuni rappresentanti delle biblioteche pubbliche inglesi, alle biblioteche scolastiche e ai *Game Workshop*. Per compilare il questionario è stato dato un mese di tempo a partire dal 12 agosto 2010. Tra le biblioteche contattate 117 in totale hanno risposto e la maggior parte era costituita per il 63% da biblioteche pubbliche seguita da un 23% di biblioteche scolastiche, mentre il restante 10% era suddiviso tra *College Libraries* (5%), *Joint-Use Libraries* (1%), biblioteche accademiche centrali (3%) e *Special Libraries* (1%). Una buona parte era concentrata nella zona di Londra (17%), nel *South East* (16%), nelle *West Midlands* (14%), e in Scozia (14%).

Alcuni dei dati raccolti hanno messo in luce come tra la maggior parte delle biblioteche che

³² Sarah MCNICOL, *The shape and state of gaming in UK libraries*, "Library and Information Research" Vol. 35, No. 110, (2011).

hanno risposto al questionario, il gioco in sede non era neanche menzionato nel loro regolamento interno (81,1% erano biblioteche pubbliche), vi era poi un 5% che proibiva qualunque tipo di gioco mentre solo un 2% supportava tutti i tipi di giochi. Tra le biblioteche che permettevano il gioco in sede vi erano poi delle limitazioni, gran parte delle quali riguardavano i giochi per Pc: si andava dal divieto totale di giocare al computer, alle restrizioni sulla base dei contenuti dei giochi, sino alla possibilità di giocare su discrezione del bibliotecario o qualora le postazioni non servivano agli utenti per altri scopi.

McNicol ha effettuato anche un confronto con il sondaggio di Nicholson del 2007: nel medesimo anno negli USA il 4% delle biblioteche aveva proibito ogni tipo di gioco contro il 5% di quelle inglesi nel 2010, mentre solo metà di quelle statunitensi non aveva adottato nessuna regolamentazione riguardo al gioco in sede³³, a differenza del 73% delle biblioteche inglesi. Un'attenzione particolare è stata data alle biblioteche scolastiche, le cui risposte al questionario sono state analizzate separatamente. Sulla base dei dati ottenuti è emerso che le biblioteche scolastiche avevano posizioni più precise nei confronti del gioco. Innanzitutto in nessuna biblioteca erano supportati tutti i tipi di giochi (da tavolo/elettronici); vi era un 56% di biblioteche scolastiche dove il gioco non era menzionato nel regolamento interno, un 34% di esse proibiva alcuni giochi/videogiochi (a differenza del 13,5% di quelle pubbliche), mentre circa il 9% invece vietava completamente ogni genere di gioco in sede. Solo il 41% delle biblioteche scolastiche intervistate (circa 13 su 32) dava in prestito almeno un tipo di risorsa ludica contro il 68% delle biblioteche pubbliche (circa 50 su 74). I giochi da tavolo e i giochi tradizionali (scacchi, dama) erano i più prestati (circa un 30% rispetto ad un 5% di quelle pubbliche), al contrario il prestito dei videogiochi (*console* fisse/portatili, Pc) andava per la maggiore nelle biblioteche pubbliche. Per quanto riguarda il prestito dei giochi dal sondaggio è emerso che 69 biblioteche inglesi su 117 (il 59%) davano in prestito almeno un tipo di risorsa ludica. Tra queste i giochi per *console* erano quelli più prestati da circa il 57% (40 biblioteche), seguiti dai giochi per Pc al 21% (25 biblioteche), dai giochi da tavolo tradizionali come scacchi e dama al 15% (17 biblioteche), dai giochi da tavolo a tema bellico e dai giochi per *console* portatili al 12% (14 biblioteche) e per ultimi dai *puzzles* al 5% (6 biblioteche), dai giochi di ruolo come D&D al 4% (4 biblioteche) e di carte al 3% (3 biblioteche). Facendo sempre un confronto con gli USA e i dati forniti da Nicholson³⁴, McNicol ha notato che nel 2007 il 41% delle biblioteche americane

³³ Scott NICHOLSON, *Library Gaming Census Report, Year 2* (2009), disponibile al link: <<http://scottnicholson.com/pubs/CensusReport2007ALA.pdf>>, ultima cons.: 18.06.2018. Questo articolo è la versione pre stampa da cui in questo caso prende i dati McNicol per la sua ricerca.

³⁴ *Ibidem*.

intervistate aveva dato in prestito almeno una risorsa ludica contro il sopramenzionato 59% delle biblioteche inglesi. Più nello specifico le biblioteche americane avevano superato di poco quelle inglesi nel prestito dei giochi per Pc, (25% delle prime contro il 21% delle seconde), mentre il prestito dei giochi per *console* era stato effettuato da un 19% delle biblioteche americane contro il 33% delle biblioteche inglesi. Riguardo al prestito dei giochi per *console* portatili, le biblioteche inglesi avevano superato quelle americane (12% delle prime contro il 5% delle seconde).

Con la sua ricerca McNicol ha analizzato anche la presenza di iniziative ludiche e la tipologia di giochi utilizzati. Tra le biblioteche pubbliche intervistate circa l'87% ha svolto attività di *gaming* e tra esse i giochi più usati erano stati quelli tradizionali come gli scacchi e la dama (57%), seguiti dai giochi da tavolo e dai giochi online per Pc (44%), dai videogiochi per Nintendo Wii (26%), dai videogiochi per Nintendo DS (13%), Xbox 360 e PS2 (10%). Anche in questo caso è stato fatto un confronto con i dati dei sondaggi di Nicholson: nelle biblioteche pubbliche americane i giochi per *console* erano stati i più utilizzati nelle iniziative ludiche seguiti dai giochi di carte e da tavolo, mentre nel Regno Unito i più usati erano stati i giochi tradizionali (scacchi/dama), seguiti dai giochi tavolo e dai giochi online per Pc³⁵. Durante lo svolgimento delle iniziative ludiche è emerso che i giochi per PS2 e Wii erano molto popolari nelle biblioteche di entrambi i paesi (un 10% in Inghilterra e un 34% negli USA per la PS2, un 26% in GB e un 30% negli USA per la Wii), mentre la Xbox 360 era stata maggiormente sfruttata nel Regno Unito (10%) rispetto agli Stati Uniti (8%).

Durante le iniziative ludiche delle biblioteche scolastiche erano stati molto più usati i giochi tradizionali (68%) e da tavolo in generale (50%), a differenza del 57% dei primi e del 44% dei secondi adoperati nelle biblioteche pubbliche. Riguardo ai videogiochi per *console* (PS2, PS3, Xbox 360, Wii e DS) le percentuali erano tutte più basse rispetto alle biblioteche pubbliche a causa sia della scarsa quantità di giochi disponibili sia dell'atteggiamento di diffidenza delle biblioteche scolastiche, che preferivano usare i videogiochi solo in funzione esclusivamente educativa. Un altro dato interessante messo in luce è che tra le 117 biblioteche intervistate il 61% di esse (71) svolgeva regolarmente attività di gioco in sede. Tra le più diffuse vi erano le sessioni di giochi da tavolo come *Warhammer* e *Warhammer 40.000* (svolte in ben 30 biblioteche), tornei con la Nintendo Wii (11 biblioteche), e tornei organizzati da club e associazioni ludiche con il supporto di volontari o sostenitori della biblioteca. Spesso i partecipanti risultavano essere gli adolescenti, ma in certi casi vi erano pure persone anziane o bambini piccoli.

³⁵ *Ibidem*.

Circa il 78% delle biblioteche ha ospitato iniziative rivolte adolescenti e il 42% a giovani adulti, mentre il 31% delle biblioteche impegnate in attività ludiche ha segnalato anche la presenza di membri appartenenti alla classe operaia, di anziani e di neonati.

Riguardo alle opinioni sul gioco in biblioteca il giudizio finale espresso dalle biblioteche è stato in gran parte positivo. Grazie al gioco sono stati evidenziati numerosi benefici sociali ed educativi sia per gli utenti che per i bibliotecari. Circa 25 biblioteche su 117 (21%) ha notato il valore del gioco come modo per attrarre giovani in biblioteca oppure che alcuni ragazzi in attesa del loro turno di gioco leggevano libri e a volte li prendevano a prestito. Il 25% (29 biblioteche) ha rilevato che tramite le iniziative ludiche è possibile attrarre nuovi utenti, in particolare quelli non abituati ad andare in biblioteca. In questo modo invogliandoli a ritornare è possibile indurli ad usare i servizi bibliotecari messi a loro disposizione. Un altro beneficio notato dal 21% delle biblioteche intervistate, è stata la creazione di relazioni tra persone di età e contesti sociali diversi che altrimenti non sarebbero mai venute in contatto tra loro. Vi è un 11% (13 biblioteche) che ritiene il gioco un buono strumento per sviluppare certe abilità come il lavoro di squadra e per favorire il dialogo e il rispetto delle regole. Vi sono poi 16 biblioteche che hanno visto nel gioco un ottimo modo per accrescere le capacità di *literacy* degli utenti, come le conoscenze informatiche e matematiche in senso più ampio (logica e *problem solving*), mentre 13 biblioteche lo hanno considerato un buon modo per divertirsi e 8 biblioteche (7%) come un aiuto per cambiare la percezione che hanno le persone della biblioteca stessa. Solo un 5% delle biblioteche ha risposto che non ha visto nessun vantaggio o beneficio dovuto al gioco.

Nonostante i risultati e le opinioni positive circa il 95% delle biblioteche intervistate (111) ha sottolineato una serie non trascurabile di difficoltà legate all'organizzazione degli eventi ludici. Il problema principale riportato dal 34% (40 biblioteche) è stato il rumore e la gestione dei comportamenti dei partecipanti mentre da parte di 30 biblioteche sono state evidenziate numerose lamentele presentate dagli utenti durante lo svolgimento delle iniziative ludiche. Altre problematiche segnalate sono state: problemi di spazio (17 biblioteche), mancanza di fondi (16 biblioteche), dubbi da parte dello staff sull'appropriatezza del gioco in biblioteca (12 biblioteche), mancanza di personale (10 biblioteche), giudizio negativo sul gioco da parte dei bibliotecari (8 biblioteche), scarsa conoscenza delle risorse ludiche da parte del personale bibliotecario (4 biblioteche).

In conclusione delle sue ricerche McNicol ha evidenziato come la mancanza di conoscenza del gioco in quanto risorsa bibliotecaria e delle sue potenzialità, nonché la carenza dello staff bibliotecario nel gestire giochi/videogiochi ed eventi ludici, siano gli ostacoli principali alla diffusione del gioco nelle biblioteche inglesi. La ricercatrice auspica che in futuro possano essere

fatti dei passi avanti per dimostrare i benefici del *gaming in library* sia per le biblioteche che per gli utenti stessi, in modo da individuare e migliorare eventuali problematiche legate alle risorse, al personale e agli spazi³⁶.

2.6 Videogiochi nei centri e nelle periferie del resto d'Europa: Parigi e Fiorenzuola D'Arda (Piacenza)

Non solo nelle biblioteche inglesi ma anche in altre biblioteche europee i videogiochi hanno iniziato recentemente a diffondersi. Sin dai primi anni novanta diversi editori videoludici hanno inviato i loro prodotti alla *Bibliothèque Nationale de France* (BNF), in ottemperanza alle norme sul deposito legale (o diritto di stampa). Il deposito legale impone ai soggetti impegnati nel mondo della produzione libraria (editori e tipografi) e di altre opere d'ingegno, l'obbligo di consegnare alle biblioteche nazionali una copia di ogni pubblicazione uscita nel paese in cui ogni biblioteca nazionale ha sede. Le biblioteche al tempo stesso si impegnano a darne informazione mediante la compilazione di bollettini bibliografici, le bibliografie nazionali, e a garantirne la reperibilità mediante precisi impegni conservativi tesi a mantenerne la disponibilità nel tempo³⁷. In seguito alla rivalutazione dei videogiochi come bene culturale da conservare e da valorizzare, la BNF ha iniziato a raccogliarli e a creare collezioni anche di titoli degli anni settanta e ottanta, soprattutto per quei ricercatori interessati a studiare e provare versioni di giochi straniere come quelle giapponesi, difficilmente accessibili in altro modo. Secondo quanto detto durante l'*International Conference on Digital Preservation*, tenutasi in Giappone nel settembre 2017³⁸, la BNF ha avviato negli anni precedenti un processo di preservazione del *software* videoludico, partendo da 15.000 risorse videoludiche fisiche in suo possesso costituite da 1.500 floppy disk (Atari, Amiga ed altre), 3.000 cartucce (Nintendo, Sega, PlayStation Portable), 10.500 videogiochi su disco ottico per Pc e PlayStation. Questi giochi poi sono stati resi disponibili e utilizzabili tramite emulazione *software* dai lettori. La BNF ha anche organizzato degli eventi dimostrativi sui risultati ottenuti dal progetto: nel 2015 ha svolto un *open day* mostrando quattro giochi digitalizzati per Pc e uno per Nintendo 64, nel 2016 sono stati presentati

³⁶ Un'ulteriore testimonianza della presenza di videogiochi nelle biblioteche inglesi viene messo in luce in un articolo di Patrizia Boschetti, secondo cui nel 2006 54 biblioteche della città di Leeds davano accesso a giochi online, aggiornando di continuo i titoli fruibili sulla base dei suggerimenti di videogiocatori e ragazzi che frequentavano la biblioteca e che condividevano in rete la stessa lista di giochi. Per maggiori informazioni cfr.: Patrizia BOSCHETTI, *Il gaming in biblioteca*, "Bollettino AIB" Vol. 48, No.1, (2008) p. 45-61.

³⁷ GRANATA, *Introduzione alla Biblioteconomia*, cit., p. 42. Per maggiori informazioni sul deposito legale cfr. Franca ALLOATTI, *L'attuazione della legge 106 tra incognite e nuove speranze*, "Biblioteche oggi", Vol. 1 (2008), p. 25-33, disponibile al link: <<http://www.bibliotecheoggi.it/2008/20080102501.pdf>>, ultima cons.: 08.02.2019.

³⁸ IPRES 2017, *15.000 video games in the library: Challenges in the dissemination of interactive digital objects*, <<https://ipres2017.jp/wp-content/uploads/37.pdf>>, ultima cons.: 24.06.2018.

dieci giochi riprodotti tramite alcuni emulatori³⁹ (Hatari, DosBox, WMWare) e nel 2017 altri giochi per diverse *console*: uno per Amiga, quattro per Pc, uno per Sega Master System, tre per Sega Saturn, uno per Nintendo 64, uno per PS1 e uno per PS2. Questo progetto è attualmente in fase di miglioramento in modo da fornire agli interessati tutte le informazioni necessarie per far capire quali videogiochi siano attualmente accessibili, quali ancora no ed entro quale lasso di tempo lo saranno.

Per quanto riguarda il nostro paese l'arrivo di videogiochi nelle biblioteche pubbliche è accaduto molto tardivamente e attualmente gli unici sondaggi⁴⁰ relativi alla loro presenza sono quelli effettuati dai bibliotecari del gruppo di lavoro italiano sul *gaming* in biblioteca, in relazione all'evento dell'*International Games Day @Your Library* di cui si tratterà più avanti. Se in America i primi tentativi di inserire videogiochi nelle biblioteche pubbliche erano già avvenuti nei primi anni ottanta, in Italia si è dovuto aspettare fino al 1998 per incominciare ad avviare una discussione sull'argomento. Francesco Mazzetta, bibliotecario presso la biblioteca Mario Casella di Fiorenzuola D'Arda (PC), è stato uno dei primi (se non il primo) ad interessarsi alla questione dei videogiochi in biblioteca in Italia e proprio in quell'anno ha scritto un articolo intitolato *Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca*⁴¹, in cui ha iniziato a porre le prime questioni e problematiche riguardo all'introduzione dei videogiochi nelle biblioteche pubbliche italiane. Mazzetta ha messo in luce come nelle biblioteche nostrane ed in fondo anche in quelle americane, le difficoltà legate ai videogiochi siano state sempre le stesse, ad esempio la diffidenza di molti bibliotecari per i quali il posto giusto dei videogiochi era la sala giochi e non la biblioteca. A questo pregiudizio si sommavano la mancanza di fondi e i costi sempre troppo elevati per comprare *videogames* e attrezzature adeguate, oppure il poco tempo messo disposizione nelle postazioni internet per giocare online. Di fronte a simili ostacoli Mazzetta

³⁹ Nel campo dei videogiochi per emulatore si intende un programma che permette di riprodurre in genere su Pc (ma non solo), l'ambiente *software* di una *console* e di giocare ai giochi realizzati per quella *console* stessa direttamente sul computer. Questa pratica è molto utile se si vuole giocare con i titoli del passato ormai difficili da reperire sul mercato e rientra nell'ambito del *retrogaming*. Il *retrogaming* è un fenomeno sempre più diffuso tra i videogiocatori ed ha portato alla realizzazione di numerosi siti internet che raccolgono le ROM e le ISO, ossia i *software* videoludici contenuti nelle cartucce (ROM) o nei dischi ottici (ISO). Tra i più famosi emulatori per *console* di generazioni passate possiamo ricordare: *ePSXe* (PlayStation), *PCSX2* (PlayStation 2), *DOSBox*, (MS-DOS), *Nestopia* (NES), *Project64* (Nintendo 64), *MAME*, (emulatore di piattaforme *arcade*), *VICE* (Commodore 64). Gli emulatori e il *retrogaming* possono anche essere un ottimo modo per preservare dall'obsolescenza *console* e videogiochi del passato, a riguardo molto interessante è il saggio scritto da: Andrea BABICH, *Il Retrogaming e la preservazione digitale dei videogames*, in *Per una cultura dei videogames: Teorie e prassi del videogiocare*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2004, p. 197-238. In Italia molto importante è il ruolo che ricoprono l'Archivio Videoludico di Bologna e il Museo del Videogioco "VIGAMUS" di Roma, nella preservazione di videogiochi e *console* nei formati originali. Di queste due istituzioni si parlerà più a fondo nel capitolo 5.

⁴⁰ I sondaggi e la raccolta dei dati iniziano a partire dal 2014, primo anno di partecipazione ufficiale delle biblioteche italiane all'*International Games Day @Your Library*.

⁴¹ Francesco MAZZETTA, *Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca*, "Bibliotime", Anno I, No. 3, (1998).

già allora aveva individuato alcune obiezioni che giustificavano la possibilità di introdurre i videogiochi in biblioteca. Secondo le sue riflessioni non tutti i videogiochi sono adatti per le sale giochi, ma ce ne sono alcuni (Es: le avventure grafiche) che richiedono tempo, concentrazione, silenzio, e di conseguenza non si trovano mai in un posto di tale genere. Questi videogiochi infatti sono più simili a film interattivi e potrebbero trovare più facilmente posto in una biblioteca. Una questione piuttosto spinosa su cui Mazzetta ha posto giustamente l'attenzione è il costo dei videogiochi (che nel 1998 oscillava tra le 90.000£ e le 120.000£), a cui poi si aggiunge il costo dell'*hardware* (Pc/console, joypad, etc...). Tuttavia come ogni prodotto sul mercato anche i videogiochi dopo un determinato periodo di tempo (12/18mesi) sono soggetti a sconti e quindi più accessibili per l'acquisto. In piccole dosi diventa dunque possibile per una biblioteca creare una modesta collezione di videogiochi, magari cercando di ammortizzare i costi tramite delle tariffe su altri servizi come ad esempio l'uso del Pc a scopi ludici, sia offline che online.

In seguito a queste osservazioni lo stesso Mazzetta nel luglio 2000 ha deciso di avviare un progetto sperimentale⁴², tramite cui inserire videogiochi nelle collezioni della sua biblioteca. I videogiochi messi a disposizione erano copie fornite a Mazzetta da riviste specializzate per cui scriveva recensioni. Per evitare problemi legali con i rivenditori locali i giochi non erano nuovissimi e sono stati resi disponibili al pubblico dopo circa sei mesi dall'uscita nei negozi. I videogiochi scelti erano tutti per Pc e a causa della mancanza di spazi adeguati nella biblioteca è stato deciso di renderli disponibili solo per il prestito, con un regolamento identico a quello dei libri. Nel luglio 2000 è stata aperta nella biblioteca di Fiorenzuola un'apposita sezione che contava 48 videogiochi, cifra salita nel febbraio 2001 ad 80 titoli, tutti ingressati catalogati e resi regolarmente disponibili per il prestito. L'elenco dei giochi messi allora a disposizione è disponibile online nell'articolo sopracitato.

Questa iniziativa ha suscitato le critiche del notissimo sociologo Francesco Alberoni, che considerava la biblioteca come posto riservato esclusivamente ai libri e con una missione unicamente educativa. Nell'articolo scritto da Franco Villani e dedicato alla nuova sezione di videogiochi nella biblioteca di Fiorenzuola, è stato riportato il parere negativo del sociologo: «Una biblioteca non può prescindere dal suo compito di educare. Se poi riesce a farlo in modo gradevole tanto meglio. Ma i videogiochi non dovrebbero entrarci: a meno che, per il loro contenuto, non possano essere considerati anche uno strumento pedagogico [...]». In realtà penso che

⁴² Francesco MAZZETTA, *Biblioteche in gioco 2: Esperienze di videogiochi in biblioteca*, "Bibliotime", Anno IV, No. 1, (2001).

questa idea dei videogiochi possa avere lo scopo di invitare molti giovani a entrare in un ambiente a loro sconosciuto, finendo poi per prendere anche qualche libro da leggere. Una speranza, peraltro, probabilmente vana»⁴³. Nonostante le critiche né lo staff della biblioteca né il pubblico sono stati influenzati negativamente anzi, in seguito al commento di Alberoni: «A questo punto mettiamoci anche flipper e calciobalilla»⁴⁴, si è scatenata l'ilarità di alcuni ragazzi (abituali frequentatori della biblioteca) che hanno chiesto non a caso l'introduzione in biblioteca di flipper e calciobalilla. Secondo Mazzetta però l'intervento di Alberoni ha evidenziato una grave carenza di comunicazione della propria immagine, della propria funzione e relativa evoluzione della biblioteca pubblica come istituzione proprio nei confronti degli intellettuali che maggiormente dovrebbero averla chiara e divulgarla⁴⁵. L'amministrazione comunale di quel periodo a riguardo non ha espresso nessuna posizione contraria o favorevole all'introduzione dei videogiochi in biblioteca.

Dopo i primi sette mesi di apertura del servizio un centinaio di lettori ha usufruito della collezione per un totale di 442 prestiti (con una media di uscita di 5,5 volte per gioco). Tra questi primi fruitori 24 erano nuovi utenti e 7 di loro, dopo aver conosciuto la biblioteca grazie ai videogiochi, ne hanno approfittato per prendere in prestito anche dei libri. La maggior parte degli utenti che hanno utilizzato il servizio erano ragazzi e giovani tra i 14-20 anni, ma ci sono stati anche adulti interessati a giochi strategici e simulativi. Oltre ai titoli più conosciuti anche quelli di minor successo commerciale hanno avuto una loro visibilità, grazie appunto alla possibilità di poterli provare gratuitamente a casa senza dover rischiare di spendere soldi inutilmente. Nei primi periodi dunque l'esperienza di Fiorenzuola ha riscosso un buon successo e l'introduzione di questo nuovo servizio ha permesso di far conoscere la biblioteca anche a persone che non la frequentavano. La collezione di videogiochi ha continuato ad essere ampliata fino ad arrivare nel 2013 a circa 480 titoli, grazie anche a donazioni e abbonamenti a riviste specializzate come *The Games Machine*.

L'esperienza della biblioteca di Fiorenzuola ha fatto un po' da apripista negli anni seguenti per altre iniziative di questo genere, che così hanno avuto un punto di riferimento da cui partire⁴⁶. Negli ultimi anni sempre più biblioteche italiane si stanno interessando al gioco e al videogioco

⁴³ Franco VILLANI, *Sezione videogiochi in biblioteca: A Fiorenzuola una dotazione di 50 CD-ROM, disponibili per il prestito*, "La Libertà", venerdì 28 luglio 2000.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ MAZZETTA, *Biblioteche in gioco 2*, cit.

⁴⁶ Ricordiamo nel 2009 l'iniziativa della biblioteca di Arcade (TV) rivolta a ragazzi delle elementari e medie, nel 2011 al "Multiplo" di Cavriago (RE) lo svolgimento di tornei videoludici rivolti a ragazzi e adulti e nel 2012 la prima edizione di una notte bianca svolta presso la biblioteca di Castelvetro Piacentino, che ha visto la realizzazione di tornei videoludici notturni e altre attività collaterali. Cfr. MAZZETTA, *La Biblioteca in gioco*, cit., p. 89-103.

in biblioteca, questo grazie anche ad un evento di carattere internazionale come l'*International Games Day @Your Library*, volto a promuovere la cultura del gioco e del videogioco tra le biblioteche del mondo. Le biblioteche italiane hanno iniziato a partecipare nel 2014 e da quell'anno in avanti c'è stato un crescendo positivo di adesioni, tanto che di recente si è creato un gruppo di lavoro specifico all'interno dell'Associazione Italiana Biblioteche (AIB) che mira a organizzare, promuovere e sostenere la cultura del gioco e videogioco ma anche a dimostrare le potenzialità educative e le capacità aggregative di questi strumenti che la biblioteca può sfruttare a vantaggio dei suoi utenti⁴⁷

⁴⁷ AIB, *L'International Games Week in Italia: gioco e crescita culturale*, "AIB Notizie", 13 novembre 2017, <<http://aibnotizie.aib.it/igd2017/>>, ultima cons.: 09.04.2018. Il gruppo di lavoro italiano è attualmente composto da Cristina Bambini (Biblioteca "San Giorgio", Pistoia), Daniele Brunello (Biblioteca di Borgoricco, PD), Giulia Gasparini e Alfonso Noviello ("Multiplo" di Cavriago, Reggio Emilia), Debora Mapelli (Culture Biblioteche in Rete), Francesco Mazzetta (Biblioteca di Fiorenzuola d'Arda, Piacenza), Alberto Raimondi (Consorzio Sistema Bibliotecario Nord-Ovest).

CAPITOLO 3

LE CRITICITÀ DI UN RAPPORTO NUOVO: DA GRANDI PROBLEMI DERIVANO GRANDI SOLUZIONI

3.1 Conoscere per motivare. Il videogioco contemporaneo nella biblioteca pubblica

L'arrivo dei videogiochi ha costretto la biblioteca pubblica e i suoi bibliotecari a rivedere inevitabilmente sia il loro ruolo all'interno della propria comunità, sia la tipologia di servizi offerti, di materiali, di spazi, regolamenti, iniziative e molto altro. Innanzitutto è opportuno domandarsi se abbia senso per una biblioteca inserire tra le sue collezioni anche i videogiochi e individuare le motivazioni a sostegno di questa scelta. Per poter dare una risposta esaustiva bisogna precisare prima di tutto che cosa sia oggi videogioco e quindi riflettere su come il bibliotecario possa capire il tipo di materiale con cui ha a che fare e come trattarlo. Per comprendere la natura complessa del videogioco contemporaneo di grande aiuto è la definizione formulata da Marco Accordi Rickards, ossia quella di “opera multimediale interattiva” (OMI)¹. Nella definizione in questione il termine “opera” indica la natura del videogioco, in quanto espressione artistica e culturale del genere umano proprio come gli altri media, e sottolinea l'autorialità dei suoi creatori (singolo o collettivi).

Il termine “multimediale” si riferisce ai molteplici linguaggi espressivi usati dal videogioco. Si va dal testo scritto ai dialoghi parlati, alle immagini statiche o in movimento, ai filmati, alle colonne musicali, effetti sonori e qualunque altro modo in grado di colpire i sensi del videogiocatore.

La parola “interattiva” indica la caratteristica peculiare del videogioco che lo distingue nettamente da molti altri media (cinema, libri, fumetti, etc...) e dà al fruitore la possibilità di interagire con l'opera multimediale. Questa interazione non è casuale ma segue una serie di regole precise che permettono di dare senso all'esperienza di interazione videoludica. Un'ulteriore precisazione che fa Rickards riguarda la distinzione tra OMI narrative, semi-narrative e non-narrative. Nelle prime la storia è l'elemento centrale ed è essenziale per la progressione del gioco (si vedano come esempio le avventure grafiche); nelle altre due vengono espressi diversi contenuti artistici e culturali, indipendentemente dalla presenza di una trama e dai personaggi.

¹ Marco ACCORDI RICKARDS, Francesca VANNUCCHI, *Il videogioco: Mercato, giochi e giocatori*, Milano, Mondadori, 2013. p. 108.

Rientrano in queste categorie i giochi in cui la narrazione è assente e vi è solo una componente prettamente ludica (ad esempio i classici *puzzle game* come *Tetris*), oppure quelli dove vi è una narrazione ma essa è posta sullo sfondo e funge da punto di partenza per sviluppare il *gameplay*² del gioco (Es: *Super Mario Bros.*). Se il videogioco è dunque un'opera intesa come prodotto artistico e culturale realizzato dall'uomo, al pari di un libro, di un film, un brano musicale e qualunque altro medium che si possa trovare comunemente dentro una biblioteca pubblica, di conseguenza i motivi della sua esclusione perdono terreno. In quanto opera infatti il videogioco veicola conoscenza, riflette orientamenti e idee della società, segna l'immaginazione umana, risponde ai bisogni di specifiche fasce d'età, come qualunque altra creazione artistica o intellettuale. Pur non essendo menzionato esplicitamente il videogioco è inoltre sotteso a molti punti del *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche*³ del 1994 e la sua presenza, la sua conoscenza e la sua diffusione rientrano fra i compiti della biblioteca pubblica come qualunque altro "materiale tradizionale" quale libri, periodici, audiovisivi.

A riguardo, tra i diversi punti del *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche* quelli più degni di nota, a mio parere, sono:

- Ogni fascia d'età deve trovare materiale rispondente ai propri bisogni. Le raccolte e i servizi devono comprendere tutti i generi appropriati di mezzi e nuove tecnologie, così come i materiali tradizionali [...]. I materiali devono riflettere gli orientamenti attuali e l'evoluzione della società, così come la memoria dell'immaginazione e degli sforzi dell'uomo.
- Offrire opportunità per lo sviluppo creativo della persona.
- Promuovere la consapevolezza dell'eredità culturale, l'apprezzamento delle arti, la comprensione delle scoperte e delle innovazioni scientifiche.
- Dare accesso alle espressioni culturali di tutte le arti rappresentabili.
- Agevolare lo sviluppo delle capacità d'uso dell'informazione e del calcolatore.

In particolare, là dove il *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche* dice: «Le raccolte e i servizi devono comprendere tutti i generi appropriati di mezzi e nuove tecnologie» o dove

² Il termine inglese *gameplay* è composto da due parole: *game* (gioco) e *play* (giocare). Tradotto letteralmente significa "giocare il gioco" e indica l'esperienza di interazione del giocatore con il gioco, quindi con le sue meccaniche e le sue regole. Per ulteriori informazioni cfr: Giacomo SCOTTI, *Terminologie videoludiche: il Gameplay*, "Deeplay.it", 11 febbraio 2017, <<http://www.deeplay.it/terminologie-videoludiche-gameplay/>>, ultima cons.: 17.04.2018.

³ IFLA, *Il Manifesto Ifla/Unesco sulle biblioteche pubbliche 1994*, disponibile al link: <<https://www.ifla.org/files/assets/public-libraries/publications/PL-manifesto/pl-manifesto-it.pdf>>, ultima cons.: 19.04.2018.

sottolinea: «dare accesso alle espressioni culturali di tutte le arti rappresentabili», pure videogiochi, senza ombra di dubbio, ne fanno parte. Ad ulteriore conferma di quanto indirettamente affermato dal *Manifesto IFLA/Unesco* è opportuno citare un altro testo: *Il servizio bibliotecario pubblico: linee guida IFLA/UNESCO per lo sviluppo*, pubblicato nel 2002⁴. Riguardo al medium videoludico questo documento entra più nello specifico; in particolare nel paragrafo dedicato ai servizi per i “giovani adulti” si sottolinea che: «I giovani che si trovano a metà strada tra l’infanzia e l’età adulta crescono come membri della società con un proprio bagaglio culturale. Le biblioteche pubbliche devono capire i loro bisogni e fornire servizi che li soddisfino. I materiali a loro disposizione, incluse le risorse di informazione elettronica, dovrebbero riflettere i loro interessi e la loro cultura. In alcuni casi ciò implicherà l’acquisto di una serie di materiali che tradizionalmente non fanno parte delle collezioni delle biblioteche ma che rappresentano la cultura giovanile, per esempio romanzi di consumo, serie televisive e narrative, musica, video-cassette, riviste per ragazzi, poster, **giochi elettronici**, fumetti. È importante avvalersi dell’aiuto dei giovani nella scelta del materiale, per essere sicuri che rifletta i loro interessi»⁵. Se la presenza dei videogiochi nella biblioteca pubblica è legittimata anche da due documenti ufficiali come quelli sopracitati, è naturale chiedersi quali siano state le cause di una loro esclusione nelle biblioteche italiane, almeno fino a pochi anni fa. Tra i motivi principali sicuramente vi è stata una mancanza di conoscenza del medium da parte dei bibliotecari, poi sono da considerare altre problematiche come quelle economiche, l’assenza di spazi, il numero e il tipo di utenza con cui si ha a che fare e molto altro. Ulteriori motivazioni a sostegno della presenza di videogiochi in biblioteca sono state presentate da Phil Minchin⁶, bibliotecario presso la Port Phillip Library in Australia, con una serie di motivazioni secondo le quali: 1) i videogiochi sono arte, un sistema poetico che si esprime tramite l’esplorazione; 2) incrementano le capacità di comprendere un sistema; 3) sono una forma di cultura e di espressione dell’intelletto umano, oggi sempre più diffuso tra le persone; 4) sono un ottimo strumento di socializzazione e di creazione di comunità non solo in rete ma anche nelle fiere dedicate alla cosiddetta cultura *nerd*; 5) sono un ottimo strumento di insegnamento, poiché quando si gioca è possibile apprendere nuove nozioni, arricchire il proprio vocabolario e sviluppare capacità di ragionamento anche

⁴ IFLA, AIB, *Il servizio bibliotecario pubblico: linee guida IFLA/UNESCO per lo sviluppo*, edizione italiana a cura della Commissione nazionale Biblioteche pubbliche dell’AIB, Roma, AIB, 2002, disponibile al link: <<https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-it.pdf>>, ultima cons.: 19. 02. 2019.

⁵ Ivi, p. 42.

⁶ BIBLIORAGAZZI, *Videogiochi in biblioteca: i cinque motivi di Phil Minchin*, 5 novembre 2011, <<https://biblioragazzi.wordpress.com/2011/11/05/videogiochi-in-biblioteca-i-cinque-motivi-di-phil-minchin/>>, ultima cons.: 05.05.2018.

senza rendersene conto. Per concludere, se i videogiochi non possono essere più ignorati dalle biblioteche dunque è importante capire come sfruttarli al meglio e come dice Patrizia Boschetti: «a seconda della *mission* degli istituti bibliotecari i videogiochi possono essere considerati come artefatti culturali da conservare per la documentazione sulla cultura e sulle tecnologie della nostra epoca, come media che arricchiscono le collezioni e i servizi al pubblico delle biblioteche, come strumenti educativi, comunicativi, promozionali»⁷.

Nei paragrafi successivi vengono presentate alcune delle problematiche più importanti che un bibliotecario può incontrare nel trattare il materiale videoludico o nel gestire eventi ludici (il *gaming in library*), ma al tempo stesso delle soluzioni che possono mostrare come il videogioco possa essere un ottimo mezzo per creare spazi di socializzazione tra persone di età diverse, per avvicinare i meno avvezzi alle tecnologie digitali e cercare di ridurre il cosiddetto *digital divide*, per riflettere su numerose tematiche sociali, politiche, economiche, per sviluppare l'*information literacy* che, secondo la definizione fornita dall' Association of College & Research Libraries (ACRL), consiste «in una serie di abilità che permettono ai singoli individui di capire di quali informazioni hanno bisogno e le capacità di saper identificare, valutare e usare efficacemente tali informazioni, necessarie a soddisfare i propri bisogni conoscitivi»⁸.

I videogiochi sono un esempio del cambiamento della cultura della società odierna che la biblioteca pubblica non può ignorare se vuole rimanere al passo coi tempi ma soprattutto se vuole rispondere in maniera adeguata alle esigenze del suo pubblico, proprio come affermato dal *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche*. Grazie ai videogiochi inoltre è possibile fare un ulteriore passo avanti per abbandonare definitivamente la concezione stereotipata che molti ancora hanno della biblioteca pubblica come luogo noioso, adatto a pochi eletti o dove si deve fare assoluto silenzio e in cui si possono prendere in prestito solo libri o DVD.

3.2 Creare una collezione di videogiochi: budget, *hardware* e *software*, manutenzione e pubblico

Per rendere disponibili videogiochi sia per la semplice consultazione sia per il prestito è necessario che una biblioteca affronti molte valutazioni preliminari. Innanzitutto deve tenere conto dei fondi a disposizione, poiché sarebbe assurdo acquistare videogiochi e *console* senza conoscere le proprie disponibilità economiche. Più è ampio il budget più è possibile comprare e

⁷ BOSCHETTI, *Il gaming in biblioteca*, cit, p. 50.

⁸ ALA, *Information Literacy Competency Standards for Higher Education*, <<http://www.ala.org/Template.cfm?Section=Home&template=/ContentManagement/ContentDisplay.cfm&ContentID=33553>>, ultima cons: 05.05.2018, traduzione propria.

offrire giochi e *console* diverse, altrimenti è opportuno che la biblioteca scelga con attenzione le risorse videoludiche di cui si possa effettivamente dotare. In ogni caso è consigliabile, soprattutto all'inizio, non spendere completamente il budget a disposizione, cercare di monitorare l'andamento del servizio e decidere in seguito se fare o meno altri acquisti per i quali si deve anche tenere conto del tipo di biblioteca, dei suoi obiettivi e degli utenti a cui sono destinati i videogiochi. Oltre ad un budget dedicato possono esserci altri modi di ottenere e usare risorse economiche a supporto di una collezione videoludica. Come mette in luce Kelly Nicole Czarnecki è ad esempio possibile, in accordo con gli obiettivi della biblioteca, sfruttare i fondi rivolti al miglioramento o allo sviluppo di nuovi servizi per creare spazi in cui inserire pure i videogiochi. Risorse economiche integrative possono provenire dalle organizzazioni locali, dalle collaborazioni con istituzioni culturali affini alla biblioteca oppure dai privati cittadini che oltre al denaro, possono donare direttamente *console* e giochi che non usano più. Importanti sono anche le collaborazioni con i negozi di videogiochi, che possono cedere alla biblioteca o vendere a prezzi stracciati *console* e giochi usati⁹. Una volta stabiliti i fondi a disposizione, identificati i canali di fornitura ed effettuati gli acquisti necessari, è fondamentale sapere come gestire la collezione. Beth Gallaway¹⁰ mette bene in luce quali siano gli elementi da tenere in considerazione se si vuole creare e gestire una collezione di videogiochi, circolante o non-circolante.

Tra i principali è opportuno ricordare: 1) i destinatari della collezione (bimbi/ragazzi e/o adulti); 2) le piattaforme da scegliere (Nintendo Wii/Switch, Xbox 360/One, PS3/PS4, Nintendo DS/3DS, PSP/PSVita, personal computer); 3) i generi di giochi da rendere disponibili (Azione/Avventura, sparatutto, strategici, sport, *puzzles*, giochi di ruolo et al.); 4) i criteri di selezione dei giochi (recensioni, richieste specifiche da parte di utenti, premi della critica ricevuti, contenuti, codice di classificazione); 5) la catalogazione della collezione; 6) la disposizione del materiale sugli scaffali (scaffale aperto o chiuso) ed eventuali misure di sicurezza per impedire furti e/o danneggiamenti del materiale. Alcuni aspetti come ad esempio il rapporto con i destinatari accomunano i videogiochi alle risorse tradizionali; altre specificità, invece, come le piattaforme, i generi, le modalità di conservazione e così via sono profondamente diverse se riferite, ad esempio, ai documenti cartacei. Ai punti sopra elencati è opportuno aggiungere le spese economiche e gli spazi necessari in cui collocare *console* e/o Pc.

Il primo punto (i destinatari) è da tenere molto in considerazione al momento dell'acquisto dei videogiochi, soprattutto in relazione al tipo di biblioteca e ai suoi obiettivi. Se si vuole attirare un pubblico giovane, giochi sparatutto, d'azione e di sport (Es: *Assassin's Creed*, *Star Wars*:

⁹ CZARNECKI, *Gaming in the library*, cit., p. 7-11.

¹⁰ GALLAWAY, *Game On!*, cit., p. 183.

Battle Front, *FIFA*, *Gran Turismo*) sicuramente sono da prediligere, mentre se si vuole allestire una collezione rivolta ad un pubblico anziano, si può puntare a titoli che stimolano la mente come la serie *Brain Training* per DS o che aiutano a tenersi in forma come *WiiFit* o *WiiSports*. Se invece si vuole creare una collezione che possa soddisfare tutti i tipi di utenti, è necessario acquistare generi videoludici diversi per variare l'offerta il più possibile. La creazione di una collezione infatti può essere influenzata dal bacino e dal tipo di utenza della biblioteca. Se il bacino di utenza di una biblioteca pubblica è numeroso e diversificato come ad esempio in una città capoluogo di regione, ci potrebbe essere uno stimolo maggiore nell'inserire una collezione di videogiochi tra le proprie risorse, data ormai la grande diffusione del medium tra le diverse fasce di popolazione e la sua affermazione nel panorama culturale mondiale¹¹. Per fare tale scelta però la biblioteca deve sempre tenere in considerazione il proprio pubblico di riferimento, i suoi bisogni informativi e le sue richieste.

Dopo avere deciso di creare una collezione è importante scegliere se renderla circolante o non-circolante. Con una collezione non-circolante, quindi esclusa dal prestito, è possibile dare i videogiochi solo in consultazione ma ciò comporta la necessità di dotarsi di *console* e/o computer e di conseguenza di avere spazi adeguati, in modo da permettere all'utenza di provare i giochi in sede negli orari di apertura. Con una collezione circolante invece si possono dare in prestito i videogiochi senza dotarsi per forza di *console*/Pc e risparmiando così in costi e in spazi, pur non offrendo un servizio giochi completo.

Naturalmente vi è anche la possibilità di creare una collezione circolante e dotarsi al tempo stesso di *console* e/o Pc per il gioco in sede. In caso si faccia questa scelta è necessario valutare, anche sulla base dei fondi a disposizione, se comprare le ultime *console* sul mercato o quelle più vecchie¹². Premesso che per una biblioteca non è possibile dotarsi di tutte le generazioni di *console* esistenti, dati i costi eccessivi e il grande lavoro di gestione che ciò richiederebbe, sarebbe almeno opportuno, a mio avviso, differenziare la scelta e quindi prendere ad esempio una

¹¹ Per avere un'idea dell'impatto economico e sociale del videogioco a livello globale, interessante è il rapporto di James BATCHELOR, *GamesIndustry.biz presents: The Year In Numbers 2017*, 20 dicembre 2017, <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-12-20-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2017>>, ultima cons.: 18.07.2018. Negli USA, uno dei mercati di videogiochi principali al mondo, l'*Entertainment Software Association* (ESA), ha stilato nel 2018 un rapporto economico e demografico consultabile al link: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf>, ultima cons.: 18.07.2018. Per quanto riguarda l'Italia, l'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani (A.E.S.V.I.) ha presentato un rapporto economico e demografico dell'anno 2017 sui videogiochi, consultabile al link: AESVI, *A.E.S.V.I. presenta il rapporto annuale sul settore dei videogiochi in Italia nel 2017*, <http://www.asvi.it/cms/view.php?cms_pk=2898-&dir_pk=902>, ultima cons.: 18.07.2018.

¹² Per avere un'idea del materiale (e relativi costi) di cui una biblioteca si può dotare (*console* fisse/portatili, Pc, apparecchiature *mobile*), seppur un po' datata può essere un buon punto di riferimento la panoramica fornita da Czarnecki in CZARNECKI, *Gaming in the library*, cit., p. 1-6.

Xbox e una PlayStation, una Wii e una Xbox, oppure una PlayStation e un Pc, in modo da offrire tipologie di videogiochi diversi, favorire un'esperienza plurale di gioco e permettere a utenti che magari a casa hanno solo una *console* di poterne provare anche altre ed incentivare così il loro ritorno in biblioteca. L'acquisto delle *console* più recenti è senza dubbio un'opzione più attraente se si vogliono offrire le ultime novità ed esclusive, ma in tal caso costi si alzano inevitabilmente. Se non si hanno le possibilità economiche di acquistare le piattaforme di ultima generazione, puntare sui vecchi modelli può essere un ottimo modo per ridurre le spese e magari avere un parco macchine che copra almeno le tre principali case produttrici (Nintendo, Sony, Microsoft). Inoltre alcune *console*, come la Xbox 360 o la PS2, offrono il supporto della retro-compatibilità che permette di riprodurre i giochi delle passate generazioni. Da tenere in considerazione è la manutenzione necessaria per il buon funzionamento delle *console*, che possono richiedere aggiornamenti periodici del *software* di sistema, la sostituzione di periferiche danneggiate (*joypad*, mouse, tastiera), l'installazione/disinstallazione giochi in formato digitale (soprattutto nelle nuove *console*). Per quanto riguarda i videogiochi, è sempre meglio tenere sotto controllo lo stato del supporto fisico (in genere in formato ottico come CD-ROM, DVD o Blu-Ray Disc) tramite periodiche verifiche di funzionamento.

Anche l'obsolescenza è un fattore da considerare: nel caso delle *console* in genere il ricambio generazionale è in media di circa 5/6 anni, mentre il Pc richiede un cambio di componenti (Es: scheda grafica, Memoria RAM, Processore) molto più veloce ma non necessario, se si decide di far funzionare gli ultimi giochi senza raggiungere il massimo della qualità possibile.

3.3 Orientarsi nei generi e sottogeneri: il portale *MobyGame.com* come fonte bibliografica e catalografica

Al di là delle *console*, i veri protagonisti della collezione devono essere i videogiochi. Anche in questo caso, a seconda del budget a disposizione, è possibile comprare titoli vecchi o appena usciti ma, come già detto in precedenza, si deve sempre tenere a mente il pubblico a cui è rivolta la raccolta poiché secondo la tipologia di utenza (bambini, ragazzi, adulti, anziani, famiglie), vi sono giochi più o meno adatti sia sulla base del genere che dei contenuti. I generi videoludici al giorno d'oggi sono numerosissimi e presentarne un elenco dettagliato e intuitivo non è cosa facile. Mazzetta cita a riguardo la pagina web di *Wikipedia*¹³, definendo però la classificazione presentata «un mix non molto ragionato di descrizione empirica delle caratteristiche dei giochi

¹³ WIKIPEDIA, *Category: Video game genres*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_game_genres>, ultima cons.: 25.04.2018

e di classificazione da *marketing*¹⁴». Forse più chiara e articolata è la classificazione¹⁵ presentata da Francesco Alinovi, docente di media e *game design* presso la Nuova Accademia di Belle Arti (NABA) di Milano.

Secondo Alinovi, benché non esista una metodologia condivisa e universale per classificare i videogiochi, è possibile comunque suddividerli in sette famiglie. Nelle prime tre (“Azione”, “Sport”, “Rompicapo”) rientrano quei giochi che un tempo era possibile trovare nei cabinati delle sale giochi; gli *arcade games*. Questi giochi richiedono grande attenzione, prontezza di riflessi e coordinazione occhio-mano, mentre le loro trasposizioni su *console* naturalmente permettono di adottare un atteggiamento più riflessivo e un ritmo di gioco più lento.

Le altre quattro categorie (“Avventura”, “Strategia”, “Simulazione”, “Giochi di Ruolo”) sono state pensate originariamente per il computer e comprendono titoli più complessi dal punto di vista delle meccaniche di gioco con tanti tasti da premere, numerosi elementi da gestire, tempi di azione molto più dilatati e quindi la possibilità di pensare con calma alla strategia più adatta a seconda delle situazioni. Padroneggiare le mere categorie non è sufficiente a comprendere l’articolazione generale e restituisce un’immagine appannata della galassia videoludica. All’interno delle categorie occorre specificare almeno i seguenti generi videoludici, dai nomi eloquenti e non troppo allusivi: Picchiaduro (*beat'em up*), Sparatutto (*Shoot'em up*), *First Person Shooter* (FPS), *Third Person Shooter* (TPS), *Platform*, Giochi di guida “ufficiali” (*Driving games*), *Sport games* “ufficiali”, *Racing games*, Sport Estremi, Associare Forme, Labirinto, Enigmistica, *Rythm-Game*, Testuale, Grafica (o punta e clicca), Film Interattivo, Avventura Dinamica (o *action-adventure*), Action RPG (*Role Play Game*), JRPG (*Japanese Role Play Game*), MMORPG (*Multi Massive Online Role Play Game*), *Real Time Strategy* (RTS), *Turn-Based Strategy* (TBS), *God Games*, Crescita/Allevamento, Simulatore di Volo, altri Simulatori. Conoscere i generi videoludici è senza dubbio essenziale al bibliotecario non solo per orientare gli acquisti e prevederne i potenziali usi ma soprattutto nell’eventuale attività di catalogazione. Per tale operazione il sito di *MobyGames.com*¹⁶ si rivela un ottimo strumento. Il sito si presenta come un centro di documentazione, un archivio storico e un contenitore di recensioni per videogiochi, ricco di informazioni rilevanti su tantissimi giochi (Pc, *console*, *arcade games*) che è possibile ottenere tramite interrogazioni flessibili e *data mining*. Si tratta essenzialmente di

¹⁴ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 21.

¹⁵ Francesco ALINOV, *Game start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Milano, Springer, 2011, p. 120-140.

¹⁶ MOBYGAMES, *MobyGames: Video Games Database. Credits, Trivia, Reviews, Box, Covers, Screenshots*, <<https://www.mobygames.com/>>, ultima cons.: 14.11.2018.

un *database* videoludico enorme e può essere definito come il progetto di documentazione online sul videogioco più grande e dettagliato esistente al mondo. Oltre alla vastità dei contenuti, una sua peculiarità è quella di essere letteralmente costruito e aggiornato ogni giorno dagli stessi videogiocatori. Ai fini catalografici *MobyGames.com* può essere utile per recuperare informazioni riguardo responsabilità autoriali, ad esempio in caso di dati lacunosi di giochi provenienti da donazioni o requisiti di sistema per i giochi su computer. Pur senza entrare nel dettaglio, vale la pena riferire come i videogiochi siano risorse catalogabili a tutti gli effetti con gli standard correnti, a riprova della loro omogeneità documentaria rispetto ad altre risorse bibliotecarie. Nell'ambito del Polo bibliotecario Piacentino interessante è stato l'uso per le operazioni di catalogazione del *Protocollo bibliotecario delle risorse elettroniche*, sostituito di fatto nel 2009 dalle *Regole Italiane di Catalogazione (REICAT)*¹⁷, valide per ogni tipo di risorsa bibliotecaria, incluse naturalmente quelle elettroniche. Gli elementi da tenere in considerazione per la catalogazione dei videogiochi sono:

- Responsabilità autoriale (casa di sviluppo o nome autore singolo);
- Editore/distributore;
- Requisiti di sistema (ossia l'*hardware* e il *software* necessari, fondamentali soprattutto per i giochi su Pc);
- Sistemi di *rating* (PEGI/ESRB);
- Catalogazione Semantica;
- Classificazione Decimale Dewey 794.8 (Giochi elettronici e con l'elaboratore)¹⁸;

¹⁷ ICCU, *Regole Italiane di Catalogazione (REICAT)*, Roma, 2009. Il documento è accessibile al link: <<http://www.iccu.sbn.it/opencms/export/sites/iccu/documenti/2015/REICAT-giugno2009.pdf>>, ultima cons.: 17.07.2018.

¹⁸ Il numero qui indicato è valido per classificare giochi elettronici e con l'elaboratore (i videogiochi per Pc e console), inoltre secondo la 22ª edizione della *Classificazione Decimale Dewey*, vi sono delle ulteriori distinzioni da tenere conto. Se si parla di forme computerizzate di specifici giochi o di divertimenti al chiuso classificati in 793-795 (es: scacchi, dama, biliardo, flipper etc...), si deve usare il numero 794.2 più la notazione 0285 (es: dama computerizzata: 794.20285). In caso di giochi specifici per l'elaboratore, i giochi computerizzati d'avventura, *fantasy* e mistero vanno classificati in 793.932 (Es: *Tes IV: Oblivion* come si vede nell'immagine subito sotto), i giochi di guerra computerizzati in 793.920285 (Es: *Call of Duty 2* per Pc), i giochi sportivi, atletici e all'aperto computerizzati in 794.86-794.89 (Es: Calcio computerizzato: 794.86334). In particolare la distinzione tra 793.9 e 794.8 è dovuta al fatto che il primo numero si riferisce a videogiochi legati all'universo dei giochi da tavolo, *wargames* e di ruolo cartacei come D&D, mentre il numero 794.8 si riferisce a videogiochi specifici o presunti tali, propri del medium videoludico. Per ulteriori informazioni cfr. Melvil DEWEY, *Classificazione Decimale Dewey e Indice relativo*, a cura della Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, Roma, AIB, 2009, p. 726-729.

[salva ricerca](#)
[suggerimento d'acquisto](#)
[ricerca in rete](#)
[lista docum](#)

risorsa Web
@www.

Sonoro sul supporto

A colori

Descrizione The *Elder Scrolls 4.: Oblivion [Risorsa elettronica] / Bethesda Softworks
[New York] : 2K Games, ©2006

1 CD-ROM : sonoro, color. ; 12 c.

● **Requisiti di sistema:** Pentium 4.

Note Requisiti di sistema: Pentium 4.2 GHz; DirectX 9.0 (incluso); 512 MB di RAM, 4,6

Risorsa elettronica adatta a (PEGI): +16; in essa sono contenuti: Violenza.

Risorsa elettronica adatta a (PEGI): +16; I
edizione 2006

2006
2K Games

New York

793.932 G

Classificazione Dewey 793.932 Giochi d'avventura e fantasy computerizzati

Per informazioni: [Sistema Bibliotecario](#)

©Sebina OpenLibrary è un software DM Cultura s.r.l. e IBACN Regione Emilia Romagna
Informativa cookie

[Informativa cookie](#)

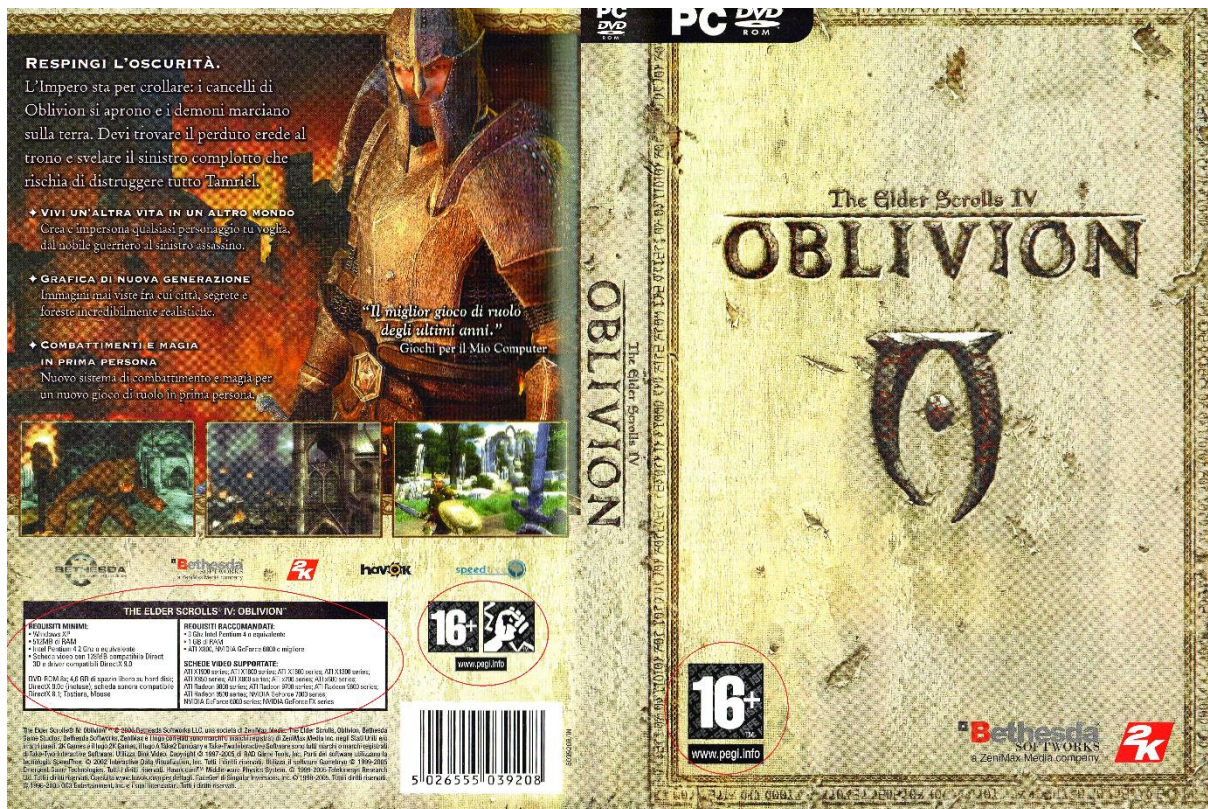


Fig. 2: La copertina di TES IV: Oblivion, cerciate in rosso alcune delle informazioni fondamentali per la catalogazione.

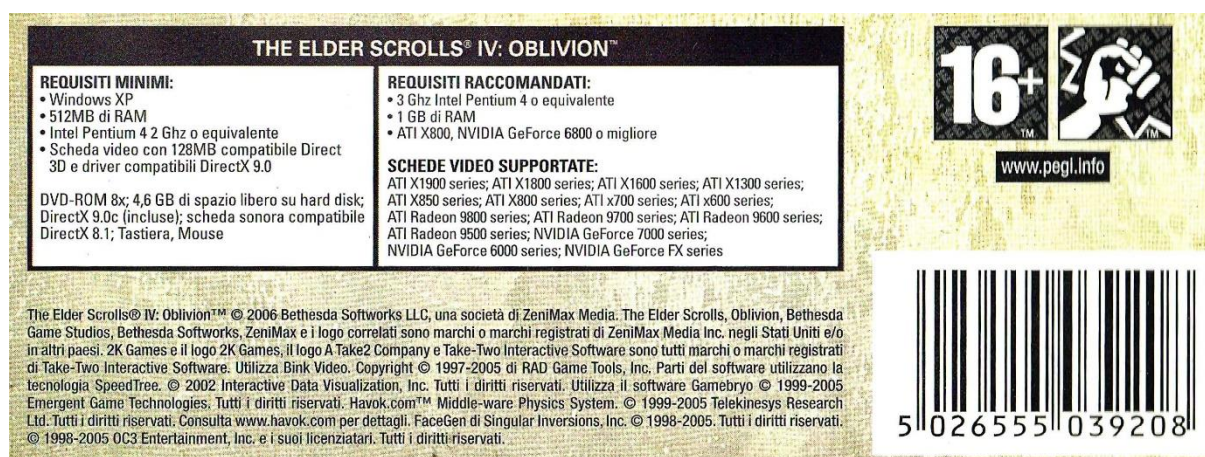


Fig.3: I requisiti di sistema e il codice PEGI indicati sul lato posteriore della copertina.

Tra gli elementi sopra elencati, utile per la catalogazione è il sistema di *rating* o codice di classificazione dei contenuti. I codici di classificazione riconosciuti a livello internazionale sono il PEGI e ESRB. Il *Pan European Game Information* (PEGI)¹⁹ è il codice di classificazione valido in 32 paesi d'Europa, Sud Africa ed Israele ed è stato introdotto nel 2003. Si suddivide in 5 categorie d'età (3, 7, 12, 16, 18), che stanno a indicare l'adeguatezza del contenuto di gioco in base all'età, mentre per quanto riguarda nello specifico i contenuti vi sono 8 descrittori (Discriminazione, Droga Paura, Sesso/Nudità, Gioco D'Azzardo, Violenza, Gioco in Rete) indicati con specifiche icone. Conoscere il PEGI è importante sia per i genitori quando devono comprare un videogioco per i propri figli, sia per il bibliotecario che deve dare in prestito o in consultazione un gioco oppure organizzare eventi videoludici. È fondamentale dunque che il PEGI sia messo in evidenza sugli scaffali in cui sono collocati i giochi e che sia presente nella scheda catalografica dell'OPAC.

L'*Entertainment Software Rating Board*²⁰ (ESRB) è stato introdotto nel 1994 ed è l'equivalente del PEGI valido sul territorio americano, messicano e canadese. Anche ESRB è suddiviso in 5 categorie per fasce d'età: *Everyone* (Per Tutti), *Everyone 10+* (da 10 anni in su), *Teen* (da 13 in su), *Mature* (da 17 in su), *Adults only* (Solo da 18 anni in su), mentre i descrittori di contenuto sono 30 e permettono di distinguere se in un gioco vi sia ad esempio un tipo di violenza più o meno realistica e intensa (*Cartoon violence/Fantasy violence/Intense violence*) o un linguaggio più o meno esplicito (*Language/Strong language*).

¹⁹ PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (PEGI), *Home: PEGI Public Site*, <<https://PEGI.info/>>, ultima cons.: 29.04.2018.

²⁰ ESRB: ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, *ESRB Ratings*, <<http://www.esrb.org/>>, ultima cons.: 29.04.2018.

3.4 La collocazione, la manutenzione e la conservazione

Proseguendo nell'esame delle istruzioni fornite da Beth Gallaway intorno ai punti principali da tenere in considerazione davanti ad una collezione videoludica, il bibliotecario non deve dimenticare la dimensione fisica di ciascun oggetto documentario, incluso il videogioco. Per quanto riguarda il modo in cui disporre la collezione di videogiochi sugli scaffali, un sistema può essere quello dello scaffale aperto, che rende più pratiche e veloci sia per l'utente che per il bibliotecario eventuali operazioni di prestito e/o consultazione, ma espone più facilmente materiale delicato come i dischi a danneggiamenti e furti. Lo scaffale chiuso senza dubbio riduce questi problemi ma rende tale tipo di risorsa meno accessibile e aumenta notevolmente i tempi di fruizione da parte dell'utente. Una via di mezzo potrebbe essere quella di esporre a scaffale aperto le custodie vuote dei giochi e di richiedere il disco direttamente al bibliotecario anche se questa scelta, soprattutto per piccole biblioteche, rischia di essere poco efficace poiché si verrebbero ad occupare due spazi per un'unica risorsa, oltre a prendere del tempo al bibliotecario nella ricerca del disco corretto da abbinare alla custodia.

La manutenzione è un fatto oneroso, complicato, costoso. La maggior parte dei videogiochi è ancora in formato disco ottico (CD/DVD, Blu-Ray Disk), più fragile rispetto al libro e facilmente soggetto a graffi e sporcizia. Per mantenere un disco ottico pulito è possibile acquistare delle apposite macchine in grado di pulire CD e DVD e di rimuovere i graffi meno gravi. Il costo di tale attrezzatura si attesta tra i 40€ e i 200€ (secondo Gallaway tra i 50\$ per i modelli più piccoli, fino a 250\$ per quelli più professionali)²¹. Quando un videogioco rientra dal prestito inoltre è consigliabile controllare sempre lo stato del disco. In caso di sporcizia è possibile pulire facilmente il supporto con un panno di cotone asciutto oppure bagnato con alcool (o prodotti appositi). L'importante è pulire il disco effettuando dei movimenti radiali (cioè dal centro verso l'esterno) e non circolari, poiché altrimenti si rischia di provocare dei piccoli graffi sulla superficie. Riguardo alle *console*, queste dopo pochi anni diventano obsolete e quindi andrebbero cambiate con i modelli successivi, inoltre l'uso frequente le rende soggette a usura. Nelle *console* è difficile svolgere un'attività di manutenzione *hardware* diretta, in quanto ciò comporta la necessità di smontare la piattaforma, azione sconsigliabile se non si hanno adeguate conoscenze tecniche. In caso di rottura di uno o più componenti è possibile riparare la *console* in centri specializzati²² con un costo che si aggira mediamente attorno ai 100/150€²³. La manutenzione *software* nelle *console* di ultima generazione invece può essere effettuata cancellando

²¹ GALLAWAY; *Game On!*, cit. p. 185.

²² DEDOSHOP, *Benvenuti su Dedoshop*, <<https://www.dedoshop.com/>>, ultima cons.: 16.02.2019.

²³ GAMESTOP, *GameStop Repair*, <<https://www.gamestop.it/repair>>, ultima cons.: 16.02.2019.

dal disco rigido i giochi e i componenti superflui e inutilizzati magari da tanto tempo, mentre per le *console* più vecchie (es: PS1/PS2, Nintendo 64) questa operazione non è necessaria. A differenza delle *console* i Pc sono molto più versatili dal punto di vista della manutenzione. I computer sono costituiti da componenti *hardware* diversi ma facilmente sostituibili e quindi, in caso di rottura di uno più elementi, si può risolvere il problema senza dover ricomprare l'intera attrezzatura. Ciò che conta in questo caso è acquistare i componenti compatibili con le specifiche *hardware* in dotazione. Inoltre uno dei problemi principali dei computer è l'obsolescenza; a differenza delle *console* che impiegano più tempo a diventare obsolete (in media 5/6 anni), i Pc necessitano di aggiornamenti tecnici periodici, soprattutto se si vuole offrire le migliori prestazioni con i videogiochi più recenti. Per quanto riguarda la manutenzione *software*, esistono programmi gratuiti come *CCleaner*²⁴ che permettono di tenere pulito il Pc (es: eliminando file superflui e i *cookies*), di correggere gli errori di sistema o i file corrotti e di effettuare operazioni di deframmentazione per ottimizzare le prestazioni. In alternativa è possibile usare gli strumenti di manutenzione messi a disposizione dalla maggior parte dei sistemi operativi Windows. Collaterale alla manutenzione sono le precauzioni da adottare per impedire i furti. Sui dischi è consigliabile applicare l'antitaccheggio e dotarsi naturalmente di *metal detector* agli ingressi della biblioteca, mentre *console* e Pc (benché le loro dimensioni rendano il furto un'operazione complicata) potrebbero essere fissati a muro oppure controllati con un sistema videosorveglianza. Dalle indicazioni appena riportate è evidente che la manutenzione e il furto di materiale sono due punti che la biblioteca pubblica deve tenere a mente, soprattutto a seconda del budget a disposizione.

Infine oltre alla manutenzione sono anche da considerare le modalità di preservazione dei videogiochi. In genere l'attività di preservazione si addice di più ad un museo o ad un archivio, tuttavia vi sono alcune linee guida che anche la biblioteca può adottare, applicando con attenzione tutte le corrette procedure riservate alla conservazione digitale²⁵. Secondo quanto scrive Mark GUTTENBRUNNER²⁶ vi sono quattro strategie in uso oggi, utili a preservare i videogiochi e corrispondenti ai principi e alle procedure per la conservazione di documenti digitali messi in luce da Mariella GUERCIO²⁷. La prima di queste strategie è l'Approccio Museale che comporta

²⁴ PIRIFORM LTD, *Sito Ufficiale CCleaner: Pulisci e velocizza il tuo Pc*, <<https://www.ccleaner.com/it-it>>, ultima cons.: 16.02.2019.

²⁵ MARIA GUERCIO, *Conservare il digitale: principi, metodi e procedure per la conservazione a lungo termine di documenti digitali*, Roma-Bari, Laterza, 2013.

²⁶ MARK GUTTENBRUNNER, CHRISTOPH BECKER, ANDREAS RAUBER, *Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games*, "International Journal of Digital Curation" Vol 5, No.1 (2010), p. 64-90, disponibile al link: <<http://www.ijdc.net/article/view/147/209>>, ultima cons.: 20.12.2018.

²⁷ MARIELLA GUERCIO, *La conservazione di digitale*, slide disponibili al link: <http://media.regesta.com/dm_0/ANAI/anaiCMS/ANAI/000/0188/ANAI.000.0188.0017.pdf>, ultima cons.: 19.02.2019.

il mantenimento e la preservazione di *software* e *hardware* originali, in modo che ogni gioco possa essere fruito senza limiti nella sua forma nativa; la seconda è la Retrocompatibilità che implica l'uso di un *hardware* più aggiornato (ma non per forza il più moderno) per riprodurre *software* più vecchio (Es: La riproduzione di giochi per PS1 su PS2); la terza è la “Migrazione”, ossia il processo di trasformare e aggiornare il codice sorgente di un *software* obsoleto in un formato più nuovo e compatibile con le nuove tecnologie; infine la quarta è l'Emulazione, un approccio con cui tramite uno specifico programma di emulazione è possibile far girare su un *hardware* aggiornato un *hardware* più vecchio (espresso in questo caso sotto forma di *software* emulato), in grado di riprodurre il *software* per cui era stato realizzato (Es: con il programma di emulazione *ePSXe* è possibile riprodurre in versione *software* su un Pc la PS1 e giocare agli stessi giochi della controparte fisica. Anche Lowood²⁸ fornisce 5 indicazioni da tenere conto quando si vuole creare un archivio per preservare i videogiochi:

1. *Build emulation test-beds.*
2. *Build a game performance archive.*
3. *Build archives of design documents, source code, digital assets, and ancillary documentation of game development.*
4. *Stabilize representative artifact collections in museums and archives.*
5. *Collaborate.*

Tra le quattro possibilità messe in luce da Guttenbrunner, quella più facilmente attuabile da una biblioteca pubblica è la Retrocompatibilità, in quanto basta avere a disposizione una *console* in grado di leggere i giochi delle precedenti generazioni (come PS2, Xbox 360, Xbox One). Le altre tre invece presentano delle difficoltà diverse e si scontrano con la figura istituzionale della biblioteca. L'Approccio Museale ad esempio comporta la necessità di dotarsi di numerose *console* e giochi, cosa difficilmente attuabile da una biblioteca per motivi economici e di spazio. L'operazione di “Migrazione” richiede il possesso del codice sorgente del gioco, detenuto naturalmente dal suo autore/i, mentre l'Emulazione va incontro a questioni legali spinose, perché emulare *software* proprietario (quindi sia i videogiochi che i sistemi operativi installati nelle *console*) senza pagare i diritti di riproduzione è una violazione del copyright, anche se i diversi

²⁸ Henry LOWOOD, *Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming*, “Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works”, Portland, Oregon 2004, p. 9, disponibile al link: <http://www.academia.edu/930092/Playing_history_with_games_Steps_towards_historical_archives_of_computer_gaming>, ultima cons.: 20.12.2018.

programmi utilizzati per emulare le vecchie *console* e presenti sulla rete non sono illegali, in quanto sono risorse *freeware*, ossia accessibili a tutti. Inoltre secondo la legge mentre in ambito privato è possibile effettuare una copia di materiale regolarmente acquistato ma da non utilizzare a fini di lucro, lo stesso non vale per i materiali di pubblica fruizione²⁹. Di conseguenza una biblioteca, anche in possesso di videogiochi originali, non potrebbe effettuare copie digitali degli stessi e metterli a disposizione dei propri utenti, tuttavia può eseguire una copia di *backup* e renderla disponibile solo nel caso in cui la versione originale di un gioco venga smarrita o danneggiata. Una via legale che garantisce la preservazione e la fruizione di materiale videoludico è rappresentata dalle piattaforme Mlol, “ReteIndaco” e *Internet Archive*, dove appunto sono presenti numerosi videogiochi giocabili gratuitamente tramite l’emulatore messo a disposizione. Di tali piattaforme si parlerà più avanti nel paragrafo 3.6.

3.5 Il prestito dei videogiochi: questioni organizzative e legali

Nel paragrafo 3.2 abbiamo accennato alla possibilità di creare una collezione circolante o non circolante, la cui differenza sostanziale sta nella possibilità di dare in prestito o meno i videogiochi. La scelta se adottare una soluzione o l'altra può dipendere da tanti fattori già richiamati e validi del resto per qualunque altro genere di collezione documentaria (spazi, fondi a disposizione, pubblico di riferimento). Per quelle biblioteche che vogliono testare l'interesse del pubblico verso una collezione videoludica potrebbe essere una buona idea offrire all'inizio un servizio di consultazione esclusivamente in sede e poi sulla base dei risultati rendere i videogiochi disponibili per il prestito. Una volta acquistati e catalogati, i giochi devono essere inseriti e visibili sull'OPAC in modo da far sapere agli utenti quali siano disponibili per il prestito, proprio come tutti gli altri documenti. Se si sceglie di prestare i videogiochi è necessario adottare delle norme specifiche per regolare tale servizio e a riguardo Mazzetta ne mette in luce i vantaggi e gli svantaggi³⁰. Rendere i videogiochi consultabili solo in sede implica mettere a disposizione postazioni e spazi adeguati non sempre facili da ricavare, date le ridotte dimensioni di molte biblioteche pubbliche. Inoltre l'acquisto di *console* e/o Pc può essere piuttosto oneroso per il budget di una piccola biblioteca, a cui si devono aggiungere pure i citati costi di manutenzione e aggiornamento.

Di contro il solo prestito dei videogiochi, senza la possibilità di consultazione in sede, non

²⁹ NORMATTIVA, *LEGGE 22 aprile 1941, n. 633, Art. 71 sexies, Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio* <<http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:1941-04-22;633!vig=>>, ultima cons.: 16.02.2019.

³⁰ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 67-75.

comporta la necessità di mettere a disposizione le adeguate apparecchiature e quindi la gestione del servizio diventa molto più semplice ed economica ma al tempo stesso meno efficace e attraente, rispetto all'opportunità di poter provare i giochi anche in biblioteca. Inoltre come accennato in precedenza, il prestito di videogiochi in formato ottico va incontro ai classici problemi legati al deterioramento, alla rottura, alla perdita o al furto del materiale, fattori di cui una biblioteca deve tenere conto in vista del budget da destinare alle risorse videoludiche.

Come mette in luce il bibliotecario Eli Neiburger, un altro svantaggio nel rendere i videogiochi solo prestabili e non consultabili è che non si crei un reale interesse verso di essi, soprattutto se la biblioteca non dispone di una collezione ampia e in continuo aggiornamento che permetta agli utenti/giocatori di trovare sempre nuove risorse che soddisfino i loro gusti, spingendoli così a ritornare³¹. Se ciò avviene, si ha il rischio di avere speso ingenti fondi nell'acquisto di materiale che non viene mai dato in prestito. D'altro canto, il solo prestito permette all'utente di ottenere e fruire direttamente a casa propria di una risorsa che per incompatibilità di orari o in caso di eventi speciali organizzati dalla biblioteca oppure nei periodi di chiusura della stessa, non riuscirebbe ad usare.

Il prestito naturalmente deve essere regolamentato da norme precise e chiare per l'utente in modo da offrire un servizio efficiente ed efficace. Ogni biblioteca deve stabilire una sua serie di regole poiché, come mette in evidenza Gallaway, ogni struttura è inserita in un contesto socioculturale diverso e adottare le stesse regole potrebbe essere controproducente per il tipo di servizio che si vuole offrire³². Come per tutto il materiale bibliotecario, dare in prestito videogiochi, significa stabilire quali possano uscire fuori e quali no, il numero e il tipo di giochi da consegnare ad ogni utente, la durata del prestito, la possibilità di rinnovo e in caso di ritardo nella riconsegna, danneggiamento o perdita del materiale, se sospendere la tessera dell'utente o far pagare delle sanzioni, calibrate a seconda delle situazioni. A prescindere da motivazioni interne alla biblioteca (es: edizioni da collezione che si vuole preservare dall'usura)³³, in genere è possibile prestare tutti videogiochi, tuttavia bisogna tenere conto che i titoli appena usciti sul mercato possono essere acquistati dalla biblioteca ma, come si vedrà più avanti, secondo l'atto di esercizio del diritto di distribuzione è necessario lasciar passare almeno 18 mesi per renderli

³¹ NEIBURGER, *Gamers...in the Library*, cit. p. 33.

³² GALLAWAY, *Game on!*, cit., p. 183.

³³ Spesso per molti giochi, oltre la versione base, vengono prodotte delle edizioni limitate e da collezione che contengono materiali extra come *artbook*, *steelbook*, statuette gadget e molto altro. Visto il costo maggiore di tali edizioni e la presenza di materiali diversi e più fragili, potrebbe essere sensato renderli disponibili solo per una consultazione in sede.

legalmente prestabili, mentre per la consultazione in sede sono accessibili all'utenza fin da subito. Per quanto riguarda il numero di giochi prestabili, come giustamente mette in luce De Pari, ciò dipende dalla ricchezza della collezione, poiché dare in prestito più di tre giochi a utente quando se ne hanno pochi a disposizione significa privare altri utenti della possibilità di prenderli a prestito³⁴. A maggior ragione è da evitare, secondo il suggerimento di Czarnecki, il prestito interbibliotecario di videogiochi come fanno già molte biblioteche. Prestare videogiochi ad altre biblioteche, soprattutto se non si ha una ricca collezione, rischia di compromettere il servizio nei confronti della propria comunità locale³⁵. In relazione alla tipologia di videogiochi da prestare, alcuni titoli sono più indicati per il prestito rispetto ad altri. Se si vuole rendere la collezione più attraente è consigliabile dare in prestito giochi particolarmente nuovi (tenendo sempre conto dei 18 mesi di attesa), dato che i giovani spesso sono informati sulle novità appena uscite sul mercato. In genere i titoli più adatti al prestito sono quelli con una trama complessa e di lunga durata, come ad esempio le serie di *Uncharted*, e *Mass Effect*, *The Last of Us*, *Halo*, *Metal Gear Solid*, avventure grafiche come *Heavy Rain*, *Detroit: Become Human*, *Myst*, o giochi di ruolo come *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Mettere a disposizione per il prestito giochi di grande qualità narrativa inoltre può facilitare la possibilità di trovare punti di contatto e confronto con altre risorse della biblioteca (fumetti/romanzi/film) e stimolare magari l'utenza ad un uso dinamico delle diverse tipologie di materiali presenti. La durata del prestito deve essere sufficiente per consentire all'utente di poter usufruire in maggior parte del gioco prestato, anche perché ogni gioco ha una durata diversa a seconda della complessità della trama e dei contenuti sbloccabili³⁶. A mio avviso è consigliabile rendere disponibile ogni gioco per almeno due settimane con la possibilità di un rinnovo (De Pari suggerisce tre settimane con più rinnovi a seconda del tipo di gioco)³⁷, e comunque non oltre i trenta giorni canonici. Sarebbe poi utile spiegare all'utente che prendere in prestito contemporaneamente giochi molto lunghi, nonostante la possibilità di prorogarli, comporta il rischio di non arrivare al termine di nessuno di essi. In tal caso sarebbe meglio indirizzarlo verso la scelta di un singolo gioco, ma naturalmente la decisione finale spetta a lui. Altra questione interessante è se rendere gratuito o meno un servizio di tal genere. Se tutte le risorse della biblioteca sono date in prestito gratuitamente, potrebbe essere rischioso e poco sensato far pagare solo il prestito dei videogiochi, poiché come sottolinea De Pari, questo potrebbe «ledere l'immagine e la percezione che si ha della biblioteca

³⁴ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 114.

³⁵ CZARNECKI, *Gaming in libraries*, cit., p. 78.

³⁶ Ivi, p. 77.

³⁷ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 114.

come luogo di libera fruizione perciò spetta alle singole istituzioni valutare l'utilizzo di tale opzione»³⁸. Una via di mezzo potrebbe essere quella di introdurre una sorta di caparra per ogni gioco prestato, cosa che però potrebbe rendere riluttanti le persone dal fare il prestito per paura di danneggiare il materiale oppure dare l'idea di una mancanza di fiducia nei confronti degli utenti. Un'alternativa può essere, come sottolinea Mazzetta, di rendere il prestito gratuito ma la consultazione in sede di videogiochi (sia in locale che in rete) a pagamento, in modo da avere delle entrate, seppur esigue, che possono ammortizzare altre spese³⁹. Infine in caso di ritardo nella riconsegna del materiale, si può scegliere se sospendere la tessera dell'utente per un determinato periodo di tempo o se far pagare una sanzione per ogni giorno di ritardo (per Czarnecki la multa dovrebbe oscillare tra un quarto di dollaro fino a 1\$ quotidiano per i videogiochi)⁴⁰ o una tariffa forfettaria in caso di lunghi periodi di ritardo⁴¹, mentre per il danneggiamento o lo smarrimento è opportuno introdurre una multa a costo fisso. Un'idea alternativa per pagare la multa potrebbe essere quella di prendere spunto da eventi giornalieri come i “*food for fines*”, durante i quali gli utenti potrebbero portare in biblioteca, cibo in scatola per togliere o ridurre le sanzioni sulle loro tessere. Allo stesso modo si potrebbero organizzare delle giornate (*games for fines*) in cui gli utenti possono portare vecchi giochi da donare alla biblioteca e in cambio saldare la loro multa⁴². Per quanto possa sembrare controproducente, multe e sanzioni servono a rendere gli utenti più responsabili e a sviluppare quel senso civico che faccia capire che le risorse della biblioteca sono un bene comune ed è giusto pertanto che tutti abbiano accesso ad esse nel minor tempo e nelle migliori condizioni possibili.

Tra le diverse problematiche legate al prestito ce n'è una in particolare che ancora oggi dà da pensare ai bibliotecari e che non ha trovato una vera soluzione, ossia se sia legale o meno prestare i videogiochi. Tale questione nasce a causa della complessa natura del videogioco e di conseguenza dalle difficoltà nel trovargli una corretta posizione legale nell'ambito del diritto d'autore. Interessante su questo punto è il pensiero dell'avvocato Dario Reccia, esperto di *privacy*, di diritto d'autore e dei diritti di proprietà industriale⁴³. Reccia asserisce che la problematica legata al prestito dei videogiochi sia incentrata sulla loro natura. La pretura di Torino il 25 maggio del 1982 definiva il videogioco come *software*, escludendolo di fatto dal diritto d'autore,

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ MAZZETTA, *Biblioteche in gioco? Riflessioni*, cit.

⁴⁰ CZARNECKI, *Gaming in libraries*, cit., p. 78.

⁴¹ Al “Multiplo” di Cavriago ad esempio su ogni videogioco consegnato in ritardo (come sulla maggior parte del materiale del resto) è stata imposta una sanzione di 0,10 cent. al giorno, mentre in caso di lunghi periodi di ritardo si è deciso di introdurre una tariffa massima di 50€.

⁴² CZARNECKI, *Gaming in libraries*, cit., p. 10-11, 78.

⁴³ DARIO RECCIA, *Videogiochi in cerca di diritti d'autore*, “Lex and Gaming”, 14 Novembre 2011, <<http://www.lexandgaming.eu/it/?doctrine=videogiochi-in-cerca-di-diritti-dautore>>, ultima cons.: 21.04.2018.

dato che allora i programmi informatici non erano riconosciuti come opere di ingegno. Successivamente già l'anno dopo, il 17 ottobre 1983, il medesimo Tribunale di Torino con un'altra sentenza sposta l'attenzione sull'elemento delle "immagini in movimento" che contraddistinguono i videogiochi, paragonando di fatto il medium alle opere audiovisive e quindi aprendo così la possibilità di applicare ad esso il diritto d'autore. Come ha messo in luce Reccia, da allora la giurisprudenza ha oscillato nella qualificazione dei videogiochi in termini di *software* (Cass. pen. del 4 luglio 1997 n. 8236) piuttosto che di immagini in movimento (cfr. Cass. pen. del 15 dicembre 2006, n. 2304). Infine con la sentenza n. 33768 del 25 maggio 2007, la Corte Suprema di Cassazione ha cercato di dare una definizione più precisa dei videogiochi liberandoli dalla categoria di immagini in movimento, ormai inadatta a identificare un medium diventato sempre più complesso.

Il dibattito sulla natura legale del videogioco è molto importante per una biblioteca che vuole avviare un servizio di prestito. Se il medium è considerato come un *software* proprietario (es: *Microsoft Word*) non sarebbe possibile renderlo prestabile, a meno che non si paghi una licenza. Se invece il videogioco rientra nella categoria delle opere audiovisive allora vanno applicati i regolamenti imposti dalla Legge sul Diritto d'Autore che ne consente il prestito da parte delle biblioteche. Riguardo quest'ultima osservazione Reccia commenta così: «La Corte di Cassazione, tuttavia, non ha mostrato alcun dubbio sul fatto che ai videogiochi vada applicata la disciplina penale posta a tutela delle opere audiovisive, da un lato, ritenendo ormai definitivamente superata la concezione dei *videogames* in termini di semplici programmi per elaboratore e, dall'altro, andando oltre l'interpretazione allora più diffusa secondo cui si sarebbe trattato di sequenze di immagini in movimento»⁴⁴. Sempre secondo la Cassazione i videogiochi «si "appoggiano" ad un programma per elaboratore, che parzialmente comprendono, ma ciò avviene al solo fine di dare corso alla componente principale e dotata di propria autonoma concettuale, che è rappresentata da sequenze di immagini e suoni che [...] compongono una storia ed un percorso ideati e incanalati dagli autori del gioco [...]. In altri termini, i videogiochi impiegano un *software* e non possono essere confusi con esso. Appare dunque corretta la definizione che una parte della dottrina ha dato dei videogiochi come opere "complesse" e "multimediali": vere e proprie opere d'ingegno meritevoli di specifica tutela anche sotto la formulazione dell'art. 71 ter, lett. d) nella formulazione in vigore all'epoca dei fatti»⁴⁵. Questa interpretazione è stata poi confermata dalla Cassazione con due sentenze: una del 14 gennaio 2009, l'altra del 4 marzo 2011. Da qui sembrerebbe che la questione sia stata risolta ma in realtà non è così per via della

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ *Ibidem*.

definizione del videogioco come “opera multimediale complessa”, che presenta delle zone d'ombra e dei limiti che mal si adattano alla natura articolata del medium.

In relazione all'ambito strettamente biblioteconomico, Reccia sottolinea l'inadeguatezza e imprecisione di tale definizione, soprattutto se si parla di prestito di materiale videoludico da parte delle biblioteche. In un'intervista effettuata da Mazzetta a Reccia nel 2013, l'avvocato ha sottolineato l'ambigua posizione in cui si trovano ancora oggi i videogiochi, a metà tra *software* e supporti contenenti immagini in movimento. A riguardo, l'unico punto di riferimento a cui aggrapparsi è l'art. 69 della legge sul diritto d'autore, articolo che permette alle biblioteche di prestare i fonogrammi ed i videogrammi contenenti opere cinematografiche, audiovisive o sequenze d'immagini in movimento, siano esse sonore o meno, (decorsi i soliti diciotto mesi). Secondo il pensiero di Reccia «da qui si potrebbe partire per un approfondimento della norma in modo da includere i videogiochi tra le opere audiovisive poiché, quando tale norma è stata scritta, il legislatore non pensava ancora ai videogiochi ma, visto lo sviluppo che il medium ha avuto negli ultimi anni, avrebbe senso andare in tale direzione»⁴⁶.

Per concludere, il passaggio dalla categoria di “immagini in movimento” a “opera multimediale complessa”, nonostante le numerose zone d'ombra di tale definizione, allo stato attuale permette alle biblioteche il prestito e la libera riproduzione dei videogiochi una volta passati i 18 mesi dall'uscita sul mercato, senza però che ci sia un'effettiva legislazione che riguardi il medium nello specifico⁴⁷. Riguardo alle problematiche legate al copyright per l'attività bibliotecaria, un punto di riferimento importante sono le *Linee guida sul copyright per le operazioni in biblioteca basate sulla legge vigente* di Antonella De Robbio⁴⁸. Come accennato in precedenza, per dare in prestito i videogiochi bisogna far passare 18 mesi dal primo atto di distribuzione sul mercato secondo quanto stabilito dall'art. 69:

Fonogrammi ed i videogrammi contenenti opere cinematografiche o audiovisive o sequenze d'immagini in movimento, siano esse sonore o meno, decorsi almeno diciotto mesi dal primo atto di esercizio del diritto di distribuzione, ovvero, non essendo stato esercitato il diritto di distribuzione, decorsi almeno ventiquattro mesi dalla realizzazione delle dette opere e sequenze di immagini.

⁴⁶ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 71.

⁴⁷ L'ultimo aggiornamento risale al D.L. 4 dicembre 2017, n.172. Per maggiori informazioni cfr. ALTALEX, *Legge sul diritto d'autore*, <<http://www.altalex.com/documents/codici-altalex/2014/06/26/legge-sul-diritto-d-autore#titolo1>>, ultima cons.: 23.04.2018.

⁴⁸ Antonella DE ROBBIO, *Linee guida sul copyright per le operazioni in biblioteca basate sulla legge vigente*, in *Working Papers in Library and Information Science*, n.5, collana digitale a cura di Riccardo Ridi, Università “Ca’ Foscari”, Venezia, 2005, p. 1-24, disponibile al link: <<http://lettere2.unive.it/ridi/wplis05.pdf>>, ultima cons: 18.08 2018.

Se tale atto di esercizio è noto, vanno dunque conteggiati 18 mesi dal giorno della prima distribuzione. Infine un problema collaterale al prestito e dovuto alla lotta contro la pirateria, può essere quello dei videogiochi prodotti per le *console* più recenti (PS4 e Xbox One) che richiedono la creazione di un profilo personale e una connessione ad internet⁴⁹. Anche se si tratta di casi particolari, ancora oggi vi sono persone nel mondo che non hanno accesso da casa alla rete⁵⁰, di conseguenza non possono giocare con le *console* più moderne e quindi eventualmente usufruire di un servizio di prestito videoludico.

3.6 I videogiochi nelle biblioteche digitali Mlol e ReteIndaco

Grazie al continuo sviluppo tecnologico al giorno d'oggi sempre più contenuti sono fruibili in rete tramite *smartphone*, *tablet* e computer, in particolare la diffusione sempre maggiore di *ebook*, riviste e quotidiani in formato elettronico ha portato alla nascita di quelle che possono essere definite come le biblioteche del futuro nel mondo virtuale odierno, le cosiddette biblioteche digitali, generali o specializzate⁵¹. Le prime sono quelle contenenti appunto risorse generali, adatte ai lettori della tradizionale biblioteca pubblica: si tratta di piattaforme che danno accesso a quotidiani, a settimanali popolari, a romanzi e opere in formato *ebook*, ma pure a musica e audiovisivi. I fruitori, iscritti ai servizi bibliotecari locali, possono così attingere alle risorse della biblioteca digitale come alternativa alle collezioni cartacee delle biblioteche pubbliche, oltre a poter fruire di contenuti ad accesso libero. La principale biblioteca pubblica digitale italiana è senza dubbio MediaLibrary Online (Mlol)⁵². Mlol è nata nel 2009 ed è stata sviluppata dalla società Horizons Unlimited⁵³ che nel 2007 si è specializzata nella distribuzione di contenuti digitali per le biblioteche. Attualmente Mlol mette a disposizione degli utenti iscritti un vastissimo patrimonio di risorse digitali, variabile a seconda dei sistemi bibliotecari locali. Per accedere ai contenuti è necessario chiedere l'abilitazione alla propria biblioteca di riferimento e, una volta ricevute le credenziali, basta usare un dispositivo capace di connettersi

⁴⁹ Jason SCHREIER, *Xbox One Does Require Internet Connection, Can't Play Offline Forever*, 21 maggio 2013, <<https://kotaku.com/xbox-one-does-require-internet-connection-cant-play-o-509164109>>, ultima cons.: 19.08.2018.

⁵⁰ Emma LUXTON, *4 billion people still don't have Internet access. Here's how to connect them*, "World Economic Forum", 11 maggio 2016, <<https://www.weforum.org/agenda/2016/05/4-billion-people-still-don-t-have-internet-access-here-s-how-to-connect-them/>>, ultima cons.: 19.08.2018.

⁵¹ Per una panoramica e una bibliografia attuali cfr. Iris XIE, Krystyna MATUSIAK, *Discover digital libraries: theory and practice*, Amsterdam, Boston, Heidelberg, Elsevier, 2016.

⁵² HORIZONS UNLIMITED SRL, *MediaLibraryOnline: La Biblioteca Digitale Quotidiana*, <<https://www.medialibrary.it/home/cover.aspx>>, ultima cons.: 17.11.2018.

⁵³ HORIZONS UNLIMITED SRL, *BlogMlol: Horizons Unlimited srl*, <<https://blog.mlol.it/info/horizons-unlimited/>> ultima cons.: 17.07.2018.

ad internet (Pc, *smartphone*, *tablet*) per consultare le risorse disponibili dovunque e in qualunque momento. È importante precisare che le risorse presenti su Mlol si distinguono in due macrocategorie: “Risorse Mlol” e “Risorse Open”. Nelle prime, a seconda dei contenuti commerciali acquistati dalla propria biblioteca di riferimento, è possibile: prendere in prestito per 14 giorni *ebook* dei maggiori editori e gruppi editoriali italiani; accedere ad un’edicola contenente quasi 6.000 quotidiani e periodici di tutto il mondo, ad audiolibri e a risorse musicali. La disponibilità di questi contenuti varia a seconda del budget stanziato dalla propria biblioteca per questa tipologia di servizio. Le risorse riservate sono integrate da risorse *open access*, accessibili a tutti liberamente e, grazie alla collaborazione di tutte le biblioteche della rete, comprendono collezioni gratuite di *ebook*, audiolibri, spartiti musicali, risorse audio e video, *e-learning*, mappe e naturalmente videogiochi. Per quanto riguarda questi ultimi è sufficiente accedere alla categoria “Videogiochi” e in seguito scegliere uno tra i ben 6.020 giochi gratuiti messi a disposizione. Si tratta in genere di giochi molto vecchi, spesso risalenti al periodo dei cabinati o delle prime *console* ma, tramite un’emulazione *software*, con il programma *DosBox* avviato direttamente dalla piattaforma è possibile giocare sul proprio Pc o in una delle postazioni messe a disposizione dalla biblioteca, indipendentemente dal sistema operativo installato. In questo caso la risorsa è completamente gratuita e sempre accessibile a tutti senza limiti. Un'altra biblioteca pubblica digitale tramite cui è possibile accedere a risorse videoludiche è “ReteIndaco”. Sviluppata da DataManagemen PA⁵⁴, una società esterna attiva nel campo dell’automazione bibliotecaria e che gestisce contenuti digitali, “Rete Indaco”⁵⁵ è una rete di biblioteche e sistemi bibliotecari nata nel 2013, che punta a creare un modello di sostenibilità e cooperazione tra le realtà bibliotecarie partecipanti in modo da permettere a ciascuna di esse di gestire e offrire al proprio pubblico una serie di contenuti digitali. L’adesione di una biblioteca a “ReteIndaco” permette di entrare in una rete attiva nazionale, in cui ogni biblioteca può esercitare la sua influenza e avere un suo ruolo tramite il Comitato Scientifico di “ReteIndaco”. Questo Comitato è composto dai bibliotecari rappresentanti delle biblioteche e dei sistemi bibliotecari che hanno deciso di aderire a “ReteIndaco”. Il Comitato si occupa di individuare, valutare, scegliere e acquisire i materiali digitali da mettere a disposizione di tutte le biblioteche. Tra i materiali vi sono collezioni digitali gratuite (*ebook*, audiolibri, video, musica, film, corsi di lingue, lezioni

⁵⁴ DATAMANAGEMENT PA, *Data Management PA: Consulenza e tecnologia per PAC, PAL e Cultura* <<http://www.datamanagementpa.it/>> ultima cons.: 17.07.2018.

⁵⁵ Francesco MAZZETTA, *Videogiochi in biblioteca: l'esperienza in ReteINDACO*, “Bibliotime”, Anno XVI, No. 3, (2013).

universitarie, etc...) e rivolte in particolare a quelle biblioteche/sistemi che non possono permettersi di acquistare risorse commerciali digitali. La gratuità di queste risorse rispecchia il principio della sostenibilità, una direttiva essenziale per il Comitato Scientifico. A questi contenuti si aggiungono quelli commerciali, sempre selezionati e approvati dal Comitato, come gli *ebook* di Edigita, gli audiolibri di Emons, la musica di *Play.Me*, i film di *MyMovies.it* e molto altro. Le risorse di “ReteIndaco” sono inserite all'interno della piattaforma “SebinaYou”⁵⁶, utilizzata dalle biblioteche e dai sistemi partecipanti, a loro volta facenti parte del Servizio Bibliotecario Nazionale (SBN), la più grande rete bibliotecaria italiana⁵⁷. Tramite un unico catalogo gli utenti riescono così ad accedere sia alle risorse cartacee, presenti nelle biblioteche tradizionali, che a quelle presenti nelle biblioteche digitali. Per fruire di alcuni contenuti in certi è necessario inserire le credenziali usate per accedere ai servizi della propria biblioteca di riferimento, ma generalmente le risorse sono immediatamente accessibili senza.

In relazione ai videogiochi, la loro selezione e inserimento avvengono valutando in particolare i titoli *indie*, ossia quei prodotti non commerciali e famosi, accessibili a chiunque liberamente su internet e che comunque offrono un alto livello di qualità artistico-contenutistica. La grande quantità presente in rete di giochi di questo genere, comporta un'attenta scelta da parte del Comitato in modo da offrire agli utenti dei contenuti non solo gratuiti ma anche di buona qualità. Tra i videogiochi disponibili possiamo trovare grandi classici come *Street Fighter* o *Wolfenstein 3D*, ma anche giochi come *Onomastica*, un *arcade game* in stile *pop art* in cui le parole della lingua inglese sono l'elemento centrale dell'interazione, o *Treasure Island*, un'avventura grafica testuale adattata al romanzo di Stevenson del 1883. L'accesso ai videogiochi è immediato, grazie ai cataloghi che ogni biblioteca della rete mette a disposizione e in cui le risorse di ciascuna di esse e quelle di “ReteIndaco” sono integrate. Una volta individuato il gioco che interessa, è sufficiente seguire i link ipertestuali per attivare l'emulatore *DosBox* e avviare lo *streaming* del gioco sul proprio *browser*. Riguardo allo *streaming* dei videogiochi è opportuno precisare che sia Ml01 che “ReteIndaco” si appoggiano a loro volta ad *Internet Archive*, un archivio digitale internazionale che raccoglie e distribuisce contenuti digitali di ogni tipo e formato (libri, giornali, video, *software*, pagine internet, etc...) e la cui missione è quella di garantire un accesso universale a tutti i tipi di conoscenza espressa in formati diversi⁵⁸.

⁵⁶ Sebina You è una piattaforma che permette di realizzare un portale bibliotecario connesso in rete e nel quale sono unificati catalogo, sito web e servizi per gli utenti. Per maggiori informazioni vedi: DM CULTURA, *SebinaYOU e i servizi della tua biblioteca*, <<https://www.sebina.it/SebinaNet/portali-sebinayou/>>, ultima cons.: 29.04.2018.

⁵⁷ ICCU - ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO UNICO, *Servizio Bibliotecario Nazionale – SBN*, <<https://www.iccu.sbn.it/it/SBN/>>, ultima cons.: 29.04.2018.

⁵⁸ INTERNET ARCHIVE, *Internet Archive: Digital Library of Free & Borrowable Books, Movies, Music & Wayback*

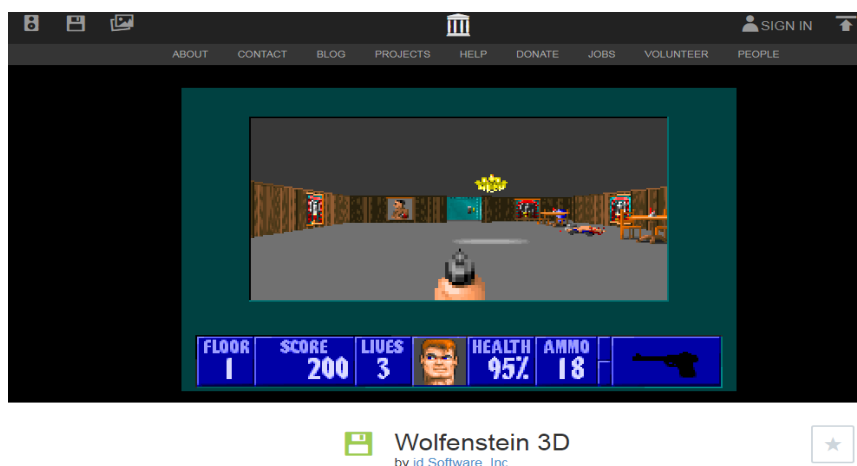


Fig.4: *Wolfenstein 3d* giocato su Internet Archive tramite DosBox.

3.7 Giocare nella biblioteca pubblica: il *gaming in library*

Prima di approfondire le modalità con cui la biblioteca e i bibliotecari possono sfruttare le risorse videoludiche a vantaggio proprio e degli utenti, è opportuno definire cosa significhi *gaming in library* e del perché ha senso svolgerlo in biblioteca. Il *gaming in library* (o il giocare in biblioteca) è quell'attività che comporta l'uso di diverse tipologie di giochi (quelli classici come gli scacchi, i giochi di carte e da tavolo più complessi, i videogiochi per Pc e *console*) per la semplice consultazione in sede oppure per lo svolgimento di iniziative ludiche di intrattenimento (tornei), la realizzazione di attività finalizzate all'insegnamento in maniera divertente (*edutainment*) di diverse materie scolastiche o atte a stimolare le abilità creative di grandi e piccoli tramite la realizzazione di giochi e *app* con programmi specifici (*coding*)⁵⁹.

Come mette in luce Sabrina De Pari, il termine inglese *gaming* deriva dal sostantivo *game* e indica "l'atto di giocare a un gioco"⁶⁰, riferito ai giochi di carte tradizionali (Scopa, Briscola, Poker), ai giochi da tavolo (Scacchi, Risiko, Monopoli), ai giochi di ruolo (D&D), ai videogiochi (su Pc, *console* fisse e portatili, *smartphone* e *tablet*) e ad ogni altro tipo di gioco, senza escluderne nessuno in particolare. Quando si parla di *gaming in the library* fare queste distinzioni è molto importante, per il fatto che con il termine *gaming* si tende a pensare spesso ad una attività ludica svolta solo con i videogiochi. Secondo le definizioni presenti in alcuni dizionari (*Hazon Garzanti*, *Collins Dictionary*, *Cambridge Dictionary*) e riportate da De Pari⁶¹, il termine

Machine, <<https://archive.org/>>, ultima cons.: 01.05.2018.

⁵⁹ Questa definizione di *gaming in library*, si accosta e riprende in parte quelle già fornite da Patrizia BOSCHETTI in *Il gaming in biblioteca*, cit., p. 45-46 e da Cecilia BIGGI in *I videogiochi in biblioteca*, "JLIS.it", Vol. 6, No.3, (2015), p. 88. Da segnalare anche la definizione presentata nella Tesi di laurea magistrale di Sabrina De Pari in DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 9-12.

⁶⁰ *Ibidem*.

⁶¹ *Ibidem*.

gaming viene associato all'attività di giocare tramite videogiochi su computer o giochi elettronici in generale. Solamente nella definizione fornita dal dizionario inglese di *Wikipedia* il *gaming* è associato all'atto di giocare a un gioco in generale e non solo riferito ai videogiochi o ai giochi d'azzardo⁶². De Pari a riguardo cita il pensiero di Nicholson, secondo cui nella società odierna i termini *gaming/game* e *gamers*, benché abbiano un significato più ampio, sono ormai strettamente associati ai videogiochi⁶³. A mio avviso la tendenza odierna ad associare il *gaming* ai videogiochi è ormai un dato di fatto linguistico-culturale, probabilmente dovuto alla diffusione e all'uso sempre più comune dei videogiochi tra giovani e meno giovani, coadiuvata in qualche modo dai numerosi videogiocatori e dai loro canali Youtube e/o Twitch nei quali vengono spesso usate terminologie come *gameplay*, o *gaming session*, associandole direttamente ai videogiochi. Non a caso il termine *gamer* attualmente indica proprio “colui che gioca ai videogiochi.” In particolare anche quando si parla di *gaming in library* la distinzione tra giochi (di carte e/o da tavolo) e i videogiochi viene meno proprio a favore di questi ultimi. Tale condizione sembra trovare conferma persino nel pensiero di Boschetti e di Valeria Baudo⁶⁴. La prima dice che: «in letteratura *gaming in the library* indica l'introduzione dei videogiochi commerciali nelle raccolte delle biblioteche pubbliche»⁶⁵, la seconda ritiene che: «sebbene il termine [*gaming* in biblioteca] indichi la pratica del giocare a prescindere dalla natura del gioco, esso viene per lo più collegato al mondo dei videogiochi»⁶⁶. Il ruolo che rivestono oggi i videogiochi in ambito culturale è molto più importante rispetto al passato e ciò li ha resi oggetto di studio in ambito accademico⁶⁷ e artistico in generale⁶⁸. Questo cambio di tendenza ha coinvolto anche gli ambiti dell'istruzione, informazione ed educazione come le scuole e le biblioteche, che iniziano a vedere nei videogiochi una risorsa ulteriore ai giochi tradizionali e con cui poter avviare attività e progetti ludici nuovi. Una volta compreso il significato del termine *gaming*, è opportuno cercare di capire i motivi per cui una biblioteca dovrebbe svolgere iniziative video-ludiche. Riprendendo quanto è stato anticipato già nel paragrafo 3.1, ormai non esiste alcun

⁶² WIKIPEDIA, *Wiktionary: Gaming*, <<https://en.wiktionary.org/wiki/gaming>>, ultima cons.: 23.07.2018.

⁶³ NICHOLSON, *Playing in the Past*, cit., p. 342.

⁶⁴ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 10.

⁶⁵ BOSCHETTI, *Il gaming in biblioteca*, cit., p. 46.

⁶⁶ Valeria BAUDO, *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi: Nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche*, Milano, Editrice Bibliografica, 2008, p. 120.

⁶⁷ Da segnalare la presenza in Italia di un'università dedicata interamente allo studio e sviluppo di videogiochi: lo IUDAV. Per maggiori informazioni cfr. IUDAV, *Laurea in Videogiochi e Animazione IUDAV.it*, <<http://www.iudav.it/?>>>, ultima cons.: 05.08.2018.

⁶⁸ Interessante in questo caso l'attività svolta dall'associazione Neoludica, volta a promuovere studi e ricerche che legano videogiochi alle arti contemporanee per creare punti di dialogo e contatto con il mondo dello sviluppo tecnologico e dei beni culturali. NEOLUDICA, *Neoludica: Chi siamo*, <<http://www.neoludica.eu/chi-siamo/>>, ultima cons.: 05.08.2018.

dubbio sul fatto che i videogiochi, in accordo con alcuni dei punti messi in luce dal *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche*, abbiano pieno diritto ad entrare nelle biblioteche e di conseguenza sia giusto usarli in maniera adeguata, in quanto parte a tutti gli effetti dell'offerta culturale e dei servizi da destinare alla comunità. Tra le motivazioni sul perché usare i videogiochi in biblioteca la De Pari sottolinea luce tre punti centrali: 1) attrazione di un nuovo pubblico non per forza giovane; 2) intrattenimento e socializzazione; 3) istruzione e apprendimento⁶⁹.

L'attrazione di un nuovo pubblico giovane o meno giovane che sia, è in genere un obiettivo strategico molto importante per la biblioteca, a prescindere dalla presenza o meno dei videogiochi. Tuttavia inserire questi ultimi in biblioteca per attrarre nuovo pubblico può essere una soluzione vincente, soprattutto se si tiene conto dell'aumento incredibile negli ultimi anni dei videogiocatori nel mondo. Attraverso i videogiochi è possibile cambiare l'aspetto classico e, in alcuni casi, solo apparentemente obsoleto della biblioteca come posto adibito esclusivamente al prestito di libri o allo studio, e renderla più appetibile e attraente ai più giovani e agli studenti di scuole medie e superiori che frequentano di rado una biblioteca. Secondo alcuni dati statistici, a livello globale nel 2017 il numero di videogiocatori è arrivato a 2.041.362.400 miliardi: solo in Asia sono stati contati 1 miliardo e 145.073.000 milioni di giocatori, in Nord America (USA e Canada) circa 180.481.000 milioni di giocatori mentre per l'Europa sono stati stimati 187.844.000 milioni di giocatori⁷⁰. Visti questi numeri, la probabilità "matematica" di attirare nuovi utenti con i videogiochi è piuttosto alta ed è potenzialmente possibile richiamare persone diverse che non frequentano in genere una biblioteca pubblica semplicemente perché non la vedono come un luogo in grado di rispondere alle loro necessità culturali e di intrattenimento. Ciò che conta è fornire un servizio videoludico di qualità che gli utenti non possono trovare da qualche altra parte e quindi diventa essenziale non solo promuovere la presenza in biblioteca di videogiochi e *console* ma anche svolgere eventi di *gaming* come tornei per grandi e piccoli poiché «il *gaming* trasmette a quelle persone che non sono interessate a quanto offerto dalle biblioteche, l'idea che possono trovare in tale luogo anche altri servizi diversi da quelli tradizionali e in linea con i propri interessi»⁷¹.

Per quanto riguarda il secondo punto, ossia l'intrattenimento e la socializzazione, i videogiochi si prestano per loro natura ad entrambe le cose e si sposano bene con la figura e il ruolo che

⁶⁹ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 67-98.

⁷⁰ Tutti i dati sono reperibili su: NEWZOO, *2017 Global Games Market Report*, <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>>, ultima cons.: 05.08.2018.

⁷¹ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 69.

deve assumere la biblioteca pubblica odierna. La biblioteca deve infatti essere vista come un luogo dove oltre a studiare, leggere, imparare, è lecito anche divertirsi con gli amici, e i videogiochi possono senz'altro aiutare in questo. Naturalmente lo scopo non deve essere solo quello di attirare ragazzini schiamazzanti che vengono in biblioteca per giocare a tempo perso ma come sottolinea De Pari: «l'intento di “fornire una forma di intrattenimento per i membri della comunità” attraverso i giochi potrebbe combinarsi con altri obiettivi come promuovere gli altri servizi offerti o gli eventi organizzati dalla biblioteca»⁷². La possibilità di organizzare tornei videoludici ad esempio è un ottimo modo per offrire un'occasione di divertimento e al tempo stesso di socializzazione, un momento di incontro tra persone di età, sesso e etnie diverse, con cui è possibile superare barriere linguistiche e diversità culturali. In questo modo, anche grazie ai videogiochi, le biblioteche possono trasformarsi in quelle che Antonella Agnoli, consulente bibliotecaria, definisce “piazze del sapere”⁷³, luoghi accoglienti e attivi che puntano alla coesione sociale, culturale, territoriale e alla coesistenza di persone diverse, oppure possono diventare dei *community hub*, ossia dei punti di riferimento per la comunità che favoriscano l'inclusione e le relazioni sociali, ruolo che si sposa bene con la *mission* della biblioteca pubblica⁷⁴. Avviare un servizio di *gaming in library* può senz'altro stimolare le relazioni tra persone di diversi strati sociali che, seppur appartenenti alla stessa comunità, difficilmente avrebbero altre opportunità di conoscersi. I videogiochi diventano così un modo per creare quello che Heather Talty definisce “spazio di affinità”, ossia un luogo dove differenti fattori sociali come età, sesso, etnie, classe, livello di formazione o professione non contano⁷⁵. In situazioni di questo genere vengono influenzati pure i comportamenti dei singoli individui: i meno avvezzi a giocare ai videogiochi ascoltano i consigli di chi è più esperto ed è possibile in questo modo spingere le persone più diffidenti a conoscere meglio il medium videoludico (a cominciare dagli anziani)⁷⁶ e renderle partecipi di un servizio che possa aiutare loro a capire meglio le tecnologie moderne. Per quanto riguarda l'uso del medium videoludico in biblioteca ai fini dell'apprendimento e dell'educazione, Valeria Baudo mette in luce in maniera esaustiva una serie di elementi di cui le biblioteche dovrebbero tenere in considerazione: 1) i videogiochi hanno un buon valore edu-

⁷² Ivi, p. 77.

⁷³ Antonella AGNOLI, *Le piazze del sapere: biblioteche e libertà*, Roma-Bari, Laterza, 2009.

⁷⁴ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 79.

⁷⁵ Heather TALTY, *Gaming in Libraries*, “LIS 204 Introduction to Library Science”, 29 novembre 2006.

⁷⁶ Interessante in questo caso il progetto, citato dalla De Pari, di Allan M. Kleiman. Per maggiori informazioni cfr. Jenny LEVINE, *Chapter 4: Broadening the Audience for Gaming in Libraries*, “Library Technology Reports”, Vol. 3, (2008), p. 17-23, disponibile al link: <<https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/4295/4933>>, ultima cons: 14.01.2019.

cativo e didattico; 2) possono offrire agli utenti la possibilità di apprendere mediante l'esperienza diretta, in contrapposizione alla tradizionale lezione frontale; 3) sono immersivi e coinvolgenti (questo comporta che i giocatori non sono consapevoli di imparare perché sono concentrati sul gioco stesso); 4) insegnano ad affrontare i problemi, a decidere, a scegliere e a dare priorità alle informazioni; 5) offrono una simulazione della realtà molto attendibile che consente di simulare determinate attività, talvolta impossibili nella realtà; 6) creano il senso di appartenenza e aiutano a sviluppare doti di *leadership* e capacità di lavorare in gruppo; 7) promuovono la lettura e favoriscano il pensiero creativo; 8) promuovono il *multitasking*, poiché il giocatore impara a concentrarsi su più elementi; 9) favoriscono l'apprendimento di altre forme di alfabetismo come la *digital literacy* (cioè la capacità di decodificare un messaggio a prescindere dal mezzo che lo veicola)⁷⁷.

Sulla base di questi punti è possibile riflettere su come i videogiochi possano essere usati in maniera proficua in biblioteca, in forte sintonia con quanto previsto già dal *Manifesto Ifla/Unesco* del 1994. Ad esempio per favorire la conoscenza e la fruizione di risorse diverse, un modo molto semplice e immediato potrebbe essere quello di predisporre vetrine tematiche in cui, partendo da un videogioco, si possa indicare all'utenza la presenza di altre risorse correlate ad esso come film, libri o fumetti, stimolando a conoscere meglio la biblioteca e ad usare gli strumenti che essa mette a disposizione come l'OPAC⁷⁸. Un'altra possibilità potrebbe essere quella di usare appositi videogiochi che hanno principalmente una funzione educativo-formativa, i cosiddetti *serious games*, di cui si parlerà più avanti.

In ambito bibliotecario italiano sono stati già realizzati alcuni giochi pensati per favorire la conoscenza della biblioteca, promuovere la lettura, stimolare le capacità di *problem solving* e migliorare l'uso dei servizi bibliotecari. Uno dei primi casi documentati, realizzato nel 2000 dal Sistema Bibliotecario provinciale di Reggio Emilia, si chiama *Harry Pixel: avventura nella biblioteca magica*, una sorta di visita virtuale all'interno della biblioteca dove il protagonista, Harry Pixel, apprende gli strumenti bibliotecari messi a sua disposizione⁷⁹. Un altro progetto molto interessante è il *GRUP e 8181_1081_01(nella biblioteca di Massa)*⁸⁰, risalente al

⁷⁷ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 93-94.

⁷⁸ Un esempio può essere la serie videoludica di *Resident Evil* da cui sono stati tratti ben 6 film, 7 romanzi e tre manga ufficiali. Molti altri videogiochi possono fungere da spunto per trattare di tematiche importanti come il bullismo (es: *Life Is Strange*) ed essere usati in un dibattito, assieme a testi e altro materiale relativi all'argomento oggetto di discussione.

⁷⁹ Il gioco è ancora consultabile su: *4 kids.it: edutainment e marketing dei servizi*, <<http://www.4-kids.it/progetti/harry/inizio.htm>>, ultima cons.: 14.08.2018.

⁸⁰ Patrizia BOSCHETTI, *Biblioteca per gioco: edutainment per la biblioteca pubblica*, Tesi di laurea in Scienze della documentazione, archivistiche, biblioteconomiche, audiovisive, Università degli studi della Tuscia, relatore Prof. Giovanni Solimine, a.a. 2005-2006, 161 pagine.

2005/2006 e di cui si tratterà in seguito. Nel 2007 per il sistema bibliotecario dei Laghi in Lombardia, è stato sviluppato *I libri di Sofia*, un *web game* che mira a consigliare in modo giocoso i libri potenzialmente interessanti per l'utente e presenti nelle biblioteche del sistema, in base a una sorta di test volto a individuare la fascia d'età e i gusti personali⁸¹. Naturalmente anche i videogiochi più tradizionali e commerciali possono essere usati a fini educativo-formativi, sempre a seconda di quello che si vuole insegnare. Molto interessanti in tal senso sono gli interventi svolti presso diverse scuole e biblioteche da Emanuele Cabrini, fondatore nel 2009 di *GameSearch.it*, un progetto volto a far conoscere i videogiochi non solo come mero strumento di divertimento ma anche come un medium ricco di elementi culturali con cui riflettere e approfondire numerosi argomenti e tematiche⁸². Per Cabrini il videogioco è sempre stato un ottimo modo per entrare in contatto con le persone, stimolarle a riflettere sul mondo che li circonda e sulla loro vita e lui stesso non a caso è diventato uno dei principali organizzatori di eventi culturali a tema videoludico, in collaborazione con università, musei, biblioteche ed altre importanti istituzioni culturali. *GameSearch.it* inoltre pone molta attenzione a quei videogiochi che si distinguono per alte qualità ludiche e per importanza storica e culturale, tanto che sono state realizzate e pubblicate sul sito una serie di icone indicanti per ogni gioco trattato le caratteristiche ritenute particolarmente importanti. Qui di seguito vengono presentate tali icone, consultabili su *GameSearch.it*.



In ambito strettamente bibliotecario numerose sono state le collaborazioni di Cabrini, tra le più recenti ricordiamo i due incontri, svolti il 23 gennaio 2016 e il 17 giugno 2016, presso la biblioteca di Vernate (MI) e l'evento al "Multiplo" di Cavriago del 6 aprile 2017⁸³. Sia a Vernate che a Cavriago Cabrini ha presentato e discusso il valore del *conscious gaming* tramite i primi

⁸¹ SISTEMA BIBLIOTECARIO DEI LAGHI, *I libri di Sofia.it: Il gioco del sistema bibliotecario dei Laghi*, <<http://www.ilibridisofia.it/>> ultima cons.: 14.08.2018.

⁸² GAMESEARCH.IT, *GameSearch.it: Chi siamo*, <<http://www.gamesearch.it/chi-siamo>>, ultima cons.: 15.08.2018.

⁸³ GAMESEARCH.IT, *GameSearch.it: News*, <<http://www.gamesearch.it/news#.W3QMRM4zbIU>>, ultima cons.: 15.08.2018.

due capitoli della serie videoludica di *Assassin's Creed*. *Assassin's Creed* è infatti uno di quei titoli commerciali molto conosciuto dai giovani che, se analizzato attentamente e giocato appunto in maniera consapevole, può diventare uno strumento utile sia agli insegnanti che ai bibliotecari per stimolare l'apprendimento e l'approfondimento di certe tematiche storiche. Entrambi i titoli sono ambientati in determinati periodi storici (il primo capitolo durante la Terza Crociata e il secondo durante il Rinascimento italiano), in cui la trama principale e i protagonisti del gioco si intrecciano però con fatti storici veramente accaduti e personaggi realmente esistiti. In particolare il secondo capitolo è ambientato in alcune famose città e corti italiane del Rinascimento (Firenze, Monteriggioni, San Gimignano, Forlì, Venezia, Roma) e, durante l'esplorazione di queste zone, il gioco mostra alcune schede informative quando il giocatore incontra determinati personaggi e luoghi famosi (Es: Leonardo da Vinci o la chiesa di "Santa Maria Novella" a Firenze). Come anche Cabrini ha voluto dimostrare, è possibile sfruttare queste semplici informazioni fornite dal gioco per stimolare ragazzi e adulti a riflettere e ad approfondire la storia artistico-culturale del nostro paese, magari andando in biblioteca e cercando testi e documentari appositi. Dopo aver messo in luce le motivazioni sul perché possa essere utile avere videogiochi in biblioteca, nei paragrafi seguenti verranno presentate alcune possibilità concrete di usarli in maniera diversa ma altrettanto efficace.

3.7.1 Il gaming in library: l'organizzazione di tornei videoludici

Sulla base di quello che si è considerato finora, le biblioteche, oltre alla possibilità di creare collezioni videoludiche prestare e rendere fruibili per la consultazione in sede, possono svolgere con esse diverse iniziative. I tornei di videogiochi ad esempio permettono di coinvolgere la comunità di cittadini e di creare grandi opportunità di socializzazione per un pubblico diverso sia per età, cultura e ceto sociale. I tornei videoludici, per quanto possano sembrare ai bibliotecari meno esperti qualcosa di complicato, in realtà seguendo precisi accorgimenti sono realizzabili senza troppe difficoltà. Secondo quanto riferito da Mazzetta, per questo tipo di iniziative non sono necessarie risorse economiche particolari: è sufficiente usare la propria collezione di *videogames* oppure chiedere ai partecipanti di portare *console* e giochi da casa in modo da predisporre un evento a costo quasi nullo⁸⁴. Il vero problema nell'organizzazione di questi eventi è la necessità di spazi adeguati, cosa che non tutte le biblioteche hanno. A seconda delle *console* usate lo spazio infatti può variare; se si usa una ad esempio PS3/PS4 con *controller wireless*, l'area di gioco rimane circoscritta alla postazione dedicata (il giocatore rimane seduto

⁸⁴ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 74-75.

davanti allo schermo), mentre se si usa la periferica *Kinect* della Xbox 360 o una *console* Wii che, a seconda del gioco, richiedono al giocatore di muoversi con tutto il proprio corpo o quasi, gli spazi devono essere maggiori sia per chi gioca che per eventuali spettatori, accompagnatori (genitori o amici) e membri dello staff bibliotecario, pronti a intervenire in caso di bisogno. Proprio sulla questione dello spazio, un grande aiuto sulle iniziative videoludiche in biblioteca viene anche dalle esperienze di Beth Gallaway. A seconda del tipo di gioco e *console* che si vuole usare per un evento, Gallaway fornisce una serie di indicazioni e misure precise su come organizzare gli spazi.

Per i giochi che richiedono una maggiore libertà di movimenti come *Wii Sports*, *Dance Dance Revolution* o *Guitar Hero* ad esempio sono necessari almeno 9-12 *square feet* (circa 1 metro quadro) fra un giocatore e l'altro, mentre per giochi più “statici” come *FIFA* o *Mario Kart* vanno bene anche 6-10 *square feet* (circa 0,75 metri quadri). In aggiunta vanno considerati anche gli spazi tra i giocatori e lo schermo (monitor Pc/Tv), per eventuali spettatori disposti attorno, per altri partecipanti in attesa e per il personale bibliotecario⁸⁵.

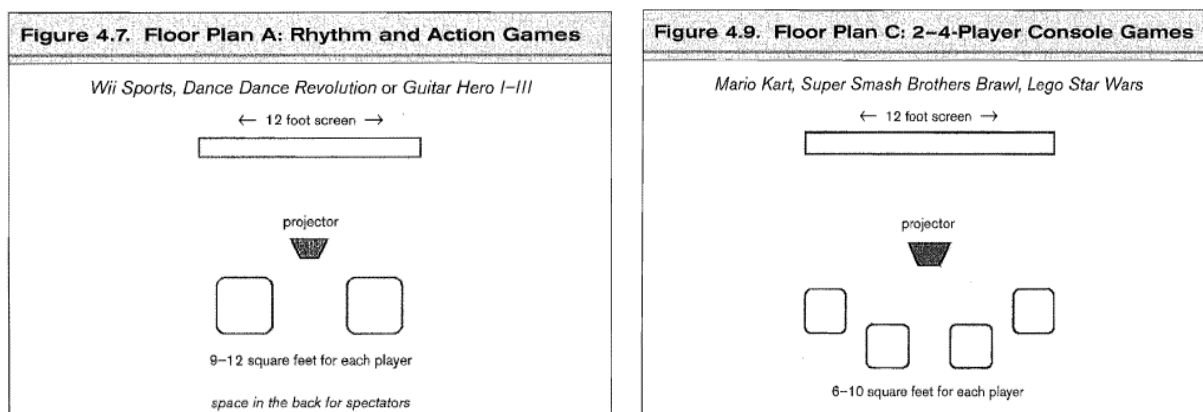


Fig.5: Esempi di gestione degli spazi durante eventi videoludici in biblioteca.

Oltre alle *console* fisse è possibile utilizzare anche quelle portatili, come il Nintendo DS/3DS, PS Portable/PS Vita, collegabili tramite *wireless* o *bluetooth*. In questo caso lo spazio necessario è minimo (bastano un tavolo e delle sedie) ma occorrono tante *console* quanti sono i partecipanti e i corrispettivi giochi. Per quanto riguarda il *gaming* su Pc, la Gallaway non esprime particolari considerazioni ma (anche per esperienza personale) sono necessari sempre un certo numero di Pc (collegati in rete locale o tramite rete internet) a seconda dei giocatori così come un certo

⁸⁵ GALLAWAY, *Game On!*, cit., p. 101-105.

numero di copie del gioco/giochi utilizzati, oltre ai monitor, mouse, tastiere e naturalmente tavoli adeguati ad ospitare tutti i giocatori.

Durante lo svolgimento di un torneo videoludico, al problema della gestione degli spazi si aggiunge inevitabilmente quello del rumore, provocato non tanto dai videogiochi in sé e facilmente eliminabile con l'uso di apposite cuffie, ma dall'esultanza dei giocatori, dai commenti e applausi del pubblico. Per evitare di dare fastidio ad altri utenti si può decidere di organizzare tali iniziative in spazi appartati della biblioteca o in giornate/periodi in cui le attività e i servizi bibliotecari tradizionali sono sospesi, come ad esempio la “Notte Bianca” realizzate presso la Biblioteca Comunale di Castelvetro Piacentino nel 2012, durante la quale si sono svolti tornei videoludici di *FIFA 12* per Xbox 360, *Cars 2* e *Just Dance* per Wii⁸⁶. Scegliere la giornata giusta naturalmente non basta per la buona riuscita di un'iniziativa videoludica, ma è necessario avere anche la piena disponibilità del personale bibliotecario e magari il supporto di volontari disposti a seguire e coordinare le sessioni di gioco, sempre sotto la direzione dello staff della biblioteca. In questo caso, come suggerisce anche Mazzetta, viene molto più facile coinvolgere ragazzi e ragazze poco avvezzi a frequentare la biblioteca e stimolarli a tirare fuori responsabilità e capacità di *problem solving* di fronte alle eventuali difficoltà tecniche e organizzative che eventi di questo tipo comportano⁸⁷. Un'altra cosa di cui vale la pena tenere in considerazione per gli eventi di *gaming* è il tipo di partecipanti. Oltre a genitori e accompagnatori che stanno solo a guardare, chi decide di prendere parte ad un torneo di videogiochi può essere, indipendentemente dall'età, un aspirante in erba oppure un giocatore esperto. Per organizzare tornei adatti a tutti in grado di attirare anche i videogiocatori più incalliti, può essere utile per il bibliotecario sapere che all'interno della cosiddetta macrocategoria dei *gamers*, è possibile individuare due sottocategorie, a seconda che si parli di *casual gamer* o *hardcore gamer*. Tali sottocategorie rispondono principalmente a delle logiche di mercato, poiché certi giochi sono più indirizzati ad una categoria piuttosto che all'altra. I *casual gamer* sono i giocatori occasionali, coloro che non disdegnano di fare ogni tanto una partita a giochi in genere non troppo complicati e di rapida esecuzione, che dedicano al videogioco poco tempo, magari durante i momenti morti della loro quotidianità (in viaggio o in attesa dal medico ad esempio) o che giocano a uno specifico titolo solo perché va di moda (es: il caso di *Pokémon Go* per *smartphone*)⁸⁸ oppure dietro consiglio di persone più esperte. La seconda sottocategoria è quella degli *hardcore gamers* e

⁸⁶ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 99-100.

⁸⁷ Ivi, p. 78.

⁸⁸ Ben SILLIS, *I numeri incredibili di Pokémon GO*, 2 agosto 2016, <<https://www.redbull.com/it-it/pok%C3%A9mon-go-i-numeri-e-le-statistiche-del-fenomeno>>, ultima cons.: 12.08.2018.

comprende assidui appassionati di videogiochi che investono gran parte del loro tempo e risorse a giocare a titoli di diverso genere e che possiedono in genere più *console* diverse, sia fisse che portatili. Gli *hardcore gamers* seguono siti e riviste specializzate, sono sempre informati sulle ultime uscite e sono appassionati di collezionismo videoludico, però non sempre sono consapevoli o interessati alle numerose possibilità artistiche e culturali insite nel medium né al filone dei *games studies*⁸⁹. A queste due sottocategorie è opportuno aggiungere anche una terza ossia quella del *conscious gamer*, il videogiocatore consapevole delle potenzialità del medium e in grado di confrontarsi criticamente con esso. Questo concetto è stato sviluppato da Accordi Rickards⁹⁰ e nasce dall'esigenza di andare oltre le due distinzioni evidenziate sopra. Il *conscious gamer* infatti non solo gioca ai videogiochi per puro divertimento né li considera un mero prodotto commerciale, ma li guarda con un occhio critico, consapevole di avere di fronte un'opera artistico-culturale che veicola messaggi, idee, emozioni. Per il *conscious gamer* non è importante essere il miglior giocatore in un determinato gioco o acquistare gli ultimi titoli usciti sul mercato, ciò che conta è lo studio del medium e contribuire alla sua corretta diffusione, poiché come dice lo stesso Rickards «Alla base c'è la necessità di educare alla conoscenza del mezzo e dello spazio entro quale nasce e si sviluppa»⁹¹.

Sulla base delle distinzioni messe in luce, dovrebbe essere più facile per il bibliotecario organizzare tornei per partecipanti più o meno esperti e scegliere agevolmente i titoli adatti, a seconda del tipo di torneo che si vuole organizzare e dei giocatori che si vuole richiamare. Un torneo che vede coinvolti in gran parte dei *casual gamer* o comunque giocatori poco abili, potrebbe comprendere ad esempio giochi come *Mario Kart*, *Super Smash Bros.*, *Guitar Hero*, mentre per gli *hardcore gamers*, potrebbero essere adatti giochi soprattutto come le serie di *Quake* o *Battelfield*, *Team Fortress 2* oppure giochi di strategia in tempo reale come le serie di *Starcraft* o *Total War*.

In relazione ai tornei e i giochi da proporre, tornano sicuramente utili le esperienze fatte da Eli Neiburger, bibliotecario presso la "Ann Arbor" Distric Library in Michigan (USA). Secondo Neiburger ci sono giochi più o meno adatti ad organizzare tornei videoludici in biblioteca, per tanto egli ha assegnato ai principali generi videoludici dei valori da 1 a 5, indicanti l'"indice di torneabilità"⁹² e tre fasce d'età (bambini, adolescenti e adulti), rappresentate anch'esse in una

⁸⁹ GAME STUDIES - THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH, *About Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1802/about>>, ultima cons.: 15.08.2018.

⁹⁰ RICKARDS, *Il videogioco*, cit., p. 77.

⁹¹ *Ibidem*.

⁹² Con questo termine, Neiburger indica se un videogioco possa essere adatto o meno per lo svolgimento di un torneo a seconda di diversi parametri come giocabilità, trama, pubblico di riferimento, durata di una partita. Più è basso il valore di torneabilità più il gioco è inadatto ad un torneo videoludico. Cfr. NEIBURGER, *Gamers in the*

scala di valori da 1 a 5, a seconda dell'adeguatezza dei contenuti di un determinato genere. Questi fattori, insieme al sistema di *rating* ESRB, per il bibliotecario sono da tenere molto in considerazione qualora si organizzino tornei videoludici. A riguardo Neiburger presenta anche i nomi di alcuni giochi come punto di riferimento: ad esempio i videogiochi di azione e avventura come *Super Mario* o *The Legend of Zelda* hanno un basso indice di torneabilità (2) e sono poco adatti per organizzare tornei poiché sono pensati più per il *singleplayer*, mentre gli sparatutto in prima persona (*DOOM/Call of Duty*), i *racing games* (*Forza Motorsport/Mario Kart*) e i picchiaduro (*Street Fighter/Tekken*) hanno come indice 5, e si prestano benissimo a tornei veloci e ad alto tasso di partecipazione e coinvolgimento⁹³. Naturalmente il fattore violenza è sempre da tenere a mente, quindi sparatutto e picchiaduro sono maggiormente indicati per adolescenti e adulti mentre giochi di guida o giochi sportivi sono più adeguati per i bambini. Alle biblioteche che decidono di fare un torneo per la prima volta, Neiburger come gioco consiglia *Dance Dance Revolution*, in quanto è adatto per partecipanti di tutte le età e richiede solo una postazione. Neiburger stesso dice di aver svolto tornei con circa 100 giocatori solo con una PlayStation 2, due piattaforme per i movimenti collegate alla *console*, un proiettore e un amplificatore. Secondo il bibliotecario *Dance Dance Revolution* è un ottimo modo per prendere dimestichezza con i tornei videoludici e farsi conoscere tra gli appassionati di videogiochi della propria comunità⁹⁴. Di seguito vengono mostrate le tabelle presentate da Neiburger nel suo libro e contenenti i valori dei generi videoludici da lui considerati (*Action and Adventure, Role-Playing Games, First-Person Shooters, Racing Games, Fighting Games, Sport Games, Simulations, Strategy, Oddball Games*⁹⁵, *Rythm, Music, and Physical Games, Retro Games*⁹⁶), a seconda della giocabilità, *torneability/openplayability*⁹⁷, età e tipo di pubblico per cui sono più adatti⁹⁸.

Library?!, cit., p. 52-63.

⁹³ *Ibidem*.

⁹⁴ Ivi, 67-68.

⁹⁵ Questa categoria si riferisce a quei giochi un po' fuori dal comune con meccaniche di gioco particolarmente insolite e differenti da un titolo all'altro.

⁹⁶ Sono i giochi delle passate generazioni di *console* che necessitano di essere giocati su Pc tramite emulatore, se non si ha a disposizione la piattaforma originale.

⁹⁷ Il termine *torneability* si riferisce all'indice di torneabilità che indica quanto un videogioco possa essere adatto per la realizzazione di tornei videoludici, mentre il termine *openplayability* indica quanto un videogioco si presti a eventi ludici in biblioteca non strutturati in tornei.

⁹⁸ NEIBURGER, *Gamers in the Library?!*, cit., p. 54-63.

FIGHTING GAMES	
Tournamentability	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Openplayability	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Kids	🏆
Teens	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Adults	🏆 🏆 🏆
Ratings	E 🏆 T 🏆 🏆 🏆 🏆 🏆 M 🏆 🏆 🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Weapons Fighter	Soul Calibur
Gory Fighter	Mortal Kombat
Mascot Fighter	Super Smash Bros.
Martial Arts Fighter	Tekken
Wrestler	WCW v. NWO

ACTION AND ADVENTURE	
Tournamentability	🏆 🏆
Openplayability	🏆 🏆 🏆
Kids	🏆 🏆 🏆 🏆
Teens	🏆 🏆 🏆
Adults	🏆 🏆
Ratings	E 🏆 🏆 🏆 T 🏆 🏆 🏆 🏆 M 🏆 🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Platformer	Super Mario
Action Adventure	Zelda
Survival Horror	Resident Evil
Violent Sandbox	Grand Theft Auto
Stealth	Metal Gear

ROLE-PLAYING GAMES	
Tournamentability	🏆
Openplayability	🏆 🏆 🏆
Kids	🏆 🏆 🏆
Teens	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Adults	🏆 🏆 🏆
Ratings	E 🏆 🏆 T 🏆 🏆 🏆 🏆 🏆 M 🏆 🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Classic RPG	Final Fantasy
Pet Battle RPG	Pokémon
Action RPG	Kingdom Hearts
First-Person-Sandbox RPG	Elder Scrolls (Oblivion)
Free Online RPG	RuneScape
Not-Free Online RPG	World of Warcraft

FIRST-PERSON SHOOTERS	
Tournamentability	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Openplayability	🏆 🏆 🏆 🏆
Kids	🏆
Teens	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Adults	🏆 🏆 🏆 🏆
Ratings	E 🏆 T 🏆 🏆 🏆 🏆 M 🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Occult Shooter	Doom/Quake
User-Modifiable Shooter	Unreal
Sci-Fi Shooter	Halo
Historical Shooter	Call of Duty
Realistic Shooter	Battlefront

RACING GAMES	
Tournamentability	🏆🏆🏆🏆🏆
Openplayability	🏆🏆🏆
Kids	🏆🏆🏆
Teens	🏆🏆🏆🏆🏆
Adults	🏆🏆🏆🏆
Ratings E T M	🏆🏆🏆 🏆🏆🏆🏆 🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Mascot Racer	Mario Kart
Crash Racer	Burnout/FlatOut
Obsessively Realistic Racer	Gran Turismo
Futuristic Hovering Racer	Wipeout/F-Zero
Arcade Racer	Daytona USA/ Cruis'n USA

SIMULATIONS	
Tournamentability	🏆🏆
Openplayability	🏆🏆🏆
Kids	🏆🏆
Teens	🏆🏆🏆🏆🏆
Adults	🏆🏆🏆🏆
Ratings E T M	🏆🏆🏆 🏆🏆🏆🏆 🏆🏆🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Mayor Sim	SimCity
Emperor Sim	Civilization
Household Sim	The Sims
Flight Sim	Flight Simulator
Business Sim	Tycoon
Virtual Pet	Dogz/Nintendogs/ Black and White

SPORTS GAMES	
Tournamentability	🏆🏆🏆
Openplayability	🏆🏆🏆🏆
Kids	🏆🏆
Teens	🏆🏆🏆🏆🏆
Adults	🏆🏆🏆🏆
Ratings E T M	🏆🏆🏆 🏆🏆🏆🏆 🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Football	Madden NFL
Basketball	NBA Live
Hockey	NHL
Baseball	MLB
Skateboarding	Tony Hawk
Snowboarding	SSX
Olympics	Most Olympic games stink
Golf	Links/Tiger Woods
Arcade Sports	NFL Blitz/NBA Jam
Mascot Sports	Mario Golf/ Mario Tennis/ Mario Baseball/ Mario Soccer/ Mario Basketball

STRATEGY	
Tournamentability	🏆🏆🏆
Openplayability	🏆🏆🏆🏆
Kids	🏆🏆
Teens	🏆🏆🏆🏆
Adults	🏆🏆🏆🏆🏆
Ratings E T M	🏆 🏆🏆🏆 🏆🏆🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Real-Time Strategy	Command and Conquer/ Warcraft/ StarCraft
Space Fleet Commander	Homeworld
Turn-Based Strategy	Fire Emblem/ Romance of the Three Kingdoms
RPG Strategy	Final Fantasy Tactics/Tactics Ogre
Handheld Strategy	Advance Wars
Console Strategy	Pikmin

ODDBALL GAMES	
Tournamentability	🏆 🏆 🏆 🏆
Openplayability	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Kids	🏆 🏆 🏆 🏆
Teens	🏆 🏆 🏆 🏆 🏆
Adults	🏆 🏆 🏆
Ratings E T M	🏆 🏆 🏆 🏆
	🏆 🏆 🏆 🏆
	🏆
SUBGENRE	DEFINING FRANCHISE
Weird Rhythm	PaRappa the Rappa
Microgames	WarioWare
Party Board Game	Mario Party
Sticky Rolling Thing	Katamari Damacy

Riguardo al regolamento sullo svolgimento di un torneo, Neiburger consiglia, ove possibile, di consultarsi direttamente con i partecipanti. In caso contrario a seconda del gioco, dei giocatori, del numero di postazioni disponibili e del tempo necessario per ogni turno, le regole possono essere diverse, ma in linea di massima conviene sempre adottarne di semplici e informali, dando la possibilità ai partecipanti di poterle modificare entro certi limiti e dove necessario intervenire in caso di disaccordo. Inoltre per permettere a tutti di giocare per un quantitativo di tempo sufficiente, Neiburger suggerisce di adottare sia delle fasi di qualificazione a punti che di eliminazione su più round, in modo che ogni partecipante possa giocare almeno per tre volte, prima di essere escluso definitivamente dal torneo. Se si adotta un sistema a eliminazione diretta è importante evitare che i giocatori più scarsi finiscano subito con quelli più forti, altrimenti la durata del torneo rischia di essere compromessa⁹⁹. Per stimolare ulteriormente la competizione si possono introdurre premi in denaro; Neiburger suggerisce un minimo di 30\$ per il primo posto, 20\$ per il secondo e 10\$ per il terzo, e naturalmente premi di consolazione per tutti i non classificati. In alternativa è possibile dare come premi buoni sconto (Neiburger dà dei buoni regalo da spendere presso i “GameStop”, famosa catena di videogiochi) oppure premi fisici come videogiochi, *console* portatili (es: Nintendo DS) o Ipad. Se si opta per degli oggetti come premio, Neiburger consiglia di dare ai tre vincitori la possibilità di scegliere i premi a disposizione e non attribuirli in base alla posizione, questo per evitare che i partecipanti decidano di perdere apposta per ottenere magari il premio del terzo posto¹⁰⁰. Infine per la buona riuscita di un torneo è essenziale una adeguata promozione del proprio evento videoludico. Tra le diverse

⁹⁹ Ivi, p. 88-89.

¹⁰⁰ Ivi, p. 97-98.

possibilità, vi è quella più classica della distribuzione di volantini pubblicitari nei punti di maggior frequentazione come scuole, bar cinema, magari con il coinvolgimento proprio di alcuni ragazzi che oltre a distribuire in giro i volantini ed attaccare locandine su eventuali bacheche, possono diffondere tra i coetanei la notizia dell'evento. Altre modalità di promozione un po' più costose, possono essere la diffusione tramite le Tv locali oppure creare spot pubblicitari dell'evento tramite agenzie specializzate, da mandare in onda sui canali televisivi maggiormente visti da bambini e adolescenti come *MTV* o *Cartoon Network*. Anche presentare il proprio spot al cinema può essere un'idea efficace per richiamare l'attenzione di un pubblico diverso. Neuburger stesso dice che grazie ad un accordo con i cinema locali, è riuscito ad avere un piccolo spazio nel palinsesto pubblicitario per presentare i suoi eventi ludici, pagando 200\$ a settimana. Il bibliotecario ha notato che spesso in questo modo ha attirato molti partecipanti dai 20 anni in su. Infine, nell'era di internet e dei *social network*, pubblicizzare i propri eventi ludici tramite *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, è sicuramente un passaggio necessario per raggiungere quante più persone possibili in poco tempo e a costo zero¹⁰¹. Anche l'uso delle classiche *newsletter* da mandare sulle e-mail dei propri utenti non è da sottovalutare, soprattutto perché va ad informare in questo caso un pubblico più adulto che eventualmente potrebbe dimostrare un particolare interesse per queste iniziative. La buona riuscita di un evento videoludico, a discapito delle apparenze, può portare molti benefici alla biblioteca, al suo staff e alla comunità stessa. Il *gaming in library*, oltre ad attirare potenziali nuovi utenti, può essere un ottimo modo per trasformare la biblioteca in punto di incontro per persone di età e culture diverse, aiutare ogni singolo individuo (giocatore o spettatore che sia) a creare nuove relazioni sociali e ad ampliare anche il proprio bagaglio di conoscenze personali. Giocare assieme in biblioteca può favorire l'incontro tra i "nativi digitali" più abituati all'uso delle moderne tecnologie e quelli più diffidenti, in questo modo è possibile ridurre il *digital divide* e creare dei ponti tra generazioni diverse che stimolino il rispetto reciproco, la comprensione e la comunicazione. Le esperienze sociali non esauriscono però le potenzialità insite nei videogiochi, in grado anche di adattarsi ad applicazioni legate a temi e finalità più vicine alla *mission* della biblioteca pubblica. I videogiochi possono essere infatti un ottimo punto di partenza per sviluppare le capacità di *information literacy* di ogni individuo direttamente in biblioteca. Ad esempio tramite un gioco a carattere storico, come può essere un capitolo della serie strategica *Total War*, è possibile approfondire certe tematiche (in questo caso storiche), sfruttare le risorse della biblioteca come libri, riviste, film, fumetti e l'OPAC mettendo così in atto il principio della transmedialità, ossia la possibilità

¹⁰¹ Ivi, p. 105-113.

di conoscere un determinato argomento attraverso i diversi media che la biblioteca mette a disposizione¹⁰².

3.7.2 Il *gaming in library*: un caso di *edutainment* videoludico nella Biblioteca Civica di Massa (di Massa-Carrara)

Oltre alla possibilità di organizzare tornei videoludici in biblioteca, i videogiochi grazie alle loro caratteristiche intrinseche sono anche un ottimo strumento per apprendere, in maniera concreta e al tempo stesso divertente, una grandissima varietà di argomenti e discipline scolastiche come la matematica e la storia, oppure attività più pratiche come guidare un aereo o un'auto da corsa. Il rapporto tra l'uso dei videogiochi come nuova forma di apprendimento e le sue applicazioni nella didattica scolastica, è già da tempo oggetto di studi che ne confermano l'effettiva efficacia. La letteratura a riguardo è molto vasta ma senza dubbio una riflessione fondamentale sull'argomento si deve a James Paul Gee, psicolinguista dell'Arizona State University¹⁰³, il quale induce a prestare attenzione su che cosa sia effettivamente un videogioco e come possa essere usato in un contesto di apprendimento come quello scolastico. In realtà, se si riflette attentamente, ogni videogioco può essere interpretato di per sé come uno specifico percorso di apprendimento. M. Cristina Guidone sostiene Gee, quando scrive: «I videogiochi giocati in maniera attiva e critica, a differenza delle forme tradizionali di insegnamento/apprendimento, istruiscono i giocatori prima sul *come* si gioca e solo successivamente sulle regole e sulle buone pratiche del gioco: spesso in chi apprende, senza averne consapevolezza, sono stimulate la curiosità e la ricerca di soluzioni alternative favorendo l'esercizio di un pensiero laterale e non sempre lineare. Questo tipo di pensiero richiede, così come in tutti gli apprendimenti, esercizio e fatica e, nel caso specifico, anche capacità di tollerare la frustrazione che accompagna l'apprendimento per la scoperta. È innegabile come il videogioco sia coinvolgente perché per giocare non è necessaria una conoscenza preliminare delle regole del gioco»¹⁰⁴. Nella stragrande maggioranza dei videogiochi moderni vi è sempre un *tutorial* che insegna le basi del gioco al giocatore e, una volta padroneggiate, è lui che deve affrontare le difficoltà sempre crescenti che incontrerà nel corso del gioco. La capacità di risolvere in maniera creativa e flessibile i problemi e le sfide che si presentano, di interpretare l'ambiente di gioco e capire come interagire con

¹⁰² Per approfondire questa tematica cfr.: Henri JENKINS, *Cultura Convergente*, prefazione di Wu Ming, Milano, Apogeo, 2007.

¹⁰³ James Paul GEE, *Come un videogioco: insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Milano, Raffaello Cortina, 2013.

¹⁰⁴ M. Cristina GUIDONE, Recensione a: James Paul GEE *Come un videogioco: insegnare e apprendere nella scuola digitale*, (Milano, Raffaello Cortina, 2013), "Form@are", No.3, Vol.4, (2014), p. 98-99.

esso, il fatto di dover ripetere un livello quando si fallisce e cercare così di migliorarsi per andare avanti, sono alcune delle caratteristiche che possiamo trovare in ogni videogioco. Oltre a tutto questo, vi è anche il fattore immedesimazione con cui il giocatore proietta la sua identità in quella del suo alter ego virtuale e quindi i suoi valori, suoi principi, le sue ispirazioni che, a seconda del gioco, possono essere influenzate dal personaggio che egli va ad interpretare. L'identità virtuale del giocatore si muove dentro mondi artificiali dinamici che spesso possono mettere in discussione oppure rafforzare i suoi modelli culturali, il suo modo di pensare e di vedere la realtà. La possibilità di assumere diverse identità in mondi differenti e di interagire con essi, è ciò che rende i videogiochi un ottimo strumento anche per presentare e riflettere su tematiche culturali e sociali, per comprendere la complessità del reale, la relativizzazione delle culture e per contrastare così fenomeni di intolleranza sociale e culturale come il razzismo e il bullismo. Tutto questo appunto avviene non in maniera passiva ma attiva, in quanto è l'interazione del videogioco che spinge ad agire con esso e, se si adotta un punto di vista critico e riflessivo, anche ad imparare. Le osservazioni di Gee ci aiutano a introdurre il concetto di *edutainment*, unione delle due parole inglesi *educational* (educativo) e *entertainment* (divertimento, intrattenimento) e traducibile con l'espressione "intrattenimento educativo" o, in relazione a un ambito più scolastico, "insegnare divertendo," l'*utile dulci* di oraziana memoria. L'*edutainment*, seguendo il principio secondo cui *senza divertimento non esiste apprendimento*, punta a educare, informare, sviluppare capacità operative, migliorare le relazioni nei gruppi di lavoro, studio, turismo culturale tramite attività che coinvolgono diverse forme di intrattenimento come programmi televisivi, le proiezioni di filmati 3D, la musica, i siti web, l'*E-learning* e naturalmente i videogiochi¹⁰⁵.

In ambito scolastico già da qualche anno a livello internazionale si sta iniziando a sperimentare l'uso di videogiochi a supporto della didattica, come ad esempio è stato fatto in alcune scuole inglesi¹⁰⁶ con il videogioco *Minecraft*, tramite una versione realizzata apposta per la scuola, la *Minecraft Education Edition*¹⁰⁷, con cui gli studenti possono lavorare in gruppo per risolvere assieme le difficoltà e le sfide poste dal gioco e sviluppare capacità di *problem-solving*, la collaborazione e la creatività come anche le abilità informatiche nell'uso del computer. In Italia vi è stato un caso relativamente recente dove un professore delle superiori ha deciso di insegnare

¹⁰⁵ AGORASOPHIA EDUTAINMENT S.P.A., *L'edutainment*, <<http://www.agorasophiaedutainment.it/edutainment/>>, ultima cons.: 20.08.2018.

¹⁰⁶ BBC, *Minecraft game being used in school lessons*, 20 giugno 2014, <<https://www.bbc.co.uk/news-round/27942155>>, ultima cons.: 20.08.2018.

¹⁰⁷ MOJANG, *Minecraft: Education Edition*, <<https://education.minecraft.net/>>, ultima cons.: 20.08.2018.

Fisica tramite *app* videoludiche sviluppate assieme ai suoi studenti. Alfonso D'Ambrosio, definito il professore “più innovativo di Italia” e vincitore del premio “Docente Innovativo 2015” al *Global Junior Challenge* di Roma, insegna Fisica presso l'Istituto Kennedy, una scuola superiore di Monselice (Padova), ed è fondatore di BOYEG, (*Bring Your Own Educational Game*), un progetto di didattica digitale e tecnologica, con cui tramite semplici programmi *open source* come *Scratch* o *Kodu* ma anche con l'ausilio di *smartphone*, *tablet* e la realtà aumentata, sostiene la possibilità di creare *serious games* e giochi educativi da usare per l'insegnamento di diversi argomenti scientifici¹⁰⁸. In ambito bibliotecario italiano sono già stati citati in precedenza diversi progetti videoludici realizzati **in e per un buon uso** della biblioteca¹⁰⁹, seguendo proprio il principio dell'*edutainment*. Qui di seguito viene presentato in maniera approfondita il progetto che ha portato alla realizzazione presso la Biblioteca Civica di Massa del videogioco *8181_1081_0!* (*e il G.R.U.P. nella Biblioteca di Massa*, oggetto della già menzionata tesi di laurea magistrale di Patrizia Boschetti. Secondo quanto scrive Boschetti: «l'occasione per la realizzazione di un videogioco nella biblioteca di Massa è stata possibile grazie al piano d'azione “Mediateca 2000 – Progetto Mediateca Centro-Nord” promosso e cofinanziato dal Ministero dei Beni e delle attività culturali della Regione Toscana, Rete provinciale delle biblioteche della Provincia di Massa-Carrara, Comune di Massa. All'interno del Piano nel 2005 è stato elaborato un Progetto che aveva l'obiettivo generale di dotare la Biblioteca Civica di uno strumento didattico interattivo e promozionale, che potesse anche rappresentare uno stimolo alla lettura, fruibile tramite computer e riferito ai servizi e ai luoghi della biblioteca»¹¹⁰. Lo sviluppo del gioco è stato affidato al gruppo *4Kids* della *software house* “Netribe” di Reggio Emilia (la stessa che ha lavorato su *Harry Pixel: avventura nella biblioteca magica*) e ha visto coinvolta la “Sezione Ragazzi” della biblioteca di Massa. Il gruppo *4Kids* avrebbe dovuto proporre una trama da sviluppare ai ragazzi coinvolti nel progetto, i quali poi avrebbero fornito a loro dei *feedback* durante le fasi di realizzazione del gioco. Successivamente nel 2006 si è deciso di far partecipare attivamente i ragazzi al progetto, in collaborazione con gli sviluppatori. La realizzazione del gioco è avvenuta in 5 fasi (ideazione, sviluppo, pubblicazione, distribuzione e promozione del prodotto) e in ogni momento vi è stata una stretta collaborazione tra lo staff della biblioteca, i ragazzi coinvolti e *4Kids*. Tra gli obiettivi principali del progetto, stabiliti

¹⁰⁸ I.I.S.S GALILEI COSTA, *Master Prof: Alfonso D'Ambrosio*, <http://www.masterprof.it/mp_alfonso_dambrosio.html>, ultima cons.: 21.08.2018.

¹⁰⁹ Vedi pagine 79-80.

¹¹⁰ BOSCHETTI, *Biblioteca per gioco*, cit., p. 73-74.

durante la fase di ideazione, vi era quello di creare un gioco per promuovere la biblioteca pubblica di base come servizio, nello specifico la biblioteca di Massa, e un obiettivo didattico riguardo gli strumenti, i contenuti e le modalità d'uso di una biblioteca pubblica, in modo che i ragazzi potessero capirne il funzionamento e sfruttarla nel migliore dei modi. Il gioco era destinato alla fascia di utenza compresa tra i 9 e i 13 anni che frequentava la "Sezione Ragazzi" della biblioteca di Massa, età in cui i videogiochi sono molto diffusi e apprezzati. I ragazzi coinvolti nel progetto sono stati dieci: sei femmine e quattro maschi, due frequentatori assidui della biblioteca, tre occasionali e cinque non utenti. Durante lo sviluppo di tutto il progetto, in accordo con il concetto di *edutainment*, i ragazzi sono stati seguiti senza imporre cosa potessero o non potessero fare ma dando loro la possibilità di confrontarsi e discutere le problematiche da risolvere e gli obiettivi da raggiungere, cercando così di mantenere sempre vivo il divertimento. L'idea alla base dell'attività era proprio quella di far giocare i ragazzi "con e alla biblioteca"¹¹¹ in modo che potessero realizzare il videogioco in maniera divertente e al tempo stesso imparare ad usare correttamente la biblioteca, i suoi strumenti di ricerca cartacei e digitali, le sue risorse multimediali e stimolarli ad esercitare le loro capacità di *information literacy*. Naturalmente la presenza degli adulti e dello staff bibliotecario è stata essenziale per guidare passo dopo passo i ragazzi e intervenire in caso di bisogno ma si è cercato in generale di lasciare ai partecipanti-allievi una certa autonomia, come dimostra il fatto che è stato concesso loro di girare liberamente per la biblioteca in modo che potessero scegliere il posto ideale dove incontrarsi e discutere della realizzazione del gioco. La scelta della loro "sede personale" (in questo caso è stata la sezione "Nido" rivolta ai bambini più piccoli) ha fatto capire subito ai ragazzi il valore della biblioteca come luogo di tutti, poiché non potendola occupare ogni giorno, hanno dovuto adottare una soluzione di compromesso: è stato deciso pertanto che avrebbero usato la sala per due ore alla settimana e in questo frangente i bambini e il corrispettivo materiale sarebbero stati spostati nella sezione "Narrativa Ragazzi". Come ha messo in luce Boschetti, già da questa prima difficoltà è emerso come tramite il lavoro di gruppo e l'impegno nello svolgimento di un'attività in modo divertente, gli ostacoli possano essere affrontati in maniera costruttiva e con soluzioni creative che permettano di raggiungere l'obiettivo finale¹¹². Siccome la biblioteca avrebbe dovuto essere uno degli elementi centrali nella realizzazione del videogioco, ciò ha comportato la necessità da parte dei ragazzi di conoscere i servizi della biblioteca di Massa, i suoi materiali, il suo pubblico e le sue regole. I ragazzi si sono quindi cimentati in interviste

¹¹¹ Ivi, p. 80-81.

¹¹² *Ibidem*.

agli utenti, nell'uso dei servizi bibliotecari, nella ricerca dei libri, in modo da prendere confidenza con la struttura. Tutte queste attività, come ha analizzato Boschetti, sono state vissute dai ragazzi come una sorta di avventura, un viaggio di scoperta e di esperienza della biblioteca, che di conseguenza hanno stimolato a formulare l'idea che il videogioco avrebbe dovuto essere un "viaggio dentro la biblioteca" e dove loro sarebbero stati i protagonisti tramite degli alter ego virtuali¹¹³. Il giocatore si sarebbe dovuto muovere dentro la biblioteca di Massa, avrebbe dovuto imparare a conoscerne gli strumenti e le caratteristiche e sarebbe stato guidato dai personaggi creati dai ragazzi, ognuno con caratteristiche fisiche e comportamentali ben definite. Come ogni buon videogioco che si rispetti, era stata prevista anche la presenza di un antagonista; in questo caso la scelta è stata quella di un virus che avrebbe infestato i servizi della biblioteca, rendendola così inutilizzabile ai suoi utenti. L'obiettivo del giocatore dunque sarebbe stato quello di interagire con alcuni servizi (Consultazione Adulti, Emeroteca, Narrativa Ragazzi, Nido, OPAC, Prestito librario, Punto Internet, Reference Ragazzi, Direzione), risolvere i problemi che gli si presentavano in modo da creare per sconfiggere il virus e salvare la biblioteca. Come ha sottolineato Boschetti, la scelta dell'antivirus come mezzo per contrastare la minaccia del virus, in realtà è una metafora che soddisfa due condizioni: colpire l'immaginario dei ragazzi e rappresentare adeguatamente la vitalità dell'interazione utente/servizi come elemento strategico per il raggiungimento di elevati standard di efficienza ed efficacia della biblioteca¹¹⁴. Durante la fase di sviluppo e realizzazione del gioco, sempre a stretto contatto con gli sviluppatori di *4Kids*, si è riflettuto su alcune questioni essenziali, come la tipologia di gioco da creare, le modalità di interazione, l'aspetto dei personaggi, l'interfaccia e l'ambiente di gioco, lo *storyboard*, i testi da inserire, gli effetti sonori, le fasi di *feedback* da effettuare sul lavoro svolto passo dopo passo. Per quanto riguarda il tipo di gioco si è optato per il genere di avventura: il giocatore (che rappresenta in questo caso il difensore della biblioteca), doveva muoversi all'interno delle zone della biblioteca e interagire con i servizi infestati dal virus, individuando i problemi e gli errori nei servizi stessi. Il successo o l'insuccesso del giocatore sarebbero dipesi dal tempo prestabilito per compiere tutte le interazioni (massimo 10 minuti dopo i quali si va in *game over*). È stata data molta importanza alla componente multimediale, cercando di curare gli aspetti (grafico, testuale e sonoro) ma soprattutto quello testuale, poiché le parti scritte sarebbero state maggiori rispetto ai giochi tradizionali. Tuttavia per non costringere il giocatore a leggere tutto quanto, è stata introdotta la possibilità di attivare o disattivare a scelta le parti di testo più lunghe. Tale particolare ha reso il gioco molto simile alle prime avventure grafiche testuali, dove l'elemento

¹¹³ Ivi, p 85-86.

¹¹⁴ *Ibidem*.

grafico era inesistente o quasi. Molto originali sono state le soluzioni introdotte nel gioco per cercare di comunicare al giocatore l'importanza della biblioteca come struttura pubblica, il valore offerto dai suoi servizi, la sua dimensione di spazio sociale e collettivo. Ad esempio per presentare la biblioteca come un'organizzazione informativa incentrata sulle persone, nel gioco si è deciso di rappresentare nove servizi rivolti al pubblico (Consultazione Adulti, Emeroteca, Narrativa Ragazzi, Nido, OPAC, Prestito librario, Punto Internet, Reference Ragazzi, Direzione) oppure per rendere tangibile la perdita di efficienza e il malfunzionamento dei servizi, le diverse aree della biblioteca colpite dal virus sono state rappresentate con immagini in bianco e nero, prive di utenti, con i libri fuori posto e le attrezzature non funzionanti, il tutto accompagnato da una musica cupa e triste. Per comunicare l'idea che la biblioteca è un luogo adatto a tutti, che sa accogliere e soddisfare le esigenze delle persone e in grado di venire in contro a chi non è pratico dei servizi bibliotecari, è stato deciso di introdurre nel gioco dieci tappe affrontabili in sequenza libera, eccetto la prima e ultima tappa. In caso di difficoltà o di stallo del giocatore, sono stati introdotti due aiuti attivabili in sequenza o a scelta, mentre le soluzioni alle interazioni avrebbero richiesto un certo ragionamento o conoscenza ma in maggior parte sarebbero state superabili semplicemente per tentativi. Per quanto riguarda la realizzazione dei personaggi che avrebbero dovuto accompagnare il giocatore, la parte grafica è stata svolta in cooperazione con *4Kids*, mentre le caratteristiche e il nome da assegnare agli *avatar* è stata realizzata interamente dai ragazzi. La scelta dei nomi in particolare è stata la parte più difficile, poiché la lettera iniziale del nome di ciascuno dei personaggi sarebbe dovuta andare a comporre la parola "GRUP", ossia il nome che i ragazzi si erano dati all'inizio del progetto per identificarsi come gruppo di lavoro. Per arrivare a trovare i nomi giusti è stato importante adottare le tecniche del *problem setting* e del *problem solving* e i ragazzi hanno fatto uso dei manuali di Biblioteconomia, Informatica e Scienze della comunicazione. Il risultato è stato la creazione di quattro personaggi chiamati appunto "Gigo", "Record", "Url", "Paper", con evidenti riferimenti al linguaggio biblioteconomico e informatico.

In quanto gioco educativo, nelle fasi di interazione è stato deciso di mettere il giocatore a contatto con definizioni, parole, metafore utilizzate in ambito bibliotecario, informativo e informatico, in modo che potesse imparare le regole della biblioteca, i sistemi di ordinamento librario, i suoi servizi, il loro funzionamento e *target*. Più nello specifico, a seconda delle aree della biblioteca in cui si sarebbe trovato il giocatore, sono state introdotte specifiche interazioni da svolgere; ad esempio nella sezione della Narrativa Ragazzi la tipologia di interazione consisteva nell'abbinare degli elementi, ossia il giocatore doveva abbinare il titolo di alcuni libri al genere corrispondente, poiché nell'area della Narrativa Ragazzi, i libri erano ordinati per cognome

dell'autore ed erano suddivisi per genere, indicato su ogni libro e sugli scaffali da simboli specifici. In Emeroteca, nella sezione Nido, nel Servizio Internet e nella zona prestito, bisognava individuare degli elementi sbagliati; ad esempio quando il giocatore arrivava al servizio prestito, per liberarlo dal virus che lo bloccava, doveva individuare l'elemento sbagliato presente in una frase scritta su un cartello, relativa alla durata del prestito. La frase in questione era: "Puoi prendere a prestito un solo libro e tenerlo quanto vuoi". Il giocatore in questo caso aveva tre opzioni (30 libri per 3 giorni, 3 libri per 30 giorni o 3 libri per 3 giorni), e doveva indicare quale delle tre era quella corretta¹¹⁵. Altre interazioni che il giocatore poteva incontrare nel corso dell'avventura erano quelle di: decrittare una parola, trovare una *password* e comporre un *puzzle*. Per quanto possano sembrare azioni elementari, in realtà sono piaciute molto ai ragazzi e si sono rivelate un ottimo stimolo per conoscere meglio la biblioteca. A supporto di queste interazioni, sono stati inseriti degli aiuti e delle informazioni che avrebbero permesso al giocatore di comprendere meglio il significato di alcuni termini propri della biblioteca o il funzionamento dei suoi servizi. In caso di difficoltà il giocatore infatti poteva ricorrere alla funzione "Aiuto", rappresentata dalla voce della "Bibliotecaria" e dagli "Appunti". La "Bibliotecaria" poteva intervenire su volontà del giocatore, non era invasiva e non dava direttamente la soluzione ma facilitava il ragionamento del giocatore, mentre gli "Appunti" fornivano degli indizi per arrivare più agevolmente alla soluzione. Riprendendo l'esempio sulla durata del prestito, se si usava l'aiuto della "Bibliotecaria", si veniva a sapere che le regole del prestito non sono uguali per tutte le biblioteche ma dipendono dalla realtà specifica a seconda del numero di utenti e di libri che si ha a disposizione, mentre se si usava la funzione "Appunti", comparivano gli indizi "Prestito libri", "Iscrizione alla Biblioteca", "Iscrizione alla Biblioteca Ragazzi", dove erano evidenziati la gratuità del servizio di prestito e il sostegno che la Biblioteca Ragazzi dava al mercato Equo e Solidale e le "Regole del prestito libri". Qui di seguito viene presentata una tabella, realizzata da Boschetti, relativa al tipo di interazione da effettuare durante le tappe di gioco e le conoscenze che è possibile acquisire tramite esse¹¹⁶.

¹¹⁵ Ivi, p. 130-131.

¹¹⁶ Ivi, p. 127.

Tipologia di interazione	Tappe di gioco/Servizi	Conoscenza da attivare/recuperare
Abbina elementi	Narrativa ragazzi	Tipologie di ordinamento librario
Individua elementi scorretti	Emeroteca Nido Punto Internet Prestito libri	Contenuto dei servizi Target dei servizi Linguaggi specifici/Utilizzo dei servizi Modi di fruizione/Regole
Decrypta una parola	Reference ragazzi Consultazione	Linguaggi specifici/ Relazione tra i servizi
Trova la password	OPAC	Linguaggi specifici/Funzione dei cataloghi
Componi un puzzle	Direzione	Finalità della Biblioteca pubblica

Una volta svolte tutte le interazioni e liberate tutte le zone e servizi entro il tempo limite, si attivava l'antivirus che sconfiggeva il virus ma in caso contrario era il virus a dichiarare la vittoria e a segnare il *game over* del giocatore, che era incitato a ritentare di nuovo.

Una volta terminato il gioco, il giocatore poteva inserire il suo nome in un *pass* da stampare, ritagliare e portare in biblioteca per ricevere in cambio gratuitamente una copia del gioco. Inoltre è stata data anche la possibilità di lasciare l'impronta colorata della propria mano e di scrivere il nome su una parete della Biblioteca. Tale opportunità, che in genere è proibita, è il simbolo di una biblioteca che si apre ai ragazzi e alle loro forme di comunicazione, in questo modo è più facile che essi si avvicinino alla biblioteca e decidano di conoscerla. La prima versione del gioco completo è stata pubblicata su CD e resa disponibile online sul sito web della biblioteca. Il gioco è stato poi distribuito a tutti gli iscritti della Biblioteca Ragazzi, a biblioteche, scuole di ogni ordine e grado, ad associazioni socioculturali che si rivolgono ai giovani, ad insegnanti e operatori culturali. Tra settembre e ottobre 2006 è stata fatta la promozione e distribuzione del gioco, accompagnate da un'iniziativa di comunicazione che si è tenuta nella biblioteca di Massa. La mattina del 4 ottobre 2006, la Biblioteca ha indetto una conferenza stampa a cui erano presenti i rappresentanti della Regione Toscana e del Ministero dei Beni e delle attività culturali, per comunicare contenuti e finalità del gioco¹¹⁷, segno importante di un'apertura da parte delle istituzioni verso il medium.

Per concludere, questo progetto, nonostante abbia già sulle spalle qualche anno, dimostra come i videogiochi possano essere un ottimo strumento di educazione e apprendimento anche in contesti diversi come la biblioteca o la scuola, l'importante è avere bene in mente gli obiettivi

¹¹⁷ Ivi, p. 142-145.

educativi da raggiungere in modo da scegliere il gioco giusto e usarlo nel modo adeguato.

3.7.3 Il *gaming in library*: creare videogiochi con il *coding*

Riguardo alle potenzialità educative e di apprendimento insite nei videogiochi, un'opportunità molto interessante che si sta sviluppando di recente anche in Italia, è il *coding*. Il *coding* rientra appieno in quelle nuove modalità per sviluppare approcci didattici tramite le tecnologie digitali; un esperimento interessante in questo senso è stato già condotto presso le scuole primarie e secondarie "Faes" di Milano¹¹⁸, ma naturalmente anche le biblioteche pubbliche possono essere uno spazio dove poter sviluppare competenze informatiche e creare nuovi modelli educativi e di apprendimento grazie alle tecnologie digitali. Se le biblioteche pubbliche sono un luogo fondamentale dove offrire a tutti uguali opportunità di crescita individuale all'interno della società contemporanea, i bibliotecari di conseguenza devono adattarsi e capire i bisogni informativi attuali delle persone, in modo da fornire loro tutti gli strumenti di cui hanno necessità per soddisfare tali bisogni, compresi quelli legati alle competenze digitali. L'uso massiccio che si fa oggi di numerose tecnologie digitali diverse, non può essere ignorato da un'istituzione centrale per l'informazione come la biblioteca pubblica.

Prima di approfondire l'argomento *coding*, è necessario però capire sia l'importanza di avere delle buone conoscenze digitali nel mondo moderno sia di rendere la biblioteca un contesto in cui apprendere tali conoscenze. A tal proposito è opportuno ricordare *Le competenze chiave per l'apprendimento permanente*¹¹⁹, documento redatto nel 2006 dalla Commissione Europea in cui vengono presentate 8 competenze chiave¹²⁰, ritenute essenziali nella società odierna. Le "competenze chiave" costituiscono l'insieme delle conoscenze, abilità e attitudini necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Si legge nell'introduzione al documento: «L'apprendimento permanente è diventato una necessità per tutti i cittadini. Abbiamo bisogno di sviluppare le nostre capacità e competenze in tutto l'arco della vita non solo per la nostra soddisfazione personale e per la capacità di partecipare attivamente alla società, ma anche per poter affrontare con successo un mondo

¹¹⁸ ZEROUNO, *Coding nella scuola primaria e secondaria: l'esperienza "Faes" a Milano*, 08 febbraio 2018, <<https://www.zerounoweb.it/cio-innovation/competenze/coding-nella-scuola-primaria-secondaria-lesperienza-faes-milano/>>, ultima cons.: 21.05.2018.

¹¹⁹ COMMISSIONE EUROPEA, DIREZIONE GENERALE ISTRUZIONE E CULTURA, *Competenze chiave per l'apprendimento permanente: un quadro di riferimento Europeo*, Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee, 2007, disponibile al link: <http://www.matteoviale.it/tfa/keycomp_it.pdf>, ultima cons.: 26.07.2018.

¹²⁰ Tali competenze sono: 1) Comunicazione nella madrelingua, 2) Comunicazione in lingue straniere, 3) Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico, 4) Competenza digitale, 5) Imparare ad imparare, 6) Competenze sociali e civiche, 7) Senso di iniziativa e di imprenditorialità, 8) Consapevolezza ed espressione culturali. *Ibidem*.

del lavoro in costante evoluzione [...]. I modi di accesso a informazioni e servizi continuano ad evolvere. Sono necessarie nuove competenze per poter far fronte ad un nuovo mondo digitale; dobbiamo quindi acquisire nuove capacità tecniche e soprattutto comprendere a fondo le opportunità, le sfide e le questioni etiche connesse alle nuove tecnologie»¹²¹. Nel documento le competenze digitali, più direttamente accostabili al medium videoludico, consistono: «nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Sono supportate da abilità di base nelle TIC (Tecnologie dell'informazione e della comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet»¹²². Più avanti nel testo si osserva come «la competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche sul lavoro. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possano coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza»¹²³. Nel mondo di oggi dunque il ruolo che hanno le competenze digitali è talmente rilevante che, sulla base di quanto dichiarato dalla Commissione Europea, è stato presentato un quadro di riferimento europeo specifico per le competenze digitali, noto come il modello "DIGICOMP"¹²⁴. Esso definisce le competenze digitali come «le capacità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione» e costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli stati membri dell'Unione Europea, finalizzate a sviluppare e migliorare tali capacità in tutti i cittadini europei. Per avere un'idea dell'importanza rivestita dalle competenze digitali a livello europeo, basta dare uno sguardo ai dati forniti dalla Commissione europea secondo cui nel 2015 circa il 40% dei cittadini europei aveva scarse o nulle competenze digitali e il 42% di questi era disoccupato¹²⁵. Come si vede dai numeri la

¹²¹ COMMISSIONE EUROPEA, *Competenze chiave per l'apprendimento permanente*, cit., p. 1.

¹²² *Ivi*, p. 7.

¹²³ *Ibidem*.

¹²⁴ COMMISSIONE EUROPEA, *DigiComp. Digital Competence Framework for Citizens*, <<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>>, ultima cons.: 27.07.2018.

¹²⁵ COMMISSIONE EUROPEA, *Digital Agenda Scoreboard 2015: Most targets reached, time has come to lift digital borders*, <<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-agenda-scoreboard-2015-most-targets-reached-time-has-come-lift-digital-borders>>, ultima cons.: 27.07. 2018.

manca di competenze digitali nel mondo di oggi può influenzare negativamente la vita sociale e lavorativa delle persone. Sia il documento sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente sia il modello "DIGICOMP" sono rivolti in primo luogo a tutte quelle istituzioni che si occupano di informazione, istruzione e educazione, come scuole e biblioteche, il cui compito è anche quello di migliorare le abilità digitali dei singoli per garantire loro un accesso ad ogni tipo di informazione e abbattere il *digital divide* tra le generazioni e gli strati sociali meno abbienti. Per quanto riguarda le biblioteche, l'introduzione di iniziative finalizzate a insegnare e promuovere le competenze digitali è sostenuta a livello internazionale, a cominciare dall'American Library Association (ALA) che il 22 giugno 2017 ha annunciato il programma *Ready to Code*¹²⁶ finanziato da Google con ben 500.000\$ e finalizzato a dare ai bibliotecari gli strumenti, le conoscenze e abilità adatte a promuovere e coltivare il pensiero computazionale e il *coding* tra i giovani. Tramite l'introduzione di corsi, laboratori, *makerspace*¹²⁷, attività di alfabetizzazione informatica, le biblioteche stanno lavorando per creare ambienti aperti, collaborativi e orientati alla comunità, in modo da diventare anche dei punti di riferimento per il cambiamento e l'innovazione tecnologica. La Knight Foundation di Miami¹²⁸ per tanto ha finanziato la creazione di un progetto denominato "Plix" (*Public Library Innovation Exchange*¹²⁹), per sviluppare una stretta collaborazione con le ricerche svolte dai MIT Media Lab¹³⁰ e produrre nuovi strumenti, attività e programmi informatici per le biblioteche pubbliche in tutto il mondo. Questa collaborazione parte proprio dagli studi e progetti realizzati dai Media Lab e punta alla ricerca e sviluppo di tecnologie in grado di risolvere i reali problemi delle persone. La cooperazione con i bibliotecari e le biblioteche pubbliche permette ai ricercatori dei Media Lab di applicare sul campo le loro ricerche e verificarne così i risultati in maniera diretta. Lavorare assieme consente quindi di identificare eventuali problematiche e sviluppare soluzioni alternative in modo da creare tecnologie sostenibili che possano essere usate a vantaggio di tutta la comunità. Lo sviluppo e l'introduzione di nuove tecnologie all'interno delle biblioteche trovano anche riscontro nelle linee guida IFLA dei servizi bibliotecari per ragazzi

¹²⁶ ALA, *Libraries ready to Code*, <<http://www.ala.org/tools/readytocode>>, ultima cons.: 21.05.2018.

¹²⁷ I *makerspaces* sono luoghi in cui persone con interessi comuni riguardo a computer, tecnologia, scienza, arte digitale o elettronica possono incontrarsi, socializzare, collaborare e condividere le proprie conoscenze. Il termine stesso è sinonimo di *Hackerspace* e si ricollega al significato originario di *hacker*. Per maggiori informazioni cfr. WIKIPEDIA, *Hackerspace*, <<https://it.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>>, ultima cons.: 30.07.2018.

¹²⁸ È una fondazione che investe nello sviluppo delle arti e del giornalismo e punta alla creazione di una società ben informata, egualitaria, coinvolta ed inclusiva. Per maggiori informazioni vedi: JOHN S. AND JAMES L. KNIGHT FOUNDATION, *Knight Foundation: About*, <<https://knightfoundation.org/about>>, ultima cons.: 30.07.2018.

¹²⁹ MIT, *Introducing the Public Library Innovation Exchange (PLIX) - Mit Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/posts/introducing-the-public-library-innovation-exchange/>>, ultima cons.: 30.07.2018.

¹³⁰ MIT, *Mission e History - Mit Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/about/mission-history/>>, ultima cons.: 30.07.2018.

del 2003¹³¹, secondo cui: «le esigenze dell'era informatica hanno riconfigurato la biblioteconomia e l'uso delle tecnologie al fine di riconoscere e migliorare la rivoluzione economica, culturale e informativa del mondo odierno [...]. Una biblioteca per ragazzi di qualità deve rispondere con costanza ai crescenti cambiamenti della società e soddisfare i bisogni di informazione, cultura e divertimento di ciascun ragazzo». Inoltre le biblioteche per ragazzi dovrebbero: «comprendere una varietà di materiali adatti allo sviluppo in tutti i formati, inclusi i giocattoli, giochi didattici, computer, *software* e collegamenti informatici; offrire uno spazio pubblico in cui i bambini e i ragazzi possano incontrarsi o incontrare altri ragazzi nel cyber-spazio; garantire la possibilità di lavorare in rete con altre organizzazioni e istituzioni della comunità locale»¹³². Dopo aver messo in luce l'importanza e la necessità di svolgere laboratori e progetti volti a promuovere e diffondere conoscenze digitali e informatiche in biblioteca, possiamo passare ad approfondire cosa voglia dire nel dettaglio fare *coding*. Il *coding* è un termine inglese che tradotto nella nostra lingua significa “programmazione”. In questo caso però l'idea classica di programmazione informatica coincide solo in parte con il concetto di *coding*. Con il *coding* infatti, non si impara solo a programmare ma anche a sviluppare il pensiero computazionale¹³³ con cui è possibile risolvere problemi più o meno complessi e raggiungere obiettivi specifici. La peculiarità del *coding* consiste sia nell'insegnare ai ragazzi in modo divertente le basi della programmazione sia nello stimolarli a trovare soluzioni disparate ai problemi che si frappongono tra loro e l'obiettivo finale, che può essere quello di creare un videogioco, un'animazione grafica o un *app* per muovere un robot. In particolare, lo sviluppo di videogiochi tramite il *coding* può essere un ottimo modo per spingere i ragazzi non solo ad apprendere abilità informatiche e stimolarne le capacità di *problem solving* ma anche a realizzare delle storie complesse. I videogiochi infatti sono un ottimo medium con cui poter raccontare storie in formato digitale (*digital storytelling*). Permettere ai ragazzi che partecipano ad un laboratorio di *coding* di realizzare un videogioco con una sua trama tramite degli strumenti digitali, può avere senz'altro dei risvolti positivi come stimolare il piacere della narrazione (*storytelling*) e suscitare una riflessione sul sistema e sulla struttura del racconto. Produrre un racconto nelle forme del videogioco migliora inoltre la comprensione testuale in generale, mentre lavorare in gruppo accresce

¹³¹ IFLA, *Linee guida per i servizi bibliotecari per ragazzi*, traduzione italiana di Letizia Tarantello, Roma, AIB, 2004.

¹³² Ivi, p. 1-15.

¹³³ ROBOTIKO, *Coding e pensiero computazionale nella scuola primaria*, <<https://www.robotiko.it/coding-e-pensiero-computazionale/>>, ultima cons.: 30.07.2018.

il coinvolgimento individuale, forma alla collaborazione e alla pratica dello scambio di informazioni¹³⁴.

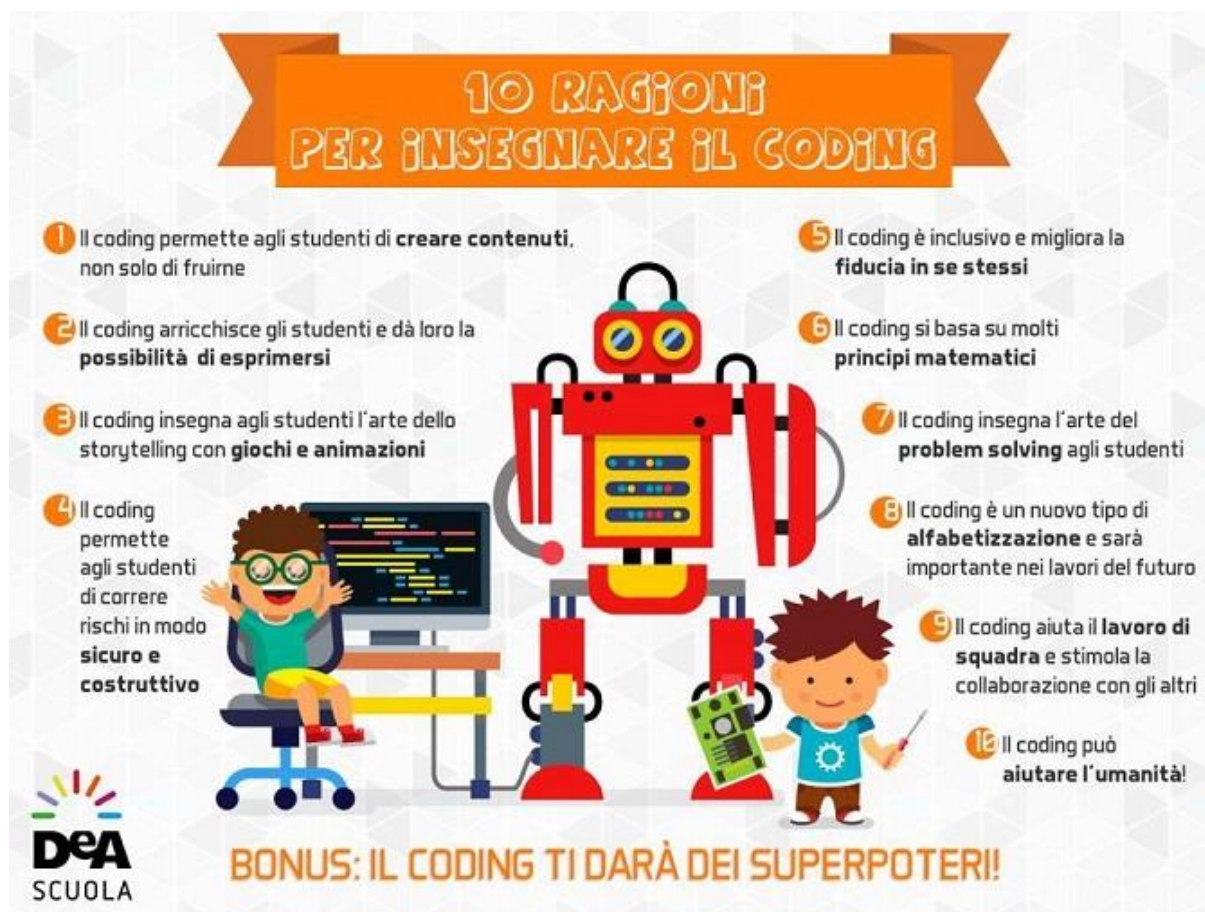


Fig.6: Dieci buoni motivi per insegnare il coding a scuola e in biblioteca.

Per avviare un laboratorio di *coding* in biblioteca servono, oltre alla disponibilità e preparazione dello staff bibliotecario, spazi e strumenti adeguati. Una sala dedicata in cui poter discutere le proprie idee e muoversi liberamente incentiva la partecipazione e può attrarre altri utenti curiosi, al contrario di una stanza chiusa e separata dal resto della biblioteca. Tra gli strumenti fondamentali sono necessari Pc, connessione a internet, chiavette usb, materiale elettronico, mentre come programma è consigliabile usare *Scratch*¹³⁵, un *software* gratuito con cui è possibile imparare a creare storie interattive, semplici videogiochi e animazioni grafiche e condividerle con il resto della comunità. Il programma è stato sviluppato dal *Lifelong Kindergarten Group*¹³⁶ dei

¹³⁴ Per approfondire sull'argomento si consiglia il testo di: IVAN VENTURI, *Facciamo un videogioco*, illustrazioni di Francesco Mattioli, Bologna, Gradozero, 2009 e il testo *Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione*, a cura di Marina De Rossi e Corrado Petrucco, Roma, Carocci, 2013.

¹³⁵ LIFELONG KINDERGARTEN GROUP, *Scratch - Imagine, Program, Share*, <<https://scratch.mit.edu/>>, ultima cons.: 30.07.2018.

¹³⁶ MIT, *Overview* < *Lifelong Kindergarten - MIT Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/groups/lifelong-kindergarten/overview/>>, ultima cons.: 18.07.2018.

Media Lab del MIT, è rivolto principalmente ai ragazzi tra gli 8 e i 16 anni e viene usato oggi da scuole, musei, centri ricreativi e naturalmente biblioteche. Tra gli altri programmi utili è opportuno citare *Mama.codes*¹³⁷ e *Friend Strip*¹³⁸. Esiste infine la possibilità di svolgere attività di *coding* in modo organizzato. Nel 2011 in Irlanda è nato un movimento chiamato *CoderDojo*, finalizzato ad insegnare ai più giovani le basi dell'informatica tramite “palestre” di programmazione gratuite e aperte a tutti. Nel giro di pochi anni sono nati sempre più *CoderDojo* in giro per il mondo e anche a Bologna il movimento ha aperto una propria sede¹³⁹ presso la Biblioteca Salaborsa Ragazzi, tuttavia sempre più biblioteche italiane stanno iniziando ad ospitare e organizzare laboratori di *coding* in stretto rapporto con il movimento di *CoderDojo*¹⁴⁰.

3.8 Le *gaming zone* nelle biblioteche italiane

Nella realtà bibliotecaria italiana sempre più biblioteche stanno capendo il valore aggiunto e l'utilità sociale che possono avere i videogiochi e di conseguenza la necessità non solo di dotarsi di tali materiali ma anche di dedicare ad essi apposite aree come parte integrante dei servizi offerti. Per supportare l'apertura di questi spazi nelle biblioteche italiane, il gruppo di lavoro sul gioco nel 2016 ha partecipato ad un bando aperto da AIB Lombardia **per la valorizzazione e sostenibilità delle biblioteche lombarde**, con un progetto denominato “Mettiamoci in gioco: il gioco come strumento di aggregazione sociale nei nuovi compiti delle biblioteche”. In seguito alla sua approvazione, il progetto è stato finanziato da AIB con 600€ (lordi) per la realizzazione ed è stata data la possibilità alle biblioteche lombarde di partecipare, al fine di creare una *gaming zone* nella propria sede¹⁴¹. In particolare sono state privilegiate biblioteche che:

1. Avevano sede in aree isolate (es: zone di montagna) o con un alto tasso di immigrazione, dove poter realizzare un progetto per garantire l'inclusione sociale e il coinvolgimento di utenti vecchi e nuovi, in un'ottica di crescita della comunità;
2. Prevedevano un progetto continuativo e/o progressivo nel medio/lungo periodo.

Tre biblioteche hanno risposto al bando: Buccinasco (MI), Calvisano (BS) e Seriate (BG). Dopo un'attenta analisi delle proposte presentate dalle biblioteche partecipanti, il gruppo di lavoro ha

¹³⁷ MAMA.CODES LTD, *Mama.Codes: The home of creative coding for kids*, <<https://mama.codes/>> ultima cons.: 01.08.2018.

¹³⁸ FRIENDSTRIP, *The only App fueled by your kid's imagination*, <<http://www.friendstrip.com/index.html>>, ultima cons.: 01.08.2018.

¹³⁹ CODERDOJOBLOGNA, *CoderDojo Bologna: Above All... Be Cool!* <<http://www.coderdojobologna.it/>>, ultima cons.: 23.05.2018.

¹⁴⁰ BIBLIOLINK, *CoderDojo in biblioteca*, <<http://www.bibliolink.it/coderdojo-in-biblioteca/>>, 26 aprile 2018, ultima cons.: 23.05.2018.

¹⁴¹ AIB-WEB, *Mettiamoci in gioco: Il gioco come strumento di aggregazione sociale nei nuovi compiti delle biblioteche*, <<http://www.aib.it/struttura/sezioni/lombardia/2017/60690-mettiamoci-in-gioco-2/>>, ultima cons: 27.05.2018.

scelto Calvisano per la creazione di una *gaming zone* dedicata a giochi da tavolo, videogiochi e allo sviluppo e creazione di applicazioni legate alle nuove tecnologie¹⁴². Grazie alla quota messa a disposizione da AIB Lombardia e al sostegno economico dell'amministrazione comunale di Calvisano, è stato avviato un corso di formazione inerente al progetto presso la Sala Polivalente "Beata Cristina", nelle giornate di lunedì 2 e 9 ottobre 2017. Il corso, tenuto da alcuni membri del gruppo di lavoro sul *gaming* in biblioteca (Francesco Mazzetta, Alberto Raimondi, Debora Mapelli, Daniele Brunello e Cristina Bambini) è stato rivolto a bibliotecari, educatori, insegnanti e volontari. I docenti hanno fornito le basi teoriche e pratiche su cosa fossero il *gaming* e il *coding* in biblioteca, sulle motivazioni e su eventuali modalità di inserimento nella propria biblioteca come servizi attivi. Le tradizionali lezioni frontali sono state seguite da momenti pratici che hanno visto: nella prima giornata l'uso di giochi da tavolo e lo svolgimento di sessioni di prova di alcuni videogiochi per PS4 (*Marvel VS Capcom: Infinite* e *Injustice 2*, ottimi per l'organizzazione di tornei sia per adulti che ragazzi); nella seconda giornata la realizzazione di alcune esercitazioni pratiche con *Scratch* e altre applicazioni, in modo da comprendere meglio il *coding* e sapere organizzare attività di programmazione in biblioteca. Il corso di AIB del 2017 non è stato l'unico tentativo di creare *gaming zone* in biblioteche della Lombardia. Presso "Fondazione per Leggere", la rete bibliotecaria della zona a sud-ovest del milanese¹⁴³, nel marzo 2014 è stato avviato *Gaming@yourlibrary*, un progetto finalizzato alla creazione di *gaming zone* in alcune biblioteche della Fondazione (12 biblioteche coinvolte a inizio progetto)¹⁴⁴. Sempre in Lombardia, nello stesso mese è stata inaugurata la *gaming zone* presso la Biblioteca Civica "Lino Germani" di Albairate (MI), attrezzata di quattro posti a sedere (dimensioni: 4m²), una WiiU e di 16 giochi, disponibili alla consultazione. Ad essa hanno poi fatto seguito nel 2015 la *gaming zone* della biblioteca "Anna Trezzi" di Cisliano (MI), fornita di 4 posti a sedere (dimensioni: 105m²) più una *console* Xbox 360 con 85 giochi disponibili e la *gaming zone* della Biblioteca "Liberamente" di Vernate (MI), dotata di 8 posti a sedere (dimensioni: 8m²), una PlayStation 4 e 9 giochi disponibili. Sempre nello stesso anno è stata aperta anche una *gaming zone* nella biblioteca del carcere di Milano-Opera, data in gestione ad alcuni detenuti¹⁴⁵. Altre biblioteche di "Fondazione per Leggere" dotate di *gaming zone* sono quelle

¹⁴² IGD ITALIA, *Calvisano si mette in gioco!*, 2 maggio 2017, <<https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2017/05/02/calvisano-si-mette-in-gioco/>>, ultima cons.: 19.09.2018.

¹⁴³ FONDAZIONE PER LEGGERE, *Biblioteche*, <<https://www.fondazioneperleggere.it/biblioteche/>>, ultima cons.: 21.09.2018.

¹⁴⁴ Valentina BONDESAN, *Gaming@yourlibrary e Libri senza carta: avventure digitali per giovani lettori*, "AIB Studi", Vol. 57, No. 2 (2017), disponibile al link: <<http://aibstudi.aib.it/article/view/11649/10981>>, ultima cons.: 02.01.2019.

¹⁴⁵ I dati riguardanti dimensioni, posti a sedere, numero di giochi disponibili e *console* sono stati ricavati via mail tramite un questionario da me inviato alle biblioteche oggetto di studio.

di Assago, Buccinasco, Mesero e la Biblioteca ragazzi di Rozzano.

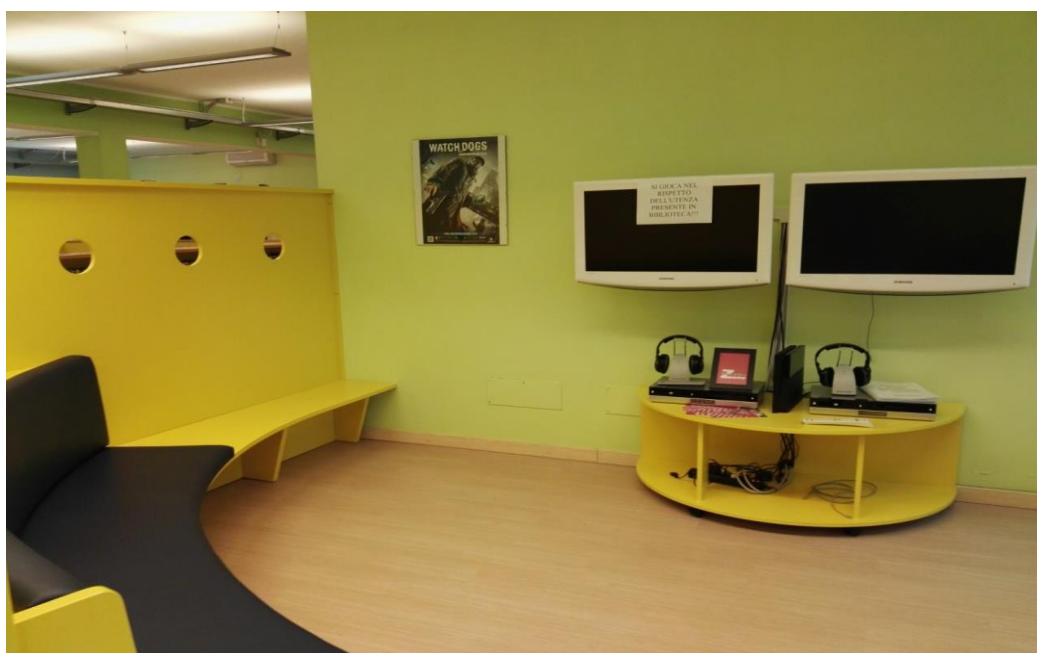


Fig. 7-8: Immagini della Gaming Zone della biblioteca di Vernate.

Oltre alle *gaming zone* sopracitate, anche altre biblioteche negli ultimi anni si stanno adoperando per creare spazi simili. Nel 2017 ho inviato via mail un questionario alle 60 biblioteche che avevano partecipato all' *International Games Day @Your Library 2016*, allo scopo di sapere se erano dotate di *gaming zone* e se, in caso contrario, pensavano di realizzarne una a breve. Tra le diverse biblioteche contattate solo 4 quattro (di cui tre con sede in Emilia-Romagna)

disponevano già di una *gaming zone* adibita ai videogiochi: il “Multiplo” di Cavriago (dal 2011), la “Classense” di Ravenna (dal 2014), la biblioteca comunale di Castelvetro Piacentino (dal 2011) e la “Valvassori Peroni” di Milano (dal 2016). Sempre in Emilia-Romagna, il 2 dicembre 2017 è stata inaugurata presso la Biblioteca di Novellara (RE) una nuova *gaming zone*, decisamente ben attrezzata¹⁴⁶. La sala infatti è stata dotata di PS3, PS4, Xbox One, di una Wii, di tre postazioni per il *gaming* su Pc per un totale di 12 posti a sedere e 39 giochi disponibili all’utenza. Inoltre il 17 gennaio 2018, proprio presso la Biblioteca di Novellara, si è tenuto un incontro tra i referenti delle biblioteche della provincia di Reggio Emilia per discutere sulla situazione attuale dei servizi relativi a giochi e videogiochi e su eventuali iniziative e/o miglioramenti da apportare. Dall’incontro è emerso da parte dei rappresentanti delle biblioteche partecipanti l’interesse crescente (e quindi una disponibilità al cambiamento) verso i giochi e videogiochi in biblioteca, il loro ruolo culturale, le potenzialità sociali e la concreta possibilità di arricchire l’offerta di risorse da proporre alla propria comunità di cittadini. La discussione ha evidenziato anche urgenti problematiche, tra cui la carenza di spazi e personale, la difficoltà di gestione dell’utenza (in gran parte ragazzi), e di richiamare un pubblico variegato. A tal proposito, sono state pensate alcune soluzioni possibili per aiutare soprattutto quelle biblioteche con maggiori impedimenti. Un primo suggerimento proposto è stato quello di portare la questione dei giochi/videogiochi in biblioteca come servizio all’attenzione della Commissione Tecnica dei bibliotecari e alla Consulta degli Assessori, in modo da arricchire il progetto culturale del sistema reggiano. In tale modo sarebbe più facile contribuire alla progettazione comune e alla diffusione e condivisione di buone pratiche. In secondo luogo è apparso necessario: 1) condividere le esperienze e alleanze sul territorio reggiano tramite la creazione di una banca dati delle associazioni e amici del gioco a cui potersi rivolgere, qualora una biblioteca desideri organizzare iniziative legate al gioco; 2) stilare un documento che suggerisca le azioni da fare per quelle biblioteche che hanno intenzione di avviare un servizio giochi; 3) svolgere periodicamente corsi di formazione sul gioco per i bibliotecari. Infine è stato proposto di avviare un servizio di prestito interbibliotecario dei giochi da tavolo, in modo da fornire il materiale necessario alle biblioteche intenzionate a realizzare iniziative di promozione del gioco senza spendere soldi in acquisti permanenti e per cui mancano le dotazioni di bilancio.

¹⁴⁶ GAMESEARCH.IT, 2 dicembre 2017: *la biblioteca di Novellara si apre ai videogame*, <<http://www.game-search.it/news/2-dicembre-2017-la-biblioteca-di-novellara-si-apre-ai-videogame>>, ultima cons: 02.06.2018.

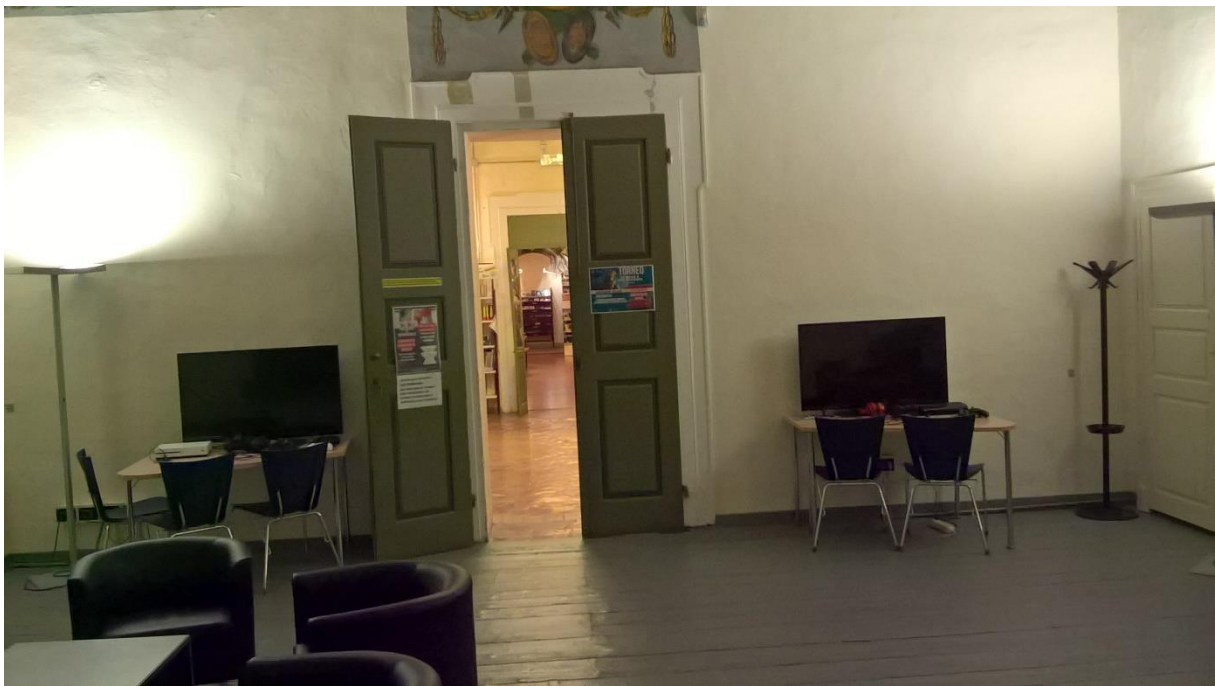




Fig. 9-10-11: Immagini della gaming zone della biblioteca di Novellara.

3.9 L' *International Games Day @Your Library*

La sempre crescente presenza di giochi e videogiochi nelle biblioteche americane e internazionali e l'incremento della loro fruizione da parte degli utenti nel corso degli anni, hanno spinto l'ALA e il gruppo di lavoro americano dedicato al gioco in biblioteca a dare avvio ad un evento mondiale pensato per promuovere il *gaming in library*. Nel 2007 grazie a Jenny Levine e Scott Nicholson nasce negli USA il *National Games Day @Your Library* (NGD), che a partire dal 2012 si allarga anche all'Europa e ad altri continenti, cambiando nome in *International Games Day @Your Library* (IGD). Al progetto, oltre all'ALA e al suo gruppo di lavoro sul gioco in biblioteca, la *Games and Gaming Round Table* (GamerRT), aderiranno anche l'*Australian Library and Information Association*, il *Nordic Game Day* (evento parallelo organizzato dalle biblioteche di Danimarca, Finlandia, Norvegia, Svezia e Islanda) e l'AIB. In particolare, la GamerRT e il *Nordic Game Day* sono nati proprio con la finalità specifica di promuovere il gioco nelle biblioteche. La GamerRT, come già accennato in precedenza, è il gruppo interno all'ALA composto da bibliotecari interessati a promuovere e diffondere giochi e videogiochi di ogni tipo tra le biblioteche. Nata nel 2011, la GamerRT ha sostituito il preesistente gruppo dedicato al gioco in biblioteca (il *Games and Gaming Member Interest Group* fondato da Nicholson) e ha unito la passione di tanti bibliotecari che, tramite il gioco, vogliono rendere la biblioteca un luogo di incontro e condivisione di interessi comuni. Comprende membri provenienti da ogni genere di biblioteca e abbraccia tanti punti di vista, situazioni e progetti sul gioco.

Il *Nordic Games Day* (diventato poi *Nordic Games Week* dal 2017), nasce dalla stretta collaborazione tra le biblioteche del Nord Europa e il Nordic Game Institute, finalizzata a sottolineare l'importanza del gioco da tavolo e digitale come medium da valorizzare e da rendere sempre più visibile nelle biblioteche pubbliche¹⁴⁷. L'idea alla base dell'IGD è dunque quella di dedicare una giornata (dal 2017 un'intera settimana), unicamente ai giochi e videogiochi presenti nelle biblioteche americane e internazionali, non solo a scopo ludico ma anche di promozione della cultura del gioco e videogioco, a dimostrazione del loro valore educativo, ricreativo, aggregativo e sociale. Durante questa giornata giochi e videogiochi diventano i protagonisti e vengono svolti tornei e sfide adatti a tutte l'età e le tipologie di utenza, non solo all'interno di ciascuna biblioteca ma anche tra le numerose biblioteche sparse per il globo. Attraverso il *gaming* promosso dall'IGD, le biblioteche diventano così un punto di riferimento per i cittadini di grandi e piccole città di tutto il mondo, dove ciascuno può divertirsi, sviluppare e apprendere nuove capacità e competenze, creare relazioni sociali in un ambiente sicuro e piacevole. Per la buona riuscita dell'evento, fondamentale è stata la collaborazione con associazioni ludiche internazionali e editori di giochi da tavolo e videogiochi sia per la sponsorizzazione che per la fornitura del materiale ludico alle biblioteche. Nel 2008, primo anno dell'iniziativa a livello internazionale, gli sponsor principali sono stati solo due, Hasbro e Wizard of The Coast, ma nel corso delle edizioni successive se ne sono aggiunti molti altri.

Secondo quanto riportato dal sito ufficiale dell'ALA GameRT¹⁴⁸, negli 8 anni passati dalla sua inaugurazione (2009-2016), la giornata internazionale del gioco in biblioteca ha fatto registrare:

- 10.407 biblioteche iscritte.
- 380 biblioteche che hanno svolto tornei di videogiochi.
- 2073 persone di 174 biblioteche che hanno partecipato al *Global Gossip Game*¹⁴⁹.
- 54 nazioni partecipanti sparse nei 6 continenti.

Per partecipare come biblioteca è sufficiente registrarsi sul sito ufficiale dedicato all'IGD (<http://games.ala.org/>) e svolgere almeno un'attività ludica durante la giornata dell'evento. Sul sito è possibile ottenere aiuto su cosa fare e come organizzarsi, sul materiale promozionale da utilizzare per pubblicizzare l'evento ed avere l'opportunità di conoscere e contattare gli sponsor che si occupano di donare e distribuire giochi e videogiochi alle biblioteche interessate. Dal

¹⁴⁷ ALA GAMERT, *Games in Libraries: IGW History*, <<http://games.ala.org/igw-history/>>, ultima cons.: 10.09.2018.

¹⁴⁸ *Ibidem*.

¹⁴⁹ *Global Gossip Game: About*, <<https://globalgossipgame.com/>>, ultima cons.: 10.09.2018.

2007 sino all' edizione tenutasi nel 2017, un numero sempre maggiore di biblioteche ha partecipato alla giornata internazionale del gioco, che in genere si tiene tra fine ottobre e la prima settimana di novembre. Al termine di ogni evento annuale ha fatto seguito un rapporto finale, stilato dalla GameRT, che ha permesso di valutare l'andamento dell'iniziativa, eventuali problematiche e difficoltà organizzative, i giochi di maggior successo e di offrire spunti per eventuali miglioramenti da adottare nell'edizione successiva, oltre la possibilità di ricavare informazioni utili e dati statistici. Secondo quanto scrive De Pari, i primi rapporti erano più incentrati sul numero di giocatori presenti e di biblioteche iscritte, sullo svolgimento delle attività e le testimonianze dei partecipanti, sulle informazioni ottenute riguardo a sponsor e specifici giochi; mentre i resoconti degli ultimi anni si sono più focalizzati su come poter migliorare l'evento, sui giochi presenti e le loro modalità d'uso e sugli obiettivi raggiunti¹⁵⁰. Di seguito viene presentata una tabella relativa al numero di biblioteche e di partecipanti a ciascuna edizione, con il riferimento alla percentuale di risposte al sondaggio finale, rispetto al numero di registrazioni¹⁵¹.

Anno di partecipazione	n° delle biblioteche registrate	n° dei giocatori	n° delle biblioteche che hanno risposto al sondaggio	% delle risposte rispetto alle registrazioni
2008	617	14.184	n.d	---
2009	1.365	31.296	n.d	---
2010	1.882	26.504	845	44.8%
2011	1.412	27.767	n.d	---
2012	1.281	17.152	483	37.7%
2013	863	25-30.000	392	45.4%
2014	1.257	57.385	421	33.4%
2015	2.157	86.280	520	24.1%
2016	1.730	79.580	483	27.9%
2017	1.620	82.620	322	19.8%

¹⁵⁰ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 15.

¹⁵¹ Ivi, p. 16-17.

L'aumento dei valori relativi alle registrazioni delle biblioteche fino al 2010 è dato dal fatto che l'evento passa dalla dimensione nazionale americana ad una internazionale, seguito da un calo fino al 2013, da una crescita altalenante negli anni successivi, fino ad un picco massimo nel 2015 con un totale di 2157 biblioteche e 86.280 partecipanti¹⁵². È interessante notare come al numero di biblioteche partecipanti può corrispondere un numero di giocatori decisamente variabile¹⁵³. Ad esempio l'edizione del 2013, fruita da 863 biblioteche (la seconda con meno iscrizioni dopo quella del 2008 con 617 biblioteche), ha registrato ben 25-30.000 giocatori contro l'edizione precedente del 2012 che, con 1.281 biblioteche iscritte, ha visto la partecipazione di 17.152 giocatori. Le variazioni possono dipendere da molti fattori come le dimensioni delle biblioteche, le strumentazioni, i giochi e le attività svolte, le modalità di pubblicizzazione dell'evento e molto altro. A parte la prima edizione del 2008, è possibile notare come l'edizione del 2012 abbia fatto registrare un calo di biblioteche iscritte e partecipanti, a causa sia delle elezioni che hanno occupato le sale di molte biblioteche sia dell'uragano Sandy che ha devastato le comunità americane delle zone situate a nord-est¹⁵⁴. Nel complesso le edizioni svolte tra 2009 e 2012 si sono rivelate un successo molto importante, i risultati e le testimonianze dei partecipanti hanno messo in luce come un evento di questo tipo sia in grado di rafforzare la comunità e i rapporti sociali tra persone diverse per generazioni, sesso ed etnia: famiglie che giocano assieme, giovani che insegnano ad anziani a giocare, bambini che giocano con coetanei che non conoscono, studenti stranieri che superano le barriere linguistiche grazie al gioco, persone che vedono le loro biblioteche sotto una nuova luce¹⁵⁵. Dal 2013 si assiste ad un notevole aumento di partecipanti e il continuo successo di questa iniziativa negli anni successivi è stato tale che proprio per l'edizione 2017 si è deciso di ampliare la durata da una giornata a una settimana (dal 29 ottobre al 4 novembre 2017), rinominando l'evento in *International Week @Your Library* (IGW).

Nell'edizione del 2017 ben 1620 biblioteche hanno aderito, per un numero totale di circa 82.620 di persone partecipanti e 322 biblioteche hanno risposto al sondaggio di fine evento. Dai risultati raccolti dalla GameRT, tra le risorse ludiche usate per le diverse attività il primo posto è andato ai giochi da tavolo e di carte (32,8%), il secondo posto ai videogiochi per *console* (13,9%)

¹⁵² Diane ROBSON, *Games in Libraries: IGD 2015 final roundup*, <<http://games.ala.org/igd-2015-final-roundup/>>, ultima cons.: 02.07.2018.

¹⁵³ I dati sui partecipanti forniti da De Pari sono una stima approssimata a causa dell'altalenante numero delle biblioteche che rispondono al sondaggio, in relazione al numero totale di biblioteche iscritte all'evento. Cfr. DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 16-17.

¹⁵⁴ Jennifer BARTLETT, *Games in Libraries: IGD 12 Wrap-up: So. Much. Awesome.*, 16 novembre 2012, <<http://games.ala.org/igd12-wrap-up-so-much-awesome/>>, ultima cons.: 04.09.2018.

¹⁵⁵ ALA GAMERT, *Games in Libraries: NGD11 Another Success!*, 29 novembre 2011, <<http://games.ala.org/ngd11-another-success/>>, ultima cons.: 04.09.2018.

e il terzo ai videogiochi per Pc (10,7%). Secondo i *feedback* registrati, l'evento del 2017 ha permesso alle biblioteche di rafforzare il proprio rapporto con la comunità di riferimento oltre che aumentare la propria visibilità e reputazione, ha dato la possibilità a molte persone di socializzare e di conoscersi meglio tra di loro ma in particolare ha permesso ai partecipanti di migliorare le loro abilità e conoscenze, di apprendere nuove forme di *literacy* (*media literacy*, *game literacy*) e di usare nel frattempo anche altri servizi bibliotecari, cosa che va a tutto vantaggio delle capacità individuali di *information literacy*. Di seguito vengono presentati alcuni dati raccolti tramite il sondaggio di fine evento e gli obiettivi raggiunti durante l'edizione 2017 dell'*International Games Week*¹⁵⁶.

Tipologia di biblioteche che hanno partecipato a IGW2017	
Biblioteche carcerarie	1
<i>Tribal library</i> *	2
<i>Grade School library</i> **	3
Biblioteche speciali	11
Biblioteche di scuole private	11
Biblioteche militari	20
Biblioteche scolastiche (scuola elementare)	25
Biblioteche scolastiche (scuola media)	35
Biblioteche scolastiche (scuola superiore)	63
Biblioteche accademiche	139
Biblioteche Pubbliche	1303
Altro	54
Totale	1620

*Si ci riferisce in questo caso a biblioteche rivolte specificamente alle comunità di Nativi Americani ancora presenti sul territorio statunitense.

**Biblioteche scolastiche in generale.

Attività svolte durante l'International Games Week	
Giochi di carte/da tavolo	40 (32,8%)
Giochi di carte collezionabili	11 (9,0%)
Giochi per Pc	13 (10,7%)
Giochi per <i>console</i> fisse (Xbox, PlayStation, Wii)	17 (13,9%)

¹⁵⁶ ALA GAMERT, *International Games Week 2017 Final Report*, <<http://games.ala.org/international-games-week-2017-final-report/>>, ultima cons: 15.01.2019.

Giochi <i>console</i> portatili	2 (1,6%)
<i>Life-Size Games</i> *	7 (5,7%)
Giochi Online	9 (7,4%)
Giochi all'aperto	2 (1,6%)
Giochi di ruolo	8 (6,6%)
Altro**	13 (10,7%)
Totale	122

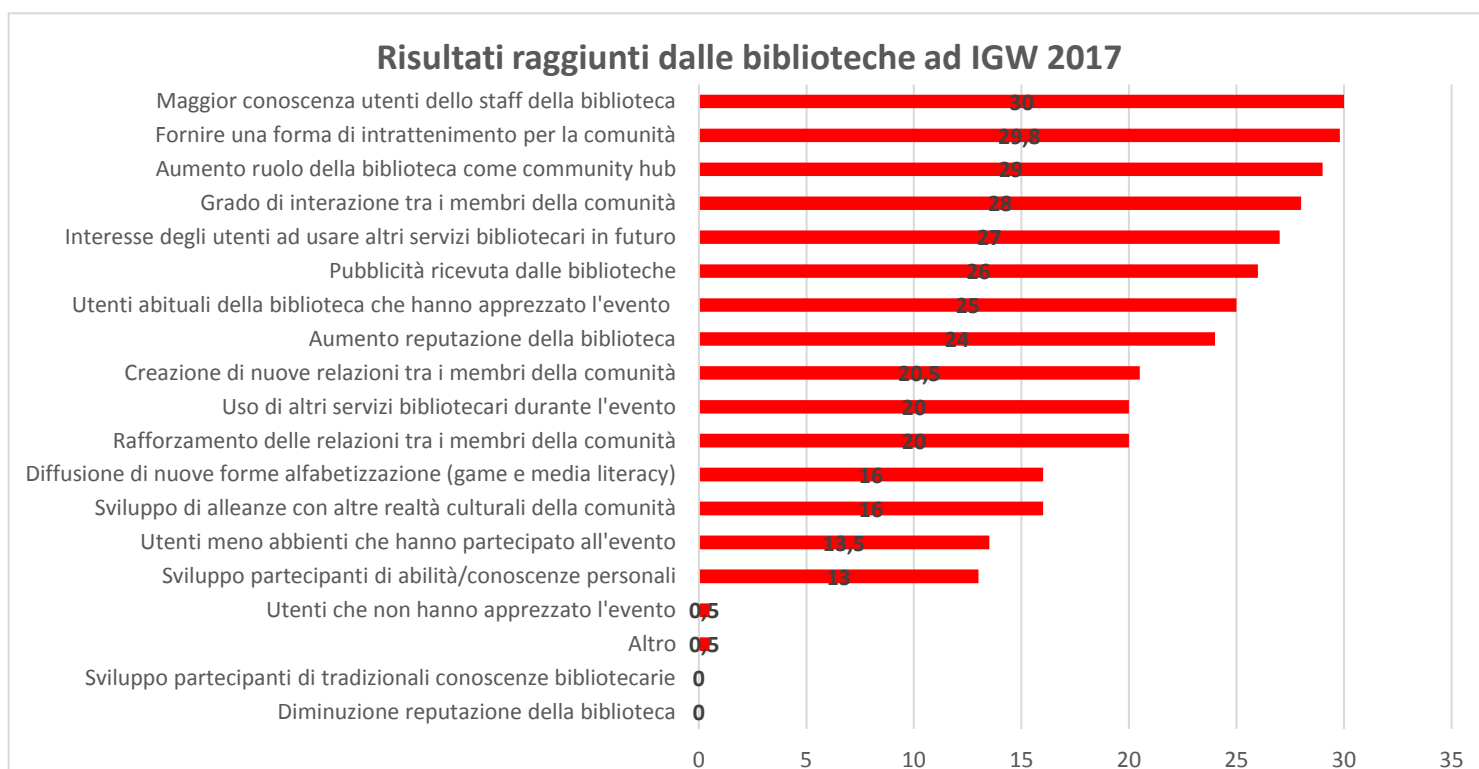
*Per *Life-Size Games* si intende riproduzioni in scala reale di diversi giochi da tavolo come *Monopoly*, *Scarabeo*, *Dama*.

**Per altre attività svolte si intende: giochi con la realtà virtuale e aumentata, *escape rooms*, *coding*, *arcade games*, *cosplay*.

Tipologia di <i>console</i> già possedute dalle biblioteche	
Microsoft Xbox	Xbox (0) Xbox 360 (2) Xbox 360 con <i>Kinect</i> (1) Xbox One (5)
Nintendo	GameCube (0) Wii (4) WiiU (4) Switch (3) DS (ogni versione) (3)
Sony PlayStation	PlayStation 2 (1) PlayStation 3 (5) PlayStation 4 (3) PSP/PS Vita (0)
Ipad	10
Pc Gaming	4
Sony VR	1
HTC Vive	2
Altro	4
Totale	52

Biblioteche che possiedono una collezione di giochi	
Si	30 (73,17%)
In Parte	2 (4,88%)
No	9 (21,95)
Totale	41

Nel grafico seguente vengono presentati gli obiettivi raggiunti dalle biblioteche ma, come fa notare De PARI, i dati sono privi di percentuali poiché nel rapporto finale sono stati espressi in relazione al valore massimo di 30¹⁵⁷. I risultati sono stati disposti in ordine decrescente a seconda del loro maggiore o minore conseguimento da parte delle biblioteche che hanno risposto al sondaggio.



Oltre alla nuda forza dei numeri, vi sono anche le testimonianze dirette da parte delle biblioteche e dei partecipanti, valide a dimostrare il grande successo, l'alto apprezzamento dell'evento e la sua utilità a livello sociale e culturale. Qui di seguito ne sono riportate alcune¹⁵⁸:

“Persone che non si conoscevano hanno giocato insieme; un’insegnante vorrebbe utilizzare i giochi per aiutare i ragazzi nell’apprendimento delle materie.”

“The families attending loved the Minecraft Boxhead sessions – lots of children running around the library with their Boxheads on! They also loved the card games and a round of ‘Forbidden Island’”.

“It was a great opportunity for librarians to share their favorite games with students and with each other. But it was even better to learn new games from the students who brought in their own”.

¹⁵⁷ DE PARI, *Quando il gioco entra in biblioteca*, cit., p. 21.

¹⁵⁸ ALA GAMERT, *Games in Libraries: International Games Week 2017 Final Report*, cit.

“My favorite part was seeing a family come in and all play Minecraft together. A father was helping his young daughter figure out how to play, then he hopped on the server and started playing with her. It was really nice to see families all playing classic video games out in the arcade together as well”.

3.9.1 L' *International Games Day @Your Library* in Italia

In l'Italia in seguito alla partecipazione individuale di alcune biblioteche all'evento, il primo anno di adesione ufficiale da parte dell'Associazione Italiana Biblioteche ad IGD è stato il 2014. Da allora, grazie all'attività del gruppo di lavoro italiano sul gioco riconosciuto ufficialmente nel 2017 da AIB e dall'ALA, vi sono stati un più solido coordinamento, un più forte coinvolgimento e una più capillare informazione tra le biblioteche riguardo allo svolgimento dell'*International Game Day @YourLibrary Italia* (IGD Italia), tanto da far registrare un continuo crescendo di adesioni dalla prima edizione 2014 fino all'edizione del 2017, tenutasi dal 29 ottobre al 4 novembre¹⁵⁹.

Se la prima edizione ha visto solo 10 biblioteche partecipanti, quella del 2015 ne ha viste 28, distribuite in 4 regioni (Emilia-Romagna, Lombardia, Sardegna e Veneto) mentre nel 2016 si è arrivato a 60 biblioteche suddivise tra 9 regioni e nel 2017 a ben 112 biblioteche di 16 regioni diverse, di cui più di metà in Emilia-Romagna (22 biblioteche), Lombardia (31 biblioteche) e Veneto (20 biblioteche). Rispetto all'edizione precedente, nel 2017 ci sono state alcune regioni entrate a far parte di IGD Italia come l'Abruzzo (1 biblioteca), l'Umbria (1 biblioteca), le Marche (5 biblioteche), la Sicilia (1 biblioteca), la Puglia (3 biblioteche), la Calabria (1 biblioteca). Tale diffusione ha messo in luce un primo interessamento per l'evento anche da parte delle biblioteche del centro-sud del paese. Sempre in occasione dell'*International Games Week @Your Library* 2018, il 10 novembre 2018 si è svolta l'ultima edizione dell'*International Game Day @Italia*, che ha visto in totale la partecipazione di ben 140 biblioteche, ben 28 in più rispetto all'anno 2017¹⁶⁰. Questa edizione ha conosciuto un aumento notevole di biblioteche par-

¹⁵⁹ L'AIB e il gruppo di lavoro italiano di IGD Italia ha valutato che questo allungamento poteva non essere fattibile per tutte le biblioteche, così per questa edizione si è deciso di stabilire una giornata italiana dedicata al gioco (*Italian Games Day*), con data 18 novembre 2017. Le biblioteche interessate, a seconda delle proprie possibilità, potevano dunque sia partecipare alla settimana internazionale dell'IGW (dal 29 ottobre al 4 novembre 2017) che a quella nazionale di IGD Italia del 18 novembre. Per maggiori informazioni vedi: AIB-WEB, *Adesione all'International Games Week @ your library e istituzione dell'Italian Games Day*, < <https://www.aib.it/attivit /2017/63885-igd2017/> >, ultima cons.: 08.05. 2018.

¹⁶⁰ INTERNATIONAL GAMES DAY @ YOUR LIBRARY ITALIA, *International Italian Games Day 2018: 140 biblioteche coinvolte, 6 sponsor a supporto. Oramai la dimensione  ... internazionale!*, < <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2019/03/29/italian-games-day-2018-140-biblioteche-coinvolve-6-sponsor-a-supporto-oramai-la-dimensione-e-internazionale/> >, ultima cons.: 15.02.2019

tecipanti in Emilia-Romagna e in Lombardia, regioni aderenti rispettivamente con 11 biblioteche e 19 biblioteche in più rispetto al 2017. Da segnalare anche l'ingresso di tre biblioteche del Friuli-Venezia Giulia, assenti nell'edizione precedente. L'aumento costante di biblioteche italiane interessate alla giornata internazionale del gioco, è senz'altro dovuta all'intensa attività di promozione e di valutazione dei risultati finali che il gruppo di lavoro italiano di IGD Italia ha svolto per ogni edizione dell'iniziativa. Il gruppo di lavoro, a partire dall'edizione 2015, ha iniziato a raccogliere dati tramite un questionario di fine evento, in modo da conoscere il grado di soddisfazione e apprezzamento generale, eventuali criticità e problematiche e poter capire, in prospettiva per le edizioni future, come migliorare l'organizzazione generale. Secondo i numeri registrati¹⁶¹, nel 2015 vi è stato un apprezzamento notevole dell'iniziativa con un 89% di biblioteche che l'ha definita "molto soddisfacente" e un 44% "soddisfacente", mentre un 11% si è detto poco soddisfatto. La tendenza positiva è stata confermata nell'edizione 2016 che ha visto un numero maggiore di biblioteche partecipanti: si passa infatti dalle 28 biblioteche del 2015 alle 60, di cui però solo 22 di esse hanno risposto al questionario inviato a fine evento. Di seguito viene presentata una tabella riguardo al numero di biblioteche partecipanti di ogni regione per l'edizione 2016 e il corrispettivo numero di questionari restituiti.

BIBLIOTECHE ADERENTI SUDDIVISE PER REGIONE		
Regione	Numero biblioteche aderenti a IGD 2016	Questionari restituiti
Campania	2	0
Emilia-Romagna	8	1
Lazio	1	0
Lombardia	27	11
Piemonte	1	0
Sardegna	5	2
Toscana	2	0
Trentino	1	0
Veneto	13	8
Totale	60	22

¹⁶¹ I dati sono stati raccolti tramite questionari presentati alle biblioteche partecipanti all'edizione del 2015 e del 2016. Per maggiori informazioni cfr.: Alberto RAIMONDI, *International Games Day 2016: restituzioni e riflessioni (parte 1: numeri e statistiche)*, "AIB Notizie", 14 febbraio 2017, <<http://aibnotizie.aib.it/igd2016-1/>>, ultima cons.: 08.05.2018.

Come si può notare, tra le regioni che hanno partecipato ad IGD 2016, Lombardia e Veneto sono in prima e seconda posizione, rispettivamente con 27 e 13 adesioni (circa l'83% del totale) e delle 22 biblioteche che hanno risposto al questionario, 11 sono in Lombardia e 8 in Veneto (ossia l'86% delle biblioteche totali che hanno risposto). Questi dati incoraggianti hanno spinto il gruppo di lavoro a riflettere su come essere più influenti all'interno delle biblioteche, in modo da migliorare la propria attività e soprattutto capire in prospettiva quale avrebbe potuto essere lo spazio per il gioco nelle biblioteche italiane. Tra le domande presenti nel questionario, vi era una sezione dove si chiedeva in che modo le biblioteche fossero venute a conoscenza dell'iniziativa e se fossero alla loro prima partecipazione ad IGD 2016. Delle 22 biblioteche che hanno risposto, il 68% ha detto che conosceva già IGD, mentre il 59% di essere alla sua prima adesione. La domanda relativa alle modalità con cui le biblioteche erano venute a conoscenza di IGD, ha dato conferma di un trend di crescita generale, basato sul gradimento riscontrato. Tra le quattro possibili risposte, ben il 59% ha detto che l'evento era stato consigliato/promosso da un collega, il 18% invece ha seguito il suggerimento della *newsletter* professionale AIB-CUR, mentre i *social network* e "Altro" mettono insieme il restante 23%.

Osservando le risposte, si è notato come il passaparola e il rapporto di fiducia tra i colleghi sia stato il punto di riferimento essenziale per decidere o meno se partecipare e questo è stato interpretato dal gruppo di lavoro come un segno positivo per l'edizione 2016, anche in considerazione delle difficoltà riscontrate l'anno precedente, nel tentativo di promuovere e far apprezzare l'evento¹⁶².

Alla domanda riguardante i motivi che hanno spinto le biblioteche ad aderire ad IGD 2016¹⁶³, la maggior parte di esse ha risposto di: 1) essere interessata a introdurre progressivamente i giochi come servizio bibliotecario (20 biblioteche); 2) di voler proporre iniziative ludiche ai propri utenti, anche al di fuori della giornata internazionale del gioco (18 biblioteche); 3) di voler avere giochi da tenere gratuitamente in biblioteca (9 biblioteche); 4) il successo della passata edizione (7 biblioteche).

In riferimento ai videogiochi, è stato chiesto se erano stati utilizzati per la giornata internazionale del gioco: solo il 18% delle 22 biblioteche intervistate ha risposto positivamente, un 9% ha detto che forse li avrebbe usati in seguito mentre il resto ha risposto di No. Prevedendo un

¹⁶² *Ibidem*.

¹⁶³ Per questa domanda sono state date 5 possibili risposte e massimo 3 possibili scelte.

risultato simile, nel questionario è stata aggiunta un'ulteriore domanda riguardante le motivazioni del non utilizzo dei videogiochi¹⁶⁴. La principale risposta è stata la mancanza di attrezzature/strutture necessarie per i videogiochi (56,52%), seguita da una predisposizione favorevole all'introduzione dei videogiochi in biblioteca, ma al tempo stesso da una non sufficiente preparazione per la giornata internazionale del gioco (21,73%) e da una mancanza di competenze necessarie da parte dello staff bibliotecario per gestire i *videogames* (13,05%). Solo un 8,70% ha risposto di non essere convinto della loro introduzione in biblioteca¹⁶⁵. Escludendo le biblioteche non interessate ai videogiochi è interessante notare come, al di là delle motivazioni tecnologiche, di spazio e di competenze, vi sia comunque una tendenza favorevole a voler accogliere i videogiochi tra le risorse bibliotecarie.

A conferma ulteriore dei dati ottenuti dal gruppo di lavoro, io stesso ho effettuato nel corso del 2016-2017 una breve intervista, prima via mail e poi telefonicamente, alle 60 biblioteche italiane partecipanti ad IGD 2016, per sapere quante effettivamente avevano usato i videogiochi e solo 12 di esse mi hanno risposto affermativamente¹⁶⁶. Le *console* maggiormente utilizzate sono state la Wii con giochi come *Mario Kart* e *Dance Dance Revolution*, e la PS2/PS4 con *FIFA* e *Call of Duty*. Da segnalare anche l'uso di videogiochi per computer presso la Biblioteca Civica "G. Gambirasio" di Seriate, che ha messo a disposizione 4 Pc collegati in rete locale per giocare a *MineCraft* e a *Fistful of Frags*, invece presso la Biblioteca comunale "A. Delfini" di Modena, è stato usato l'emulatore *MAME*¹⁶⁷ per giocare a giochi per cabinato come *Pac-Man* o *Space Invaders*.

Come si può intuire dai dati raccolti, un buon numero di biblioteche già in occasione di IGD 2016 ha iniziato a nutrire un discreto interesse nei confronti dell'introduzione dei videogiochi come servizio ma per motivi di spazio, fondi, mancanza di personale e/o scarsa preparazione nella gestione delle risorse videoludiche molte di esse hanno preferito partecipare solo con i giochi da tavolo.

¹⁶⁴ Anche in questo caso, come per la domanda precedente, sono state date 5 risposte possibili per un massimo di tre scelte.

¹⁶⁵ RAIMONDI, *International Games Day 2016* cit.

¹⁶⁶ Le biblioteche in questione sono state: la Biblioteca Comunale di Arcade (TV), la Mediateca Multilingue di Merano (BZ), la Biblioteca Civica "Giacinto Gambirasio" di Seriate (BG), la Biblioteca "Valvassori Peroni" di Milano, il "Multiplo" di Cavriago (RE), la Biblioteca "Delfini" di Modena, la Biblioteca "Classense" di Ravenna, la Biblioteca "Carlo Levi" di Genzano di Roma (RM), la Biblioteca Civica "Lino Germani" di Albairate (MI), la Biblioteca Civica "Mario Augusto Martini" di Scandicci (FI), la Biblioteca "Punto Cerchiate" di Pero (MI), e la Biblioteca scolastica della St.Louis High School di Milano.

¹⁶⁷ Il *MAME* è un emulatore capace di riprodurre vecchi videogiochi come quelli per cabinato e in questo modo è possibile preservarne la storia e prevenirne la scomparsa a causa dell'obsolescenza delle piattaforme per cui erano stati sviluppati.



Fig. 12: Il volantino promozionale dell'IGD 2016 della Biblioteca "Valvassori Peroni" di Milano.

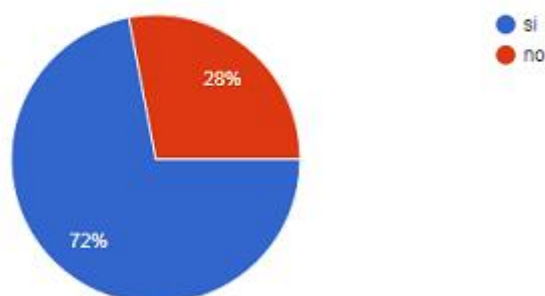
L'edizione italiana dell'IGD/IGW 2017 ha confermato il trend positivo, come si vede anche dalle 112 biblioteche iscritte, ben 52 in più rispetto all'anno precedente. Anche in questo caso il gruppo di lavoro sul gioco ha inviato a fine evento un questionario online, in modo da avere impressioni utili e dati ulteriori da usare per migliorare le edizioni future. A tale questionario hanno risposto 60 biblioteche su 112 e dai dati raccolti è emerso che il 72% delle biblioteche conosceva già la giornata internazionale del gioco, il 50% ha partecipato grazie ai consigli di altri colleghi, mentre il 26% ha reputato fondamentale le informazioni fornite da AIB¹⁶⁸. Complessivamente, secondo una stima per difetto, circa 2.250 persone hanno partecipato ad IGD Italia. Di seguito vengono presentati due grafici su alcuni dati raccolti per questa edizione¹⁶⁹.

¹⁶⁸ Il resoconto è stato presentato a Bologna lunedì 26 marzo 2018 durante la *Fiera internazionale del libro per ragazzi*, ed è consultabile online al sito: IGD ITALIA, *Bologna Children's Books Fair: Le slide delle nostre presentazioni e qualche impressione generale*, <<https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2018/03/29/bologna-childrens-books-fair/>>, ultima cons.: 13.05.2018.

¹⁶⁹ I grafici seguenti e i dati relativi alle singole domande, sono stati estrapolati tramite *Google Forms* dai questionari che le 60 biblioteche hanno poi inviato al gruppo di lavoro.

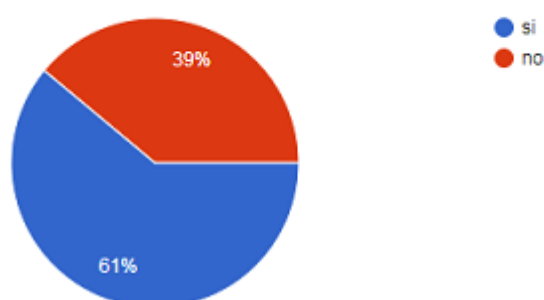
Conoscevi già International Games Day @Your Library prima di questa partecipazione?

50 risposte



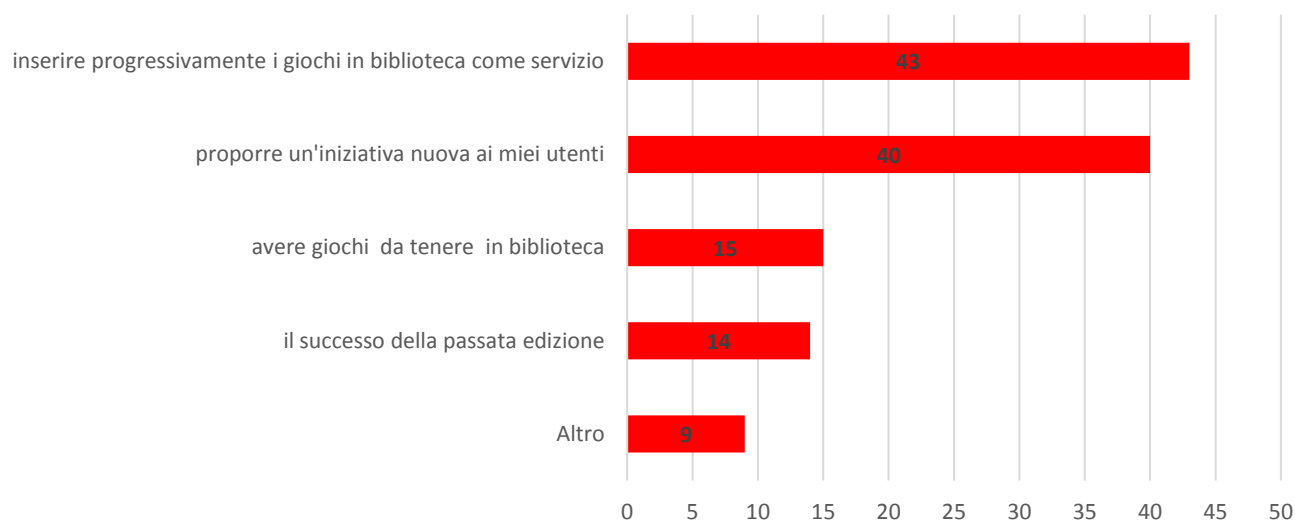
Questa è la prima partecipazione della tua biblioteca a International Games Day @Your Library?

59 risposte



Confrontando questi dati con l'edizione 2016, si è notato come il numero di biblioteche che conoscevano IGD è passato dal 68% al 72% mentre il numero di biblioteche che hanno aderito per la prima volta, è salito dal 59% del 2016 al 61% del 2017, ma bisogna tenere conto che anche per questa edizione i valori potrebbero essere più alti, poiché i dati raccolti rappresentano un campione di 60 biblioteche su 112. Il grafico successivo mostra le motivazioni che hanno spinto le biblioteche a partecipare. I numeri in questo caso stanno a indicare le risposte fornite dalle biblioteche campione per ogni opzione disponibile.

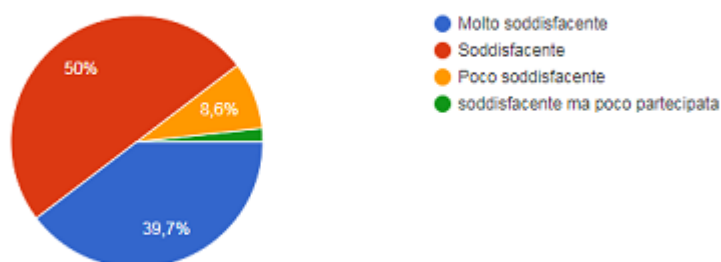
Cosa ti ha convinto ad aderire a IGD 2017? (Da 1 a 3 risposte al massimo, altro compreso)



Facendo un confronto con l'edizione 2016, la motivazione di voler inserire i giochi tra i servizi bibliotecari rimane sempre al primo posto: nel 2016 erano favorevoli 20 biblioteche su 22, mentre per il 2017 ben 43 biblioteche su 60. Questo risultato è segno di una maggiore diffusione della cultura del gioco e dell'intenzione di trasformarlo in un servizio vero e proprio per i propri utenti. In maniera simile è cresciuto anche il dato relativo al desiderio delle biblioteche di voler coinvolgere i propri utenti con una iniziativa nuova: si passa in questo caso dalle 18 biblioteche del 2016 alle 40 del 2017. Per quanto riguarda il grado di soddisfazione dell'edizione 2017, si può fare riferimento al grafico seguente:

Come valuti la riuscita della giornata nella tua biblioteca?

58 risposte



Come si può notare, un buon 90% delle biblioteche si è dichiarato soddisfatto dell'evento. Tra le testimonianze positive, riportate sul questionario, vi è ad esempio quella della Biblioteca Comunale "G. Agnello" di Canicattini Bagni in provincia di Siracusa che precisa:

"È stata un'esperienza molto importante per diversificare l'offerta di attività in biblioteca ed è stata apprezzata da molti genitori".

Oppure vi è quella della Biblioteca di "Sancti Martini" nel comune di San Martino sulla Marucina in provincia di Chieti:

"È stata l'occasione perfetta per creare una sezione di gaming nella nostra biblioteca e per promuovere la valenza educativa del gioco in scatola".

Queste due testimonianze assumono inoltre un significato maggiore, se si considera che la prima viene da una biblioteca del Sud Italia dove, per quanto riguarda il funzionamento dei sistemi bibliotecari e l'organizzazione di iniziative culturali (per non parlare poi di una sul gioco in biblioteca!)¹⁷⁰, purtroppo ci sono maggiori difficoltà rispetto al resto del paese, mentre la seconda proviene da un comune con meno di mille abitanti. Tutto questo ha messo in luce come piano piano, anche le biblioteche poste in posizioni più isolate o in regioni con maggiori problematiche sociali, culturali ed economiche, inizino ad avere una percezione del valore socio-culturale del gioco e delle sue potenzialità come servizio vero e proprio, in grado di rendere la biblioteca pubblica più attraente ma anche più attiva e presente all'interno della comunità di riferimento. Riguardo alle testimonianze negative delle biblioteche insoddisfatte, vi sono ad esempio:

"L'iniziativa è stata realizzata con poco tempo per l'organizzazione. La prossima edizione sarà programmata meglio" (Biblioteca di Verbania);

"Purtroppo il sabato non è il giorno giusto per un evento. Riproporremo in primavera, in un giorno infrasettimanale" (Biblioteca comunale di Fontaniva, provincia di Padova);

"Purtroppo l'utenza della Biblioteca ha un'età media piuttosto elevata, abbiamo proposto giochi giovanili sperando di attrarre nuovi utenti ma non è stato così. Forse sarebbe meglio pensare a qualcosa per un pubblico più adulto (diciamo anziano)" (Biblioteca di "Casa del Parco", provincia di Roma).

Queste note negative invece fanno riflettere su alcune delle inevitabili difficoltà incontrate,

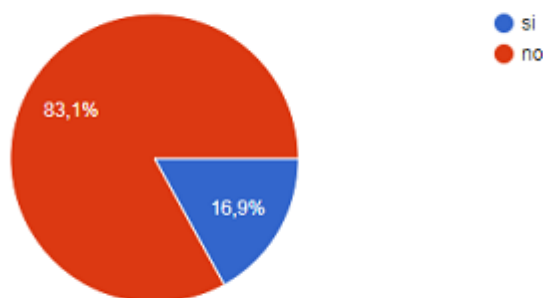
¹⁷⁰ Un'osservazione importante da fare è l'aumento delle biblioteche del Sud Italia che hanno partecipato ad IGD 2017. Nell'edizione 2016 infatti erano solo sette: 5 in Sardegna e 2 in Campania, nel 2017 sono state 15: una in Calabria, 2 in Campania, 3 in Puglia, 8 in Sardegna e una in Sicilia. La crescita complessiva di partecipazione nel 2017 delle biblioteche del Sud, fa ben sperare per il futuro oltre a dimostrare come il gruppo di lavoro italiano stia facendo un'ottima attività di promozione dell'evento in tutte le regioni italiane.

principalmente legate all'organizzazione (giorno non adatto, tempo insufficiente) e alla comunicazione (attività ludiche non adatte al pubblico presente) da parte di biblioteche alla loro prima esperienza con IGD. L'utilità del questionario in questo caso si rivela fondamentale perché permette al gruppo di lavoro di capire quali criticità siano necessarie tenere bene a mente per quelle biblioteche che si affacciano per la prima volta ad un evento simile, in modo da orientarle in maniera adeguata su quello che effettivamente possono fare o meno, a seconda dei mezzi e del tempo che hanno a disposizione ma anche sulla base del loro pubblico di riferimento e degli obiettivi che vogliono raggiungere tramite questa iniziativa.

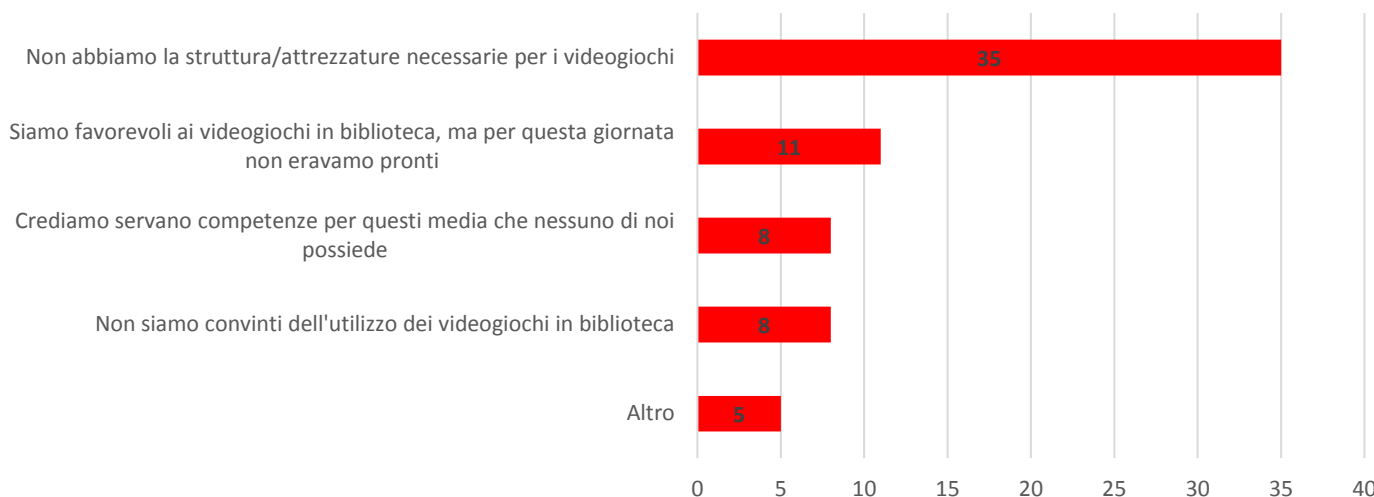
In relazione ai videogiochi, anche per il 2017 sono state presentate le stesse due domande del questionario dell'edizione precedente: la prima era volta a sapere se fossero stati usati videogiochi durante l'iniziativa e, in caso di risposta negativa, la seconda era incentrata sulle motivazioni. I due grafici seguenti rappresentano le domande e le corrispettive risposte.

Durante l'iniziativa sono stati utilizzati anche videogiochi?

59 risposte



Se non sono stati utilizzati videogiochi, qual è il motivo?
(da 1 a 3 scelte al massimo, altro compreso)



Analizzando nello specifico le singole risposte alla prima domanda, è interessante notare come delle 60 biblioteche intervistate circa 50 (83,1%) non hanno usato i videogiochi mentre circa 11 (16,9%) li ha adoperati¹⁷¹, però bisogna sempre considerare che poco più della metà delle biblioteche hanno risposto al questionario del 2017, quindi vi è la possibilità che tale dato possa anche essere più alto. Inoltre l'aumento complessivo di biblioteche partecipanti fa ben sperare che in futuro un numero maggiore di biblioteche italiane possa impiegare i videogiochi durante la giornata interazionale del gioco¹⁷².

Per quanto riguarda le biblioteche che non hanno usato videogiochi, le motivazioni sono essenzialmente le stesse dell'edizione 2016. Nel grafico soprastante si legge che 35 biblioteche (il 74,5% di risposte) hanno dichiarato di non avere gli spazi e le attrezzature adeguate, 11 biblioteche hanno risposto di essere favorevoli all'introduzione dei videogiochi ma per IGD 2017 non erano pronte ad usarli (23,4% di risposte), 8 biblioteche hanno detto di non avere un personale bibliotecario con competenze adeguate sui videogiochi (17% di risposte), altrettante 8 di non essere d'accordo sul loro utilizzo in biblioteca (17% di risposte) mentre 5 biblioteche hanno

¹⁷¹ Le biblioteche in questione sono: Biblioteca Civica "Lino Germani" di Albairate (MI), Biblioteca Comunale di Calvisano (BS), Biblioteca Comunale di Veggiano (PD), Biblioteca Multimediale "Villa Asquer", il "Multiplo" di Cavriago (RE), Biblioteca "Punto Cerchiato" di Pero (MI), Biblioteca Comunale "Raffaello" (RM), Biblioteca Civica di Bassano del Grappa (VI), Biblioteca Comunale di Seclì (LE), Biblioteca Comunale di Zollino (LE), Biblioteca Malatestiana di Cesena (FC).

¹⁷² Ricordiamo che ad IGD 2016, su 60 biblioteche iscritte in totale, solo 12 hanno usato i videogiochi mentre nell'edizione 2017 delle 60 biblioteche su 112 iscritte che hanno risposto al sondaggio, 11 hanno detto di avere usato i videogiochi.

risposto “Altro”(10,5% di risposte). Tra queste cinque le motivazioni sono state: 1) l’allestimento per l’apertura della nuova *gaming zone* nella biblioteca di Novellara; 2) la scelta di dare spazio ad attività di *coding* nella biblioteca comunale San Matteo degli Armeni a Perugia, 3) la decisione di valorizzare di più i giochi da tavolo nelle biblioteche di Castelvetro Piacentino e di Arcade, dato che venivano già svolte durante l’anno, giornate dedicate ai videogiochi.

Facendo un rapido confronto con i dati raccolti per IGD 2016, anche in quella occasione le biblioteche che non avevano usato i videogiochi avevano fornito le stesse motivazioni: al primo posto vi era sempre il problema della mancanza di spazi/attrezzature adeguate; seguito dalla insufficiente preparazione all’uso dei videogiochi per la giornata internazionale del gioco; dalla mancanza di competenze da parte dello staff bibliotecario e infine la non convinzione di voler usare videogiochi in biblioteca. Il problema della mancanza di spazi/strutture, spesso dovuto alla carenza di fondi o a spazi limitati per via delle dimensioni piccole delle biblioteche, sembra essere dunque l’ostacolo maggiore che induce a non poter introdurre i videogiochi (56,52% di risposte nel 2016 contro il 74, 5% del 2017), seppure c’è da dire che riguardo ai costi, acquistando anche solo una *console* della precedente generazione, è possibile contenere le spese¹⁷³. Per quanto riguarda la mancanza di preparazione per la giornata nazionale del gioco (21,73% di risposte per il 2016 e 23,4% per il 2017) e per le scarse conoscenze dello staff sui videogiochi (13,05% di risposte nel 2016 contro il 17% nel 2017), le biblioteche e i bibliotecari, grazie anche al supporto fornito dal gruppo di lavoro, se davvero interessati all’introduzione dei videogiochi come servizio, dovrebbero cercare di informarsi e acquisire la giusta dose di conoscenze senza pregiudizi nei confronti del medium. Ormai non manca la letteratura professionale, anche in lingua italiana, ed esistono colleghi esperti e l’Associazione AIB in grado di fornire un buon supporto.

Per concludere, dalle risposte riportate nel questionario sono emersi l’apprezzamento generale per IGD 2017 e il desiderio di ripetere l’esperienza anche in futuro, cercando al tempo stesso di risolvere eventuali problemi e difficoltà incontrati in questa edizione. È molto importante sottolineare come, proprio grazie a questa iniziativa, tra i bibliotecari italiani si stia consolidando l’idea che giochi e videogiochi possano essere una risorsa importante per arricchire l’offerta culturale da proporre ai cittadini e un ottimo modo per creare relazioni sociali dentro e fuori la biblioteca. Di conseguenza, molte biblioteche si stanno mobilitando per costruire collezioni stabili di giochi e videogiochi tra le loro risorse, pertanto AIB e il gruppo di lavoro italiano sul gioco hanno deciso di avviare una serie di corsi di formazione, volti a coinvolgere

¹⁷³ Vedi pagina 56, nota 10.

tutte le biblioteche interessate a partecipare a IGD e che desiderino capire come introdurre giochi e videogiochi tra i propri servizi. Uno dei primi incontri si è tenuto in due giornate (il 2 e il 9 ottobre 2017) a Calvisano, in occasione della inaugurazione della *gaming zone* della biblioteca comunale¹⁷⁴, mentre un altro corso di base sul *Gaming* e *Coding* in biblioteca, aperto sia ai bibliotecari sia ad esterni, si è tenuto il 28 maggio 2018 presso la Biblioteca Salaborsa di Bologna¹⁷⁵. L'obiettivo del corso bolognese è stato quello di fornire adeguate conoscenze sui giochi da tavolo, videogiochi, *console* e il *coding*, in modo da saper creare e gestire collezioni di risorse ludiche e videoludiche ed essere capace di proporre servizi ed eventi di *gaming* e *coding* in biblioteca in grado di promuovere la socializzazione e l'apprendimento per tutte le fasce sociali e d'età. L'8 ottobre 2018 al "Multiplo" di Cavriago inoltre si è svolto un incontro nazionale tra il gruppo di lavoro italiano sul gioco e tutti quei bibliotecari interessati a conoscere e a scambiare opinioni con sviluppatori di giochi e *app*, con esperti di tematiche legate al mondo dei *videogames* e dei nuovi media e a provare più da vicino giochi da tavolo e videogiochi, anche in vista dell'edizione 2018 di *International Games Week @Your Library* di novembre 2018¹⁷⁶.

¹⁷⁴ IGD ITALIA, *Calvisano si mette in gioco!*, cit.

¹⁷⁵ AIB-WEB, *Corso Gaming e Coding in biblioteca*, <<http://www.aib.it/struttura/sezioni/emilia-romagna/2018/68409-corso-gaming-e-coding-in-biblioteca-programma/>>, ultima cons.: 13.05.2018.

¹⁷⁶ AIB-WEB, *Le biblioteche in gioco: Un incontro nazionale per International Games Week @Your Library 2018*, <<http://www.aib.it/attivita/2018/70089-le-biblioteche-in-gioco/>>, ultima cons.: 19.09 2018.

CAPITOLO 4

I VIDEOGIOCHI AL “MULTIPLO” CENTRO CULTURA DI CAVRIAGO: UN CASO DI STUDIO

La mia scelta di parlare proprio del “Multiplo” Centro Cultura di Cavriago in provincia di Reggio Emilia è dovuta a molte ragioni. Il “Multiplo” è una struttura pubblica, che offre una grande varietà di servizi utili ed orientati alla formazione e informazione del cittadino a 360 gradi, mentre il suo Servizio Giochi è molto probabilmente il più sviluppato e organizzato a livello regionale e nazionale. Grazie alla sua capacità di coinvolgere i cittadini e le istituzioni culturali presenti sul territorio, il “Multiplo” oggi è un punto di riferimento non solo per il Comune di Cavriago ma anche per l’intera Provincia di Reggio Emilia. Non a caso è stato presentato come modello innovativo di biblioteca alla Triennale di Milano 2017 e inserito tra le esposizioni di “NUB - New Urban Body: esperienze di generazione urbana”¹, mostra dedicata alle nuove modalità di abitare, lavorare, incontrarsi e fruire dei servizi che modificano le città. In un articolo della *Gazzetta di Reggio* dedicato alla mostra si legge: «il “Multiplo” di Cavriago [...] è stato riconosciuto - tra tanti progetti nazionali e internazionali - come un luogo molto più che culturale, ma anche e soprattutto sociale, aggregativo, comunitario, che aiuta le persone a vivere meglio [...]. Il “Multiplo” ha provato ad introdurre un'autentica rivoluzione nel modo di concepire i servizi culturali, sulla scorta dell'esempio fornito dalle esperienze internazionali... Nato con l'obiettivo di far diventare la biblioteca punto di riferimento per l'intera comunità, presta anche attenzione a costruire una programmazione capace di intercettare le esigenze della realtà locale»². Il sottoscritto ha svolto un anno di servizio civile presso il “Multiplo”, scelta finalizzata anche per l’elaborazione di questa tesi di laurea magistrale. Il servizio civile che ho svolto dall’ 11 ottobre 2017 all’11 ottobre 2018, mi ha permesso di conoscere bene il “Multiplo” e con esso il funzionamento del suo Servizio Giochi, oltre a darmi la possibilità di accedere facilmente a materiali e dati statistici molto utili ai fini del mio studio e che naturalmente sono stati riportati di seguito³.

¹ LA TRIENNALE DI MILANO, *NUB - New Urban Body esperienze di generazione urbana*, <<http://www.triennale.org/mostra/nub-new-urban-body-esperienze-di-generazione-urbana/>>, ultima cons.: 10.01.2018.

² GAZZETTA DI REGGIO, *Triennale di Milano il “Multiplo” in mostra come caso di studio*, “Gazzetta di Reggio”, 2 dicembre 2017, <<http://gazzettadireggio.gelocal.it/reggio/cronaca/2017/12/02/news/triennale-di-milano-il-Multiplo-in-mostra-come-caso-di-studio-1.16193630>>, ultima cons.: 02.09.2018.

³ Tra le risorse che ho potuto consultare, ci sono stati alcuni *Report statistici annuali* del Servizio Giochi (anni

4.1 La nascita del “Multiplo”: da biblioteca comunale a Nuovo Centro Cultura

Il percorso che ha portato alla creazione del “Multiplo” di Cavriago, piccolo paese di quasi 10.000 abitanti in provincia di Reggio Emilia, comincia nel 1974 con l'inaugurazione della prima biblioteca comunale e prosegue nel 1980 con il suo trasferimento all'interno del Centro Cultura comunale nella piazza principale del paese dove prima era ospitato il Municipio. La biblioteca sotto la guida attenta e lungimirante della sua direttrice Letizia Valli, si è sempre più affermata nel corso degli anni come punto di riferimento sociale e culturale sia della comunità cavriaghesa sia dei piccoli comuni circostanti tanto che, secondo una ricerca pubblicata nella rivista «Biblioteche Oggi», già nel 1993 figurava ai primi posti di una classifica nazionale tra le biblioteche con un ricco patrimonio discografico e al 14° posto tra le prime cento migliori biblioteche italiane⁴. Sulla fine degli anni novanta i servizi culturali offerti dalla biblioteca si ampliano: vengono introdotti una ludoteca, una scuola di musica e un coordinamento delle attività culturali per i giovani. Di conseguenza il numero di utenti e di prestiti cresce esponenzialmente al punto da dover ripensare l'intera struttura e la tipologia di servizi.



Fig.13: La vecchia biblioteca comunale in piazza Zanti.

2015-2017), realizzati da Alfonso Noviello, referente del “Multiplo” per il servizio giochi e da Giulia Gasparini, coordinatrice della Cooperativa “Accento”. Tali relazioni fanno parte del materiale interno e pertanto non sono accessibili al pubblico.

⁴ REGGIOONLINE, *Cavriago, la direttrice del “Multiplo” in pensione dopo quasi 40 anni*, “Reggio Online”, 27 gennaio 2018, <<http://www.reggionline.com/cavriago-va-pensione-quasi-40-anni-la-storica-direttrice-del-Multiplo/>>, ultima cons.: 11.06.2018.

Nel 2006 si dà avvio alla progettazione di una nuova sede che, oltre ad una consulenza esterna, vede coinvolti i cittadini di Cavriago ai quali viene sottoposto un questionario telefonico per raccogliere e analizzare eventuali aspettative e richieste sul Nuovo Centro Cultura. Lo staff della biblioteca, composto da Barbara Mantovi, Barbara Dallasta, Giulia Bonazzi, Alessia Savastano, Fabio Bulgarelli insieme alla direttrice Letizia Valli e al consulente biblioteconomico Sergio Conti, nel febbraio 2007 inizia a redigere il *Progetto preliminare dei servizi*⁵, un documento contenente i principi fondamentali del Nuovo Centro Cultura, l'analisi della condizione della biblioteca in quel periodo, il profilo della comunità del paese e le prime ipotesi relative ai nuovi servizi. In seguito lo staff effettua delle visite di studio in alcune biblioteche della regione Emilia-Romagna (la “Delfini” di Modena, Formigine, la Mediateca di San Lazzaro, Casalecchio, Carpi) e di altre regioni come in Veneto (Arzignano e Vobarno) e in Lombardia (CSBNO). Successivamente vengono svolte visite anche all'estero per studiare la tipologia di biblioteche presenti in altri paesi come le mediateche francesi (Fresnes, Poitiers, Orléans, Limoges, Évreux) le biblioteche a tre livelli tedesche (Herrenberg, Reutlingen, Wehr, Bad Homburg), le biblioteche inglesi (Peckham Library, Swiss Cottage Library) e gli *Idea Store* londinesi⁶ (Whitechapel e Crisp Street). Questi viaggi saranno di grande ispirazione per la struttura da edificare e per la redazione nell'aprile 2008 del *Progetto dei servizi*⁷ del Nuovo Centro Cultura, sviluppo ulteriore del precedente *Progetto Preliminare dei Servizi*. In questo documento vengono identificate le funzioni, gli utenti di riferimento, le caratteristiche spaziali, le risorse documentarie da acquisire e le attrezzature necessarie da avere in dotazione.

In seguito alla stesura del *Progetto dei servizi*, viene realizzato un *Progetto Architettonico*⁸ da parte dell'architetto Giorgio Menozzi che lo presenta ai cittadini durante un'assemblea pubblica nella primavera del 2008. Il *Progetto Architettonico* è il risultato delle riflessioni congiunte tra l'architetto e lo staff bibliotecario e prevede la creazione di una struttura mista tra stili architettonici del passato, presente e del futuro, con un'estensione lorda complessiva di circa 3.400 mq,

⁵ COMUNE DI CAVRIAGO, *Il Progetto Preliminare dei Servizi*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_preliminare_servizi.aspx>, ultima cons.: 11.06.2018.

⁶ Gli *Idea Store* sono dei centri culturali polivalenti che offrono i classici servizi bibliotecari ma anche corsi di formazione, attività ricreative, caffetterie, gallerie d'arte e molto altro. Il principio alla base di questi luoghi è quello di unire due funzioni differenti ma complementari, la lettura e l'educazione, e la sinergia prodotta dalla loro relazione. Per maggiori informazioni cfr.: RAI CULTURA, *Leggere all'estero: Idea Store di Londra*, <<http://www.letteratura.rai.it/articoli/leggere-allestero-idea-store-di-londra/19784/default.aspx>>, ultima cons.: 03.06.2018; Anna GALLUZZI, *Gli Idea Stores di Londra. Biblioteche nel 'mercato' urbano e sociale*, “Bibliotime”, A. XI, No. 2; (2008).

⁷ COMUNE DI CAVRIAGO, *Progetto dei servizi del Nuovo Centro Cultura*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_servizi_nuovo_centro_culturale.aspx>, ultima cons.: 11.06.2018.

⁸ COMUNE DI CAVRIAGO, *Il Progetto Architettonico*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_architettonico.aspx>, 11.06.2018.

metà dei quali occupata dal nuovo edificio. Nel gennaio 2010, in seguito all'approvazione da parte della giunta comunale del *Progetto Grafico*⁹ presentato dall'architetto Filippo Partesotti, il Nuovo Centro Cultura ha un nome e un marchio ufficiale e ben riconoscibile. Per coinvolgere direttamente la comunità nella realizzazione del Nuovo Centro Cultura, è stata anche svolta un'iniziativa chiamata "Io nel Multiplo vorrei..." che ha visto la distribuzione in paese di cartoline in cui i cittadini potevano esprimere i loro desideri su ciò che avrebbero voluto trovare al "Multiplo". Dopo tre anni di intenso lavoro, il 17 settembre del 2011 viene inaugurato e aperto al pubblico il Nuovo Centro Cultura "Multiplo" di Cavriago, con sede in via della Repubblica 23.



Fig.14: La giornata di inaugurazione del "Multiplo" di Cavriago nel 2011.

La tipologia e la varietà attuale di servizi offerti dal "Multiplo" sono senza dubbio uno dei punti di forza della struttura¹⁰. Oltre ai tradizionali servizi bibliotecari (è possibile prendere in prestito

⁹ COMUNE DI CAVRIAGO, MULTIPLO: *il Nuovo Centro Cultura ha un nome e un marchio*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/Multiplo_nuovo_centro_culturale_nome_marchio.aspx>, ultima cons: 11.06.2018

¹⁰ Il nome "Multiplo" indica proprio questa peculiarità, cioè di avere tanti servizi diversi e integrati in maniera funzionale in uno stesso luogo. Al "Multiplo" è possibile prendere in prestito diversi materiali, leggere comodamente un buon libro, ascoltare musica, vedere un film, ma anche giocare a giochi da tavolo e videogiochi, prendere in prestito opere d'arte, partecipare a corsi di lingue, musica, fotografia, assistere ad incontri con personaggi del mondo della cultura, spettacolo, del giornalismo e molto altro.

libri, cd musicali, DVD, riviste, *ebook reader*, fumetti, giochi da tavolo, videogiochi e persino opere d'arte) vi è anche la possibilità di usufruire di altri servizi, che non sempre si trovano in altre biblioteche. Uno di questi è il servizio “Artoteca”¹¹, poco diffuso in Italia ma piuttosto comune all'estero, in particolar modo in Francia. L’“Artoteca”, dietro una semplice iscrizione, dà la possibilità di prendere in prestito massimo 2 opere d'arte per 45 giorni e permette di entrare in contatto con diversi stili artistici (litografie, xilografie, acqueforti, etc...) fotografie d'autore, tavole originali di fumetti e illustrazioni di importanti disegnatori nazionali e internazionali. L’obiettivo principale del servizio è quello di rendere l'arte meno sconosciuta e di avvicinarla alle persone comuni. Dietro ad ogni quadro vi è una scheda informativa che fornisce indicazioni utili riguardo all’autore e allo stile utilizzato per quell’opera. Ogni quadro è coperto da assicurazione per furto e rapina (dentro e fuori dal “Multiplo”) e viene scelto da un Comitato Tecnico-Scientifico qualificato.

Oltre all’“Artoteca”, tra gli altri servizi offerti dal “Multiplo” vi sono: il prestito di una grande quantità e varietà di materiale¹²; il prestito interbibliotecario gratuito tra le biblioteche della provincia di Reggio Emilia; il prestito nazionale; postazioni internet temporizzate (2 ore per gli adulti e ragazzi dai 14 anni in su, 1 ora per ragazzi fino a 13 anni); WiFi gratuito e postazioni Tv dove è possibile vedere i film presenti in sede senza limiti di tempo o bisogno di prenotazione; postazioni d'ascolto di CD musicali; 3 Ipad ricchi di app ludiche per i bambini; 4 Pc portatili prenotabili e riservati ai ragazzi tra i 6 e 13 anni per fare compiti e ricerche scolastiche; la possibilità di giocare a giochi da tavolo e videogiochi negli appositi spazi dedicati.

Tutti questi servizi sono solo una parte di quello che vuole essere il “Multiplo”, sia per Cavriago che per tutti i comuni della provincia di Reggio Emilia. L'idea che sta dietro il Centro Cultura è quella di costruire uno spazio sempre più “sociale”, la nuova *mission* anche di molte altre biblioteche sparse per il mondo, come ad esempio i già citati *Idea Store* londinesi. Di fronte ai continui cambiamenti tecnologici, sociali, culturali e ai bisogni informativi sempre più complessi e diversificati di ogni individuo, realtà come il “Multiplo” possono essere un punto di

¹¹ COMUNE DI CAVRIAGO, “Artoteca”: *La prima “Artoteca” pubblica in Emilia-Romagna è a Cavriago*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/servizi_Multiplo/artoteca_comune_cavriago.aspx>, ultima cons.: 04.06.2018.

¹² Secondo il *Report statistico 2017* del “Multiplo”, il materiale totale disponibile al prestito suddiviso in Libri, CD, DVD, Giochi e videogiochi, opere dell’ “Artoteca”, App per Ipad, audiolibri ed *ebook* ammonta nel 2017 ad un totale di 69.792, di cui 52.952 disponibili a scaffale aperto e 16.840 in magazzino. A questo materiale si aggiungono le 13.463 fotografie custodite nell’Archivio fotografico e visibili in anteprima sul catalogo digitale *on line* o consultabili direttamente su richiesta. Sempre secondo i dati del report questa mole di risorse ha generato nel 2017 ben 108.962 prestiti con una media di 437 al giorno nei 249 di apertura al pubblico del 2017. Il report è visualizzabile per la consultazione sul sito: COMUNE DI CAVRIAGO, *Il “Multiplo” in numeri: Dati e statistiche dei servizi*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/scopri-Multiplo/Multiplo_numeri.asp7x>, ultima cons: 02.09.2018.

riferimento per l'intera comunità. Il “Multiplo” infatti non è semplicemente la classica biblioteca in cui si va per prendere in prestito solo libri o per leggere e studiare in assoluto silenzio. Ciò lo si può notare dall'organizzazione degli spazi al suo interno, caratterizzati dalla mancanza di elementi di separazione netta tra le aree riservate di lettura/studio e le zone dedicate ai giochi da tavolo e videogiochi, a dimostrazione di una certa tolleranza nei confronti del rumore da sempre nemico giurato delle biblioteche tradizionali. La specifica disposizione del materiale, posizionato sugli scaffali in modo che sia a portata di mano degli utenti e ordinato tramite una suddivisione per aree e sotto-aree tematiche più intuitiva, permette alle persone meno abituate a muoversi tra gli scaffali di una biblioteca di trovare facilmente quello che cercano. Oltre ad un'efficiente organizzazione degli spazi, vi è anche un'integrazione strategica dei servizi presenti¹³ che tiene conto della centralità e della varietà di utenza (reale e potenziale) che entra al “Multiplo”, in modo da dare alla maggior parte di essa la possibilità di soddisfare i propri bisogni informativi e garantire contemporaneamente una coesistenza pacifica. Durante l'orario di apertura al pubblico infatti è normale vedere persone che svolgono attività completamente diverse: ci sono adulti che leggono quotidiani, riviste o libri, adolescenti che giocano a giochi da tavolo, videogiochi oppure vedono un film, studenti universitari concentrati nei loro studi e il tutto avviene a pochi metri di distanza, in totale armonia e rispetto reciproco.

Il piano terra è principalmente dedicato agli adulti: nella zona centrale, vicino all'area di ingresso della struttura, è possibile trovare libri, riviste, audiolibri e DVD che vanno dalla narrativa (compresi gialli, fantascienza, rosa) alla psicologia, salute e benessere, libri sullo sport, narrativa per giovani adulti, manga e fumetti, giochi da tavolo con i rispettivi tavoli dedicati, *console* per videogiochi e postazioni internet. Sempre al piano terra ma allontanandosi dall'area di ingresso, da un lato vi è l'“Edicola” (Emeroteca) dove si trovano 8 quotidiani a stampa (tra cui *Il fatto Quotidiano*, *La Repubblica*, *il Resto del Carlino*, etc...) e riviste periodiche (*L'Internazionale*, *Quattro Ruote* e molte altre). Nell'ala opposta vi è l'area dedicata alla saggistica dove è possibile trovare libri su numerose discipline (Economia, Poesia, Teatro, Storia, etc...), la zona dedicata ai CD musicali, DVD ai libri e alle riviste di musica e di cinema, due postazioni Tv, due postazioni di ascolto per i CD, lo spazio dell'“Artoteca”, e l'*Atelier*, una sala in cui si svolgono durante l'anno corsi di lingue, cucito, fotografia, arte, ed anche incontri e presentazioni di libri. Al primo piano vi è il “Multiplo Junior”, rivolto a bambini e ragazzi da 0 a 13

¹³ Prima dell'apertura del “Multiplo”, nel 2010 i servizi culturali e ricreativi principali erano separati e collocati in luoghi distanti e differenti tra loro (biblioteca in P.zza Zanti, Ludoteca in via Paterlini, Sala Mostre, magazzino e Archivio Fotografico presso la sede comunale). Il loro successivo accorpamento in un'unica sede e integrazione ne ha aumentato drasticamente sia la dimensione degli spazi che il numero di utenza.

anni e in generale alle famiglie. Al “Multiplo Junior” è possibile trovare spazi e materiali principalmente per giovani e giovanissimi ma anche libri dedicati ai genitori che devono accudire e crescere bambini piccoli. Su questo piano è stata adottata una suddivisione in zone a seconda dell’età: c’è lo spazio “Piccolissimi”, dove i bambini da 0 a 5 anni possono giocare su tappetini di gomma e leggere libri adatti a loro sotto la supervisione di un genitore; nell’area centrale vi è la sezione del “Così lo so” dove si trovano libri di divulgazione non scolastici volti a stimolare l’apprendimento e l’approfondimento di numerosi argomenti, giochi da tavolo per bambini e ragazzi da 6 a 13 anni; la sezione “Mi piace” dove trovare libri sulle “passioni” di bimbi/ragazzi come lo sport, la cucina, le feste, il cinema, curiosità; i tavoli riservati ai ragazzi che devono studiare o devono fare i compiti (a cui viene dato appositamente un Pc portatile se ne viene fatta richiesta) e i tavoli in cui è possibile giocare ai giochi da tavolo o leggere in tranquillità. Infine sempre nell’area centrale ci sono tre postazioni Tv non temporizzate in cui è possibile vedere un film tra quelli disponibili sugli scaffali. Superata la zona centrale, vi sono poi gli scaffali della narrativa per bambini e ragazzi da 6 sino a 13 anni e due *Atelier*: “*Atelier 0-3*” in cui i bambini piccoli possono giocare con le costruzioni o i *puzzles*, (sempre sotto la supervisione di un genitore) e l’“*Atelier Giochiamo*”, dove è possibile trovare due *console* per i videogiochi e alcuni tavoli sempre dedicati al gioco in scatola. Per concludere vi sono tre postazioni Ipad a tempo, posizionate equamente su tutto il piano e in cui i bambini possono giocare con applicazioni ludiche preinstallate.

Oltre al “Multiplo Adulti” e al “Multiplo Junior”, vi sono altri spazi come la Sala Grande dove vengono svolte presentazioni di libri¹⁴, incontri e dibattiti con persone di spicco del panorama culturale nazionale, corsi di teatro, saggi di musica, proiezioni di film, e cinque aule dedicate principalmente ai corsi di musica, chitarra, pianoforte, clarinetto, violino, violoncello. La Sala Grande, gli *Atelier* e una delle sale di musica sono utilizzabili dai cittadini secondo le norme pubblicate sul sito web del “Multiplo”. In questo modo le persone hanno la possibilità di svolgere iniziative personali e ciò favorisce lo sviluppo di una cittadinanza attiva, propositiva e responsabile, che trova nel “Multiplo” un luogo dove poter realizzare i propri progetti, esprimere le proprie idee e condividerle con il resto della comunità. A sostegno delle iniziative delle persone, il “Multiplo” propone già da alcuni anni un progetto chiamato “Uno spazio per le tue Idee”¹⁵, volto a valorizzare l’attivismo e la creatività di cittadini e associazioni.

¹⁴ Un evento che ha avuto sicuramente molto successo è stata la presentazione in Sala Grande del libro della giornalista Tiziana Ferrario *Orgoglio e Pregiudizio*, avvenuta il 12 gennaio 2018. Per maggiori informazioni consulta la pagina Facebook del “Multiplo”: FACEBOOK, “*Multiplo*” Cavriago, <<https://www.facebook.com/MultiploCavriago/>>, ultima cons.: 05.06.2018.

¹⁵ Maggiori informazioni alla pagina internet: COMUNE DI CAVRIAGO, *Uno spazio per le tue idee*,

Dal 2015 ad oggi si sono susseguite oltre 30 iniziative che hanno coinvolto più di 600 partecipanti. Le attività realizzate andavano dalla presentazione di un libro ad incontri a tema, da concerti e spettacoli teatrali ai laboratori d'arte e ai fini di un buon svolgimento delle iniziative il "Multiplo" ha messo a disposizione gratuitamente, in giorni e orari specifici, spazi e attrezzature, oltre ad aver fornito un supporto organizzativo e promozionale. Le iniziative per poter essere realizzate dovevano soddisfare requisiti specifici: 1) avere finalità culturali e ricreative; 2) favorire la socializzazione, il confronto, la creatività; 3) essere ideate e organizzate in autonomia dal promotore dell'iniziativa; 4) prevedere un massimo di un incontro; 5) non essere a scopo di lucro. Un'altra opportunità offerta ai cittadini è quella di diventare "Amico del Multiplo"¹⁶, ossia svolgere un servizio di volontario per aiutare il "Multiplo" e la sua comunità in diverse attività. Il "Multiplo" dà a coloro che vogliono mettere a disposizione un po' del loro tempo e conoscenze, la possibilità di partecipare a tre progetti: il primo è il progetto "Amici dei libri, dei DVD, dei CD" in cui il volontario si occupa di incartare ed etichettare i libri, controllare e sistemare i pezzi dei giochi da tavolo che rientrano dal prestito. Il secondo è il progetto "Amici degli utenti" in cui il volontario interessato a incontrare altre persone e stare a contatto con l'utenza, può ad esempio ricollocare e riordinare il materiale rientrato dal prestito, affiancare gli operatori nello svolgimento di attività rivolte ad adulti e ragazzi, aiutare le persone meno avvezze ad usare il Pc a compilare un curriculum, iscriversi a *Facebook* o a creare una propria casella di posta elettronica. Infine il terzo progetto è "Amici del Fare e del Sapere" in cui il volontario mette a disposizione la propria voglia di fare e competenze per partecipare a gruppi di lettura ad alta voce, documentare tramite articoli, foto e video quello che succede al "Multiplo" o nel Comune di Cavriago, diventare insegnante per gli altri, (insegnando ad esempio una lingua straniera, oppure un particolare tipo di abilità manuale come il cucito), partecipare a iniziative di raccolta delle memorie per conservare il patrimonio della memorie, della cultura e storia di Cavriago. Oltre alla partecipazione dei cittadini, il "Multiplo" ha avviato una collaborazione con "Itinere"¹⁷, associazione di servizi culturali con sede a Sant'Ilario d'Enza, che opera da più di 12 anni tra le province di Reggio Emilia e Parma al fine di promuovere e diffondere la cultura in tutte le sue forme. "Itinere" svolge numerosi corsi di lingua (inglese, francese, tedesco, spa-

<http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/vivi-Multiplo-attivita-corsi/spazio_idee.aspx>, ultima cons.: 06.06.2018.

¹⁶ COMUNE DI CAVRIAGO, "Amici del Multiplo" – volontariato, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/Multiplo/amici_Multiplo.aspx>, ultima cons.: 06.06.2018.

¹⁷ ITINERE SERVIZI CULTURALI, *Itinere Servizi Culturali: Home*, <<http://www.itinere-sc.it/index.html>>, ultima cons.: 11.06.2018

gnolo, portoghese, giapponese, cinese, arabo), di cucina creativa, degustazioni di birra e cioccolato, di manualità (uncinetto, fotografia, cucito, scrittura creativa, modellistica), di maternità e molto altro. Alcuni di questi corsi come ad esempio quelli di lingua, sono tenuti al “Multiplo” il quale mette a disposizione dei partecipanti aule e attrezzature.

Oltre ad “Itinere”, il “Multiplo” assieme alla scuola di musica di Cavriago e l’Istituto Superiore di Studi Musicali di Reggio Emilia e Castelnovo ne’ Monti “Achille Peri” di Reggio Emilia, svolge numerosi corsi di musica (pianoforte, violino, clarinetto, flauto traverso, violoncello e canto) al fine di promuovere tra i giovani l’educazione, la cultura e la passione per la musica, in quanto ottimo fattore di crescita individuale e sociale. I ragazzi oltre alle lezioni individuali di strumento, possono prendere parte ai laboratori di musica di insieme (“Multiplo Orchestra” e orchestra di chitarre) in modo da sviluppare anche capacità di cooperazione in gruppo.

Per quanto riguarda i risultati ottenuti dal “Multiplo”, secondo il report statistico dell’anno 2017¹⁸ sono stati registrati 102.150 ingressi nell’arco dei 249 giorni d’apertura, il numero di corsi organizzati è stato di 51, le attività svolte sono state 248 e ad esse hanno partecipato nel complesso 8.449 persone, dati notevoli se si tiene conto che Cavriago conta circa 9.892 abitanti¹⁹. Nei sei anni di apertura del “Multiplo” (2012-2017), le persone che hanno usato il servizio di prestito sono state 12.416 di cui 4.302 residenti a Cavriago (circa 4 utenti su 10 sono cittadini cavriaghesi). Anche il numero di prestiti è aumentato gradualmente: si è passato dai 76.751 del 2010 ai 108.962 del 2017 (+42%), la media giornaliera di prestiti nel 2010 era di 255, nel 2017 è stata di 437 (+71.4%), con una crescita di utenti che ha fruito del servizio del +49,5 % (3.852 utenti del 2010 contro i 5.760 utenti del 2017). Per quanto riguarda il lato economico, nel 2017 le spese totali del “Multiplo” tra personale, acquisti, attività, sponsorizzazioni, guadagni per corsi e servizi, utenze e manutenzione, sono state di 723.192€, con una differenza di 82.165€ in più rispetto al 2010, anno in cui le uscite totali sono state di 641.027€. L’aumento dei costi, del numero di utenti, prestiti e materiale a sei anni dall’apertura, è stato dovuto ad un impegno costante dei bibliotecari del “Multiplo” supportato dall’amministrazione locale e da investimenti coraggiosi da parte del Comune di Cavriago, al fine di creare un luogo moderno e all’avanguardia dal punto di vista dell’offerta culturale e formativa, della varietà dei servizi, del materiale documentario, degli spazi messi a disposizione, capace di essere un punto di riferimento per la comunità cavriaghesa ma anche di attrarre l’interesse di persone provenienti da fuori provincia, regione o persino dal paese.

¹⁸ MULTIPLO CENTRO CULTURA CAVRIAGO, *Report Statistico: Anno 2017*.

¹⁹ Dati Istat del 1° gennaio 2017. Per maggiori informazioni vedi: ISTAT, *Popolazione residente al 1° gennaio: Emilia-Romagna*, <<http://dati.istat.it/Index.aspx?QueryId=18560>>, ultima cons.: 11.06.2018.

Allo stato attuale il “Multiplo” è un’istituzione in grado di soddisfare il diritto di tutti i cittadini all’informazione e alla conoscenza, poiché fornisce documenti e strumenti di informazione su tutti i supporti disponibili che la società contemporanea e le nuove tecnologie offrono senza limitazioni o censure. In questo modo il “Multiplo” rafforza i luoghi di informazione e scambio culturale, ponendosi quale luogo di libertà, dove tutti possono entrare, trovare ciò che interessa, avere libero accesso a tutti i documenti e le tecnologie presenti; esso è un punto di incontro per la comunità, che vi trova a disposizione gli strumenti per conoscere e giudicare autonomamente, così come un ambiente favorevole alla discussione, al confronto, al dubbio, all’esercizio dello spirito critico. Tutte queste caratteristiche rispecchiano appieno gli obiettivi espressi nel *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche* del 1994 e dalle *Linee Guida IFLA/Unesco per lo sviluppo delle biblioteche pubbliche*²⁰ e fanno del “Multiplo” un esempio di quella che dovrebbe essere la *mission* delle biblioteche pubbliche dei giorni nostri, ossia meno biblioteche nel senso tradizionale del termine e più centri di riferimento culturale, sociale e formativo per i propri cittadini: delle biblioteche pubbliche e “sociali”.

4.2 Il Servizio Giochi del “Multiplo”: le origini

La creazione di un Servizio Giochi come quello del “Multiplo” è una risposta ai cambiamenti sociali, culturali e tecnologici del nostro tempo. Al giorno d’oggi sempre più persone di età e generazioni diverse giocano a giochi da tavolo, videogiochi su *console* fissa, portatile, Pc, *smartphone*, *tablet* e secondo recenti dati statistici a fine 2017 i videogiocatori nel mondo sono stati circa 2,21 miliardi, con una stima di crescita prevista fino a 2,73 miliardi entro il 2021²¹. Solo nel nostro paese, secondo i dati forniti da A.E.S.V.I.²², nel 2017 il 57% della popolazione italiana compresa tra i 16 e i 64 anni ha giocato ai videogiochi negli ultimi 12 mesi (circa 17 milioni di individui), di cui un 48% su *console* fissa (Xbox One, PS3, PS4, Nintendo Switch, Wii/WiiU), un 46% su Pc, un 19% su *console* portatili (Nintendo DS, PSP, PS Vita) e un 52% su *smartphone* e *tablet* (Iphone, Ipad, Android). Tale mole di persone ha generato un giro d’affari pari quasi a 1,5 miliardi di euro e ha confermato un andamento positivo già in corso da alcuni anni in tutti i settori dell’industria videoludica (*console* + 8,6%; accessori + 10,5%; *software* fisico +7% e *software* digitale). Tra i soggetti intervistati da A.E.S.V.I. il 59% sono uomini, il 41% donne e più nello specifico è interessante notare come vi sia una distribuzione maggiore

²⁰ IFLA, AIB, *Il servizio bibliotecario pubblico*, cit.

²¹ STATISTA, *Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions)*, <<https://www-statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>> ultima cons.: 02.07.2018.

²² AESVI, *A.E.S.V.I. presenta il rapporto annuale*, cit.

di maschi nelle fasce d'età comprese tra 25-34 (+15%), 35-44 (13%), 45-54 (12%) mentre le femmine sono più concentrate nella fascia compresa tra i 25-34 (13%). Il numero medio di ore spese a giocare a settimana è di circa 8.3 ore su *console* fisse, 4.3 ore su Pc, 6.4 ore su *smartphone* e *tablet* e 2 ore su *console* portatili. Un altro dato interessante è che il 67% dei genitori gioca con i propri figli (di cui un 41% con figli sotto i 15 anni), mentre riguardo le motivazioni più comuni un 40% dei genitori dice che: «È un'attività divertente per tutta la famiglia»; un 38% lo fa «Per passare del tempo con i propri figli»; un 37 % «perché gli è stato chiesto» e un 36% lo fa perché «gli piace giocare assieme ai propri figli». I dati nazionali fanno capire l'importanza e l'influenza a livello sociale e culturale dei videogiochi e pertanto la creazione di un Servizio Giochi come quello del “Multiplo” è un esempio di come il loro ruolo sia sempre più predominante nella società e da valorizzare all'interno della biblioteca pubblica. La nascita del Servizio Giochi del “Multiplo” prende forma dalla proposta avanzata nel 1990 da Letizia Valli, direttrice dell'allora Biblioteca comunale, di creare uno spazio giochi dedicato al suo interno. Tuttavia il resto dello staff boccia la proposta, sia per il fatto che era stata aperta da poco la sezione dedicata ai ragazzi sia per i numerosi servizi da gestire e un po' per la classica considerazione secondo cui i giochi in biblioteca non fanno altro che creare confusione. La ludoteca e il Servizio Giochi così nascono fuori dalla biblioteca comunale e vengono inaugurati in via Paterlini il 10 ottobre 1990, grazie all'aiuto di volontari e appassionati di giochi di ruolo e fumetti.





Fig. 15-16: Immagini della ludoteca di Via Paterlini nei primi anni novanta.

In seguito all'apertura della ludoteca, iniziano ad essere svolte diverse attività ludico-ricreative e viene attivato il prestito dei giochi. Quest'ultimo tuttavia era molto limitato ed era complicato non solo a causa del controllo dei pezzi di ogni gioco, da effettuare prima e dopo il prestito, ma anche per una certa diffidenza da parte del personale nella circolazione di materiale facilmente danneggiabile, in quanto la perdita di alcuni componenti ne poteva compromettere irrimediabilmente l'utilizzo. La ludoteca diventa all'inizio un centro ricreativo rivolto a bambini e ragazzi, molti dei quali figli di immigrati, e assume principalmente una funzione più educativa, in cui i giochi da tavolo rivestivano quasi un ruolo secondario. La gestione della ludoteca era stata data in appalto ad una cooperativa che la teneva aperta tre pomeriggi e una mattina a settimana.

Tra il 2000 e il 2004 si assiste alla crescita degli spazi culturali²³ del Comune e si sente la necessità di doverli allargare. Nel 2005, dopo l'acquisto da parte dell'amministrazione comunale di Villa Sirotti Bruno e del terreno attorno, matura l'idea di accorpare tutti questi servizi in un'unica struttura che avrebbe avuto sede proprio di fronte a Villa Sirotti Bruno: il "Multiplo". Per quanto riguarda l'integrazione ludoteca-biblioteca, all'inizio si era pensato di mettere assieme libri e giochi nella stessa sede ma di tenerli comunque in spazi separati, però in seguito

²³ Gli spazi principali erano: la Biblioteca in Piazza Zanti (Superficie aperta al pubblico: 295 mq; Utenti: 3.184; Prestiti: 52.071; documenti a scaffale aperto: 46.237); la Scuola di musica sempre in Piazza Zanti (50 iscritti, 5 classi, 3 aule di cui una decentrata per un totale di 85mq); la Ludoteca in via Paterlini (120 mq, 740 documenti, 140 iscritti, 734 prestiti); la Sala mostre, al piano terra del municipio (210 mq, 5-6 esposizioni in un anno di cui 3-4 del centro cultura e 2 per le fiere, circa 1.500/2.000 visitatori); il Laboratorio delle Identità e delle memorie, al piano interrato del municipio (37 mq, 21.000 fotografie, 7-8 volontari).

alle visite di studio svolte dallo staff del “Multiplo” presso le biblioteche tedesche, si era scoperto che qui giochi, videogiochi e libri non erano affatto separati ma disposti vicino e a scaffale aperto, in un’ottica di piena integrazione e coesistenza di servizi diversi. Pertanto si decide di sperimentare la soluzione tedesca e dal 2009 inizia un confronto con le ludotecarie per progettare un nuovo tipo di servizio.

Il passaggio dalla ludoteca di Via Paterlini al Servizio Giochi vero e proprio del “Multiplo”, è dunque un percorso complicato che avviene in più tappe. A partire dal 2009 e fino al 2011, anno di apertura del “Multiplo”, viene costituito un gruppo di lavoro a cui partecipano i bibliotecari e le ludotecarie e si avvia un confronto per far sì che la nuova idea progettuale possa avvalersi delle competenze e dell'esperienze già maturate nella vecchia ludoteca. Il lavoro per la creazione di uno spazio giochi all'interno del “Multiplo” in realtà era già stato presentato nel documento *Progetto dei servizi* del 2008²⁴ e tra gli obiettivi principali era stato inserito appunto quello di trasferire la ludoteca di Via Paterlini dentro il Nuovo Centro Cultura.

Nel 2008 la vecchia ludoteca si presentava come un'unica stanza di 130 mq dove si concentravano diversi spazi ludici per bambini di età diverse. Il servizio si rivolgeva in particolare alla fascia 3-13 anni e offriva giochi da tavolo, attività ludiche e laboratori aperti a tutti. L'apertura al pubblico era al pomeriggio nei primi tre giorni della settimana e di sabato mattina. I suoi punti di forza erano l'arredo e il patrimonio ludico, ricco e diversificato per ogni fascia di età. La collezione infatti era composta da 563 giochi prestabili di cui 39% dedicati ai bambini in età prescolare, 50% rivolti ai 6-12 anni, 11% rivolti a giovani e adulti e 45 giochi utilizzabili solo in sede. Il principale punto debole era invece il suo isolamento dagli altri servizi culturali come la Biblioteca comunale, fatto che l'ha resa a lungo un luogo a sé stante, almeno fino all'arrivo del Nuovo Centro Cultura.

Per la creazione della nuova ludoteca del “Multiplo”, già nella prima versione del documento progettuale erano stati messi in luce l'utenza di riferimento, gli obiettivi del servizio, la dislocazione precisa all'interno della struttura, la qualità degli ambienti, degli arredi, le caratteristiche tecniche e naturalmente le collezioni di giochi da acquisire.

La nuova ludoteca era stata pensata innanzitutto come un servizio educativo, ludico-ricreativo, di aggregazione sociale e integrazione culturale rivolto a tutta la popolazione, il cui scopo era quello di rivalutare il gioco come un'attività naturale, preziosissima e insostituibile a qualsiasi età e come strumento educativo, di comunicazione, socializzazione, conoscenza e divertimento.

²⁴ COMUNE DI CAVRIAGO, *Progetto dei servizi del Nuovo Centro Cultura*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_servizi_nuovo_centro_culturale.aspx>, ultima cons.: 06.07.2018.

Nello specifico mirava ad essere: 1) uno spazio fisico e culturale dove persone (bambini, giovani, adulti, anziani) di culture e provenienza geografica differenti potessero incontrarsi e trovare la propria dimensione ludica; 2) un luogo accogliente, capace di offrire risposte molteplici a diverse necessità e in cui i bimbi piccoli potessero andare alla scoperta dei propri sensi con giochi colorati, morbidi, profumati; 3) un'opportunità per i giovani di incontrarsi e confrontarsi tra loro davanti a un gioco di società avvincente ed entusiasmante; 4) un punto di riferimento per le mamme e i papà, chiamati a conoscersi e riconoscersi in interessi comuni e condivisi e nel quale i loro figli potessero stare assieme nel rispetto di regole comuni. Un altro importante obiettivo della nuova ludoteca era quello di favorire di più il dialogo con gli altri servizi culturali della provincia attraverso la coprogettazione di eventi e attività, sempre nel rispetto di un'identità propria dalla quale non si può prescindere.

Secondo il documento progettuale era stata predisposta la creazione di un locale unico, in modo da valorizzare al massimo le funzioni degli spazi: un luogo informale e accogliente che avrebbe invitato alla libertà di movimento e di gioco, ma che allo stesso tempo avrebbe favorito il rispetto delle regole del vivere civile²⁵. Nel progetto la ludoteca era stata posizionata al primo piano, accanto alla biblioteca ragazzi e sarebbe stata dotata di altri spazi come un *Atelier* per attività artistiche e laboratoriali, una terrazza e uno spazio esterno, in parte attrezzato con alcuni giochi, mentre per le collezioni era stato previsto un leggero aumento del materiale, in modo da avere a disposizione fin da subito circa 700 giochi da tavolo.

L'organizzazione e suddivisione fisica degli spazi avrebbero comportato: una zona accoglienza e il bancone di prestito con due postazioni di lavoro, disposto in modo da rendere sempre visibile l'ingresso agli operatori in servizio e da favorire i processi di accoglienza e il passaggio delle prime informazioni; delle scaffalature per raccogliere modulistica e regolamenti dei giochi; una bacheca accessibile a chiunque e contenente tutte le informazioni fondamentali: regolamento del servizio, volantini, pieghevoli, recensioni di giochi e riviste ludiche; una zona morbida dedicata ai bambini di 0-3 anni, luminosa e protetta con tappeti e moduli morbidi e colorati, dotata di scaffali bassi con vani aperti per i giochi sensoriali e quadri a specchio per favorire per la conoscenza del sé del bambino. In questo spazio i genitori che accompagnavano i loro figli avrebbero potuto sdraiarsi e giocare con loro in modo tale da favorire l'approccio visivo e corporeo, la relazione e il dialogo con essi.

In aggiunta era stata prevista anche una zona per il gioco simbolico, dotata di giochi basati sullo scambio verbale e sul movimento continuo. In questo spazio si era ipotizzato di inserire giochi

²⁵ COMUNE DI CAVRIAGO, *Progetto dei servizi*, cit.

come la “Casetta delle bambole” o il “castello-vascello” dei pirati, in modo da stimolare le attività simulate o del “far finta di”, molto importanti nei processi di sviluppo emotivo ed affettivo dei primi anni di vita, una cucina giocattolo, un mobile con ruote e specchio per il travestimento contenente vestiti, accessori, cappelli e quant’altro, per stimolare il gioco del cambio di identità. Per i bambini da 3 a 6 anni era stata pensata una zona per il gioco in scatola, dotata di 4 tavolini quadrati e seggioline, scaffali con contenitori alternati e vani dove contenere i giochi in scatola da poter utilizzare. In questa zona tutti i giochi sarebbero stati accessibili e non collocati in vani troppo alti e irraggiungibili. Per i bambini compresi tra i 4 e gli 8 anni, era stata

progettata una zona per il gioco sul pavimento, fornita di scaffalature basse con cassettoni scorrevoli contenenti piste di ogni tipo (treno, macchine, locomotive, camion, etc...) e costruzioni di ogni genere e materiale come legno, plastica morbida e dura, stoffa. Anche per i bambini da 6 a 12 anni sarebbe stata dedicata una zona per il gioco in scatola così come una per giovani/adulti, fornita di 5 tavoli quadrati ad altezza standard, sedie e scaffali contenenti i giochi in scatola. Inoltre era stato ipotizzato di introdurre pure una zona per il gioco a computer rivolta principalmente a bambini e ragazzi dai 6 a 12 anni, in modo da diversificare l’offerta ludica a 360°. In questa zona vi sarebbero dovute essere almeno due postazioni Pc poste su due tavoli e alcuni scaffali contenenti il materiale ludico, il tutto disposto in modo tale da essere ben visibile dalla zona prestito, per permettere agli operatori di controllare e intervenire in caso di necessità. Infine durante la bella stagione era stata proposta l’idea di creare uno spazio all’aperto dotato di tavolini, panche per il gioco in scatola e per attività di laboratorio, altalene, scivoli, capanne per i classici giochi all’aperto, percorsi ludici come labirinti-sentieri, casette sospese per il gioco all’insegna dell’emozione e dell’avventura, percorsi per biciclette e tricicli.

La ludoteca, così presentata nel documento del *Progetto dei Servizi*, è stata soggetta a grandi cambiamenti. In conseguenza delle visite di studio compiute all'estero, in particolare in Germania e nel Regno Unito, a partire dal 2009 il progetto è stato modificato completamente. Non si parla più di ludoteca ma di un “Servizio Giochi”, ben integrato con gli altri servizi del Nuovo Centro Cultura, inoltre è stato necessario rivedere il progetto architettonico e studiare la nuova collocazione degli spazi dedicati al giorno all'interno delle diverse aree tematiche. Nel 2009 dunque è stato necessario organizzare un nuovo gruppo di lavoro che ha visto collaborare due bibliotecari, un operatore giovane e lo staff della ludoteca per poter rivedere e riprogettare un servizio radicalmente diverso da come era stato pensato in origine. Per prima cosa si è deciso di offrire un servizio rivolto a tutti (bambini, ragazzi, adulti, anziani) e di renderlo disponibile durante tutti i pomeriggi di apertura al pubblico. Inoltre, data la presenza di un’utenza adulta e

anziana, si è ritenuto necessario offrire del materiale adeguato a queste fasce d'età e di conseguenza di pensare alla progettazione di attività e iniziative ludiche adatte a quest'ultime. Per quanto riguarda il materiale, è stato deciso di dare in prestito tutti i giochi da tavolo e di cambiare anche le modalità di prestito: alla consegna del gioco non si vengono più contati eventuali pezzi mancanti come accadeva in passato e non viene più spiegato il regolamento all'utente mentre tutto il materiale ludico è stato disposto a scaffale aperto; chiunque poteva provare il gioco in sede e, se gli piace, prenderlo a prestito. Oltre ai giochi da tavolo, è stata valutata la possibilità di introdurre anche il prestito dei videogiochi, cosa che effettivamente avverrà più avanti nel 2015.

Questa riprogettazione ha fatto in modo che gli spazi dedicati al gioco si presentassero in maniera molto diversa rispetto a come erano stati pensati nel *Progetto dei Servizi* del 2008. In quel progetto era stato previsto che sia i libri, i CD, i DVD, le riviste, i fumetti sia i giochi dovessero stare “vicini”²⁶ ma al tempo stesso separati e ciascuno nei corrispettivi spazi. Tuttavia, come già accennato, grazie alle visite effettuate presso le biblioteche tedesche di Herreburg, Reutling, Wehr, Bad Homburg e agli *IdeaStore* londinesi, si è scoperto che non era sufficiente collocare libri e giochi “vicini” per dare ad entrambi la stessa importanza e far riconoscere agli utenti il loro pari valore. In queste biblioteche giochi e libri erano posizionati dappertutto e insieme: sugli scaffali destinati agli adulti, accanto allo spazio dei libri di saggistica o di narrativa; sugli scaffali rivolti a bambini e ragazzi. Proprio in seguito a queste esperienze, lo staff del “Multiplo” ha deciso di riprogettare lo spazio dedicato ai giochi seguendo l'esempio delle biblioteche estere e in questo modo le nuove zone dedicate al gioco, sia per bambini e ragazzi che per gli adulti, sono state ben integrate con tutte le altre aree²⁷.

I giochi per adolescenti e adulti sono stati collocati al piano terra del “Multiplo” nelle aree denominate “Tempo Libero” e “Over 13”. Nella prima vi sono libri e DVD principalmente sullo sport e i giochi da tavolo per adulti mentre nella seconda, posta lì affianco, vi sono i fumetti, manga, libri per adolescenti (tra cui alcuni capitoli della famosa serie videoludica di *Assassin's Creed*) e i videogiochi con le corrispettive *console*. Attualmente in questa zona sono presenti una PS3 e una Xbox One. È importante sottolineare che questi spazi sono sempre riservati alle persone che vogliono giocare ai videogiochi oppure ai giochi da tavolo, i quali sono disposti a

²⁶ Per “vicini” si intende in questo caso posti nella stessa sede ma separati in maniera distinta: quindi giochi da tavolo e videogiochi tutti da una parte mentre fumetti, DVD, libri da un'altra.

²⁷ Per maggiori informazioni vedere la relazione presentata da Giulia Gasparini e Alfonso Noviello: AIB-NPL, *Lettura digitale e gaming. Nuove possibilità della biblioteca per ragazzi*, Tavola rotonda a cura della Commissione nazionale AIB Biblioteche e servizi per ragazzi con il patrocinio della Fiera del libro per ragazzi di Bologna, Fiera del libro per ragazzi, Bologna, 4 aprile 2017.

scaffale aperto e utilizzabili liberamente in sede senza passare dal banco prestiti. Naturalmente sia giochi da tavolo che i *videogames* sono disponibili anche per il prestito.

Al piano di sopra, al “Multiplo Junior”, vi sono invece gli spazi per il gioco dedicati ai bambini. Nell’area “Così lo so”, come già accennato, vi sono libri di divulgazioni e utili allo studio (testi non scolastici che trattano di diversi argomenti come arte, geografia, storia, matematica, lingue e molto altro) e attorno ad essi, disposti su scaffali rossi riconoscibili, vi sono i giochi da tavolo per bambini suddivisi per fasce d’età: piccolissimi (0-5 anni), 6-8 e 9-13 anni. Poco più avanti, vicino ai libri di narrativa per ragazzi, vi sono due spazi un po’ più riservati (ma neanche troppo) pensati per i più piccoli: l’“*Atelier* 0-3”, dove i bambini possono giocare e rotolarsi per terra senza timore di essere “schiacciati” e l’“*Atelier* Giochiamo” dove genitori e nonni possono giocare ai giochi da tavolo, ai Lego e ai videogiochi in tutta tranquillità. Qui i videogiochi sono disposti sempre a scaffale aperto e le *console* utilizzabili nell’“*Atelier* Giochiamo” sono una PS3 e una Xbox 360. Come per i giochi/videogiochi per adulti anche quelli per bambini sono utilizzabili in sede e prestabili.

4.3 Integrazione ed evoluzione del Servizio Giochi

Il Servizio Giochi sin dall’apertura del “Multiplo” si è sviluppato e modificato in diversi momenti. I primi 3 anni (2011-2014) sono stati soprattutto un periodo di sperimentazioni e cambiamenti: l’arrivo nel 2011 di nuove figure professionali come gli operatori della Cooperativa “Solidarietà 90”, ha contribuito a migliorare e rendere il servizio più efficace e a fissare come obiettivo principale la valorizzazione del ruolo culturale del gioco per tutte le età. Le prime difficoltà sono sorte poco dopo l’apertura del “Multiplo” nello spazio giochi delle aree “Over 13” e “Tempo Libero”: la zona infatti era troppo accogliente, inoltre la presenza di giochi da tavolo, videogiochi (una delle novità di quel periodo) e divanetti dove rilassarsi, hanno attirato gruppi di adolescenti rumorosi che hanno trasformato quegli spazi nel loro punto di ritrovo pomeridiano, pur essendo sempre ben visibili agli occhi degli altri utenti. Dopo più di un anno di esperimenti e proposte alternative per accogliere nel modo giusto i giovani, non sono stati ottenuti però i risultati sperati e si è deciso di chiudere per un breve periodo (4/5 mesi) l’area “Over 13”, di modificarne la disposizione e riprogettare la fruizione della zona. Sono stati tolti i divanetti, i libri per gli adolescenti e i manga giapponesi sono stati posizionati su nuovi scaffali vicino alle pareti, i fumetti per adulti sono stati collocati su espositori di colore giallo ed esposti di piatto in modo da essere facilmente consultabili. Gli scaffali con i giochi sono stati disposti in modo da delimitare meglio la zona e dare l’idea di un ambiente accogliente in cui era possibile giocare ai giochi da tavolo e videogiochi ma al tempo stesso leggere un fumetto o un libro

in tutta tranquillità e rimanendo sempre nella stessa zona. Una disposizione degli spazi di questo genere non solo facilita l'uso di diverse risorse ma stimola anche al principio della crossmedialità, in quanto è possibile ad esempio leggere un fumetto su *Assassin's Creed* o un libro (oppure tutti e due) e giocare poi al videogioco, il tutto a pochi metri di distanza. Proprio per dare valore a questa idea, dopo la riapertura la zona "Over 13" è diventata il luogo in cui ospitare il progetto dell'"Avamposto Fuorilegge"²⁸, condotto da Davide Pace di "Equilibri"²⁹. "Equilibri" è una società cooperativa nata nel 1999 con sede a Modena, che ha lo scopo di diffondere il piacere della lettura tra i giovani tramite incontri, conversazioni, narrazioni, laboratori e giochi al fine di sviluppare in loro quelle abilità fondamentali per godere pienamente della complessità del testo scritto e illustrato.



²⁸ COMUNE DI CAVRIAGO, *Avamposto fuori legge*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/Multiplo-consiglia/avamposto_fuorilegge_1.aspx>, ultima cons.: 20.09.2018.

²⁹ EQUILIBRI SOCIETÀ COOPERATIVA, *Equilibri*, <<http://www.equilibri-libri.it/>>, ultima cons.: 20.09.2018.



Fig. 17-18-19-20: Alcuni momenti ludici in corso nelle aree “Over 13” e “Tempo Libero” perfettamente integrati tra loro.

Con l’“Avamposto Fuorilegge” si è voluto dimostrare al resto dell’utenza che gli adolescenti non sono “ragazzacci che fanno casino” ma fanno parte anche loro della comunità e, se stimolati e guidati nel verso giusto, sono in grado di usare i servizi messi a disposizione da una biblioteca senza dare fastidio a nessuno.

Un’ analoga fase di sperimentazione e ripensamento è stata realizzata anche al “Multiplo” Junior negli spazi dedicati al gioco per i bambini più piccoli. In precedenza l’area denominata “Piccolissimi” (0-5 anni), riuniva tutti assieme giochi, libri, spazio motorio ed era circondata da una struttura in legno che rendeva la zona più appartata e al tempo stesso meno visibile dal personale in servizio. Quando la frequentazione diventava molto elevata, la presenza di tanti genitori e bambini creava disturbo al resto del “Multiplo” e il rumore diventava troppo eccessivo. Agli operatori non restava altro da fare che cercare di “calmare le acque”, a volte senza trovare un’adeguata collaborazione da parte degli adulti stessi. Anche in questo caso, dopo una lunga fase di studio e di dialogo con gli utenti durata quasi 4 anni, nel 2015 è stata rivista la disposizione del “Multiplo Junior”, spostando gli arredi e riprogettando gli spazi. È stata creata così una nuova area “Piccolissimi” dedicata alla lettura, dove non si gioca e in cui sono stati collocati i libri per bambini da 0 fino a 5 anni. In questo spazio sono stati stesi tappetini di gomma, dove i bambini assieme ai loro genitori possono sdraiarsi per terra e leggere comodamente i libri posizionati dentro cassoni di legno disposti attorno. Poco più avanti, è stato realizzato un nuovo spazio un po’ più intimo chiamato “Atelier 0-3”, dove i bambini possono rotolarsi, muoversi senza problemi e giocare con i giochi lì presenti, sempre sotto la supervisione di un adulto. Nel grande spazio prima dedicato ai “Piccolissimi” sono state disposte due aree: quella denominata “Così lo so”, dove si trovano i libri di divulgazione non scolastici, e quella dei

“Giochi Junior”, in cui si trovano i giochi da tavolo suddivisi per fasce di età: piccolissimi, 6-8 anni e 10-13 anni. Ancora una volta i giochi sono stati collocati su grandi scaffali rossi in modo da essere immediatamente visibili e facilmente utilizzabili. Come è stato fatto per l’area “Over 13”, anche al “Multiplo Junior” è possibile giocare ai giochi da tavolo e videogiochi, studiare, leggere un libro o un fumetto per ragazzi e molto altro.

Un terzo momento di innovazione ma al tempo stesso di difficoltà, è stato vissuto con l’introduzione nel 2015 di 3 postazioni Ipad, dove i bambini per un tempo limitato potevano giocare con delle *app* preinstallate. Nei primi periodi genitori diffidenti e poco simpatizzanti della tecnologia hanno avanzato forti critiche nei confronti di questo servizio, poiché secondo loro poteva essere dannoso per i propri figli. Alcuni di essi si sono infatti lamentati che uno dei motivi di portare i figli al “Multiplo Junior” era anche quello di tenerli lontani da *smartphone* e *tablet*, di cui facevano già abbondante uso a casa e di conseguenza l’introduzione di tre Ipad principalmente destinati a scopi ludici è stata accolta in maniera poco piacevole. Anche in questo caso, grazie al dialogo e all’ascolto degli utenti, è stato deciso di dare un tempo limite per ogni sessione di gioco, in modo da permettere a ogni bambino di giocare a sufficienza ma senza esagerare. Inoltre nei *tablet* sono state inserite *app* di alta qualità, sia ludiche che volte a stimolare l’apprendimento cognitivo dei bambini. Il servizio Ipad è attualmente in fase di studio e miglioramento: sono previsti in futuro incontri e iniziative con esperti ed editori per individuare *app* in grado di stimolare efficacemente la lettura digitale.



Fig.21: Postazione videogiochi in Atelier Giochiamo.



Fig.22: Una delle tre postazioni Ipad.



Fig. 23: Atelier 0-3.



Fig. 24: Area "Così lo so".

Come abbiamo visto, l'introduzione del Servizio Giochi ha subito nel corso degli anni numerosi aggiustamenti e modifiche affinché potesse essere un servizio di qualità ben integrato con il resto del "Multiplo" e ben accettato da tutta l'utenza. Per arrivare a tali risultati il percorso è stato ricco di ostacoli e difficoltà non solo organizzative e economiche ma anche da parte degli abitanti stessi del comune, degli insegnanti, degli utenti affezionati alla vecchia biblioteca, vi sono state delle ostilità e incomprensioni per l'arrivo di un servizio diverso da quelli tipici di una biblioteca tradizionale. Tuttavia per poter restare al passo coi tempi ed essere in grado di rispondere ai bisogni culturali e informativi delle persone e, giochi e videogiochi non possono essere esclusi dall'offerta culturale di una biblioteca pubblica, anche in relazione a quello che dice il *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche*. Pertanto al "Multiplo" è stato deciso con coraggio di andare oltre gli ostacoli e i luoghi comuni sui giochi e i videogiochi e di provare a introdurre qualcosa di nuovo. Senz'altro vi sono stati degli elementi che hanno contribuito al buon funzionamento ed integrazione del Servizio Giochi con il resto della struttura: 1) l'adeguata gestione e distribuzione degli spazi; 2) la giusta collocazione delle diverse tipologie di risorse, in modo da renderle visibili e valorizzarle tutte allo stesso livello (in particolare giochi e videogiochi); 3) l'adozione di semplici regole che nel corso degli anni il personale del "Multiplo" ha più volte ribadito e cercato di far rispettare da tutti affinché diventassero pratiche comuni (si studia e si gioca negli appositi i tavoli riservati, il rumore è tollerato fino a che non diventa assordante, i bambini sul al "Multiplo Junior" fino a 8 anni non possono stare da soli). Al giorno d'oggi il Servizio Giochi è diventato una parte integrante ed essenziale per il "Multiplo" e la sua introduzione ha permesso di capire l'importanza e il valore del gioco per qualsiasi età.

Il gioco infatti è un'esperienza totalizzante, in grado di appagare il bisogno di fare, di conoscere, di sperimentare, di soddisfare il bisogno di modificare la realtà circostante, di "smontarla" e "rimontarla" in maniera creativa. Il gioco ha il potere di sovvertire l'ordine delle cose e delle idee prestabilite, di plasmare discorsi e parole, di reinterpretare esperienze e relazioni. Il gioco al "Multiplo" ha permesso nel corso di questi anni una mescolanza ben riuscita di persone diverse che leggono, studiano e giocano assieme negli stessi spazi. Tutto questo è particolarmente evidente al "Multiplo Junior": è facile vedere durante un qualunque pomeriggio di apertura, famiglie provenienti da diverse parti del mondo (Africa, Asia, Europa dell'Est) stare assieme, così come i loro figli stanno insieme a scuola, oppure adulti e bambini di età, sesso, ed etnie diverse giocare in compagnia e in perfetta armonia: si usano Ipad, videogiochi, costruzioni, giochi da tavolo negli stessi spazi e accanto ad altri bambini e ragazzi che studiano e fanno i compiti, con l'impegno reciproco di non disturbare troppo. Oltre a questo, il "Multiplo Junior" è diventato un luogo dove educatori di altre istituzioni o agenzie accompagnano ogni giorno bambini e ragazzi con diverse problematiche (autismo, difficoltà di lettura, stranieri che parlano poco l'italiano) ed usano in piena libertà i giochi e i videogiochi presenti per aiutarli a integrarsi socialmente e a divertirsi. Il gioco e il videogioco favoriscono dunque un incontro reale tra persone, famiglie e bambini di tutto il mondo, aiutano individui con particolari difficoltà ad integrarsi e a non rimanere isolati, permettono a generazioni diverse come bambini, giovani adulti e anziani di incontrarsi e di avere momenti ludici di condivisione. In aggiunta, tramite il gioco viene più facilmente favorita la centralità dell'utenza, poiché le persone non devono chiedere un permesso formale per giocare a un gioco oppure a un videogioco ma trovano tutto sugli scaffali e liberamente fruibile negli appositi spazi dedicati. Tra i punti di forza che hanno garantito il successo del Servizio Giochi sono da sottolineare in primo luogo la facilità d'uso: basta scegliere il gioco da tavolo che si vuol provare e mettersi comodamente a sedere negli appositi tavoli dedicati. Per i videogiochi è sufficiente chiedere di giocare all'operatore di turno, aspettare di ricevere il *joypad* e prendere dallo scaffale il videogioco che più aggrada. In secondo luogo, la semplificazione e l'uniformità delle collocazioni: grazie all'introduzione delle aree tematiche che permettono di individuare facilmente i giochi/videogiochi per adulti a piano terra ("Tempo Libero" - Giochi/ "Tempo Libero" - Videogiochi) e per bambini ("Giochi Junior" - piccolissimi, 6-8, 9-13/Videogiochi Junior). Infine l'adozione degli stessi criteri, validi sia per giochi e videogiochi come per tutti gli altri documenti: le regole di prenotazione, prestito e di rinnovo sono uguali identiche a quelle dei DVD e CD di musica; in caso di ritardo nella restituzione viene fatta pagare una sanzione di 0,10 centesimi al giorno come per i libri. In questo modo il materiale ludico può essere più facilmente accettato e riconosciuto come una normale

risorsa del “Multiplo”. Fondamentale per la realizzazione di tale servizio è stato il supporto sin dal 2011 degli operatori della Cooperativa “Accento”, che ha garantito un’azione di *outsourcing* (esternalizzazione) come arricchimento e specializzazione (il Servizio Giochi infatti non è gestito direttamente dallo staff “Multiplo” ma dalla Cooperativa “Accento” e dal suo personale qualificato e specializzato in ambito ludico ed educativo). La cooperativa inoltre svolge una preziosa mediazione tra il “Multiplo”, il suo personale e la tipologia di servizio da offrire alla comunità, nonché si occupa della progettazione comune e della costruzione di un obiettivo da condividere. Il gioco ha cambiato inoltre la mentalità del personale del “Multiplo” stesso, spingendolo ad adottare un’accoglienza non giudicante nei confronti degli utenti, ha dimostrato loro come apprendimento e divertimento possano andare a braccetto ed essere funzionali l’uno con l’altro, senza che ci siano attriti e ostacoli tra il conoscere e il giocare. Il Servizio Giochi del “Multiplo” è cresciuto anche grazie allo sviluppo di progetti e alleanze con altre istituzioni, enti e persone esperte, attive nel campo dei giochi da tavolo e dei videogiochi e con lo scopo di promuovere e diffondere la cultura del gioco. Decisamente importante è stata la partecipazione del “Multiplo” fin dal 2010 all’ *International Games Day @Your Library* e poi dal 2014, assieme ad altre biblioteche italiane (Fiorenzuola D’Arda, Castelvetro Piacentino, Arcade), cosa che ha permesso ad alcuni membri dello staff di collaborare con il Gruppo di lavoro nazionale su gioco dell’AIB, di far conoscere il tema del gioco in biblioteca e il modello di servizio offerto dal “Multiplo” ad altre biblioteche e bibliotecari. Le ultime edizioni della giornata internazionale del gioco (2015-2018), sono state sicuramente molto significative per il “Multiplo”, dato che hanno visto un crescendo continuo di iniziative, attività, partecipanti, collaboratori e sono state tutte accomunate dalla passione e interesse per il tema del gioco in biblioteca.

4.4 I risultati del Servizio Giochi (2016): una crescita generale e importanti collaborazioni

Fondamentale per lo sviluppo del Servizio Giochi nel corso degli ultimi anni è stata la collaborazione con la GiocoLibreria “Semola”³⁰, che spesso svolge sessioni ludiche al “Multiplo” e collabora con il personale della Cooperativa “Accento” per la gestione di iniziative ludiche, nella fornitura di giochi nuovi o nel supporto informativo sul funzionamento di alcuni di essi. Riguardo alle iniziative ludiche, per l’anno 2016 bisogna distinguere quelle rivolte agli adulti (10 iniziative per 233 partecipanti) da quelle per i bambini (5 iniziative per 97 partecipanti).

Tra le iniziative per adulti possiamo ricordarne alcune come³¹: **Territori in gioco** (14 gennaio,

³⁰ GIOCOLIBRERIA SEMOLA, *GiocoLibreria Semola - Cavriago (RE) - negozio online*, <<http://www.libreriase-mola.it/>>, ultima cons.: 22.09.2018.

³¹ COOPERATIVA SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO CAVRIAGO, *Relazione Servizio giochi: Anno 2016*, p. 8-10.

10 marzo e 14 aprile 2016), un'iniziativa che ha visto lo svolgimento di una serie tornei di giochi da tavolo con il supporto della GiocoLibreria "Semola. Tra gennaio e dicembre si è svolto il **Torneo semi lampo di scacchi** (16 gennaio-3 dicembre 2016) dove, grazie anche all'impegno profuso dalla Federazione scacchistica italiana e dal Movimento sportivo Popolare nella formazione di 700 insegnanti per divulgare il valore del gioco degli scacchi nelle scuole, si è deciso di aprire un corso e un torneo di scacchi anche per i bambini più piccoli accompagnati da un adulto, magari anche esso intenzionato a imparare a giocare. In questo modo si è voluto incentivare l'abitudine di sedersi intorno a un tavolo per imparare un nuovo gioco e la condivisione di un'esperienza arricchente e stimolante per tutti. Il 18 febbraio 2016 si è tenuto l'incontro **Editori in Gioco** in cui gli editori di giochi in scatola HC Distribuzione e Placentia Games hanno spiegato e fatto giocare gli utenti a quattro dei giochi da loro pubblicati: *Panamax*, *Mistfall*, *Bretagne* e *Zena 1814*. Gli editori erano tanti quanti i giochi proposti: in questo modo si sono formati più tavoli dove ogni editore ha spiegato e giocato con l'utenza. Per finire l'evento **Giochiamo a Go!** (29 settembre 2016) dove grazie alla collaborazione dell'Associazione "TortellinoGo", è stato possibile promuovere questo antichissimo gioco sia durante una serata settimanale che in occasione dello svolgimento dell'*International Games Day @Your Library*. Il *Go* è un gioco millenario cinese di strategia per due giocatori, dalle regole semplici ma dalla profonda e complessa dinamica. La serata ha avuto un riscontro positivo da parte degli utenti che hanno partecipato numerosi: gli animatori esperti dell'associazione hanno fatto una panoramica sul *Go* accompagnata da qualche accenno storico, si è poi passato alla spiegazione delle regole base e al gioco vero e proprio. I componenti dell'associazione si sono dimostrati preparati, organizzati e disponibili; capaci di calarsi nel contesto "Multiplo" e a completa disposizione dei partecipanti interessati a scoprire il gioco.

Il successo delle iniziative ludiche e l'aumento del numero degli adulti come giocatori sono risultati ottenuti grazie alle alleanze che sono state strette con gli esperti che vivono a Cavriago e con le associazioni che operano nella provincia di Reggio Emilia. Tramite le iniziative ludiche rivolte agli adulti nel corso del 2016, come i tornei di *Splendor* (14 gennaio 2016), *7 Wonders* (10 marzo 2016), *Season* (14 aprile 2016), organizzati in collaborazione con la GiocoLibreria "Semola", si sono rafforzati i rapporti con gruppi di giocatori appassionati, motivati anche dall'inserimento dei tornei all'interno di una classifica nazionale di giochi da tavolo e dai premi messi in palio da GiocoLibreria "Semola" stessa.

Per quanto riguarda le iniziative ludiche rivolte ai più giovani, per l'anno 2016 possiamo ricordare³² **La scienza in altalena** (15 marzo 2016) dove, attraverso strumenti di osservazione costruiti con materiali di recupero, si è cercato di stimolare i bambini a vivere esperienze dirette utili a scoprire aspetti della fisica, della scienza e del mondo che li circonda, quali la conduzione del calore, la forza di gravità, la propagazione del suono, l'osservazione dei venti e molto altro. Gabriele Codazzi, educatore della Cooperativa "Solidarietà 90", è riuscito a suscitare l'interesse di bambini e adulti, oltre ad attrarre al "Multiplo" anche nuove persone, che ancora non conoscevano la struttura. In seguito citiamo l'appuntamento di **Un gioco tira l'altro** (28 maggio 2016) durante il quale i bambini e gli adulti hanno costruito insieme con materiale di recupero giochi di legno. Usando segchetti, martelli e trapani a mano si è riscoperto la bellezza della manualità e dell'abilità costruttiva. Al termine del laboratorio ognuno ha potuto portare con sé le proprie creazioni.

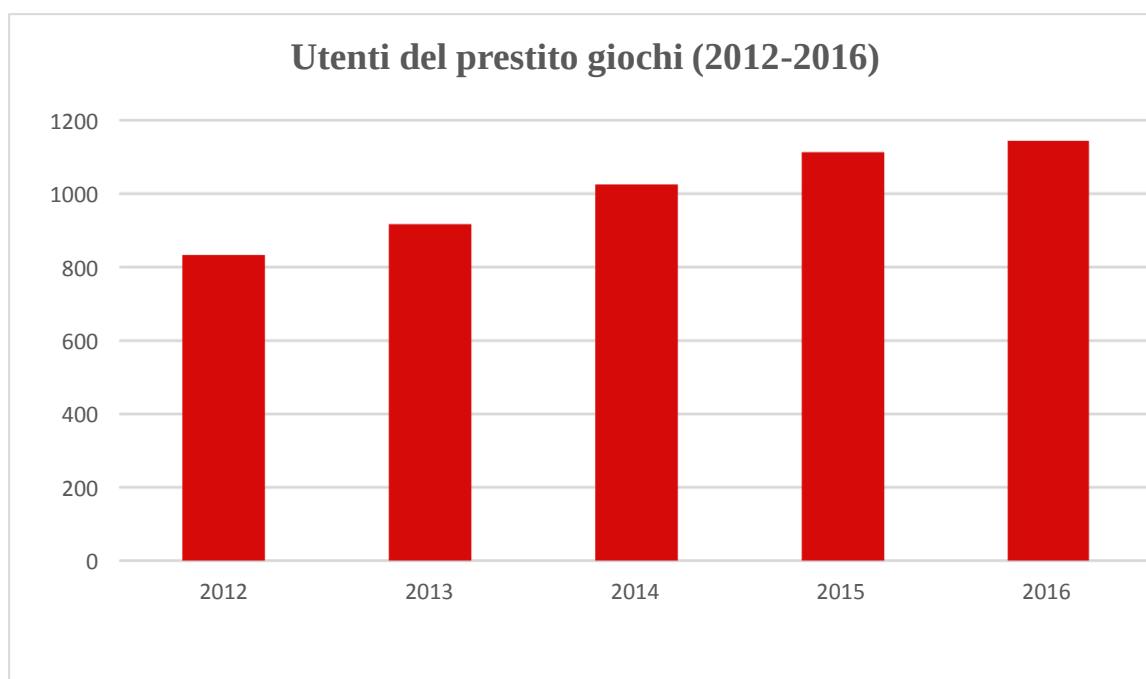
Per concludere, ricordiamo la "Giocoleria" (6-13 luglio 2016), attività che il Servizio Giochi propone in diversi periodi nel corso dell'anno: nel mese di luglio come iniziativa estiva presso il parco del "Multiplo", in settembre durante "Piazza dell'Infanzia" e all'inaugurazione del Circolo "Kessel". La Giocoleria nel parco ha visto la realizzazione di due momenti: nel primo si è discusso su che cosa fossero la giocoleria e le arti circensi e si sono forniti alcuni esempi delle principali attrezzature e delle loro modalità di utilizzo; nel secondo sono stati approfonditi movimenti e giochi per incrementare alcuni passaggi già appresi durante l'incontro precedente. Per quanto riguarda "Piazza dell'Infanzia" e il Circolo "Kessel", trattandosi di un contesto più "di strada", sono stati messi a disposizione gli attrezzi, spiegando come si usano, il tutto in modo molto libero e intuitivo. Oltre alle diverse iniziative ludiche realizzate nel corso dell'anno, ricordiamo che il Multiplo nel 2016 ha partecipato all' *International Games Day @Your Library*. Durante questa edizione sono state realizzate numerose attività ludiche con alcuni giochi da tavolo come una versione gigante del *Twister*, *Aya*, gioco cooperativo di abilità, *Krosmaster Arena*, gioco tattico di combattimento tra miniature, gestiti dall'associazione ludico-culturale *LudicArs*³³, il gioco del *Go* con il "Go Club del Tortellino"³⁴, un corso di scacchi con Gabriele Codazzi (maestro FIDE, *Fédération Internationale des Échec*), mentre con i videogiochi sono state svolte delle sessioni videoludiche con alcuni capitoli della saga di *Assassin's Creed* ed è stata preparata una vetrina tematica con materiali tratti da alcuni titoli videoludici (romanzi,

³² Ivi, p. 12-14.

³³ LUDICARS APS, *LudicArs: Associazione di Reggio Emilia*, <<http://www.ludicars.it/>>, ultima cons.: 22.09.2018.

³⁴ GO CLUB DEL TORTELLINO, *Go club del Tortellino: Il Gioco del Go sulla via Emilia e non solo*, <<https://www.tortellinogoclub.org/>>, ultima cons.: 22.09.2018.

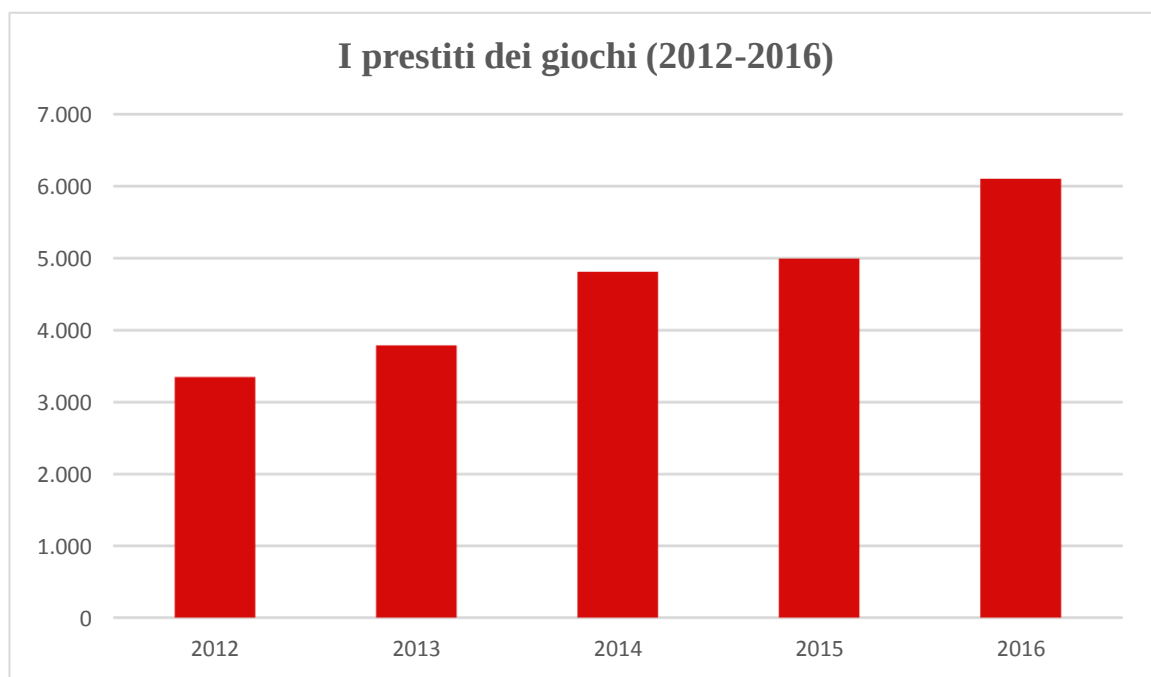
fumetti, film). La promozione del gioco tra adulti e bambini, lo svolgimento di attività, laboratori e iniziative e la ricerca di alleanze sul territorio, hanno fatto sentire la loro influenza nei numeri di prestiti e di utenza registrati nel corso degli anni dagli operatori del servizio giochi. Nel 2010 la ludoteca di via Paterlini prestava 900 giochi all'anno e, in seguito all'integrazione nel Servizio Giochi del "Multiplo", il numero dei prestiti è passato da 3.351 nel 2012 a 6.104 nel 2016, mentre gli utenti complessivi sono aumentati dagli 883 del 2012 ai 1.144 nel 2016³⁵. Per l'anno 2016, il maggior numero di prestiti è stato fatto registrare dai ragazzi compresi tra 5 e 9 anni, seguito dagli adulti tra 25-34 anni e dai ragazzi tra i 10 e 14 anni. A conferma di questi dati, di seguito vengono presentati due grafici: il primo sul numero di utenti che hanno effettuato dei prestiti dal 2012 al 2016, il secondo sul numero di prestiti totali registrati (sempre dal 2012 al 2016). In successione, a pagina 154, vengono presentate due tabelle: la prima relativa ai prestiti complessivi nel 2016 di giochi e videogiochi tra le diverse fasce d'età, la seconda relativa alla differenza del numero di utenti (suddivisi in ragazzi, adulti, istituzioni e scuole) che hanno usato il Servizio Giochi nel 2015 e 2016³⁶.



	2012	2013	2014	2015	2016
Totale prestiti per anno (persone e istituzioni)	883	917	1.025	1.113	1.144

³⁵ AIB NPL, *Lettura digitale e gaming*, cit., p 2-3.

³⁶ COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Anno: 2016*, cit., p. 3, 5.



	2012	2013	2014	2015	2016
Totale prestiti dei giochi	3.351	3.790	4.812	4.995	6.104

PRESTITO GIOCHI DA TAVOLO E VIDEOGIOCHI PER FASCE D'ETÀ			
Anno 2016	Materiale		
Età	Giochi	Videogiochi	Totale
0-4	571	32	603
5-9	1.569	212	1.781
10-14	589	184	773
15-24	333	114	447
25-34	921	65	986
35-44	580	109	689
45-54	395	103	498
55-64	74	17	91
65-74	11	0	11
75 e oltre	35	0	35
Istituzioni	72	8	80
Scuole	108	2	110
Totale complessivo	5.258	846	6.104

UTENTI DEL SERVIZIO GIOCHI PER FASCIA D'ETÀ				
	2016	2015	variazione	variazione %
Ragazzi	630	585	45	+7,69
Adulti	514	528	-14	-2,65
Totale Persone	1.144	1113	31	+2,79
Istituzioni e Scuole	18	14	4	+28,57
Totale complessivo	1.162	1.127	35	+3,11

Per quanto riguarda l'uso del Servizio Giochi, i bambini (ma i giovani in generale) si confermano ottimi utenti (con una crescita del +7,69 nel 2016) mentre gli adulti, solo dopo i primi anni di sperimentazione hanno iniziato ad utilizzare più frequentemente il servizio.

Sebbene vi sia stata una leggera inflessione tra il 2015 e il 2016 degli adulti che hanno usufruito del Servizio Giochi (-2,65%), sempre nel 2016 vi è stato un aumento dell'uso dei giochi da tavolo da parte di questi ultimi di circa il +9,8% (448 persone nel 2016 contro le 408 del 2015). Tenendo conto che nel 2016 gli adulti hanno costituito il 44% del servizio, il dato è incoraggiante per quanto riguarda la diffusione della cultura del gioco. Inoltre più adulti ci sono a giocare più è facile che portino bambini al "Multiplo", aumentando a loro volta il numero di utenti e la reputazione del Centro Cultura come punto di riferimento per la comunità³⁷.

UTENTI GIOCHI DA TAVOLO PER FASCIA D'ETÀ				
	2016	2015	Variazione %	Variazione %
Ragazzi	572	554	+18	+3,25
Adulti	448	408	+40	+9,80
Totale persone fisiche	1.020	962	+58	+6,03
Istituzioni e scuole	17	13	+4	+30,77
Totale	1.037	975	+62	+6,36

Per quanto riguarda l'impatto economico del Servizio Giochi sul budget complessivo del "Multiplo", nel 2016 è stata dedicata la somma di 2.200€ per l'acquisto di giochi e videogiochi

³⁷ AIB NPL, *Lettura digitale e gaming*, cit., p 2-3.

(1.500€ per giochi da tavolo e di 700€ per videogiochi), mentre per eventi e attività sono stati spesi 3.600€ (21 iniziative per 36 incontri totali). Le iniziative costano in media 100€ a incontro (una stima generale su tutte le attività realizzate al “Multiplo” nel 2016), sebbene le alleanze e le collaborazioni con esperti e associazioni del territorio (GiocoLibreria “Semola”, *LudicArs*, Associazione del GO) hanno permesso di svolgerne alcune praticamente a costo zero. Molte iniziative inoltre sono state realizzate direttamente dalle operatrici del Servizio Giochi (incontri e laboratori, attività all’aperto, tornei di scacchi, promozione con le scuole)³⁸.

L’anno 2016 inoltre ha visto la partecipazione del personale del Servizio Giochi ad alcuni momenti di formazione che hanno contribuito ad accrescerne ulteriormente competenze e professionalità. Di seguito vengono riportati due di questi incontri³⁹: il primo è stato la Tavola Esagonale 2016 **Gioco e Realtà** (1° aprile 2016, Università di Modena). Questa Tavola Esagonale è considerata un importante momento di condivisione e comunicazione dei saperi ludici, della ricerca sul gioco e sul giocare in ambito accademico e professionale. Il tema dell’edizione 2016 è stato il “Gioco e Realtà” ed ha avuto l’intento di esplorare la complessa relazione che lega la dimensione ludica a quella reale tramite la presentazione di ricerche, testimonianze, riflessioni ed esperienze. Gli interventi hanno toccato numerosi aspetti sul gioco e l’approccio ad esso e ciò ha permesso agli operatori presenti di capire diverse sfumature su come viverlo e applicarlo alla realtà del “Multiplo”. L’evento è stata una fonte d’ispirazione e conoscenza sull’approfondimento di alcuni temi come i *serious games*, il conflitto come crescita all’interno del gioco, i *game for change*, i *game studies*, e le ricerche effettuate sulle tipologie di giocatori in relazione ai giochi utilizzati. Aver partecipato a questi dibattiti ha inoltre permesso al personale del Servizio Giochi di: 1) conoscere e individuare alcuni libri di argomento ludico da acquistare; 2) entrare in contatto con alcuni possibili collaboratori futuri; 3) ampliare la visione e l’approccio al gioco e videogiochi; 4) conoscere molti nuovi giochi utile per gli acquisti futuri.

Il secondo incontro è stato la **Presentazione del Servizio Giochi alla Biblioteca Ilaria Alpi** (19 settembre 2016, Parma), organizzato dal Sistema Bibliotecario della città di Parma su giochi e videogiochi in biblioteca e realizzato nell’arco di due giornate diverse. Il percorso ha voluto offrire un’occasione per riflettere e ragionare sulle esperienze del gioco in biblioteca in Italia e su come quest’ultimo possa contribuire ad aumentare le frequentazioni da parte dei cittadini. La prima giornata si è svolta a maggio 2016 ed è stata condotta da Francesco Mazzetta e Alberto Raimondi. La giornata del 19 settembre ha voluto mettere in luce come il gioco sia in grado di rafforzare le relazioni dei centri culturali nei confronti della propria comunità, cogliendo anche

³⁸ Ivi, p. 6.

³⁹ COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Anno: 2016*, cit., p. 16-22.

esigenze di socialità e inclusione. La riunione si è articolata attraverso l'esposizione di due esperienze: quella del Centro Culturale di Monticelli Terme e quella del "Multiplo" Centro Cultura di Cavriago. L'incontro è stato senza dubbio un momento di arricchimento e di discussione sia sul tema del gioco in biblioteca che in generale sulle problematiche di allargamento dei servizi bibliotecari rispetto al proprio pubblico di riferimento. Le due testimonianze riportate hanno permesso di dimostrare in pratica il tipo di lavoro svolto quando si parla di offrire un Servizio Giochi alla propria utenza.

4.5 I risultati del Servizio Giochi (2017): una definitiva affermazione sul territorio regionale

Per quanto riguarda i risultati dell'anno 2017, il Servizio Giochi ha raggiunto gran parte di tutti gli obiettivi prefissati negli anni precedenti ed ha continuato a crescere ulteriormente. Nella relazione del Servizio Giochi per l'anno 2017 si legge: «La quotidiana gestione del pubblico e del patrimonio documentario finalizzato al servizio è stata affiancata da una ricca progettazione, promozione e organizzazione di attività di carattere ludico rivolte a utenti di tutte le fasce di età sia a un'utenza libera che ai diversi soggetti istituzionali presenti territorio. Tra le diverse iniziative avviate con il territorio vanno segnalate in modo particolare due collaborazioni: quelle con le scuole di Cavriago e quella con l'Università di Modena e Reggio Emilia. Il Servizio Giochi ha potuto confrontarsi e realizzare con le istituzioni scolastiche del paese, dalla scuola d'infanzia alle scuole secondarie di primo grado, dei progetti volti sia alla conoscenza del "Multiplo" e dei suoi servizi che alla promozione del gioco come strumento e opportunità di conoscenza, creatività e crescita. Questo impegno si è svolto per tutto il corso dell'anno [...]. Il Servizio Giochi, coerente con l'obiettivo che da sempre lo contraddistingue, sostiene e incentiva il gioco per adulti sia attraverso il costante aggiornamento del patrimonio ludico (capace di venire incontro a esigenze di pubblico e giocatori differenti) che organizzando tornei e momenti di gioco con esperti e associazioni»⁴⁰. Come si può notare nelle tabelle seguenti, nel corso del 2017 sono stati acquistati complessivamente 96 nuovi materiali tra giochi e videogiochi di cui il 49% è stato dedicato agli adulti, il resto ai bambini e ragazzi⁴¹.

⁴⁰ COOPERATIVA ACCENTO, MULTIPLO, *Relazione Servizio Giochi: Anno 2017*, p. 2.

⁴¹ Ivi, p. 3.

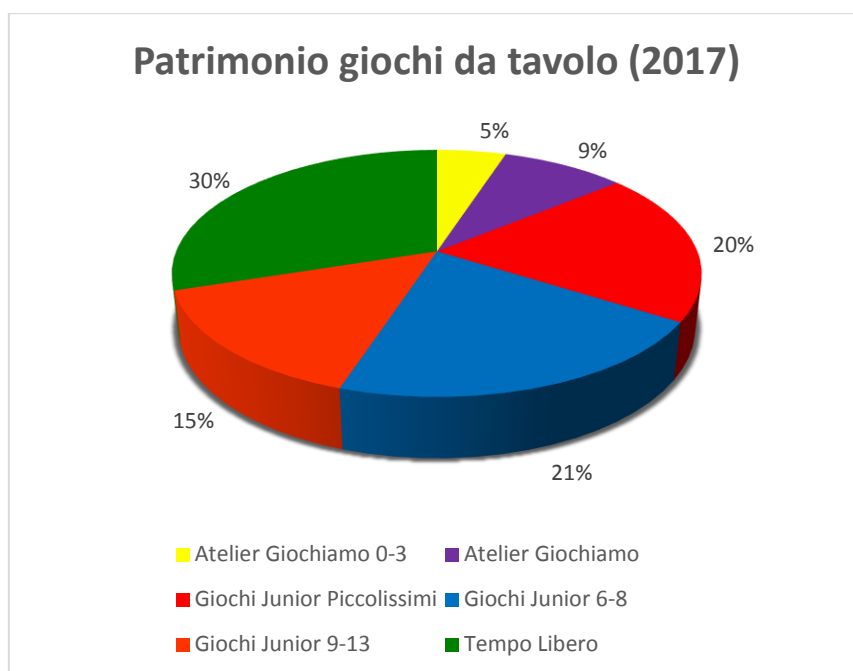
ACQUISTI 2017			
Materiale	Adulti	Ragazzi	Totale
Giochi	22	47	69
Videogiochi	15	12	27
Totale acquisti	37	59	96

CONFRONTO TRA 2016 E 2017						
	Adulti			Ragazzi		
Materiali	2016	2017	Δ	2016	2017	Δ
Giochi da tavolo	41	22	-19	52	47	-5
Videogiochi	11	25	+14	8	12	+4
Totale acquisti	52	47	-5	60	59	-1

Per quanto riguarda il patrimonio, vi è stato un aumento sia dei giochi da tavolo che dei videogiochi disponibili per il prestito. Sugli scaffali gli utenti possono sempre trovare giochi nuovi o in buone condizioni. Il personale del Servizio Giochi, aiutato da un gruppo di persone che aderisce al progetto “Amici del Multiplo”, controlla quotidianamente lo stato dei giochi da tavolo. Di seguito viene presentata una tabella relativa al patrimonio totale dei giochi da tavolo posseduto sia nel 2016 che nel 2017, con i corrispettivi aumenti e diminuzioni nelle aree del “Multiplo” e un grafico riguardante il patrimonio complessivo di ogni area nel 2017⁴². Il patrimonio dei videogiochi verrà presentato più in dettaglio nel paragrafo successivo.

Giochi da tavolo	2016	2017	Differenza
<i>Atelier 0-3</i>	58	60	+2
<i>Atelier Giochiamo</i>	103	101	-2
Giochi Junior “Piccolissimi”	205	226	+21
Giochi Junior 6-8	234	244	+10
Giochi Junior 9-13	168	174	+6
Tempo Libero	320	343	+23
TOTALE	1.088	1.148	+60

⁴² Ivi, p. 4.



I giochi da tavolo dei due *Atelier* del “Multiplo Junior” sono in gran parte non prestabili (solo consultazione in sede), mentre degli altri 987 giochi prestabili, 343 sono rivolti ad un pubblico adulto (pari al 34, 7%), segno di un’attenzione particolare nei confronti di questo tipo di utenza che si cerca sempre di più di avvicinare e sensibilizzare al gioco in biblioteca⁴³. Per quanto riguarda il numero di utenti e di prestiti, nel 2017 si sono confermati i buoni risultati degli anni precedenti, inoltre la varietà delle iniziative e l’impegno degli operatori hanno contribuito alla promozione del gioco e del videogioco tra gli adulti, che infatti rappresentano per quest’anno il 45% degli utenti (485 su 1.076 persone totali). Di seguito viene presentata una tabella che confronta l’uso del servizio tra l’anno 2016 e il 2017, con indicata la distinzione tra numero di utenti singoli (suddivisi in ragazzi e adulti) e numero di istituzioni/scuole.

UTENTI DEL SERVIZIO GIOCHI PER FASCIA D’ETÀ				
	2016	2017	Variazione %	Variazione %
ragazzi	630	591	-39	-6,2
Adulti	514	485	-29	-5,6
Totale persone	1.144	1076	-68	-5,9

⁴³ *Ibidem*.

Istituzioni e scuole	18	24	+6	+33,3
TOTALE COMPLESSIVO	1.162	1.100	-62	-5,3

Osservando questi dati, si può notare un leggero calo nel 2017 di utenti che hanno usato il servizio rispetto al 2016 (1.076 utenti contro 1.144 utenti), mentre il numero di istituzioni e scuole coinvolte passa dalle 18 del 2016 alle 24 del 2017. Questo aumento in particolare è stato dovuto alla continua frequentazione del “Multiplo” da parte di cooperative di assistenza a giovani e adulti disabili, al rafforzamento dei progetti sul gioco rivolti alle scuole di Cavriago e allo svolgimento dei corsi di formazione dell’Università di Modena e Reggio Emilia⁴⁴. Per quanto riguarda il numero dei prestiti del 2017, anche qui c’è stato un leggero calo tra gli utenti (adulti e ragazzi) rispetto all’anno precedente, sono aumentati invece i prestiti alle scuole e alle istituzioni, come dimostra la tabella seguente⁴⁵:

PRESTITI GIOCHI E VIDEOGIOCHI PER FASCIA D'ETÀ				
Fascia d'età	2016	2017	Variazione %	Variazione %
Ragazzi	3.157	2.897	-260	-8,2
Adulti	2.757	2.500	-257	-9,3
Totale persone fisiche	5.914	5.397	-517	-8,7
Istituzioni e scuole	190	304	+ 114	+ 60,0
Totale	6.104	5.701	-403	-6,6

Per l’anno 2017 i ragazzi costituiscono il 51% degli utenti che hanno preso in prestito dei giochi, gli adulti il 44%, mentre scuole e istituzioni il 5%. Di seguito vengono presentate due tabelle: la prima riguardante i prestiti complessivi di giochi e videogiochi per ogni fascia d’età, con le corrispettive differenze e variazioni nelle aree tra l’anno 2016 e l’anno 2017, la seconda riguardante le differenze del numero dei prestiti in relazione ad ogni area del “Multiplo”⁴⁶.

⁴⁴ Ivi, p. 5.

⁴⁵ Ivi, p. 7.

⁴⁶ Ivi, p. 9-10.

PRESTITI COMPLESSIVI GIOCHI E VIDEOGIOCHI				
Età	2016	2017	Differenza	Variazione %
0-04	603	388	-215	-35,7
05-09	1.781	1.912	+131	+47,4
10-14	773	597	-176	-22,8
15-24	447	400	-47	-10,5
25-34	986	745	-241	-24,4
35-44	689	736	47	+6,8
45-54	498	415	-83	-16,7
55-64	91	153	+62	+68,1
65-74	11	41	+30	+27,7
75 e oltre	35	10	-25	-71,4
Istituzioni	80	83	+3	+3,8
Scuole	110	221	+111	+100,9
Totale complessivo	6.104	5.701	-403	-6,6

PRESTITI GIOCHI E VIDEOGIOCHI NELLE AREE				
Aree	2016	2017	Differenza	Variazione %
<i>Atelier</i> Giochiamo	25	25	0	0
<i>Atelier</i> 0-3	4	4	0	0
Giochi Junior 6-8	1.642	1.509	-133	-8,1
Giochi Junior 9-13	621	677	56	9,0
Giochi Junior “Piccolissimi”	1.656	1.566	-90	-5,4
Tempo Libero*	1.703	1.508	-195	-11,5
Videogiochi Junior	453	412	-41	-9,1
Totale complessivo	6.104	5.701	-403	-6,6

*I prestiti dell’area “Tempo libero” sono comprensivi di giochi e videogiochi. Il numero dei prestiti dedicati agli adulti rappresenta il 26,4% del totale complessivo.

È interessante notare come nel 2017, gli utenti che hanno fatto registrare più prestiti sono sempre i bambini della fascia 5-9 anni (+ 131 prestiti in più rispetto al 2016), al secondo posto rimangono gli adulti della fascia 25-34, anche se in calo rispetto al 2016 (241 prestiti in meno), al terzo posto salgono gli adulti della fascia 35-44 con 47 prestiti in più rispetto al 2016, mentre

i bambini di 10-14 anni, terzi nel 2016, perdono una posizione (176 prestiti in meno nel 2017). Quest'ultimo cambiamento fa capire come nel corso degli ultimi anni le attività di promozione del gioco in biblioteca abbiano finalmente iniziato a dare i loro frutti anche tra i più grandi. Positivi sono stati anche i prestiti ad istituzioni (+3) e scuole (+111), segno che anche qui il gioco inizia ad essere preso in considerazione per lo svolgimento di attività educative e formative.

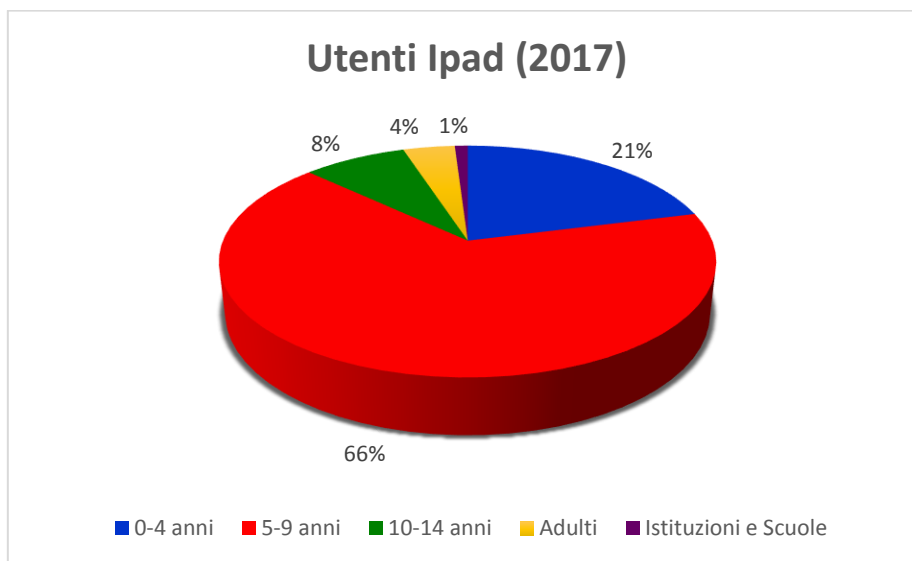
Per quanto riguarda la fruizione degli Ipad, dopo una prima fase sperimentale di uso libero e senza limiti di tempo nelle aree “Piccolissimi”, “Così lo So” e “*Atelier 0-3*”, è stata introdotta una nuova regolamentazione che limita l'utilizzo quotidiano a 30 minuti. Questo ha permesso di raccogliere dati statistici sull'utilizzo oltre che superare critiche e dubbi dei genitori sulla loro presenza e pericolosità per i loro figli. I seguenti dati sono relativi solo al periodo di luglio-dicembre 2017. Le consultazioni sono state in tutto 615 e 304 gli utenti in totale.

Consultazioni	Totale	Utenti	Totale
Età		Età	
0-04	152	0-04	63
05-09	399	05-09	202
10-14	44	10-14	23
15-24	5	15-24	4
25-34	4	25-34	3
35-44	4	35-44	4
45-54	1	45-54	1
55-64	1	55-64	1
Istituzioni	4	Istituzioni	2
Scuole	1	Scuole	1
Totale	615	Totale	304

Per quanto riguarda il numero di consultazioni per ogni singola area, la postazione del “Così lo So” è stata quella più usata (336 consultazioni), secondo l’“*Atelier 0-3*” (163 consultazioni) e per ultimo i “Piccolissimi” (116 consultazioni), mentre in relazione al numero di utenti tra le tre postazioni, i bambini dai 5 ai 9 anni sono stati complessivamente i più numerosi (202 su 304, pari al 66,4% del totale)⁴⁷. Di seguito vengono presentati due grafici con dati in percentuale: il

⁴⁷ Ivi, p. 14.

primo per le consultazioni di ogni postazione, il secondo indicante il numero di utenti in totale e suddivisi per fasce d'età⁴⁸.



In fatto di budget e costi, nel 2017 la Cooperativa “Accento” si è fatta carico del finanziamento di 45 incontri (pari a 3600€), mentre il “Multiplo” si è occupato di acquistare giochi da tavolo e videogiochi per un totale di 3.440€, suddivisi in 2.440€ per i primi e 1.000€ per i secondi⁴⁹. Per quanto riguarda le attività svolte⁵⁰, il 2017 ha visto il consolidamento della promozione del

⁴⁸ Ivi, p. 15.

⁴⁹ Dati economici presentati tramite *slide* il 28 maggio 2018 presso la biblioteca Salaborsa di Bologna, in occasione del Corso AIB *Gaming e Coding* in biblioteca. Vedi pagina 126, nota 175.

⁵⁰ COOP.ACCENTO, MULTIPLO, *Relazione Servizio Giochi: Anno 2017*, cit., p. 18-32.

gioco per gli adulti attraverso tornei realizzati in collaborazione con la GiocoLibreria “Semola”, la presentazione di giochi in scatola con alcune case editrici specializzate e l’aggiornamento e arricchimento del patrimonio ludico. Nel corso del 2017, per gli adulti sono state svolte 8 iniziative che hanno visto la partecipazione di 150 persone, mentre per i bambini 7 iniziative per un totale di 116 partecipanti.

Tra le iniziative per adulti ricordiamo l’incontro **Cartoni Animati, Giochi e Videogiochi** (16 febbraio 2017, 36 partecipanti), tenuto dal professore Franco Bolondi, docente presso l’Università di Verona. Questo evento ha rappresentato una sorta di introduzione al cinema d’animazione con riferimento alla figura di Walt Disney, inventore del lungometraggio a cartoni animati, in relazione ad alcune proposte cinematografiche americane apertamente antidisneyane: da Gatto Silvestro ai Flinstone. L’incontro ha riscosso un grande apprezzamento da parte del pubblico, perché è stato un condensato di spunti di riflessione interessanti e tali da andare incontro a diverse esigenze (culturali, artistiche, educative, sociologiche). La tematica affrontata ha aperto infatti un ventaglio di possibilità di approfondimento per la sua vicinanza ai diversi interessi dei partecipanti, sia per i molteplici riferimenti non solo al gioco/videogioco, ma anche al cinema, alla letteratura, all’arte figurativa. Un’altra iniziativa per adulti è stata una serie di **Tornei di Giochi in Scatola** (25 maggio - 16 novembre 2017), ideata in collaborazione con la GiocoLibreria “Semola” e svolta in un clima disteso di partecipazione e con il desiderio voler di trascorrere alcune ore in compagnia di appassionati di giochi da tavolo. Oltre ad un gruppo di affezionati, hanno partecipato anche nuovi giocatori che hanno mostrato interesse per le serate giochi e in generale per il “Multiplo”.

Per quanto riguarda le attività rivolte ai bambini possiamo citare ad esempio la **Merenda con Delitto** (4 marzo 2017, 20 partecipanti), la quale è stata un’occasione per avvicinare ai racconti gialli bambini e ragazzi e permettergli di liberare l’immaginazione, ampliando le loro capacità deduttive e osservative. I partecipanti, attraverso un coinvolgente racconto misterioso e un appassionante gioco di ruolo, si sono dovuti calare nei panni di un abile detective e risolvere un misterioso delitto. Per smascherare l’assassino è stato fondamentale “fiutare” gli indizi, individuare il movente e ricostruire la scena del crimine. Ricordiamo anche l’iniziativa **Giochi di Ieri** (5 luglio 2017, 15 partecipanti), durante la quale sono stati proposti ai giovani partecipanti semplici passatempi di abilità, destrezza fantasia; giochi a costo zero da fare tutti insieme senza esclusioni. I giochi di ieri si facevano all’aria aperta, nei cortili, nelle piazze e nei parchi; questo appuntamento è stato infatti un nuovo modo per poter giocare nel parco del “Multiplo” nella più completa spensieratezza e senza limitazioni di spazio e tempo.

Anche nell’anno 2017 il “Multiplo” ha partecipato all’*International Games Day @Your Library*.

Questa edizione si è svolta in due giornate, il 16 e il 17 novembre 2017, ed ha visto il coinvolgimento di partecipanti di diverse fasce d'età e lo svolgimento di numerose iniziative ludiche. Nella prima giornata di giovedì 16 novembre, nel pomeriggio, si è realizzato in “*Atelier Giochiamo*” un torneo videoludico di *Forza Motorsport 3* per Xbox 360, a cui hanno partecipato su iscrizione bambini e ragazzi tra i 6 e 13 anni mentre, sempre nel pomeriggio, ha avuto luogo l'ultimo incontro di formazione del progetto **Giochi da tavolo come strumento didattico**, tenuto da Enrico Giliberti, Andrea Ligabue e Giorgio Ghio (Università di Modena e Reggio Emilia, Dipartimento di Scienze dell'educazione e Scienze Umane), rivolto a studenti universitari e insegnanti del territorio. La giornata del 16 novembre si è conclusa in serata con il torneo di *7 Wonders* (in collaborazione con la GiocoLibreria “Semola”) che ha dato la possibilità a partecipanti dai 13 anni in su di sfidarsi in un gioco da tavolo basato sulla costruzione delle 7 meraviglie del mondo. La giornata del 17 novembre è stata sempre all'insegna del gioco e della creazione e utenti di ogni età hanno avuto modo di provare i nuovi giochi acquisiti dal “Multi-*plo*”, come le investigazioni e i misteri di *13 Indizi*, le intuizioni rese possibili da *Imagine*, le bizzarre creazioni suggerite da *Ze Geoanimo Blocks* e tanto altro ancora. Nel pomeriggio ha avuto luogo presso l'“*Atelier Giochiamo*” un nuovo appuntamento di “Officina Creativa”, condotto da Elena Carpi (Coop. “Solidarietà 90”), in cui i giovani partecipanti hanno avuto modo di ricostruire la cittadina di Cavriago, con i suoi principali e storici luoghi di interesse, e di arricchirla con elementi immaginari su cosa i bambini vorrebbero trovare nel paese dei loro sogni.



Fig. 25: Torneo Forza Motorsport 3 per Xbox 360 in Atelier Giochiamo.



Fig.26: Torneo 7Wonders nell'area "Tempo Libero".

Per quanto riguarda il rapporto con le istituzioni e le scuole, nel 2017 il “Multiplo” ha dato avvio allo svolgimento di una serie di incontri e progetti sul gioco assieme alle scuole primarie e secondarie del Comune di Cavriago (24 incontri con le classi elementari e 4 con le medie) ed ha, come già accennato, collaborato con l’Università di Modena e Reggio Emilia alla realizzazione del progetto “Giochi da tavolo come strumento didattico” per promuovere lo sviluppo della cultura del gioco tra gli insegnanti. A partire dall’anno scolastico 2016/2017, sono stati avviati 4 progetti con le scuole: il primo è stato **Caccia alla Fiaba** (gennaio 2017, scuola primaria-classi terze), ed ha proposto contenuti e scenari “da fiaba” (immaginati, letti, ascoltati dai libri e soprattutto creati per gioco), nell’ambito di un’esperienza di caccia al tesoro e di lavoro di gruppo. Gli obiettivi del progetto sono stati quelli di promuovere i processi creativi e l’arte di inventare storie a partire dal lavoro di gruppo e da alcune opportunità ludiche, favorire sia processi d’apprendimento attraverso attività di gruppo, sia processi relazionali e comunicativi (regolati dalle norme del lavoro di gruppo, oltre che dalle regole del gioco) che l’approccio a determinate categorie di letteratura e di gioco.

Il secondo progetto è stato **Giocare a immaginare il Multiplo** (febbraio 2017, scuola primaria-classi prime), e ha visto la presentazione di una versione rivisitata del tradizionale gioco dell’Oca come opportunità di immaginare il “Multiplo” in una molteplicità di scenari, tra realtà,

possibilità e sogni dell'immaginario giovanile. Scopo del progetto è stato quello di far conoscere il gioco dell'Oca nelle sue declinazioni storiche e simboliche, favorire la conoscenza del "Multiplo" (dei suoi spazi, dei suoi servizi), promuovere la creatività giovanile e il lavoro di gruppo, favorire i processi relazionali e comunicativi, incrementare la familiarità da parte dei partecipanti con il gioco di società.

Per quanto riguarda il terzo progetto, **Soavissimi Suoni, Esperimenti galileiani e altre indagini scientifiche per gioco** (dicembre 2017, scuola primaria-classi quinte), si è trattato di un'esperienza di indagine della natura del suono nelle sue manifestazioni, attraverso esperimenti condotti con metodo scientifico e opportunità corali di gioco e di creazione. Alcuni degli obiettivi sono stati quelli di educare i partecipanti al pensiero scientifico in età evolutiva, promuovere i processi creativi e immaginativi, determinare categorie di gioco ai fini dell'apprendimento e le potenzialità esplorative del gioco in ambito disciplinare.

Infine il quarto e ultimo progetto, **Videogiocando con la Storia** (aprile 2017, scuola secondaria - classi terze), ha visto un'attenta riflessione sull'uso del videogioco in ambito scolastico a fini educativi. In questo caso è stata scelta la saga di *Assassin's Creed* come valido strumento didattico per stimolare gli alunni ad approfondire diversi argomenti e periodi storici fondamentali.

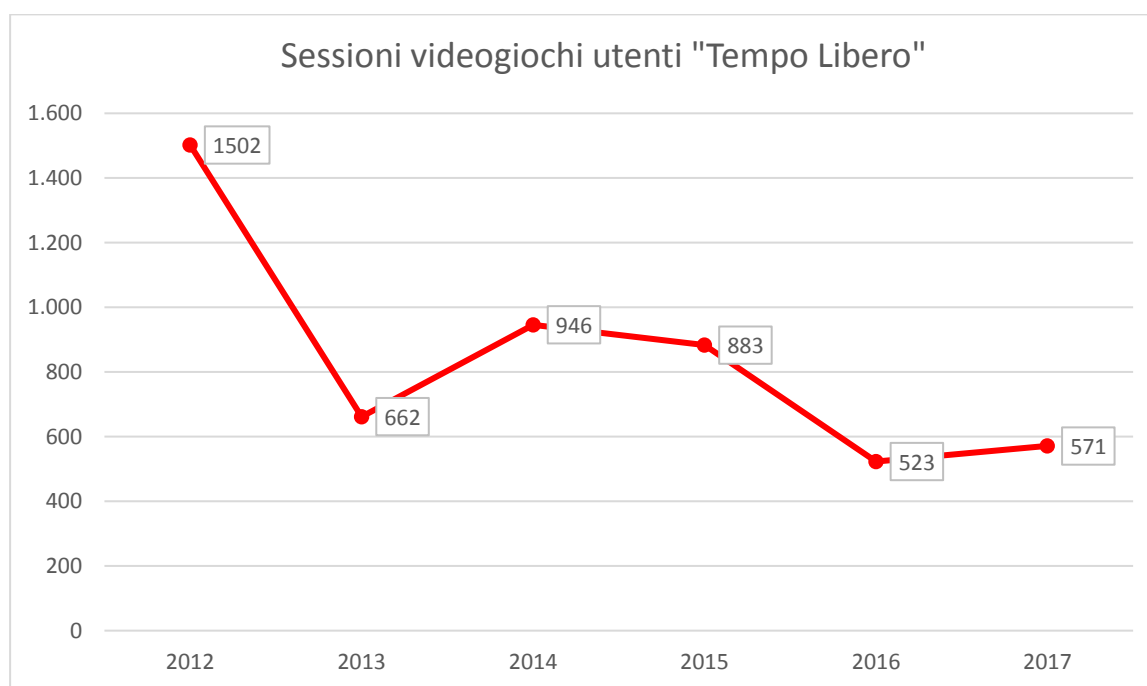
L'incontro verrà meglio approfondito nel paragrafo successivo, dedicato ai videogiochi del "Multiplo". Per quanto riguarda nello specifico la collaborazione con l'Università di Modena e Reggio Emilia, il Dipartimento di Educazione e Scienze Umane ha realizzato il progetto "Giochi da tavolo come strumento didattico", un corso di formazione per insegnanti sul gioco da tavolo come strumento didattico. Tale collaborazione ha interessato il "Multiplo" nei seguenti aspetti:

- 1) Svolgere al "Multiplo" il corso di formazione rivolto a insegnanti e tirocinanti.
- 2) Avviare una collaborazione con le scuole e con le biblioteche del territorio per sviluppare la cultura del gioco.

Tra ottobre e novembre 2017 hanno avuto luogo al "Multiplo" tre incontri di formazione, tenuti dai dottori Giorgio Ghio ed Enrico Giliberti, a cui hanno partecipato alcune insegnanti dell'Istituto Comprensivo di Cavriago (circa 20) e un gruppo di tirocinanti dell'Università (circa 15). L'ultimo incontro si è svolto il 17 novembre 2016 proprio in occasione dell'*International Games Day @Your Library*, ed è stato senz'altro un ottimo momento per discutere sulle potenzialità del gioco da tavolo come strumento didattico visto che in quella stessa giornata, a pochi metri, erano in corso dimostrazioni e sessioni ludiche dei nuovi giochi acquisiti dal "Multiplo".

4.6 L'introduzione dei videogiochi al "Multiplo" (2012-2015): promozione e sviluppo del servizio

I videogiochi erano presenti al "Multiplo" fin dai primi giorni di apertura, tuttavia erano consultabili solo in sede e non prestabili. Anche al "Multiplo" il medium videoludico ha attraversato un periodo di osservazione iniziale per capire come sfruttarlo al meglio, in modo da offrire un Servizio Giochi completo, efficace e perfettamente integrato con il resto delle risorse e dei servizi della struttura. Per la consultazione in sede nel 2012 sono state acquistate 4 *console* (2 Xbox 360 e 2 PlayStation 3) di cui una Xbox e una PS3 posizionate in "Atelier Giochiamo" e le altre due nell'area "Tempo libero". L'introduzione delle *console* è stata causa nei primi periodi di una situazione di sovraffollamento nelle zone "Tempo Libero" e "Over 13" ed uno dei motivi principali per cui poi nel 2013 lo spazio è stato riorganizzato. Fin da subito si è cercato di monitorare l'andamento delle frequenze d'uso delle *console* e di registrare il numero di consultazioni. Il grafico seguente mostra l'andamento delle sessioni di gioco nell'area "Tempo Libero" dal 2012 sino al 2017⁵¹.



	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Sessioni videogiochi	1.502	662	946	883	523	571

⁵¹ AIB NPL, *Lettura digitale e gaming*, cit., p 5.

Come risalta subito agli occhi, il 2012 ha fatto segnare il numero più alto di consultazioni. Questo dato è stato dovuto alla novità di poter usare le *console* e i videogiochi in biblioteca, cosa che ha attirato tanti utenti nei primi mesi. Dopo il boom di consultazioni del 2012, si assiste a un drastico calo nel 2013, probabilmente dovuto anche alla chiusura momentanea delle aree “Tempo Libero” e “Over 13” per i problemi di sovraffollamento già citati in precedenza. Dal 2014 si ha una buona ripresa per poi assistere ad un altro calo nel 2016, causato in parte dal cambio gestionale e dal fatto che nel novembre 2015 era stato avviato il prestito dei videogiochi. I risultati ottenuti nei primi tre anni (in particolare il 2012), hanno fatto riflettere sulla possibilità di introdurre il servizio di prestito di videogiochi in modo da valorizzarli ancora di più. Infatti se si fa un veloce calcolo delle consultazioni dell’area “Tempo Libero”, i primi tre anni hanno fatto registrare ben 3.110 sessioni contro le 1.977 degli ultimi tre, pertanto questi dati non potevano non essere presi in considerazione per uno sviluppo futuro del servizio. Sino al 2014 si è deciso di continuare a monitorare la situazione e di mantenere i videogiochi disponibili solo per la consultazione ma al tempo stesso sono organizzati tornei videoludici per valutare il grado di apprezzamento del servizio e per promuoverlo.

Nella tabella seguente è possibile vedere alcuni dei tornei realizzati tra il 2012 e il 2013⁵².

Iniziativa	Data	Partecipanti	Spazi	Quando	Adulti/Over13
Buzz Music Quiz PS3	22/12/2011	10	Area Tempo Libero	giovedì sera	adulti
Torneo Fifa12 PS3	1/3/2012	20	Area Tempo Libero	giovedì pom.	over13
Buzz Movie Quiz PS3	29/3/2012	16	Area Tempo Libero	giovedì sera	adulti
Buzz Movie Quiz PS3	3/5/2012	16	Area Tempo Libero	giovedì sera	adulti
Torneo Fifa11 PS3	17/9/2012	25	Area Tempo Libero	sabato pom.	over13
Buzz Movie Quiz PS3	25/10/2012	7	Area Tempo Libero	giovedì sera	adulti
Torneo FIFA13 per PS3	24/11/2012	15	Sala Grande	sabato pom.	over13
Torneo HALO3 Xbox 360	11/1/2013	5	Sala Grande	venerdì pom.	over13
Torneo Call of duty: Black Ops. 2 per Xbox360	8/2/2013	12	Sala Grande	venerdì pom.	over13
Torneo Tekken Tag Tournament 2	8/3/2013	12	Atelier 1	venerdì pom.	over13
Videogame Classic PS3	3/5/2013	6	Area Tempo Libero	venerdì pom.	over13

In seguito ai buoni risultati ottenuti tra il 2012 e il 2014 con le consultazioni in sede, il 21 novembre 2015, in occasione dell’*International Games Day @Your Library*, è stato inaugurato

⁵² MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 97. I dati sono stati forniti all'autore dai referenti del Servizio Giochi del “Multiplo”.

il prestito di videogiochi sia dell'area "Tempo Libero" che dell'"Atelier Giochiamo" al "Multiplo Junior". L'introduzione di questa offerta ulteriore ha richiesto delle fasi di preparazione sia a livello progettuale che esecutivo da parte del personale del Servizio Giochi e del "Multiplo", oltre che un'attenta fase di monitoraggio (sia precedente che successiva all'introduzione del servizio di prestito) per studiare il tipo di utenza (età, sesso, etnia) con cui si avrebbe avuto a che fare, il suo rapporto nei confronti del medium videoludico ma anche il tipo di *console* e *videogames* maggiormente utilizzati nella società contemporanea.

Tutto questo è stato importante per capire come sviluppare il nuovo servizio nella maniera più efficiente ed efficace possibile e le modalità con cui promuovere il videogioco in relazione alle preferenze degli utenti, in modo da orientare nella direzione giusta le scelte d'acquisto future e mettere il personale del Servizio Giochi nelle condizioni di svolgere un primo momento di formazione (tenutosi il 3 dicembre 2015), per rendere consapevole tutto lo staff del "Multiplo" del nuovo servizio. Per dare maggiore visibilità all'avvio del prestito di videogiochi, è stato pubblicato anche un articolo apposito sul numero di novembre 2015 della rivista *23 Marzo*, dedicata al Comune di Cavriago. In tale articolo si legge: «Sabato 21 novembre, in occasione della giornata dedicata al gioco e al videogioco promossa dall'Associazione Biblioteche Americane, al "Multiplo" sarà inaugurato il nuovo servizio di prestito dei videogiochi [...]. La scelta di far entrare il videogioco all'interno del "Multiplo", ispirata dallo studio di altre realtà italiane ed estere, è stata fatta fin dalla fase progettuale del Centro [...]. Il "Multiplo", in sinergia con lo staff di Cooperativa "Solidarietà 90" che gestisce in appalto l'intero servizio giochi, ha quindi deciso di aprire le porte a questa espressione multimediale e interattiva della cultura contemporanea, che sconfina nei territori della letteratura, del cinema, del fumetto e della musica. Il prestito dei videogiochi al "Multiplo" lancia la sfida di fornire un servizio innovativo, che ha pochissimi altri esempi in Italia e rientra a pieno titolo in una delle funzioni cardine delle biblioteche, ovvero promuovere l'alfabetizzazione ai nuovi media, al pari di internet, della lettura digitale e delle nuove forme di informazione. Il valore aggiunto che il "Multiplo" si propone di offrire, nel caso dei videogiochi come per tutti gli altri media, è l'aspetto sociale dell'accesso ai servizi, i momenti di discussione, di condivisione e in questo caso di gioco. Il prestito è infatti solo una parte del servizio videogiochi. Il "Multiplo" ha scelto gli esperti di *GameSearch.it*, portale web di recensione e promozione dei videogiochi, come *partner* con cui organizzare incontri, tornei o momenti di gioco rivolti agli appassionati, ai genitori, agli educatori e a chiunque voglia saperne di più»⁵³.

⁵³ *Novità: apre il servizio di prestito videogiochi*, *23 marzo*, XXVII, No. 2-3, (novembre 2015), p. 40, disponibile al link: <<http://www.23marzo.it/novembre-2015/>>, ultima cons.: 15.10.2018.

L'introduzione del servizio di prestito di videogiochi ha comportato la necessità di migliorare e aumentare le risorse videoludiche già presenti al "Multiplo". Da un patrimonio di circa 80 giochi nel 2013⁵⁴ si passa, grazie ad una serie di acquisti e donazioni⁵⁵, a circa 257 videogiochi in vista dell'apertura del nuovo servizio prestito ed inoltre la Xbox 360 dell'area "Tempo Libero", è stata sostituita con una *console* di nuova generazione, la Xbox One, per cercare di suscitare fin da subito una maggiore attrazione e stare al passo con i tempi dello sviluppo tecnologico. Con l'inizio dei primi prestiti di videogiochi, il personale del Servizio Giochi ha cominciato a raccogliere alcuni dati in modo da effettuare fin da subito un confronto con i prestiti dei giochi da tavolo. Di seguito vi è una tabella riguardo ai prestiti di giochi da tavolo e videogiochi del 2015, suddivisi per fasce d'età⁵⁶.

PRESTITI GIOCHI DA TAVOLO E VIDEOGIOCHI NEL 2015			
Età	Giochi da tavolo	Videogiochi	Totale
0-04	507	16	523
05-09	1.491	17	1.508
10-14	617	38	655
15-24	341	43	384
25-34	861	19	880
35-44	526	42	568
45-54	269	20	289
55-64	81	13	94
65-74	18	15	33
75 e oltre	14	0	14
Istituzioni	14	2	16
Scuole	31	0	31
Totale complessivo	4.770	225	4.995

Come ci si poteva aspettare, è evidente la grande differenza di numeri con il già consolidato prestito dei giochi da tavolo, bisogna ricordare però che il prestito di videogiochi per il 2015

⁵⁴ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 96. I dati sono stati forniti all'autore dai referenti del servizio giochi del "Multiplo".

⁵⁵ Nel 2015 sono stati acquistati 26 giochi (22 per adulti e 4 per ragazzi) e uno è stato dato in dono. Dati ricavati da: COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Servizio Giochi: Anno 2015*, p. 2.

⁵⁶ Ivi, p. 4.

tiene conto solo dell'ultimo mese e mezzo dell'anno.

In seguito all'avvio del nuovo servizio di prestito, il personale del servizio giochi, da dicembre 2015 e per tutto l'anno successivo, ha iniziato a monitorare e valutare l'utilizzo dei videogiochi tramite i dati registrati durante le ore di apertura al pubblico. I *punti di interesse* presi in considerazione per la raccolta dei dati sono stati:

-l'età dell'utente;

-il sesso dell'utente;

-la scelta della *console*;

-la scelta del videogioco;

-informazioni sulla possibile socializzazione stimolata dalla scelta del videogioco (quali e in generale che tipologia di videogiochi sono utilizzati in modo solitario o invece aggregativo).

L'attività di monitoraggio si è concentrata soprattutto al "Multiplo Junior", in relazione a fattori di continuità dell'osservazione, al numero statisticamente più significativo dei dati rilevati e all'eterogeneità delle scelte⁵⁷.

L'introduzione del prestito dei videogiochi ha fatto sì che le attività organizzate dal Servizio Giochi nel corso del 2015 si concentrassero in particolare su quest'ultimo, in modo da promuovere il lancio previsto in occasione della giornata nazionale del gioco nel mese di novembre.

Tra le iniziative⁵⁸ svolte proprio a questo fine ricordiamo ad esempio ***Gaming in The Dark*** (14 marzo 2015, 21 partecipanti), evento che è stato progettato come momento apripista e di introduzione al servizio. L'idea è stata quella di far vivere il videogioco come medium e linguaggio non isolato ma che può dialogare con gli altri documenti e strumenti che il "Multiplo" offre. C'è stato un grosso investimento nella preparazione e nell'allestimento dell'iniziativa attraverso un'installazione accattivante, caratterizzata da pannelli che ripercorrevano la storia di ogni gioco e materiale inerente ai titoli scelti come *Dante's Inferno*, *Alice: Madness Returns*, i giochi della saga del *Il Signore degli Anelli*. Per promuovere ulteriormente l'apertura del prestito dei videogiochi, si è pensato di organizzare un *week-end* dedicato ad essi. L'iniziativa denominata ***Gameland*** (8-9-10 ottobre 2015), ha visto la collaborazione e il supporto di *GameSearch.it*. Il presidente dell'associazione, Emanuele Cabrini, già da tempo aveva avviato collaborazioni con altre biblioteche della zona del Milanese (es. Albairate, Vernate), coordinate dalla Fondazione Per Leggere ma anche presso la biblioteca di Novate Milanese, membro del Consorzio Sistema Bibliotecario Nord-Ovest di Milano (CSBNO), per la creazione di *gaming zone* in biblioteca. L'iniziativa proposta da *Game Search.it* al "Multiplo", è stata quella di presentare un percorso

⁵⁷ Ivi, p. 14-15.

⁵⁸ Ivi, p. 4,7, 12-13.

sulla storia del videogioco dalle origini ai giorni nostri, sia attraverso pannelli, teche espositive e il supporto di video e filmati ma soprattutto con postazioni dove giocare a giochi del passato (*retrogaming*) e anche a giochi più attuali. Quindi, non una mostra statica e passiva ma anzi un percorso assolutamente attivo e partecipato.

Questo percorso si è articolato in due giornate (venerdì e sabato) più un giovedì sera. La serata è stata dedicata all' incontro **Videogame: tra arte e cultura superando gli stereotipi**, aperto a tutti e supportato dall'uso di immagini e filmati; mentre il venerdì e il sabato mattina l'invito a partecipare all' iniziativa è stato rivolto principalmente alle classi terze della scuola media di Cavriago, che hanno mostrato molto interesse e partecipazione. Il tema dei videogiochi infatti rientra, nella maggior parte dei casi, già nelle passioni e attività dei più giovani ma questo percorso ha permesso loro di conoscere le origini e il passato di un medium sempre attuale e in evoluzione. Cabrini e un suo collaboratore sono sempre stati presenti durante le attività per fornire assistenza e hanno creato momenti di dibattito e approfondimento con il pubblico partecipante. Cabrini si è infatti dimostrato un collaboratore attento e preparato, capace di calarsi fin da subito nel contesto del "Multiplo" e nelle richieste più importanti. Queste iniziative hanno contribuito a promuovere l'inaugurazione del servizio prestito di videogiochi in occasione della giornata internazionale. A partire dalle ore 16 del 21 novembre 2015 è stata data la possibilità agli utenti non solo di giocare in sede ma anche di portare a casa un massimo di due videogiochi, per un periodo di 15 giorni ciascuno. La scelta sul limite massimo di giochi è stata fatta per evitare di ridurre troppo con i prestiti il patrimonio di videogiochi allora a disposizione. La collaborazione con Cabrini, avvenuta non solo in occasione dell'evento del mese di ottobre ma anche negli anni precedenti è stata importante per la creazione delle due zone dedicate ai videogiochi del "Multiplo" e soprattutto sono stati molto utili i suoi consigli sulle tipologie di *console* presenti allora sul mercato e sui migliori videogiochi da acquistare, oltre che per avviare in maniera corretta il servizio di prestito nel pieno rispetto delle regole, come quella sul *copyright* per le opere multimediali audiovisive o per approfondire il discorso sulla classificazione PEGI, in particolare sul fatto che esso non rappresenti un divieto e possa essere d'aiuto ai genitori (e ai bibliotecari) nella scelta del *videogame* più adatto da prendere in prestito per i propri figli. A supporto del nuovo servizio di prestito, sulle confezioni di alcuni videogiochi è stata apposta un'etichetta con il logo di *GameSearch.it*, mentre al loro interno sono state inserite delle brevi schede di approfondimento con descrizione, valore e PEGI del gioco, in modo da aiutare gli utenti meno esperti a capire la tipologia di giochi a disposizione sugli scaffali ed eventualmente a indirizzare le loro scelte.



Fig 27-28: La giornata di inaugurazione del prestito dei videogiochi e sessioni di gioco in occasione di IGD 2015.

Altre iniziative collaterali⁵⁹ legate al videogioco e svolte nel 2015 sono state: **Un calcio alla luna** (20 agosto 2015, 8 partecipanti), un **Torneo di FIFA 2015**, svolto la sera nel parco e che ha attirato un gruppo di ragazzini: alcuni di essi erano utenti del “Multiplo” mentre altri si trovavano casualmente lì in zona. Ricordiamo infine **Social Ergo Sum**, un laboratorio alla scoperta dei *social network* e del videogioco (23 settembre, 29 ottobre 2015, 9 partecipanti). L’idea di questo progetto è nata con l’intento di creare all’interno del “Multiplo” un laboratorio permanente con appuntamenti mensili da ottobre a maggio, che accompagnasse i ragazzi nel mondo dei *social network* e dei media. I primi tre appuntamenti sono stati dedicati ai *social* e gli altri tre ai videogiochi. Per la realizzazione del progetto è stata prevista la presenza di un operatore specializzato della Cooperativa “Solidarietà 90”, in grado di adottare un approccio e un linguaggio più vicino all’età giovanile.

4.7 I videogiochi al “Multiplo” (2016): successi, difficoltà e momenti di formazione

Per l’anno 2016 il Servizio Giochi ha avuto tra i suoi obiettivi quello di incentivare ulteriormente l’utilizzo del servizio di prestito videogiochi attraverso l’acquisto di nuovi titoli, lo svolgimento di attività e incontri di promozione, il coinvolgimento di Emanuele Cabrini e altre realtà e personalità legate al medium videoludico. A tal fine è stato d’aiuto il monitoraggio sull’utilizzo dei *videogames* al “Multiplo Junior”, iniziato nel dicembre 2015 e continuato per tutto il 2016. Dai dati raccolti⁶⁰ è emerso innanzitutto un graduale aumento dell’utenza femminile nel corso dell’anno 2016 (soprattutto di 9 e 10 anni). In particolare la fascia d’età più frequente è stata quella degli 8 anni ed è stata ipotizzata una correlazione con il fatto che i bambini

⁵⁹ Ivi, p. 8.

⁶⁰ COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Anno: 2016*, cit. p. 22-23.

iniziano da questa età a frequentare il “Multiplo” da soli. È stata notata una prevalenza della modalità di gioco in singolo (circa 70%), anche se è stato rilevato un lieve e graduale aumento della socializzazione. Per quanto riguarda i giochi più utilizzati, *Lego* è stato quello che ha riscosso maggiore successo per una molteplicità di motivi: 1) è stato scelto da bambini di tutte le età; 2) è molto apprezzato sia dal pubblico maschile che femminile; 3) è un gioco che facilita maggiormente la socializzazione. Altri giochi che hanno riscosso successo sono stati quelli di calcio (*PES*, *FIFA*) e di macchine (*Forza Motorsport*). Tra i giochi che favoriscono la socialità sono stati maggiormente scelti (oltre a *Lego*) *PES*, *Forza Horizon*, *Dragonball*, *Minecraft*. In particolare tra i giochi scelti dal pubblico femminile (oltre a *Lego*) vi sono stati anche *La Bus-sola D'oro*, *Ratatouille*, *Il gatto con gli stivali* e i giochi di macchine. È stato registrato un aumento della fascia minima d'età degli utenti (si passa da utenti di 3 anni circa nei primi mesi del 2016, a utenti di 4-5 anni a fine anno), mentre la *console* più richiesta per il gioco in sede è stata la PS3.

Riguardo al lavoro svolto sul patrimonio videoludico, nel 2016 sono stati comprati nuovi videogiochi, sebbene vi sia stato un dimezzamento rispetto agli acquisti dell'anno precedente sui titoli per gli adulti (11 videogiochi in meno), controbilanciato leggermente da un raddoppio nei giochi per bambini (4 videogiochi in più), come si può vedere anche nella tabella seguente.

CONFRONTO ACQUISTI VIDEOGIOCHI ANNI 2015 E 2016						
	Adulti			Ragazzi		
	2016	2015	Diff.	2016	2015	Diff.
Videogiochi	11	22	-11	8	4	+4

Dalla tabella si nota che nel 2016 i videogiochi acquistati sono stati in totale 19 contro i 26 dell'anno precedente. Tale diminuzione è stata dovuta ad una riduzione delle risorse economiche per gli acquisti, cosa che ha comportato la necessità di scegliere un numero minore sia di giochi da tavolo che di videogiochi⁶¹. Sul fronte del posseduto videoludico la situazione rimane nel complesso stabile con un patrimonio totale di 259 titoli (“Tempo Libero”: 164; “Multiplo Junior”: 95) come dimostra il grafico seguente.

⁶¹ Ivi, p. 2.



Riguardo al prestito, il 2016 ha fatto registrare un netto aumento rispetto al 2015, soprattutto in virtù del fatto che è avvenuto da inizio a fine anno. Nonostante il breve periodo, il numero dei prestiti nel 2015 ha fatto registrare a mio avviso un buon numero, grazie alla nuova opportunità di prendere in prestito i videogiochi ma soprattutto alle iniziative promozionali svolte nei mesi precedenti. Di seguito una tabella di confronto dei prestiti di videogiochi, avvenuti nei due anni (2015-2016) e suddivisi per fasce d'età.

PRESTITI VIDEOGIOCHI ANNI 2015 E 2016			
Età	2016	2015	Variazione
0-04	32	16	+16
05-09	212	17	+195
10-14	184	38	+146
15-24	114	43	+71
25-34	65	19	+46
35-44	109	42	+67
45-54	103	20	+83
55-64	17	13	+4
65-74	0	15	+15
75 e oltre	0	0	=
Istituzioni	8	2	+6
Scuole	2	0	+2
Totale complessivo	846	225	+621

Nel 2016 molte attività ludiche⁶² si sono incentrate sui giochi da tavolo e giochi all'aria aperta o con le mani. Tra quelle che hanno avuto come protagonisti i videogiochi possiamo segnalare ad esempio il **Torneo di FIFA 2016** (24 agosto 2016, 8 partecipanti). La scelta di questo gioco è stata dovuta al fatto che i titoli che vengono maggiormente utilizzati dagli utenti in sede sono sempre più o meno gli stessi e tra questi solo alcuni (come quelli di sport) si prestano a tornei o sessioni di gioco collettivo. Cercare di promuovere la cultura del videogioco è risultato non poco impegnativo, in quanto è molto difficile riuscire anche solo a trovare realtà o singole persone da coinvolgere e con le quali poter realizzare progetti o attività.

Come è stato già detto in precedenza, il 2016 è stato un anno particolarmente importante per la formazione del personale del Servizio Giochi e dello staff "Multiplo" sul tema del gioco in generale. Riguardo a iniziative di formazione specifiche⁶³ sul videogioco vi è da segnalare l'evento **Minecraft 4education** (20 aprile 2016, Opificio Golinelli a Bologna), finalizzato a dimostrare la possibilità di usare il videogioco *Minecraft* nello studio di alcune materie scolastiche e nell'apprendimento di competenze digitali. L'incontro è stato tenuto da Marco Vigelini organizzatore di *Coderdojo Allumiere*, che ha sperimentato l'uso di *Minecraft* a scuola.

Molto importante è stato il momento formativo, svolto a gennaio 2016, dalle operatrici del Servizio Giochi sul tema del videogioco e rivolto al personale del Multiplo. Questo incontro è stato d'aiuto a tutto lo staff per comprendere meglio il servizio di prestito videogiochi e condividere riflessioni, pensieri e alcune ricerche su di esso. I principali argomenti trattati sono stati:

1. Perché far entrare il videogioco all'interno di una biblioteca e/o di un Centro Culturale?
2. Il videogioco e le nuove frontiere dell'arte, della scienza e della cultura.
3. Giocare ai videogiochi in Biblioteca: l'evoluzione naturale di questo luogo, al passo con i tempi.
4. Cosa pensano gli adulti/genitori dei videogiochi? Aspetti educativi e sociali.

Lo staff del Servizio Giochi ha avviato anche un lavoro di ricerca e autoformazione da svolgere in alcuni momenti di *back office*, contestualmente alle esigenze previste dalle mansioni quotidiane durante gli orari di apertura al pubblico. Nello specifico, l'attività di ricerca (finalizzata alla documentazione, alla formazione/autoformazione, all'acquisizione di nuovi strumenti di orientamento e di interpretazione) si è focalizzata sostanzialmente attorno a due progetti/vettori di approfondimento. Il primo si è incentrato sulla ricerca/conoscenza di giochi di alta qualità che siano in grado di rispondere alle principali esigenze della modernità come ad esempio:

⁶² Ivi, p. 10.

⁶³ Ivi, p. 19, 21-22.

promozione della creatività per tutti (intesa come capacità di trovare soluzioni innovative sul lavoro, in ogni disciplina teorica e pratica, nella vita di tutti i giorni); rottura dei tradizionali stereotipi di genere e valorizzazione delle pari opportunità; educazione alla bellezza (perché il bello educa); valorizzazione delle culture “altre” e dialogo interculturale; valorizzazione e conoscenza di scienza e tecnologia; valorizzazione e conoscenza della cultura digitale; valorizzazione della socializzazione e della relazione con gli altri (nei termini di confronto e di valorizzazione della diversità); valorizzazione dell’intimità con se stessi e del saper/voler stare da soli; promozione della lettura; valorizzazione delle esperienze di gioco rivolte ad utenti diversamente abili e/o con bisogni educativi speciali (ad esempio ipovedenti, non udenti, etc...).

Il secondo progetto si è incentrato sulla costruzione delle “filosofie” che giustificano e promuovono la cultura ludica, videoludica e digitale in un contesto bibliotecario (con argomentazioni che vanno dagli studi di Eco in “apocalittici e integrati” alle moderne voci che approfondiscono e problematizzano il tema della democrazia della cultura).

4.8 I videogiochi al “Multiplo” (2017): consolidamento e variazioni nella fruizione

Nell’anno 2017 si assiste al costante consolidamento del servizio di prestito grazie sempre alle attività di promozione volte a coinvolgere tutta la comunità. Rispetto al 2016 si è registrato un aumento sia negli acquisti che nel patrimonio videoludico, come dimostrano le due tabelle e il grafico seguenti⁶⁴.

CONFRONTO ACQUISTI VIDEOGIOCHI ANNI 2016 E 2017						
	Adulti			Ragazzi		
	2016	2017	Diff.	2016	2017	Diff.
Videogiochi	11	15	+4	8	12	+4

Videogiochi	2016	2017	Differenza
Junior	95	104	+9
Tempo Libero	162	182	+18
TOTALE	259	286	+27

⁶⁴ COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Anno: 2017*, cit., p. 3-5.



È importante notare il ricco patrimonio di ben 182 titoli (il 64% del totale), destinato ad un pubblico adulto. Questa particolare attenzione rientra appieno nell'obiettivo di promozione del gioco e videogiochi tra gli adulti che, per quest'anno, hanno rappresentato il 45% degli utenti attivi del servizio⁶⁵ (485 su 1.076 persone). Tuttavia per quanto riguarda nello specifico la fruizione dei videogiochi, si ha avuto in media un calo dell'utenza adulta rispetto all'anno precedente⁶⁶:

Utenti	2016	2017	Differenza
Ragazzi	155	105	-50
Adulti	99	82	-17
Totale persone fisiche	254	187	-67
Istituzioni e scuole	5	1	-4
Totale	259	188	-71

Anche i prestiti di videogiochi hanno risentito di un calo nel 2017, come si vede dalla tabella seguente⁶⁷.

PRESTITI VIDEOGIOCHI ANNI 2016 E 2017			
Età	2016	2017	Variazione
0-04	32	9	-23
05-09	212	198	-14
10-14	184	141	-43

⁶⁵ Vedi tabella pagina 155.

⁶⁶ COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Anno: 2017*, cit., p. 5.

⁶⁷ Ivi, p. 8.

15-24	114	88	-26
25-34	65	72	+7
35-44	109	73	-36
45-54	103	54	-49
55-64	17	9	-8
65-74	0	1	+1
75 e oltre	0	2	+2
Istituzioni	8	4	-4
Scuole	2	0	-2
Totale complessivo	846	651	-195

A partire dal 2016 inoltre, tramite il programma gestionale Zetesis, è stato possibile registrare le consultazioni in sede sia per la PS3 e la Xbox 360 in “*Atelier Giochiamo*”, che per la PS3 e la Xbox One nell’area “Tempo Libero”. Di seguito viene presentata una tabella che mette a confronto le consultazioni per ogni fascia d’età degli anni 2016 e 2017⁶⁸.

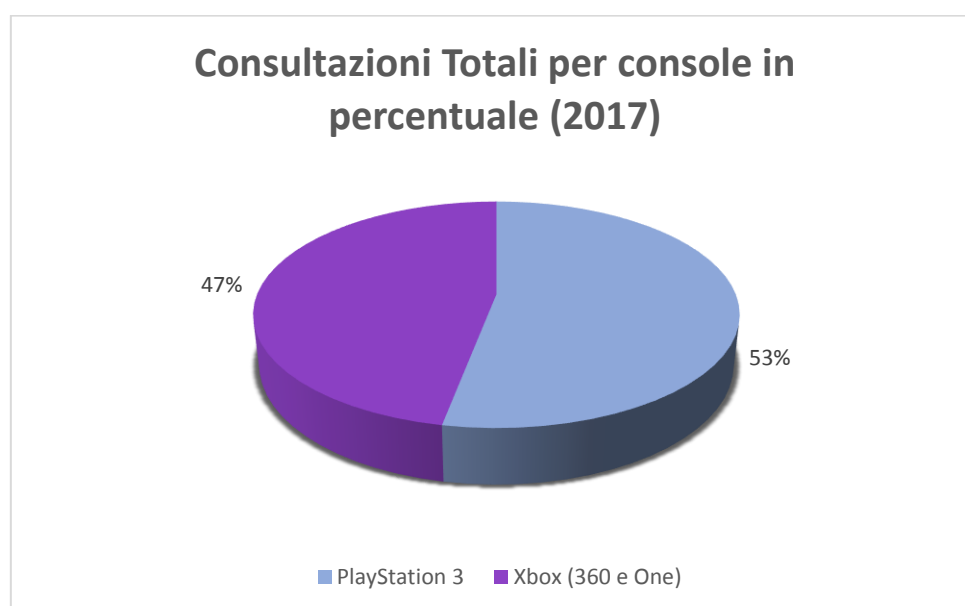
CONSULTAZIONI PER FASCE D’ETÀ ANNI 2016 E 2017				
Età	2016	2017	Diff..	%
0-04	10	22	12	120,0
05-09	868	860	-8	-0,9
10-14	875	861	-14	-1,6
15-24	367	528	+ 161	43,9
25-34	41	27	-14	-34,1
35-44	15	11	-4	-26,7
45-54	5	16	+ 11	220,0
55-64	1	2	+ 1	100,0
65-74	0	3	+ 3	300,0
Istituzioni	12	5	-7	-58,3
Totale consultazioni	2.194	2.335	141	+ 6,4

⁶⁸ Ivi, p. 11.

Il gioco in sede è aumentato rispetto al 2016 e, in modo particolare, sono aumentate le consultazioni dei giovani dai 15 ai 24 anni (161 sessioni in più nel 2017). Nella tabella seguente è possibile osservare che, nelle due aree dedicate al videogioco, l'utilizzo maggiore per il 2017 è avvenuto nell'“Atelier Giochiamo” del “Multiplo Junior”, con ben 1.764 sessioni, pari al 75,5% delle consultazioni totali. Qui bambini e ragazzi fino ai 13 anni possono giocare per 30 minuti al giorno e il 57,9% di loro ha preferito la PS3 con 282 sessioni in più rispetto alla Xbox 360. Nelle zone “Over 13” e “Tempo Libero” si può giocare per 45 minuti, le sessioni totali nel 2017 sono state 571 (24,5% del totale) e il 61,6% degli utenti ha preferito giocare con la Xbox One (133 sessioni in più rispetto alla PS3)⁶⁹.

CONSULTAZIONI TOTALI PER CONSOLE NELL'ANNO 2017			
	Xbox (360 e One)	PS3	Totale
Over 13/Tempo Libero	352	219	571
Atelier Giochiamo	741	1.023	1.764
Totale complessivo	1.093	1.242	2.335

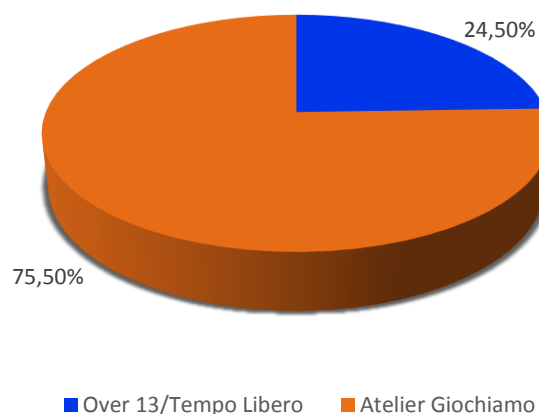
Di seguito è possibile vedere le percentuali di consultazioni totali di PS3 e Xbox (360 e One), le percentuali di consultazioni totali nelle diverse aree del “Multiplo” e il numero di consultazioni per ogni fascia d'età di ciascuna *console* presente in ogni area⁷⁰.



⁶⁹ *Ibidem.*

⁷⁰ Ivi, p. 12.

Consultazioni Totali per Aree in percentuale (2017)



CONSULTAZIONI XBOX PER POSTAZIONE DI OGNI AREA E FASCIA D'ETÀ			
Over 13/Tempo Libero		Atelier Giochiamo	
Età	Totale	Età	Totale
05-09	2	04-09	7
10-14	44	05-09	347
15-24	282	10-14	357
25-34	14	15-24	24
35-44	1	25-34	1
45-54	6	35-44	2
Istituzioni	3	65-74	3
Totale	352	Totale	741

CONSULTAZIONI PS3 PER POSTAZIONE DI OGNI AREA E FASCIA D'ETÀ			
Over 13/Tempo Libero		Atelier Giochiamo	
Età	Totale	Età	Totale
0-04	0	0-04	15
05-09	0	05-09	511
10-14	10	10-14	450
15-24	186	15-24	36
25-34	12	35-44	4
35-44	4	45-54	3
45-54	7	55-64	2
Istituzioni	0	Istituzioni	2
Totale	219	Totale	1.023

Di seguito vengono presentate due tabelle che mostrano i videogiochi più prestati tra gli adulti e i bambini nel 2017⁷¹. Personalmente non mi stupisce che al primo posto tra gli adulti ci sia un gioco di calcio come *FIFA 16*, vista la grande diffusione e passione che c'è tra i giovani e meno giovani nei confronti di questo sport, che è a tutti gli effetti quello più seguito nel nostro paese. Al secondo posto segue *The Amazing Spider-Man 2*, un gioco dedicato alle avventure dell'Uomo Ragno. In questo caso influiscono molto i rispettivi film usciti al cinema (oltre alla fama di cui gode di per sé il personaggio dell'Uomo Ragno) che facilitano la diffusione di giochi ispirati alle gesta del supereroe. I primi due videogiochi sono come si dice in gergo, *mainstream*, ossia titoli che vanno più moda tra il pubblico. Al terzo posto invece troviamo un titolo molto diverso dagli altri: *The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Editions*, un gioco di ruolo che richiede molto tempo per essere completato e pertanto l'ideale da prendere in prestito e giocare a casa.

Per quanto riguarda i bambini, *Minecraft* è al primo posto in quanto è un titolo spesso giocato da alcuni *youtuber* molto seguiti dai più giovani ed è un gioco che stimola la creatività e la fantasia in maniera praticamente illimitata. Al secondo e terzo posto grande successo hanno avuto due giochi della saga *Lego* (come già aveva dimostrato l'attività di monitoraggio svolta

⁷¹ Ivi, p. 17.

dal Servizio Giochi nel 2016), che per le loro caratteristiche di unire i mondi di famosi film di fantascienza e avventura e lo stile dei modellini Lego, risultano essere molto attraenti agli occhi dei più piccoli.

I videogiochi più prestati dell'area "Tempo Libero"		
Titolo	Console	Prestiti
<i>FIFA 16</i>	PS3 PEGI 3	9
<i>The Amazing Spider-Man 2</i>	PS3 PEGI 16	7
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Editions</i>	PS3 PEGI 18	6
<i>Dishonored</i>	PS3 PEGI 18	6
<i>Tekken Tag Tournament 2</i>	PS3 PEGI 16	5
<i>Red Dead Redemption GOTY</i>	PS3 PEGI 18	5
<i>Call of Duty: Black Ops</i>	PS3 PEGI 18	5
<i>L.A. Noire</i>	PS3 PEGI 18	5
<i>The Sims 3</i>	PS3 PEGI 12	5
<i>NBA 2K11</i>	PS3 PEGI 3	5

I videogiochi più prestati del "Multiplo Junior"		
Titolo	Console	Prestiti
<i>Minecraft: PlayStation 3 Edition</i>	PS3 PEGI 7	16
<i>Lego Jurassic World</i>	PS3 PEGI 7	14
<i>Lego Star Wars. La saga completa</i>	PS3 PEGI 3	12
<i>Star Wars: The Clone Wars</i>	PS3 PEGI 12	11
<i>Minecraft</i>	Xbox 360 PEGI 7	10
<i>Cars 2</i>	PS3 PEGI 7	10
<i>Lego Harry Potter Anni 1-4</i>	PS3 PEGI 7	9
<i>Lego Batman 2: DC Super Heroes</i>	PS3 PEGI 7	9
<i>Boog and Elliot a caccia di amici</i>	Xbox 360 PEGI 3	9
<i>Ribelle</i>	Xbox 360 PEGI 12	8

Tra le numerose attività ludiche ve ne sono state alcune dedicate ai videogiochi⁷². Tra di esse ricordiamo **Videogiochi a 360°** (6 aprile 2017, 10 partecipanti), durante il quale Emanuele Cabrini e Gualtiero Terzi, *youtuber* esperto di videogiochi e gestore del canale youtube *SafsprinSuShi*⁷³, sono stati a disposizione degli utenti tutto il pomeriggio nelle postazioni del “Tempo Libero” per giocare insieme, scambiare opinioni e giudizi e presentare il patrimonio videoludico del “Multiplo”, cercando di mostrare ai ragazzi anche quei giochi meno conosciuti e commerciali ma di grande qualità, in modo da valorizzare il mondo dei videogiochi anche dal punto di vista delle sue valenze educative, artistiche e culturali. I ragazzi presenti si sono mostrati entusiasti di poter condividere la loro passione per i videogiochi con degli esperti del settore. Come nell’estate del 2016, anche in quella del 2017 è stato organizzato un **Torneo di FIFA 2017** (25 agosto 2017, 12 partecipanti). Durante tutto l’anno sia in “Atelier Giochiamo” che nelle postazioni del “Tempo Libero” gli utenti scelgono molto spesso di utilizzare videogiochi di calcio come *FIFA* o *PES*; di conseguenza e grazie all’interesse che questi riscuotono, verso la fine del periodo estivo viene sempre proposto un torneo su maxischermo in cui bambini e ragazzi possono sfidarsi.

Un’altra iniziativa interessante è stata quella di **Videogiocando con la Storia** (6 aprile 2017, scuola secondaria-classi terze). Assieme ad alcune classi delle scuole di Cavriago la mattina del 6 aprile si è svolto un incontro che ha visto partecipare ben 92 ragazzi/e di 4 sezioni della Terza Media. L’incontro condotto da Emanuele Cabrini, è stato un momento di riflessione volto ad approfondire come il videogioco, in quanto mezzo legato all’intrattenimento, possa diventare uno strumento da utilizzare in modo integrativo alla didattica tradizionale. È infatti possibile attraverso l’utilizzo dei videogiochi recuperare l’aspetto ludiforme, per mantenere vivi interesse e motivazione. Spesso demonizzati, i videogiochi possono essere utilizzati in un contesto formativo con un forte ed immediato impatto sui giovani. Un probabile errore di fondo è quello di pensare che l’apprendimento si contrapponga sempre al divertimento, che ci sia opposizione tra conoscere e giocare, come se il piacere di scoprire cose nuove e la soddisfazione di trovare soluzioni adeguate a un problema non possano appartenere anche all’ambito formativo-disciplinare e la natura del gioco sia solamente svago, spensieratezza e divertimento. Il dibattito si è incentrato in particolare sulla nota saga di *Assassin’s Creed*, prodotto di alto livello di *design* che offre una prospettiva storico-ambientale su luoghi, costumi e comportamenti di diversi pe-

⁷² Ivi, p. 19, 24, 31.

⁷³ YOUTUBE, *SafsprinSuShi*, <<https://www.youtube.com/channel/UCFbAX2JQDzS9DhJ9-IZXAHA>>, ultima cons.: 12.02.2019.

riodi storici (come il Rinascimento o la Rivoluzione Francese), in un gioco continuo di esplorazione tra passato e futuro e azioni temerarie, distribuite tra affascinanti visioni aeree, rischiose scalate e salti spericolati.

4.9 Le finalità e l'organizzazione del Servizio Giochi

Se fino ad ora abbiamo parlato principalmente dello sviluppo e dell'integrazione del Servizio Giochi all'interno del "Multiplo", in questo paragrafo ci si concentrerà di più sulle sue finalità e sulla sua organizzazione interna. Il Servizio Giochi, attivo all'interno del "Multiplo" sin dalla sua apertura nel 2011, contribuisce a diffondere e promuovere la cultura ludica in ogni sua forma, cercando di raggiungere ogni tipo di utenza possibile presente sul territorio. È un servizio multifaccettato, ludico-creativo, di aggregazione sociale e culturale che si integra profondamente con l'ampia offerta di servizi del Centro Cultura e naturalmente con la sua *mission*. L'aggiornamento del progetto, le linee di sviluppo e di indirizzo vengono presentate annualmente dal coordinatore del Servizio Giochi mentre la gestione è stata affidata alla Cooperativa Sociale "Accento" con sede a Reggio Emilia⁷⁴.

Le finalità di questo servizio sono: 1) consolidare il valore del gioco nella formazione dell'identità personale; 2) favorire una più diffusa cultura ludica tra le generazioni, anche attraverso la sperimentazione di tecnologie di nuova generazione come i videogiochi; 3) potenziare la consapevolezza che i processi di apprendimento debbono essere congiunti e sostituiti da esperienze di gioco, di piacere e di socialità; 4) essere luogo di incontro, ascolto e socializzazione tra i bambini, coetanei e persone di età differenti, (come tra adulti-bambini, tra ragazzi e ragazzi, tra adulto-adulto) attraverso la mediazione del gioco, del giocattolo, del videogioco, e del giocare in tutte le espressioni; 5) diffondere nella comunità di Cavriago un più elevato apprezzamento del ruolo formativo e sociale dell'attività ludica.

Lo staff è attualmente composto da tre operatrici e il loro lavoro si esplica: 1) nella progettazione di diverse attività ludiche da svolgere durante il corso dell'anno e secondo le linee d'indirizzo discusse con il coordinatore del "Multiplo"; 2) nella realizzazione di iniziative legate al gioco anche in collaborazione con altre istituzioni come le scuole del comune; 3) nella gestione, trattamento e manutenzione dei materiali ludici; 4) nel supporto agli utenti che chiedono infor-

⁷⁴ ACCENTO COOPERATIVA SOCIALE, *Cooperativa Sociale "Accento"*, <<http://www.coopaccento.it/la-cooperativa/chi-siamo/>>, ultima cons.: 21.09.2018. Come già accennato in precedenza, il Servizio Giochi del "Multiplo" è stato dato in appalto all'attuale Cooperativa Sociale "Accento", nata dalla fusione delle due Cooperative "Argento Vivo" e "Solidarietà 90" che prima gestiva da sé il servizio giochi.

mazioni e consulenza su giochi e videogiochi. Le aree del “Multiplo” in cui opera quotidianamente lo staff sono sia al primo piano al “Multiplo Junior”, che al “Multiplo” a piano terra. Al “Multiplo Junior” l’attività del Servizio Giochi si concentra nello specifico in “*Atelier 0-3*”, dove sono presenti giochi di tipo simbolico, sensoriale e costruttivo, adatti a stimolare l’osservazione, la fantasia e le prime abilità dei bambini più piccoli (ci sono principalmente giochi come costruzioni smontabili e *puzzle*). Tutti i giochi in questo spazio possono essere utilizzati solo in sede e non sono prestabili. Su questi giochi è infatti posta un’etichetta con scritto “Non prestabile”. Altra zona di attività è l’“*Atelier Giochiamo*”, uno spazio polifunzionale dedicato, separato da una vetrata e predisposto alla realizzazione di animazioni, laboratori o altre iniziative da parte sia del personale interno che da esperti esterni. In assenza di iniziative specifiche, lo spazio è dedicato al gioco e al videogioco in sede nelle apposite postazioni (una Play Station 3 e una Xbox 360) in cui, come già accennato prima, è possibile giocare per un turno di 30 minuti. Per giocare è necessario presentare la tessera del “Multiplo” all’operatrice del Servizio Giochi in servizio che provvederà a segnare la consultazione e a dare il *joypad* corrispondente alla *console* scelta per la sessione di gioco, mentre l’utente può scegliere tranquillamente il videogioco tra quelli disposti nei cassoni posizionati affianco al tavolo dell’operatrice. In caso la *console* scelta sia già occupata è possibile prenotarsi per la sessione successiva. I videogiochi sono suddivisi per tipo di *console* e codice di classificazione PEGI (+3, +7 e +12) e sono disposti per titolo in ordine alfabetico. Al “Multiplo Junior” ricordiamo è possibile trovare videogiochi utilizzabili dai bambini fino ai 13 anni. É possibile prendere in prestito un massimo di due titoli per volta e con un limite di tempo di 15 giorni per ciascuno. Ogni *videogame* è prorogabile una sola volta per altri 15 giorni, se non ci sono prenotazioni in coda.

Tra i videogiochi disponibili per il prestito ci sono ad esempio: *FIFA 2014* (PS3, PEGI 3), *L'Era Glaciale 4* (PS3, PEGI 3), *Forza Horizon 2* (Xbox 360, PEGI 3), *Angry Birds Trilogy* (Xbox 360, PEGI 3), *Cars 3* (PS3, PEGI 7), *Lego Lo Hobbit* (PS3, PEGI 7), *Minecraft* (Xbox 360, PEGI 7), *Marvel Super Hero Squad* (Xbox 360, PEGI 7), *Eternal Sonata* (PS3, PEGI 12), *Terraria* (PS3, PEGI 12), *Monkey Island* (Xbox 360, PEGI 12), *Tom Clancy Hawk* (Xbox 360, PEGI 12).

Oltre alle *console*, in “*Atelier Giochiamo*” sono presenti giochi da tavolo e di costruzioni adatti a bambini e ragazzi (Es: *Lego*, *Dama*, *Shangai*). Tutti questi giochi non possono essere presi in prestito e su di essi è posta sempre un’etichetta con scritto “Non prestabile.” Di questi giochi tuttavia esiste almeno una copia prestabile e che l’utente può trovare nell’area “Giochi Junior”. Qui i giochi sono disposti su scaffali dedicati, liberamente accessibili agli utenti e suddivisi secondo tre fasce d’età:

-Piccolissimi (Es: *Little Memo, Batamino, Camelot Jr, Bunny Boo, Il Frutteto, Puzzle Trio*),
-6-8 anni (Es: *Big Pirate, Castello del Drago, Callisto, Jenga, Katamino, L'isola del tesoro*),
-9-13 anni (Es: *Affonda la flotta, Dixit, Cartagena, Corsari, Dobble, Jungle Speed, Kraby*).

I giochi sono scelti in modo da rappresentare la più ampia gamma delle tipologie offerte dal mercato, in grado di stimolare le capacità logiche, linguistiche, di osservazione e intuitive dei bambini. I giochi condividono quest'area insieme ad altri documenti del "Multiplo": DVD, CD musicali e libri divulgativi dedicati ai bambini e ragazzi fino a 13 anni. I giochi che si trovano in quest'area possono essere presi in prestito senza un limite numerico per 15 giorni di tempo e con possibilità di rinnovo per altri 15, se non ci sono prenotazioni in coda.

Le aree di attività del Servizio Giochi al piano terra del "Multiplo" sono il "Tempo Libero" e l'"Over 13", disposte in una zona centrale e ad alta visibilità. In queste aree sono collocati a scaffale aperto fumetti, libri per adolescenti e giovani adulti, riviste e testi dedicati allo sport, alla moda, agli *hobbies*, giochi da tavolo e i videogiochi per adolescenti dai 14 anni in su, giovani e adulti. Tra i giochi da tavolo è possibile trovare quelli più classici come *Monopoly*, gli scacchi, Dama, *Risiko* ma anche i giochi più originali e innovativi che il mercato specializzato attualmente propone. Tra i giochi da tavolo è possibile trovare: *7Wonders, Alta tensione, Carcassonne, Arkham Horror, Bang! La pallottola, Colt Express, Dixit, Pandemia, Munchkin, Taboo XXL, Timeline, Talisman, Smallworld, Star Wars* e molti altri. Anche qui i giochi da tavolo sono prestabili senza limiti per 15 giorni, con possibilità di rinnovo se non ci sono altre prenotazioni in coda. Su alcuni di essi inoltre è presente, oltre l'etichetta della collocazione "Tempo Libero", un'altra etichetta che indica la tipologia di gioco (*Party Game, Strategia, Simulazione, Cooperazione, etc...*) in modo da aiutare l'utente nelle sue scelte.

I videogiochi per adulti, come al "Multiplo Junior", sono suddivisi per *console* e per PEGI (+3, +7, +12, +16, +18) e sono disposti per titolo in ordine alfabetico. Anche in questo caso vi è un limite di due giochi prestabili per un massimo di 15 giorni ciascuno, con la possibilità di un rinnovo per ciascun titolo. Ogni videogioco può essere provato sulle *console* a disposizione, una PS3 e una Xbox One, per una sessione giornaliera di 45 minuti con la possibilità di prenotazione. L'età minima per giocare è di 14 anni ed è necessario presentare sempre la tessera del "Multiplo" al personale in servizio che provvederà a registrare la consultazione per la postazione e a consegnare il *joypad* adatto a seconda della *console* scelta. La tessera rimane in custodia per tutta la durata della sessione.

Tra i videogiochi disponibili nell'area "Tempo Libero" vi sono: *Gran Turismo 6* (PS3, PEGI 3), *Redout* (Xbox One, PEGI 3), *Journey* (PS3, PEGI 7), *Little Big Planet 2* (PS3, PEGI 7), *Street Fighter IV*, (PS3, PEGI 12), *The Crew*, (Xbox One, PEGI 12), *Alice Madness Returns* (PS3,

PEGI 16), *Uncharted 3: L'inganno di Drake* (PS3, PEGI 16), *Dark Souls III* (Xbox One, PEGI 16), *Life Is strange* (Xbox One, PEGI 16), *Mass Effect Trilogy*, (PS3, PEGI 18), *The Last of Us* (PS3, PEGI 18), *DOOM* (Xbox One, PEGI 18), *The Witcher III* (Xbox One, PEGI 18).

Il personale del Servizio Giochi svolge anche una serie di attività di *back office*, finalizzate in gran parte a organizzare e gestire il materiale ludico acquisito. Il percorso di preparazione del gioco (in scatola e videogiochi), rimane un punto fondamentale e di grande pregio per il Servizio Giochi e per tal motivo vengono dedicate diverse ore di *back office* da tutto il personale del servizio stesso. È fondamentale infatti che gli utenti abbiano a disposizione un gioco tenuto con cura e attenzione in modo tale che siano più incentivati a usufruire del materiale ludico nella maniera più consona e corretta. Il percorso di trattamento e preparazione per il prestito dei giochi da tavolo segue una serie di fasi fondamentali⁷⁵. La prima è la fase di acquisto: il gruppo di lavoro in sede di progettazione definisce in base al fabbisogno quali giochi acquistare e per quale zona del “Multiplo”. È una fase altamente progettuale dove è importante aver elaborato una lettura ed un’interpretazione attenta dei dati e delle statistiche per poter valutare adeguatamente lo sviluppo del materiale ludico delle diverse aree. Particolare riguardo viene dato nel cercare di equilibrare l’offerta per ogni fascia d’età, mantenendo un costante aggiornamento sulle novità emergenti dal mercato e un’attenzione particolare per il pubblico adulto. I giochi acquistati nei diversi periodi e presso i fornitori stabiliti dal Comune, sono consegnati al “Multiplo” dove vengono inseriti a catalogo e preparati per essere collocati a scaffale dagli operatori del servizio giochi.

La seconda fase è quella di inserimento a catalogo, nella quale i giochi e videogiochi acquistati vengono successivamente inseriti nel programma gestionale Zetesis, in modo da renderli poi visibili agli utenti sull’OPAC del Sistema Bibliotecario della provincia di Reggio Emilia. Grazie al programma gestionale, vengono annotati titolo, editore, fornitore, data di acquisto, descrizione fisica esterna, nota del contenuto, area di appartenenza, segnatura, regole di prestito. Ogni gioco da tavolo e videogiochi, viene fornito di etichette indicanti l’area di appartenenza, l’eventuale età di riferimento, di chip elettronico identificativo per il prestito e di antitaccheggio.

Infine la terza fase è quella di preparazione del materiale ludico: dopo l’inserimento catalografico, i giochi da tavolo passano alla fase di preparazione fisica. Una volta inserito a catalogo e preparato, si passa alla definitiva messa a scaffale del gioco. La data di consegna da parte dei fornitori e quella della messa a scaffale dei giochi vengono annotate su apposite tabelle, ai fini del monitoraggio dei tempi effettivi intercorsi tra l’acquisto e la disponibilità al prestito.

⁷⁵ COOP. SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO, *Relazione Anno: 2015*, cit., p. 15-16.

Per quanto riguarda la fase di preparazione dei videogiochi, il processo è un po' più veloce, in quanto il contenuto di un videogioco si limita ormai al solo DVD e, quando c'è, al libretto di istruzioni. Una volta che il gioco arriva in sede, vengono inserite le informazioni fondamentali su Zetesis (Titolo del gioco, casa di sviluppo/distribuzione, anno di edizione, contenuto, requisiti di sistema, lingua, prezzo sul mercato, numero di giocatori, PEGI, segnatore, regole di prestito) e in seguito etichettato. Ogni custodia riporta alcune etichette con le informazioni fondamentali sia per gli utenti che per il personale del "Multiplo":

1. Indicazione dell'area: "Videogiochi Junior" oppure "Tempo Libero", in alto a destra.
2. Indicazione del tipo di *console* e PEGI del gioco.
3. Indicazione delle prime quattro lettere del titolo (come per i film in DVD).
4. Sempre sulla copertina, in alto a sinistra, viene apposta un'etichetta provvisoria con scritto NOVITÀ SOLO GIOCO IN SEDE, in modo che siano rispettate le normative sul diritto d'autore che non consente il prestito finché non siano trascorsi 18 mesi dalla pubblicazione.
5. Ancora sulla copertina, c'è un'etichetta GameSearch.it, per tutti quei giochi che all'interno della confezione avranno una scheda cartacea con descrizione, valore e PEGI del gioco. Queste schede sono state realizzate da GameSearch.it, collaboratore e consulente del "Multiplo" per tutto quello che riguarda il videogioco.
6. Infine, sul retro della custodia si trova l'etichetta con il codice a barre del "Multiplo".

Di seguito vi sono due immagini dimostrative di come si presenta un videogioco sull'OPAC del Sistema bibliotecario della provincia di Reggio Emilia, sugli scaffali dell'area "Tempo libero" e del "Multiplo Junior".

Batman : Arkham Asylum. - [S.l. : Warner bros entertainment, 2010. - 1 Blu-ray Disc : sonoro, color. ; in contenitore, 17 cm + 1 fasc. (manuale d'uso).
 Titolo del contenitore. - Requisiti di sistema: Playstation 3; HDD 1177 MB minimo; Dualshock 3; PAL HD 720p-1080i-1080p; Funzionalità di rete. - Lingua: italiano. - Risorsa elettronica adatta a (PEGI): 3+. - Per 1 giocatore
 € 39,90

Nessun giudizio ancora espresso (0)

Mi piace Condividi Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici.

non disponibile disponibile disponibile con limitazioni disponibile al rientro dal prestito disponibile solo in biblioteca

Inventario	Collocazione	Posizione	Prestito	Stato attuale
Cavriago - Biblioteca Comunale [11]				
	Prenota	1100802271	PS3 Pegi 16, Videogiochi	Tempo Libero ammesso al prestito opera disponibile non prenotabile

Fig.29: Scheda catalografica di Batman Arkham Asylum sull'OPAC del Polo di Reggio Emilia.



Fig. 30: Come appare la confezione di un videogioco sugli scaffali del “Multiplo”.

Una volta terminate queste operazioni, i giochi vengono messi a scaffale con il DVD al loro interno pronti per il prestito. È importante ricordare che è possibile prendere in prestito un numero illimitato di giochi da tavolo senza limitazione di quantità, mentre per i videogiochi vi è un limite massimo di 2 titoli per utente. Ciò avviene perché il patrimonio dei giochi da tavolo è molto superiore di numero rispetto a quello dei videogiochi (987 giochi da tavolo contro 286 videogiochi) e di conseguenza mettere in prestito troppi videogiochi rischierebbe di ridurre la disponibilità per gli utenti in sede.

Dopo ogni restituzione e prima di ritornare sugli scaffali, viene controllata l'integrità della scatola e dei componenti dei giochi da tavolo, in collaborazione anche con le persone del progetto “Amici del Multiplo”. Se il gioco risulta completo ed integro è subito rimesso a scaffale, altrimenti se risultano dei pezzi mancanti è messo da parte, con indicato il materiale mancante. In

seguito, uno degli operatori del Servizio Giochi ha il compito di risalire all'utente (o il genitore in caso di minore) che ha preso in prestito per ultimo il gioco e chiedere di cercare ed eventualmente consegnare ciò che manca nel più breve tempo possibile. Se il pezzo mancante è sostituibile lo si rimpiazza subito e il gioco rimesso a scaffale; se invece non è sostituibile ma il gioco risulta giocabile ugualmente, si segna la sua mancanza nell'apposito cartellino posto dentro la scatola e indicante l'elenco dei pezzi presenti. Successivamente il gioco è rimesso a disposizione per il prestito. Se nel frattempo il pezzo viene ritrovato, lo si reinserisce nel gioco appena possibile. In caso di un pezzo mancante che rende il gioco "non giocabile", questo è tenuto fermo e indisponibile all'utenza in uno spazio apposito. In caso di danni o smarrimenti irrisolti, si richiede il riacquisto all'utente del materiale. In attesa di riavere i pezzi mancanti, il gioco viene spostato in uno scaffale dedicato ai giochi da riparare/ripristinare e si modifica lo stato sul programma gestionale con la dicitura "in riparazione". Quando in gioco non è più utilizzabile lo si sposta in magazzino e i pezzi buoni sono usati come ricambi. Oltre ai giochi dichiarati "non giocabili" e pertanto collocati in deposito, ci sono altri giochi attualmente presenti nel patrimonio esistente che possono essere dichiarati da eliminare. I criteri adottati per tale eliminazione sono:

- Gioco dall'aspetto impresentabile (deteriorato, scatola rotta impossibile da sostituire, cattivo odore, carte gialle, sgualcite...).
- Gioco inattuale, vecchio nel contenuto (es: alcuni giochi didattici).
- Gioco mai uscito a prestito nonostante gli sia stata data visibilità.

A differenza dei giochi in scatola i videogiochi che rientrano dal prestito non necessitano di un controllo (a meno che non ne venga segnalato un malfunzionamento dall'utente) e possono essere rimessi direttamente a scaffale. In caso di danneggiamenti al DVD o alla confezione, di mancanze (libretto di istruzioni, eventuali schede informative) o malfunzionamenti, viene indicato con un *post-it* sulla copertina il non funzionamento e il videogioco viene messo da parte. In seguito ne vengono controllate le effettive condizioni ed eventualmente modificato lo stato ("In riparazione", "Deteriorato", "Eliminato") nella rispettiva scheda catalografica sul programma gestionale. In genere in caso di sporcizia o graffi di lieve entità sul disco è possibile usare un macchinario apposito che permette di ripristinarne la funzionalità.

Al giorno d'oggi il Servizio Giochi è diventato un punto di riferimento fondamentale a livello regionale e nazionale e i dati appena presentati lo dimostrano. Le continue collaborazioni tenute con associazioni ludiche come la GiocoLibreria "Semola", con istituzioni culturali come le scuole primarie e secondarie di Cavriago e le Università di Modena e Reggio Emilia, hanno ampliato il bacino di utenza interessato a fruire di questo servizio. Durante il mio periodo di

servizio civile, ho avuto la possibilità di vedere nella pratica il funzionamento del Servizio Giochi e ho notato una tipologia di utenza decisamente variegata sia nell'età che nella provenienza geografica, con un numero di utenti di origine straniera notevole. I giochi da tavolo e i videogiochi all'interno del "Multiplo" ormai vivono in perfetta simbiosi con le altre risorse: durante una giornata ordinaria può capitare di vedere persone che giocano ad uno o più giochi da tavolo e a poca distanza ragazzi e adulti che giocano ai videogiochi da soli o assieme. Ciò che risalta subito agli occhi è l'immediatezza con cui vengono svolte queste attività. Gli utenti infatti riescono a fruire subito del materiale ludico e videoludico e questo fattore sicuramente avvicina e incoraggia le persone al gioco. Mi è accaduto infatti di incontrare persone meravigliate dal fatto che fosse possibile giocare semplicemente prendendo un gioco in scatola e sedendosi comodamente negli appositi tavoli riservati o giocare ai videogiochi gratuitamente. Al "Multiplo Junior", dove l'affluenza al pomeriggio è maggiore, ho notato una fruizione molto elevata delle console in "Atelier Giochiamo". Molti ragazzini spesso usufruivano del servizio senza essere accompagnati dai genitori e in totale autonomia oppure, soprattutto il sabato, mi è capitato di vedere alcuni padri accompagnare i figli e giocare assieme a *FIFA* o a *Forza Motorsport*, segno questo non solo di un'ottima integrazione e apprezzamento del videogioco da parte degli adulti ma anche di come al "Multiplo" si stia andando nella direzione giusta per un uso appropriato del medium.

CAPITOLO 5

I VIDEOGIOCHI IN ALTRE BIBLIOTECHE E ISTITUZIONI CULTURALI

In quest'ultimo capitolo ho ritenuto opportuno allargare il mio campo di indagine, al fine di mostrare meglio come il videogioco, al giorno d'oggi, sia diventato un medium maturo in grado di adattarsi e di essere utile sia in realtà bibliotecarie diversi dalla biblioteca pubblica (biblioteche accademiche, biomediche e carcerarie) sia in altre istituzioni culturali come archivi e musei. Gli esempi che seguono sono una prova delle sue sempre più complesse caratteristiche, le quali permettono di trovare spazio in contesti molto lontani rispetto alla sua natura originaria di mezzo di intrattenimento domestico, da bar o da sala giochi. Tali esempi vogliono quindi far riflettere ed essere uno stimolo per approfondire studi e applicazioni future del videogioco in tipologie di biblioteche e istituzioni culturali diverse.

5.1 La versatilità del medium videoludico

Il medium videoludico, come si è visto nel capitolo 1, è radicalmente cambiato nel corso degli anni. Se si considera che il videogioco è nato principalmente per intrattenere nel tempo libero intere masse di persone, in pochi difficilmente avrebbero creduto che un giorno sarebbe diventato un mezzo di supporto ad esempio per lo studio di alcune materie scolastiche, per la formazione di personale specializzato o per aiutare individui con problemi di salute; né tanto meno che avrebbero fatto il loro ingresso nelle biblioteche pubbliche di tutto il mondo, diventando così una risorsa culturale al pari di libri, film, fumetti e musica.

Lo sviluppo tecnologico naturalmente ha giocato un ruolo molto importante nel migliorare la realizzazione dei videogiochi, non solo dal punto di vista della grafica ma anche della creazione di personaggi convincenti, di storie coinvolgenti e di un *gameplay* in grado di tenere “incollati” i giocatori davanti ad uno schermo per ore. Negli ultimi anni la complessità tecnica sempre maggiore dei *videogames* e le tematiche trattate in essi, spesso molto mature e vicine alla nostra quotidianità, hanno portato il medium ad essere oggetto di studi e di attenzione nell'ambito sociale, economico, turistico e culturale, dimostrando una certa versatilità e utilità pratica prima d'ora poco prese in considerazione. Un particolare esempio di questo nuovo interesse verso i

videogiochi è la recente diffusione del fenomeno della *Gamification* ossia, tradotto letteralmente, della “ludicizzazione”¹. Secondo Petruzzi con questo termine si intende: «l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di *game design* in contesti esterni ai giochi, [...] una sorta di “sostrato”, un livello fatto di regole e strategie tipiche del mondo ludico (chiamate *game mechanics* o *game techniques*) che possiamo sovrapporre e applicare ad altri mondi, come quello del *marketing* o della formazione»². La nascita di questo fenomeno risale al febbraio 2010, anno in cui si è tenuto a Las Vegas il *Dice Summit*, un evento promosso dall'AIAS (Accademia delle Arti e delle Scienze Interattive) che riunisce i migliori *game designer*, sviluppatori e investitori a livello mondiale per discutere lo stato dell'arte del settore e i *trend* di sviluppo³. Durante l'evento, Jesse Schell, un *videogame designer*, ha messo in luce il fatto che elementi e dinamiche dei videogiochi sono (e saranno) presenti in maniera sempre più massiccia nella nostra vita quotidiana⁴. Nel suo discorso, Schell ha fornito un esempio pratico di cosa sia la *Gamification*, senza citare direttamente tale fenomeno ma di fatto teorizzandolo e definendolo. Per Schell il *gaming* in futuro è destinato sempre più a uscire dai confini tradizionali delle *console* o del Pc e a pervadere ogni momento della vita umana⁵.

Il motivo del successo della *Gamification* sta nella sua intrinseca natura ludica. Secondo Petruzzi, il potere del gioco e i benefici dell'unione di elementi ludici nelle attività quotidiane, erano già noti in passato. Il gioco infatti è un'attività propria di tutte le culture, svolta universalmente sin da tempi antichissimi, ma spesso è stato relegato a pratica di nicchia, a intrattenimento per bambini, a fuga dalla realtà. Oggi invece si sta assistendo al fenomeno opposto: sempre più persone giocano ai videogiochi e si stima infatti che siano più di tre miliardi le ore alla settimana trascorsi a giocare⁶. Il *mobile gaming* inoltre, grazie alla diffusione globale di *smartphone* e *tablet*, è diventato senza dubbio il settore videoludico in maggior espansione e coinvolge un numero crescente di persone che giocano quotidianamente, senza che queste si riconoscano come giocatori veri e propri⁷. L'attività ludica dunque non è più un'esperienza che

¹ Il termine è definito da Wikipedia come: «l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di *game design* in contesti esterni ai giochi». Per maggiori informazioni cfr.: WIKIPEDIA, *Gamification*, <<https://it.wikipedia.org/wiki/Gamification>>, ultima cons.: 01.02.2019.

² Vincenzo PETRUZZI, *Il potere della Gamification: Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali*, Milano, Franco Angeli, 2015, p. 16.

³ D.I.C.E. SUMMIT, *Welcome to the Official D.I.C.E. Summit Website*, <<https://www.dicesummit.org/>>, ultima cons.: 31.10.2018.

⁴ PETRUZZI, *Il potere della Gamification*, cit., p. 17.

⁵ Ivi, p. 18.

⁶ TED, *3 billion hours a week playing video games*, <https://www.ted.com/conversations/44/we_spend_3_billion_hours_a_wee.html>, ultima cons.: 31.10.2018.

⁷ Riguardo al mercato dell'industria videoludica, il *gaming mobile* (*smartphone* e *tablet*) ha fatto registrare nel 2018 un guadagno di 70.3\$ miliardi, corrispondente al 51% del totale ed è destinato a crescere nei prossimi anni. Per maggior informazioni cfr. NEWZOO, *2018 Global Games Market Report*, <<https://newzoo.com/insights/trend->

viene svolta in solitaria o di nascosto dentro le mura di una stanza, ma si è trasformata in un atto collettivo, sociale e costante; ogni giorno si gioca ormai sempre e dovunque senza quasi rendersene conto e tutto questo inevitabilmente si riflette sulla realtà e sul nostro modo di pensare e interagire con essa. L'uso sempre più massiccio che si fa oggi di videogiochi e tecnologie in generale, lo si nota anche nel costante aumento di giovani e giovanissimi già in grado di interfacciarsi con esse sin da piccoli; questi cosiddetti “nativi digitali”, come li definisce Prensky⁸, rappresentano le future classi dirigenti del pianeta e di conseguenza la loro abilità e abitudine nel saper usare tante tecnologie diverse non può essere ignorato. Data questa tendenza, l'uso di elementi ludici tratti dai videogiochi e applicati in contesti e situazioni proprie del mondo reale, diventa così una scelta quasi spontanea. Secondo una ricerca realizzata da Gartner, entro il 2015 la metà di tutte le aziende avrebbe “ludicizzato” i processi di innovazione che gestisce e oltre il 70% delle 2000 organizzazioni più importanti al mondo si sarebbe dotata di almeno un'applicazione basata sulle meccaniche dei videogiochi⁹. A supporto di questi dati, vi è anche l'NMC Horizon Report del 2013, dove viene messo in luce come i videogiochi e la *Gamification* siano una delle sei potenziali tecnologie da considerare per l'educazione, con l'ulteriore possibilità che nei prossimi due o tre anni sarebbero diventati di uso comune nell'ambito dell'istruzione superiore¹⁰. Attualmente sembra che queste ricerche trovino conferma nella crescita esponenziale del mercato legato ai prodotti sulla *Gamification* il quale, dai 100 milioni di dollari del 2010, avrebbe raggiunto nel 2016 i 2,8 miliardi di dollari¹¹. L'efficacia dell'applicazione di elementi ludici in contesti lavorativi e di apprendimento è strettamente legata all'appagamento di alcuni istinti umani primari come il bisogno di “autoespressione”, la competizione, il desiderio di porsi nuove sfide e di superarle, il coinvolgimento personale e la necessità di relazioni sociali. Questi elementi ludici¹², detti anche “meccaniche di gioco”, sono presenti in tutti i videogiochi e si distinguono in:

- Punti/Crediti: Costituiscono la ricompensa immediata per le azioni svolte dal giocatore e al tempo stesso ne indicano la bravura e l'esperienza.

reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>, ultima cons.: 31.10.2018.

⁸ Marc PRENSKY, *Digital Natives, Digital Immigrants*, “On the Horizon”, Vol. 9, No. 5, (2001), p. 1-6.

⁹ PETRUZZI, *Il potere della Gamification*, cit., p. 18.

¹⁰ NMC HORIZON REPORT, *2013 Higher Education Edition*, Austin, Texas, New Media Consortium, 2013, p. 20-23, disponibile al link: <<https://www.nmc.org/system/files/pubs/1359993875/2013-horizon-report-HE.pdf>>, ultima cons.: 07.12.2018.

¹¹ Steve PETERSON, *Gamification market to reach \$2.8 billion in 2016*, 21 maggio 2012, <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2012-05-21-gamification-market-to-reach-USD2-8-billion-in-2016>>, ultima cons.: 01.02.2019.

¹² PETRUZZI, *Il potere della Gamification*, cit., p. 19-20.

- Livelli: rappresentano un sistema per introdurre degli obiettivi da raggiungere (e per motivare il giocatore) garantendo l'accesso a nuovi contenuti e possibilità inedite.
- Badge/Achievement: ossia, “medaglie” o “riconoscimenti”. Indicano il raggiungimento di un obiettivo nel gioco, incrementano il livello di sfida e caratterizzano il profilo del giocatore.
- Classifiche: servono a suddividere e ordinare le prestazioni dei giocatori e a confrontare le proprie capacità con quelle degli altri, stimolano lo spirito di competizione e favoriscono l'aumentare del tempo trascorso nel gioco.
- Sfide/Missioni: Sono gli ostacoli che il giocatore deve superare per ottenere punti, raggiungere obiettivi, e avanzare di livello.
- Beni Virtuali: rappresentano oggetti di valore per il giocatore che è possibile guadagnare giocando e, in certi casi, anche acquistare in cambio di denaro reale.

I contesti di applicazione della *Gamification* al giorno d'oggi sono sempre più numerosi e vanno dall'ambito formativo/educativo, a quello del *marketing*, medico-sanitario, del turismo, della cultura, dei trasporti e molto altro.

In accordo con quello che dice Petruzzi, la *Gamification* in ambito formativo/educativo ad esempio «mostra grandi potenzialità ed apre a scenari applicativi interessanti: dall'istruzione scolastica all'autoapprendimento, dall'addestramento aziendale all'aggiornamento professionale»¹³. A riguardo, uno dei casi riportati dallo studioso è la possibilità di apprendere le lingue straniere in maniera divertente e coinvolgente, tramite un *web software* gratuito chiamato *Duolingo*¹⁴. Questo programma permette di imparare diverse lingue straniere attraverso piccole lezioni organizzate in ordine crescente di difficoltà e con esercizi che ampliano le conoscenze lessicali, testano la pronuncia, sviluppano la capacità di ascolto e di traduzione. Vi sono anche dei suggerimenti e aiuti, che permettono di raggiungere gli obiettivi di apprendimento richiesti senza però abbassare il livello di sfida e in aggiunta è possibile fissare un *target* giornaliero di apprendimento per rimanere costantemente motivati nell'attività di apprendimento¹⁵.

Anche nel *marketing* le applicazioni della *Gamification* sono numerose: le organizzazioni stanno infatti imparando che il gioco può essere uno strumento formidabile per fidelizzare i

¹³ Ivi, p. 51.

¹⁴ DUOLINGO, *Duolingo: impara inglese, spagnolo e tante altre lingue gratuitamente*, <<https://it.duolingo.com/>>, ultima cons.: 24.11.2018.

¹⁵ PETRUZZI, *Il potere della Gamification*, cit., p. 53-56.

clienti, gli utenti e persino i propri dipendenti, generando per suo tramite un forte senso di appartenenza¹⁶. Tra gli esempi forniti riportiamo quello del *brand* di abbigliamento *Original Marines*. L'azienda nel 2014 ha avviato “#PlayOriginal”¹⁷, un concorso che sfruttava alcuni principi della *Gamification* con il chiaro obiettivo di coinvolgere soprattutto la clientela giovane e “digitalizzata”. Le meccaniche di gioco erano molto semplici: in pratica ad ogni azione del cliente che dimostrava fedeltà e interesse verso il *brand* (es: tramite l'acquisto di un prodotto), corrispondeva un bonus, in genere un *coupon* contenente un codice, che dava diritto ad accumulare un certo numero di punti. L'insieme dei bonus (quindi dei punti) accumulati, determinava il punteggio finale dell'utente all'interno di una classifica. Al di là dei semplici acquisti, per ottenere punti era necessario svolgere una serie di attività (o “missioni”) volte a fidelizzare il cliente e legarlo così al *brand*. Alcune delle “missioni” inoltre erano attive per tutta la durata del concorso, altre solo in determinati momenti in modo che i clienti più presenti e quindi più fidelizzati al *brand*, partecipassero e avessero la possibilità di ricevere i bonus in palio. Le diverse attività (come la registrazione, la scelta del proprio stile, l'accesso tramite i *social network* e le missioni da svolgere), oltre a differenziare il gioco da una tradizionale raccolta a punti, consentivano al *brand* di entrare in contatto con il cliente, profilarlo e favorirne la sua capacità di essere “ambasciatore” del marchio tramite la condivisione di contenuti via *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* e *Google Plus*. Oltre alla condivisione di contenuti sui *social*, vi era anche la possibilità di invitare altri amici a partecipare al concorso e per ogni amico iscritto si ricevevano dei punti bonus.¹⁸ Al termine del concorso, gli utenti migliori in classifica avevano diritto a un premio, in quanto risultavano essere quelli non solo con i punteggi più alti ma anche i più attivi sui *social* ed i più affezionati al marchio di *Original Marines*. Dal punto di vista dell'azienda un gioco come questo, secondo Davide Basile, CRM & digital marketing specialist di *Original Marines*, è servito non solo a «fare *database building*, cioè a raccogliere anagrafica del cliente, ma anche a valutare quanto questi fossero disposti a interagire con il *brand*»¹⁹. Oltre all'uso di programmi e applicazioni realizzati *ad hoc* per praticare la *Gamification*, anche i videogiochi più commerciali e famosi, grazie ad una delle loro tipiche meccaniche di gioco ossia l'esplorazione di un mondo virtuale, possono essere un punto di partenza per stimolare attività e progetti

¹⁶ Ivi, p. 60.

¹⁷ Federica FATTORI, “Play Original”: *Gamification come strategia di engagement per Original Marines*, 24 novembre 2014, <<https://www.ninjamarketing.it/2014/11/24/playoriginal-come-migliorare-lengagement-attraverso-la-gamification/>>, ultima cons.: 24.11.2018.

¹⁸ PETRUZZI, *Il potere della Gamification*, cit., p. 60-62.

¹⁹ INSIDEMARKETING, *Gamification come strumento di marketing: strumenti, applicazioni, best practice*, 20, maggio 2018, <<https://www.insidemarketing.it/gamification-come-strumento-di-marketing/>>, ultima cons.: 01.02.2019.

volti a promuovere perfino il patrimonio artistico e culturale italiano. Un esempio che possiamo fare è il caso di *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) e l'influenza che esso ha avuto sul turismo del nostro paese. Il videogioco infatti è ambientato in alcune importanti città italiane come Firenze e Venezia, ma anche in piccoli comuni come San Gimignano e Monteriggioni e una delle sue peculiarità sta proprio nella rappresentazione fedele di questi luoghi e dei suoi monumenti. In seguito all'uscita del gioco a fine 2009, sembra che queste località, ed in particolare Monteriggioni e San Gimignano, abbiano avuto un aumento sensibile di turisti. Secondo quanto scrive Andrea Capone nella sua tesi di laurea, *Turismo videoludico: in viaggio con Assassin's Creed II tra Monteriggioni e San Gimignano*²⁰, dal 1° gennaio al 30 giugno 2010, si è assistito ad un incremento del 7,24% negli arrivi e del 16,28% nei pernottamenti nel comune di Monteriggioni, rispetto all'analogo periodo del 2009 a parità di posti letto disponibili. Durante il 2010 è stato inoltre registrato un incremento del 30% per quanto riguarda gli ingressi al Museo delle Arma-ture e ai camminamenti sulle mura²¹. Il sindaco di Monteriggioni, Raffaella Senesi ha dichiarato che: «Nell'agosto 2016 l'amministrazione ha promosso un'indagine chiedendo a 500 turisti di compilare un questionario. Tra le domande ce n'era una che riguardava proprio la conoscenza o meno di *Assassin's Creed II* e abbiamo rilevato un 16% di persone che hanno risposto di avere conosciuto Monteriggioni grazie al videogioco. A distanza di anni dalla pubblicazione del videogioco, il nome di Monteriggioni è ancora legato ad *Assassin's Creed II*»²². Questo lampante esempio mostra le potenzialità culturali, ancora non sfruttate, che molti videogiochi possiedono per promuovere attività turistiche e culturali anche nel nostro paese. A riguardo, già da qualche anno è attivo il progetto "Italian Videogame Program" (IVIPRO)²³, che ha l'obiettivo di agevolare la produzione di videogiochi ambientati in Italia o legati alla cultura italiana e arricchire la mappatura del territorio nazionale in chiave videoludica, individuando i luoghi più adatti ai videogiochi e catalogando luoghi, monumenti, racconti e personaggi. Un progetto che vuole andare dunque a beneficio sia delle istituzioni, sia di quelle aziende interessate a sfruttare l'enorme patrimonio storico e culturale del nostro territorio. Accanto al lavoro di ricerca scientifica - che ha portato alla creazione sia di un *database* narrativo di storie (in costante aggiornamento), sia di una mappa di giochi realizzati e ambientati in Italia - IVIPRO si impegna a

²⁰ Andrea CAPONE, *Turismo videoludico: in viaggio con Assassin's Creed II tra Monteriggioni e San Gimignano*, Tesi di Laurea Triennale in Scienze del Turismo e Comunità Locale, Università degli Studi di Milano-Bicocca, relatore Prof. Lorenzo Bagnoli, a.a. 2011/2012, 107 pagine.

²¹ Ivi, p. 77.

²² Andrea DRESSENO, Daniele BARRESI, *Monteriggioni e Assassin's Creed II, otto anni dopo*, <<https://ivipro.it/it/speciale/monteriggioni-e-assassins-creed-ii-otto-anni-dopo/>>, ultima cons.: 21.11.2018.

²³ ASSOCIAZIONE CULTURALE IVIPRO, *Ivipro: Italian Videogame Program*, <<https://ivipro.it/it/home/>>, ultima cons.: 24.11.2018.

fornire la propria consulenza a istituzioni e sviluppatori per stimolare il processo di divulgazione e riscoperta della nostra cultura attraverso il medium videoludico. IVIPRO fornisce inoltre supporto a enti locali e regionali, istituzioni culturali e musei, nella stesura di bandi o nella gestione di committenze dirette a tutte quelle realtà interessate a utilizzare i videogiochi al fine di divulgare e promuovere il patrimonio. IVIPRO mette anche completamente a disposizione il suo *database* di storie e luoghi a tutti quegli sviluppatori italiani di videogiochi che sono alla ricerca di uno spunto narrativo per la realizzazione della propria opera videoludica. In particolare l'associazione può effettuare ricerche e studi approfonditi legati a temi storici, territoriali e culturali italiani per supportare lo sviluppo del gioco e può facilitare il contatto tra sviluppatori e istituzioni.

Oltre al principio della *Gamification*, un discorso a parte meritano i *serious games*, ossia tradotto letteralmente “i giochi seri”²⁴. Se la *Gamification* sfrutta dei programmi o delle applicazioni basate sulle meccaniche dei videogiochi, i *serious games* sono dei veri e propri videogiochi creati non solo con il semplice scopo di divertire ma anche di istruire, educare, formare le persone su determinate tematiche o attività pratiche. Secondo quanto mette in luce Martina Marsano²⁵, ad utilizzare il termine *serious game* per primo, è stato Clark Abt nel 1970, autore del libro *Serious Games*. Abt afferma che i *serious games* «possiedono un intento educativo esplicito e attentamente pianificato e il loro scopo principale non è quello di intrattenere. Questo però non significa che i *serious games* non sono, o non debbano essere divertenti»²⁶. Una caratteristica molto comune a gran parte dei *serious games* è quello di simulare un ambiente reale in maniera virtuale, ciò permette al giocatore di immergersi completamente e di farsi coinvolgere realisticamente dal gioco, stimolandone e facilitandone così l'apprendimento di numerose informazioni e abilità pratiche, difficili da acquisire in contesti più tradizionali e reali. Un classico esempio sono i simulatori di guida usati dai piloti di Formula 1 per testare circuiti e assetti delle monoposto²⁷, oppure i simulatori di volo con cui i piloti dell'aeronautica (civile e militare) fanno pratica per imparare a pilotare un aereo. Naturalmente uno dei vantaggi principali di questi sistemi simulativi è la possibilità di apprendere senza avere la paura di sbagliare e di

²⁴ Per comprendere meglio la differenza tra *Gamification* e *serious games* cfr. Andrzej MARCZEWSKI, *What's the difference between Gamification and Serious Games?*, 3 novembre 2013, <http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php>, ultima cons.: 25.11.2018.

²⁵ Martina MARSANO, *Serious game e lifelong learning: apprendere nella società della conoscenza*, Roma, Aemme, 2017, p. 177.

²⁶ Clark ABT, *Serious Games*, The Viking Press, New York, 1971, p. 9. Traduzione di Martina Marsano.

²⁷ Franco NUGNES, *Nei segreti del simulatore della Ferrari*, 25 dicembre 2011, <<https://it.motorsport.com/fl/news/fl-nei-segreti-del-simulatore-della-ferrari-/578868/>>, ultima cons.: 25.11.2018.

mettere a rischio la propria vita e quella degli altri. Al di là dei programmi di simulazione riservati a personale di lavoro specializzato, sul mercato sono disponibili per il pubblico ottimi simulatori di guida e di volo. Tra questi vale la pena ricordare la serie videoludica *Microsoft Flight Simulator*²⁸, famoso simulatore di volo adottato anche da alcune compagnie aeronautiche come addestratore procedurale e *iRacing*²⁹, simulatore di guida online pensato non solo per l'intrattenimento videoludico casalingo ma anche per allenare i piloti professionisti. Al giorno d'oggi i *serious games*, grazie alla loro doppia natura di unire quell'atteggiamento serio che si deve adottare necessariamente in qualunque attività di formazione/apprendimento, con il divertimento, la simulazione e la sperimentazione propri della dimensione ludica, hanno trovato applicazione in diversi settori: difesa militare, salute, *marketing*, *management*, ingegneria, istruzione, educazione, cultura, turismo e quant'altro. Tra gli esempi più famosi di *serious games* applicati in contesti specifici, possiamo ricordare: *America's Army*³⁰, uno sparatutto in prima persona sviluppato dall'esercito americano sia a scopo pubblicitario sia per favorire il reclutamento e l'addestramento militare, oppure *Second Life*³¹, un simulatore di "vita reale" in cui il giocatore può creare un proprio *avatar* ed essenzialmente avere una seconda vita. Nel gioco è possibile esplorare liberamente il mondo virtuale, socializzare con gli *avatar* delle altre persone chattando sia pubblicamente che privatamente, svolgere numerose attività di gruppo o individuali (concerti, raduni, corsi e lezioni, mostre, feste, etc...), creare e/o scambiare beni o servizi virtuali con gli altri *avatar* e molto altro, dando così pieno sfogo alla propria creatività e immaginazione. Al giorno d'oggi *Second Life* è adoperato in numerosi campi sociali e culturali diversi come intrattenimento, arte, formazione, musica, cinema, architettura, programmazione, impresa e molto altro. Diverse università straniere come quella di Oxford o Harvard³² o anche quelle italiane di Torino e Milano, hanno utilizzato *Second Life* a fini educativi e formativi, sfruttando il mondo virtuale di gioco come ambiente di apprendimento e di sperimentazione. Un'altra particolarità di *Second Life* è la possibilità di guadagnare una moneta virtuale (denominata *Linden Dollar*), che naturalmente può essere usata nella compravendita di beni con gli altri *avatar* del gioco ma al tempo stesso anche essere convertita in moneta reale (Dollari Ame-

²⁸ WIKIPEDIA, *Microsoft Flight Simulator*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Flight_Simulator>, ultima cons.: 25.11.2018.

²⁹ IRACING.COM MOTORSPORT SIMULATION, *Home: iRacing.com - iRacing.com Motorsport Simulations*, <<https://www.iracing.com/>> ultima cons.: 25.11.2018.

³⁰ U.S. ARMY, *America's Army*, <<https://www.americasarmy.com/>>, ultima cons.: 25.11.2018.

³¹ LINDEN LAB, *Second Life: Official Site*, <<https://secondlife.com/>>, ultima cons.: 25.11.2018.

³² QUIN PARKER, *A second look at school life*, "The Guardian", 6 aprile 2007, <<https://www.theguardian.com/education/2007/apr/06/schools.uk>>, ultima cons.: 25.11.2018.

ricani). *Second Life* in pratica dispone di un proprio sistema economico virtuale che può generare profitti e guadagni tali da influenzare l'economia reale dei singoli individui che giocano ad esso. Oltre a questi due esempi se ne possono fare molti altri, ma sarebbe fuorviante dilungarsi troppo oltre. Tuttavia, ho ritenuto opportuno citare un particolare *serious game* realizzato in Italia dalla IV Productions³³ nel 2016 e intitolato *Progetto Ustica*³⁴. Questo gioco è stato definito come un *serious game* per la memoria, il cui scopo principale è quello di mantenere vivo il ricordo di uno dei più tragici eventi della storia italiana recente, ossia l'abbattimento dell'aeromobile DC9 Itavia in volo sopra i cieli di Ustica da parte di un caccia da combattimento della Nato, il quale ha provocato la morte di tutti i passeggeri e dell'equipaggio.

Progetto Ustica, nato da un'idea di Ivan Venturi e Mauro Salvador, *designer*, sviluppatore e produttore di videogiochi il primo, *game designer* e docente alle Università di Bologna, Modena e Reggio Emilia il secondo, si presenta come un'esperienza interattiva in prima persona, sviluppata per Pc/MAC e i visori per la realtà virtuale, che cerca di ricreare gli eventi principali dei cinquanta minuti di volo del DC9 Itavia abbattuto sul Mar Tirreno alle 20:58 del 27 giugno 1980 e di mantenere viva la memoria dell'evento, stimolando l'interesse anche di chi non conosca i fatti storici di cui si parla nel gioco. Il progetto si è avvalso inoltre dei preziosi consigli di Daria Bonfietti e Andrea Benetti dell'Associazione parenti delle vittime della strage di Ustica e dell'aiuto e appoggio di Carlo Lucarelli e di Bottega Finzioni, che ha curato lo sviluppo del materiale documentale e didattico³⁵.

5.2 *Serious games* e *Gamification* nelle biblioteche accademiche

Come abbiamo appena visto, il principio della *Gamification*, i *serious games* ed anche i videogiochi più commerciali possono essere impiegati in contesti molto diversi tra loro e a seconda delle finalità che si vuole raggiungere tramite essi. Nell'ambito delle biblioteche accademiche la *Gamification* e i *serious games* possono trovare spazio ed essere utilizzati per supportare diverse attività formativo-educative in maniera stimolante e al tempo stesso divertente. A livello internazionale già da tempo molte biblioteche accademiche fanno uso di *serious games* a supporto dei propri servizi e Marsano a riguardo fornisce alcuni esempi³⁶. Negli Stati Uniti la biblioteca accademica dell'Ohio State University ha progettato *HeadHunt*³⁷, un *serious game*

³³ IV PRODUCTION, *About IV PRODUCTIONS and its games*, <https://www.ivproductions.it/?page_id=2>, ultima cons.: 20.01.2019.

³⁴ IV PRODUCTION, *Progetto Ustica: un serious game per la memoria*, <<http://www.progettoustica.it/it/progetto-ustica-2/>>, ultima cons.: 26.11.2018.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ MARSANO, *Serious game e lifelong learning*, cit., p. 297- 308.

³⁷ RESEARCH QUEST, *Head Hunt: Ohio State Freshmen Orientation Game*, <<http://researchquest.blogspot.com>

giocabile online, che ha l'obiettivo di aiutare gli studenti a familiarizzare con la biblioteca. Lo scopo principale del gioco è quello di trovare la testa di *Brutus*, la mascotte dell'università, scomparsa misteriosamente. Il giocatore deve raccogliere alcuni indizi e risolvere dei minigiochi legati al sistema bibliotecario dell'ateneo; una volta terminato il gioco è possibile ricevere premi come *gift card* o oggetti elettronici. Sempre negli USA, un altro interessante *serious game* è quello sviluppato dalla biblioteca della Fairfield University in Connecticut, chiamato *Library Scene: Fairfield Edition*³⁸. Tramite una serie di quesiti, *clip* multimediali, *word puzzle*, gli studenti vengono istruiti riguardo a tutte le aree della biblioteca. Il gioco è stato inserito all'interno del programma formativo obbligatorio del primo anno a scopo orientativo e il *feedback* degli studenti a riguardo è stato molto positivo, poiché questi ultimi hanno dichiarato di aver acquisito maggiore consapevolezza nei confronti della biblioteca dopo aver giocato con il *serious game*³⁹. In Francia la biblioteca accademica "Vauban" della Università "Catholique de Lille", ha deciso di usare il gioco *Notitiam Quaerens*⁴⁰ per aiutare gli studenti ad acquisire le informazioni necessarie all'utilizzo della biblioteca, delle sue collezioni e dei suoi servizi. Questo *serious games* permette di apprendere informazioni in maniera più coinvolgente e rispondere alle esigenze degli studenti che non sono abituati all'uso delle nuove tecnologie. Il gioco si presenta come un fumetto interattivo in cui il giocatore deve aiutare la protagonista, Maeva, con il supporto virtuale di un bibliotecario e di alcuni scimpanzé. Alla fine del gioco, il giocatore ottiene la "Guida di sopravvivenza dello studente". Gli obiettivi educativi del gioco stimolano a creare una connessione tra la biblioteca, le sue collezioni e i suoi servizi; insegnano ad effettuare ricerche sia attraverso i documenti cartacei sia digitali; illustrano i metodi di ricerca tramite le risorse elettroniche (motori di ricerca, banche dati, riviste scientifiche online) e infine istruiscono sulla valutazione dell'affidabilità delle fonti.

Tra i tanti *serious games* ne sono stati sviluppati alcuni che hanno lo scopo di facilitare l'acquisizione delle competenze legate all'*information literacy*. Marsano a riguardo, riporta il caso di *Goblin Treath*⁴¹, sviluppato dalla Biblioteca del Lycoming College, in Pennsylvania. Tramite

/2008/02/head-hunt-ohio-state-freshmen.html>, ultima cons.: 01.12.2018.

³⁸ FAIRFIELD UNIVERSITY, *Fairfield University's Di Menna-Nyselius Library project singled out by prominent national library organization*, 2 giugno 2011, <https://www.fairfield.edu/lassochannel/press/pr_index/index.lasso?id=3131>, ultima cons.: 01.12.2018.

³⁹ MARSANO, *Serious game e lifelong learning*, cit., p. 298- 299.

⁴⁰ BU VAUBAN - UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LILLE, *Serious Game: Découvrez Notitiam Qærens, le Serious Game de la BU Vauban - Université Catholique de Lille*, <<http://lol.univ-catholille.fr/fr/content/serious-game>>, ultima cons.: 01.12.2018.

⁴¹ LYCOMING COLLEGE, *Plagiarism Game*, <<http://www.lycoming.edu/library/instruction/tutorials/plagiarismGame.aspx>>, ultima cons.: 01.12.2018.

questo gioco gli studenti possono imparare a riconoscere i casi di plagio ed a evitarli. Il giocatore deve rispondere a diversi tipi di domande riguardo al tema del plagio; vi sono delle animazioni e degli effetti sonori che rendono l'esperienza più coinvolgente e inoltre le domande non si riferiscono specificatamente al Lycoming College e ciò rende possibile usare il gioco anche in altri contesti⁴². Un altro *serious game* realizzato per l'acquisizione di competenze legate all'*information literacy* è *BiblioBouts*⁴³, sviluppato dall'Università del Michigan grazie ai finanziamenti provenienti dall'*Institute of Museum and Library Services*. Si tratta di un gioco online che permette al giocatore di gareggiare in tre specifici settori denominati: *Closer Bout*, *Tagging & Rating Bout* e *Best Bibliography*. Tramite una serie di combattimenti previsti dal gioco, lo studente impara a valutare la pertinenza e la credibilità delle informazioni e a svolgere ricerche bibliografiche. *BiblioBouts* permette agli studenti di giocare in modo collaborativo, promuove il dialogo e la riflessione su temi che difficilmente potrebbero essere affrontati in maniera individuale. Inoltre tramite *Zotero*, un *software open source*, il gioco dà la possibilità agli studenti di condividere le ricerche con i loro compagni e anche con i docenti⁴⁴.

Oltre a questi giochi nelle biblioteche accademiche americane ne vengono utilizzati molti altri, come ad esempio *Bioactive*⁴⁵, realizzato dai bibliotecari della Marston Science Library dell'Università della Florida. In seguito ad un incidente in un laboratorio il giocatore deve capire cosa è successo attraverso alcune immagini che gli vengono mostrate. In ogni immagine vi sono degli indizi da trovare e a fianco ad esse il gioco mette a disposizione link online ai cataloghi e ai *database* della biblioteca che possono essere utilizzati per risolvere gli enigmi. In questo modo il giocatore viene stimolato facilmente ad usare le risorse bibliotecarie, sviluppando le proprie abilità di ricerca nell'ottenimento delle informazioni di cui ha bisogno.

Per aiutare quei bibliotecari interessati a realizzare un gioco finalizzato a promuovere l'*information literacy*, l'University of Huddersfield Library Services fornisce delle linee guida e strumenti utili⁴⁶ e mette a disposizione alcuni giochi (tra i quali vi è lo stesso *Bioactive*), prodotti da altre biblioteche in modo da trarne uno spunto creativo. Un altro importante punto di riferi-

⁴² MARSANO, *Serious game e lifelong learning*, cit., p. 307.

⁴³ Karen MARKEY, Christopher LEEDER, Amy R. HOFER, *BiblioBouts: What's in the game?*, "College & Research Libraries News", Vol. 72, No. 11 (2011), p. 632-645, disponibile al link: <<https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/view/8668/9124>>, ultima cons.: 01.12.2018.

⁴⁴ MARSANO, *Serious game e lifelong learning*, cit., p. 307-308.

⁴⁵ UNIVERSITY OF FLORIDA, *BioActive: Brought to you by the UF Smathers Libraries*, <<http://cms.uflib.ufl.edu/Portals/games/bioactive/index.html>>, ultima cons.: 22.12.2018.

⁴⁶ UNIVERSITY OF HUDDERSFIELD, *Games for Information Literacy: Existing online games*, <<https://hud.lib-guides.com/c.php?g=89545&p=577508>>, ultima cons.: 22.12.2018.

mento è senz'altro il sito della GameRT dell'American Library Association, nella sezione dedicata alle biblioteche accademiche⁴⁷. Qui sono presentati alcuni esempi pratici di giochi e iniziative ludiche realmente efficaci nello sviluppo dell'*information literacy* e sono forniti testi e materiali utili per quelle biblioteche accademiche che vogliono organizzare sessioni ludiche o integrare giochi e videogiochi tra i propri servizi. Un esempio molto interessante è quello di *LibraryDusk*⁴⁸, un gioco ispirato al *videogame* per Nintendo DS *Hotel Dusk: Room 215* e creato con lo scopo di sviluppare alcune abilità di *information literacy*. Realizzato sulla base dell'approccio metodologico "TurningPoint"⁴⁹, *LibraryDusk* si presenta come una sorta di avventura "punta e clicca" e mette il giocatore di fronte ad un sistema di scelte e percorsi multipli per arrivare a trovare la tipologia di risorsa o di informazione di cui ha bisogno. Si ha ad esempio la possibilità di scegliere se usare un catalogo o una banca dati, un libro piuttosto che una rivista, sviluppando così determinate capacità di ricerca. Le lezioni svolte dalla bibliotecaria Anne Marie Gruber con il supporto di *LibraryDusk*, hanno riscosso un notevole successo tra gli studenti che si sono dimostrati coinvolti e interessati⁵⁰.

Per quanto riguarda la *Gamification* all'interno delle biblioteche accademiche, molto interessante è il testo di Breanne A. Kirsch, *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*⁵¹. L'autrice presenta una serie di saggi in cui vengono esposti diversi esempi su come utilizzare meccaniche (video)ludiche o creare giochi *ad hoc* all'interno di biblioteche pubbliche e accademiche per stimolare l'*information literacy* degli studenti e dell'utenza in generale, promuovere i servizi bibliotecari, la lettura, la fruizione delle collezioni e molto altro.

Tra i casi riportati, molto interessanti a mio parere sono: *Gamification in Libraries* di Carli Spina, e *Changing the Game: Using Badges to Assess Information Literacy Instruction* di Andrew Battista.

Nel saggio di Carli Spina⁵² (bibliotecaria ricercatrice ed esperta di tecnologia presso la Harvard Law School Library), l'autrice dopo un'introduzione sul concetto di *Gamification* e sui suoi potenziali vantaggi e svantaggi, mette in luce come già da tempo molte biblioteche pubbliche e

⁴⁷ ALA, *Games and Gaming Round Table (GameRT): Academic Libraries*, <<http://www.ala.org/rt/gamert/academic>>, ultima cons.: 22.12.2018.

⁴⁸ RESEARCH QUEST, *Library Dusk... A point & click research adventure*, <<http://researchquest.blogspot.com/2007/02/library-dusk-point-click-research.html>>, ultima cons.: 14.02.2019.

⁴⁹ RESEARCH QUEST, *Choose Your Own Lecture*, <<http://researchquest.blogspot.com/2007/01/choose-your-own-lecture.html>>, ultima cons.: 14.02.2019.

⁵⁰ RESEARCH QUEST, *Library Dusk: Successful Application of Video Game Strategies*, <<http://researchquest.blogspot.com/2008/02/library-dusk-successful-application-of.html>>, ultima cons.: 14.02.2019.

⁵¹ *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014.

⁵² Carli SPINA, *Gamification in Libraries*, in *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct* a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014, p. 62-79.

accademiche adottino meccaniche videoludiche al loro interno. Secondo Spina tramite la *Gamification* le biblioteche possono supportare e migliorare alcune attività e servizi nello specifico oppure l'intera struttura e dare ai bibliotecari maggiori opportunità di sviluppo professionale. In relazione alle biblioteche accademiche, l'autrice riporta due esempi di *Gamification*: il primo presso l'University of Colorado Boulder, il secondo presso l'università di Huddersfield, nel West Yorkshire in Inghilterra.

La biblioteca accademica del Colorado, ha promosso lo sviluppo di un gioco chiamato *Primary Source Corps*, che ha il duplice obiettivo di rendere maggiormente fruibile e contestualizzata la sua collezione online sulla Prima Guerra Mondiale e di istruire gli studenti al funzionamento degli strumenti di ricerca e acquisizione di informazioni (es: *Wikipedia* e *Wikisource*⁵³). Con questo gioco gli studenti possono lavorare a contatto diretto con le fonti primarie tramite l'interfaccia di *Wikisource*, in maniera sia divertente che formativa. *Primary Source Corps* sfida gli studenti ad usare documenti originali in una serie di modalità diverse al fine di guadagnare punti. Il gioco chiede al giocatore di aggiungere su *Wikisource* una fonte documentaria primaria, proveniente da una specifica collezione digitale della biblioteca (ma non solo). Una volta che il documento è stato caricato su *Wikisource*, il giocatore può guadagnare più punti se ne aumenta la fruibilità e se svolge su di esso ulteriori attività come la correzione dei caratteri in seguito alla procedura OCR⁵⁴, se aggiunge categorizzazioni o link che riportano direttamente a *Wikipedia*. Per ogni obiettivo raggiunto, il giocatore riceve delle "medaglie" come riconoscimento mentre l'username dei giocatori con il punteggio più alto viene visualizzato in una classifica che mostra anche quali medaglie ogni giocatore abbia ottenuto. Se il contributo documentario di un giocatore non risulta attendibile o fruibile in maniera adeguata e viene eliminato da *Wikipedia* o *Wikisource*, il giocatore perde punti. Lo scopo del gioco infatti è quello di garantire la produzione di fonti primarie di alta qualità che siano accessibili e usabili da tutti⁵⁵.

Se *Primary Source Corps* dimostra come sia possibile "gamificare" alcuni specifici servizi della biblioteca (in questo caso una collezione digitale), è anche possibile attuare lo stesso principio su tutta la biblioteca. *LibraryGames*⁵⁶ ad esempio è un gioco originariamente creato con l'obiet-

⁵³ *Wikisource* è una biblioteca digitale multilingue che mette a disposizione testi già pubblicati, tra cui romanzi, opere di saggistica, lettere, discorsi, documenti storici e costituzionali, leggi e altri documenti. Tutti i testi raccolti sono di pubblico dominio o rilasciati secondo licenza. Per ulteriori informazioni cfr. WIKIPEDIA, *Wikisource: Pagina Principale*, <<https://it.wikipedia.org/wiki/Wikisource>>, ultima cons.: 07.12.2018.

⁵⁴ WIKIPEDIA, *Riconoscimento ottico dei caratteri (OCR)*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Riconoscimento_ottico_dei_caratteri>, ultima cons.: 15.02.2019.

⁵⁵ SPINA *Gamification in Libraries*, cit., p. 69-71.

⁵⁶ Ivi, p. 71-73.

tivo di rendere più stimolanti e attraenti i servizi tradizionali di una biblioteca pubblica o accademica. Il gioco punta a dare all'utente una serie di ricompense a seconda delle attività svolte in biblioteca, che possono andare dal prestito/restituzione dei libri a richieste di ricerche bibliografiche specifiche o all'utilizzo del servizio di auto-prestito. Presso la biblioteca accademica di Huddersfield il gioco è in uso dal novembre 2011. *Lemontree* (la versione iniziale di *LibraryGames* riservata alle biblioteche accademiche) permette agli utenti di guadagnare punti tramite l'uso della biblioteca e dei suoi servizi. Man mano che i giocatori accumulano punti e progrediscono nel gioco, vedono il loro profilo utente cambiare aspetto tramite una serie di icone. I giocatori possono inoltre ottenere dei "riconoscimenti" tramite lo svolgimento di determinate attività, come arrivare presto alla mattina in biblioteca oppure prendere in prestito molti libri di una specifica sezione. I risultati ottenuti da ogni giocatore sono registrati in una classifica condivisibile in rete sui *social* come *Facebook* e questo dà l'opportunità ai giocatori di condividere e confrontare tra loro punteggi e obiettivi raggiunti, oltre a stimolarne la competizione.

LibraryGames presenta delle sostanziali differenze e caratteristiche, a seconda che la versione sia quella destinata alle biblioteche pubbliche o accademiche. Mentre la prima è più incentrata sul rapporto con il pubblico, la seconda tiene in considerazione gli obiettivi di istruzione e formazione delle biblioteche accademiche e offre strumenti extra per aiutare gli studenti nelle loro ricerche, organizzare le loro bibliografie e integrare il materiale di studio. La versione *Lemontree* di *LibraryGames* ha ottenuto grande successo tra gli utenti della biblioteca accademica di Huddersfield. Nelle prime tre settimane 120 persone si sono registrate sul sito del gioco e la metà di queste ha scelto autonomamente di collegare ad esso il proprio account *Facebook*. Da allora il numero di utenti attivi è cresciuto fino ad arrivare a circa 1500 persone, approssimativamente il 6% della intera popolazione studentesca⁵⁷. Molti utenti hanno lasciato *feedback* positivi riguardo a *Lemontree* e alcuni di essi hanno constatato che, grazie al gioco, sono stati stimolati ad usare più spesso i servizi della biblioteca. Il grande successo di *LibraryGames* ha attratto l'interesse di altre biblioteche pubbliche e accademiche sparse per il mondo, e tra queste una novantina circa hanno espresso il desiderio di voler implementare il gioco al loro interno. Nel saggio *Changing the Game: Using Badges to Assess Information Literacy Instruction*⁵⁸ Andrew Battista, (bibliotecario presso la facoltà di Montevallo in Alabama ed esperto di *social*

⁵⁷ *Ibidem*.

⁵⁸ Andrew BATTISTA, *Changing the Game: Using Badges to Assess Information Literacy Instruction*, in *Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014, p. 80-91.

media e information literacy), mette in luce come attraverso la *Gamification* sia possibile potenziare l'*information literacy* degli studenti universitari. Secondo l'autore attraverso l'introduzione di "medaglie digitali" (*digital badges*), e di altri elementi basati sui principi della *Gamification*, è possibile sostituire i tradizionali metodi pedagogici e stimolare gli studenti a migliorare le loro abilità e competenze di *information literacy* in modo da aiutarli nel loro percorso di studi. Le biblioteche accademiche sono un punto di riferimento fondamentale per promuovere l'*information literacy* tra gli studenti e per mezzo di queste "medaglie digitali" i bibliotecari possono valutare l'effettiva efficacia della propria *library instruction*, ossia i programmi di insegnamento volti ad istruire gli utenti su come individuare in maniera rapida ed efficace le informazioni di cui hanno bisogno. Questo può comprendere ad esempio il saper usare determinate risorse e servizi bibliotecari come i cataloghi, gli indici, le banche dati e quant'altro. Tuttavia per garantire un reale miglioramento dell'*information literacy* degli studenti, è importante che ci sia una collaborazione tra i bibliotecari e i professori in modo da realizzare assieme programmi adeguati di *literacy* e soprattutto che le competenze acquisite siano valutate e riconosciute. L'introduzione del sistema dei *digital badges* in questo caso sostituisce il classico sistema di valutazione tramite le lettere dell'alfabeto (A-F), in uso nei paesi anglosassoni e ritenuto inadeguato a rappresentare le effettive abilità raggiunte dagli studenti. Le "medaglie digitali" permettono di capire allo studente quali abilità e competenze abbia ottenuto e quali ancora no e ciò lo aiuta a realizzare l'idea che il percorso di apprendimento non è mai un processo che si esaurisce con un semplice voto espresso in una lettera dell'alfabeto. I *digital badges* essenzialmente vogliono essere una metafora del fatto che gli studenti devono assumersi le responsabilità della propria formazione, anche sulla base delle informazioni a cui hanno accesso. Nel saggio di Battista vengono presentate delle applicazioni pratiche di questo sistema all'interno di biblioteche accademiche. Prima di tutto, il bibliotecario per poter realizzare questi *badges*, può usare dei programmi di *editing* di immagini come *Adobe Photoshop*, oppure *Google Picasa*. In alternativa vi sono anche dei *software* specifici come *Peer 2 to Peer University BadgeMaker* o piattaforme *opensource* come *Mahara* e *Moodle*, che permettono di creare *badges* per quegli studenti che stanno seguendo corsi di *information literacy*. Un buon modo per introdurre i *digital badges* è quello di organizzare dei corsi di *information literacy* in biblioteca che permettono di ottenere crediti utili al conseguimento della laurea. Il bibliotecario che gestisce un corso di *literacy*, può valutare così l'apprendimento degli studenti con i *badges* al posto dei voti attribuiti dai professori universitari.

Battista porta l'esempio del suo seminario da un credito formativo universitario, focalizzato sul tema dei *social media* e delle tecnologie digitali e sul cambiamento che essi hanno avuto nelle

nostre vite e nel nostro modo di pensare. Sin dall'inizio del seminario gli studenti vengono incitati ad ottenere quanti più *badges* possibili sui 30 messi a disposizione, mentre altri *badges* possono essere acquisiti man mano che partecipano ad esso. Ad ogni *badge* corrisponde una serie abilità e competenze da ottenere, strettamente legate agli obiettivi e al programma di insegnamento del corso di studi scelto. Naturalmente è possibile svolgere anche corsi di *information literacy* in biblioteca che non hanno a che fare con l'acquisizione di crediti universitari. Sempre presso la biblioteca di Montevallo dove lavora Battista, ogni semestre lo staff bibliotecario organizza un *workshop* su piattaforme come *RSS* e *Zotero* che possono essere usate per imparare a gestire e organizzare le informazioni sul web. Al termine del *workshop* ai partecipanti viene consegnato un *badge* fisico come ricompensa. Gli studenti non sono obbligati a prendere parte alle sessioni del *workshop* ma sono stimolati a cogliere l'occasione di apprendere una serie di abilità e competenze che possono poi applicare nei loro studi. I professori interessati possono anche integrare dentro i loro corsi di insegnamento questi *workshop* e attribuire crediti extra agli studenti che vi partecipano. Secondo Battista le biblioteche accademiche possono collaborare con un dipartimento specifico o con l'intera facoltà alla realizzazione di un determinato sistema di attribuzione dei *badges*, in corrispondenza degli obiettivi di insegnamento e delle competenze e abilità di *information literacy* da ottenere in una determinata disciplina o corso di studi⁵⁹. Ad esempio presso l'università californiana della città di Davis, è stato introdotto un corso di studi interdisciplinare di "Sostenibilità del Sistema Agricolo e Alimentare". Agli studenti partecipanti vengono assegnati dei *badges* che stanno ad indicare l'acquisizione delle principali competenze stabilite dal programma del corso: capacità organizzative, comunicazione interpersonale, comprensione di valori, capacità di ragionamento, deduzione e coinvolgimento collettivo. Ogni studente ha un suo profilo digitale in cui vengono mostrati i *badges* acquisiti con il raggiungimento delle competenze stabilite. Grazie alla presenza dei *badges* gli studenti possono personalizzare così i propri obiettivi formativi e ciò è anche uno stimolo ulteriore per rafforzare la collaborazione tra biblioteche accademiche, facoltà, dipartimenti e professori affinché vengano sviluppati dei sistemi di attribuzione di *badges* sempre più adatti ai diversi corsi di studio e in grado di rispondere alle esigenze formative degli studenti. Infine un accenno merita anche l'applicazione del concetto di *Gamification* alle biblioteche del sistema romano, introdotto al fine di stimolare gli utenti ad usare i servizi offerti dalle biblioteche pubbliche del comune di Roma. A riguardo, sul sito delle biblioteche di Roma si legge: «L'Istituzione Biblioteche di Roma propone i servizi di *Gamification* nel pieno rispetto della

⁵⁹ Ivi, p. 86.

persona, il modello proposto è di tipo *Collaborative*, si basa su principi di psicologia cognitiva ed è caratterizzato esclusivamente da premi simbolici. Unica finalità dei servizi di *Gamification* è evolvere il rapporto tra il lettore e le biblioteche di Roma»⁶⁰. Come nella biblioteca accademica di Huddersfield è stato utilizzato il gioco *LibraryGames*, basato su un sistema di punteggi e riconoscimenti a seconda dei servizi utilizzati e delle attività svolte in biblioteca, la stessa cosa si è deciso di sperimentare nelle biblioteche romane. A partire da gennaio 2018 la *Gamification* è stata applicata alle tessere degli utenti iscritti al sistema delle Biblioteche di Roma. Secondo quanto scrive il bibliotecario Massimo Greco: «si è cercato di creare un legame tra le azioni dell'utente e i punteggi, positivi o negativi, che si accumulano o sottraggono nel corso di un anno solare»⁶¹. Per poter guadagnare punti l'utente deve semplicemente usare i servizi che la propria biblioteca offre. Prendere libri in prestito ad esempio permette di ottenere 300 punti, consegnarlo entro i tempi previsti altri 500 punti, mentre se lo si riporta in ritardo vengono sottratti ben 1000 punti. Anche altre azioni come commenti, valutazioni e condivisioni sui *social* (*Facebook*, *Twitter*) possono far guadagnare punti mentre cancellare un commento o scrivere qualcosa di inopportuno possono far perdere punti⁶². Man mano che si guadagnano punti e vengono raggiunti gli obiettivi previsti nei diversi livelli del gioco, l'utente guadagna uno "stato", ovvero acquisisce un distintivo che contraddistingue il livello raggiunto. Si comincia da "Apprendista Lettore" il livello iniziale, si sale poi a "Lettore", "Special Lettore", via via fino ad arrivare allo stato finale di "BiblioYoda" (200.000 punti), che consente di ottenere gratis la tessera *Bibliocard* per l'anno successivo. Il 31 dicembre i punteggi vengono azzerati e si ricomincia d'accapo, mantenendo in memoria gli stati raggiunti negli anni precedenti⁶³. Secondo quanto riportato da Greco «Quello che ci ha spinto a progettare questo nuovo servizio, oltre al desiderio di coinvolgere l'utente e di stimolare una maggiore interazione con i servizi online, è stata l'intenzione di provocare una più intensa attività cooperativa che comportasse la produzione di contenuti sia permanenti, come commenti ai titoli, che di promozione, come le condivisioni sui canali *social* da parte dei lettori. Ci siamo posti anche l'obiettivo sperimentale di verificare se un meccanismo di punteggi possa incidere sui comportamenti degli utenti, come stimolo a rispettare le regole del sistema, per esempio i tempi di scadenza per le restituzioni dei prestiti»⁶⁴.

⁶⁰ BIBLIOTECHE DI ROMA, *La Gamification con le Biblioteche di Roma*, <<https://www.bibliotecheidiroma.it/it/gamification-biblioteche-roma>>, ultima cons.: 29.01.2019.

⁶¹ Massimo GRECO, *Gamification e biblioteche, un gioco o una cosa seria?* "Biblioteche oggi", Vol.36 (2018), p. 25.

⁶² BIBLIOTECHE DI ROMA, *La Gamification*, cit.

⁶³ GRECO, *Gamification e biblioteche*, cit. p. 25.

⁶⁴ *Ibidem*.

Dopo ben 3 mesi di sperimentazione e le inevitabili modifiche e correzioni da apportare al sistema, le Biblioteche di Roma hanno registrato un ottimo consenso da parte dei propri utenti, tenendo anche conto che non vi è stata nessuna promozione pubblicitaria a riguardo. Visto il successo dell'iniziativa, è stato deciso di applicare nuovi meccanismi di punteggio al fine di incentivare ulteriormente la lettura e stimolare la partecipazione ed il contributo dei lettori⁶⁵. Grazie a questa iniziativa, dai dati raccolti tramite i commenti degli utenti riguardo ai servizi delle Biblioteche di Roma, si è subito notato il *trend* di crescita nella partecipazione: nei primi cinque mesi del 2018 sono stati raccolti 1000 commenti totali, il triplo rispetto ai 334 di tutto il 2017, mentre il dato in proiezione per l'intero anno è stato di 2500 commenti, superiore al numero complessivo di commenti registrato negli anni precedenti (2009-2017). Questi numeri confermano la teoria secondo la quale il semplice fatto di essere coinvolti in un sistema competitivo/premiante sia in grado di scatenare azioni partecipative, a prescindere o meno dalla presenza di premi in palio⁶⁶.

5.3 Videogiochi e salute: dal *Gaming Disorder* alle possibili applicazioni in ambito medico-sanitario

Tra le tante possibili applicazioni di videogiochi commerciali, *serious games* e della *Gamification*, quello in ambito medico-ospedaliero è sicuramente uno dei più comuni. Il loro utilizzo in questo campo apparentemente si scontra con le dichiarazioni rilasciate di recente dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), che ha inserito tra le malattie psichiatriche la dipendenza da videogiochi⁶⁷ (o *Gaming Disorder*). Il consumo di videogiochi al giorno d'oggi è aumentato esponenzialmente, di conseguenza è più facile che si sviluppi tra giovani e meno giovani una patologia come quella della dipendenza da *videogames*⁶⁸.

Negli ultimi anni pertanto si è iniziato a riflettere se considerare il fenomeno del *Gaming Disorder* come una nuova potenziale malattia mentale. A riguardo la Oxford University in collaborazione con l'American Psychiatric Association (APA), nel 2016 ha svolto delle ricerche su un campione di circa 19.000 persone di diverse fasce d'età (uomini e donne), provenienti dal

⁶⁵ BIBLIOTECHE DI ROMA, *La Gamification*, cit.

⁶⁶ GRECO, *Gamification e biblioteche*, cit. p. 26.

⁶⁷ WORLD HEALTH ORGANIZATION, *Gaming disorder*, <<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>, ultima cons.: 03.12.2018.

⁶⁸ A riguardo molto interessante è la recente intervista fatta da Simone Tagliaferri alla Dott.ssa Viola Nicolucci, una psicologa e psicoterapeuta con un *background* in neuropsicologia clinica che dal 2011 si occupa del rapporto tra psicologia e nuove tecnologie, fornisce una consulenza psicologica online e lavora attivamente a temi quali l'educazione digitale, la *Gamification* e i videogiochi, in collaborazione con l'associazione non profit *CheckPoint*. Per maggiori informazioni cfr.: Simone TAGLIAFERRI, *Dipendenza da videogiochi, l'intervista alla dottoressa Viola Nicolucci*, "Multiplayer", 17 gennaio 2019, <<https://multiplayer.it/articoli/dipendenza-da-videogiochi-intervista-dottoressa-viola-nicolucci.html>>, ultima cons.: 22.01.2019

Regno Unito, Stati Uniti, Germania e Canada, per misurare la portata del fenomeno a livello internazionale. Dai risultati è emerso che metà del campione aveva giocato online di recente e di questa metà circa il 2-3% ha detto di aver provato almeno uno dei sintomi tipici della dipendenza da videogiochi, mentre una parte del campione, compresa tra l'1% e lo 0,5%, ha affermato di aver provato un senso di ansia e difficoltà non appena smesso di giocare⁶⁹. Il ricercatore a capo dello studio, il Dr. Andrew Przybylski, ha commentato che il fenomeno del gioco in rete è uno dei passatempi ormai più diffusi. Sulla base dei dati raccolti dalla ricerca, solo in America circa 160 milioni di adulti giocano in rete e di questi almeno un milione potrebbe essere affetto da dipendenza da videogiochi. Tuttavia secondo Przybylski, questi dati per poter essere confermati devono essere affiancati anche da riscontri clinici oggettivi affinché si possa effettivamente riconoscere l'esistenza di tale problema⁷⁰. Anche l'Italia non è immune al fenomeno del *Gaming Disorder*: secondo i dati presentati a gennaio 2018 dal Congresso Nazionale della Società Italiana di Psichiatria Sociale a Napoli, confermati anche da uno studio effettuato su 3000 studenti universitari, promosso dal Dipartimento delle Politiche antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri e condotto in tre università italiane (Napoli, Brescia, Pisa), si stima che circa 240 mila italiani (in maggioranza maschi) trascorrono mediamente più di tre ore al giorno dinanzi al Pc, con punte anche di 10-12 ore e un conseguente allontanamento dalla vita reale, un rifiuto delle normali attività ludiche e sociali e una tendenza all'isolamento⁷¹. Se da un lato un utilizzo sregolato e eccessivo dei *videogames* può essere un campanello d'allarme del *Gaming Disorder*, dall'altro ci sono numerosi studi e ricerche scientifiche condotte negli anni che hanno dimostrato come *serious games* e videogiochi tradizionali, se usati in maniera adeguata a seconda degli scopi, possano essere invece un ottimo strumento sia di formazione del personale medico che di supporto ad individui affetti da tipologie di malattie diverse. Riguardo alla formazione di medici, studenti e professionisti del settore, vi è uno studio effettuato nel 2010 in cui su 200 studenti di medicina, il 98% di essi era favorevole all'introduzione della tecnologia per facilitare l'apprendimento mentre il 95% riteneva che l'utilizzo dei nuovi media potesse essere inserito nei programmi di istruzione. Da questa ricerca è venuto fuori che con in *serious games* gli studenti riescono a partecipare e ad apprendere molto più attivamente rispetto al ruolo

⁶⁹ UNIVERSITY OF OXFORD, *What percentage of people who play video games are "addicted"?*, <<http://www.ox.ac.uk/news/2016-11-04-what-percentage-people-who-play-video-games-are-addicted#>>, ultima cons.: 12.12.2018.

⁷⁰ Andrew K. PRZYBYLSKI, Netta WEINSTEIN, Kou MURAYAMA, *Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon*, "American Journal Psychiatry", Vol. 174, No. 3 (2017), p. 230-236.

⁷¹ Irma D'ARIA, "Maratone" infinite davanti allo schermo, in Italia 240mila giovani "schiavi" dei videogiochi, "La Repubblica.it" 27, gennaio 2018, <https://www.repubblica.it/salute/medicina/2018/01/27/news/dodici_ore_davanti_allo_schermo_240mila_italiani_schiavi_dei_videogiochi-187342253/>, ultima cons.: 12.12.2018.

più centrale e passivo assunto dalla figura tradizionale dell'insegnante, in quanto appaiono maggiormente coinvolti e motivati⁷². In realtà già da parecchio tempo si fa uso di *serious games* o di meccaniche ludiche tratte dai videogiochi per migliorare ad esempio le tecniche di intervento in sala operatoria e insegnare nuove abilità e conoscenze a medici e chirurghi. Secondo quanto riportato da Marsano, nel 1998 venne utilizzata una strategia basata sul gioco per insegnare al personale medico come somministrare medicine cardiovascolari, essenziali per la vita dei pazienti. Tramite un approccio ludico, denominato *Minds your meds*, il personale medico partecipante era stato suddiviso in diverse squadre da cinque giocatori: i membri di ogni team dovevano rispondere in massimo dieci secondi ad una serie di domande di ambito medico girando la freccia di un cartellone e in caso di fallimento i membri della squadra avversaria potevano rispondere a loro volta ed ottenere un punto se la risposta era corretta. Alla fine del gioco veniva svolta un breve lezione sulle domande poste, fornendo spiegazioni più approfondite ai partecipanti. Attraverso questo approccio si è osservato un aumento della partecipazione dei membri dello staff medico, che hanno acquisito nuove conoscenze in maniera divertente e coinvolgente⁷³.

Attualmente nell'ambito della ricerca sanitaria sempre più studi confermano l'efficacia dei visori per la realtà virtuale (Oculus Rift, Htc Vive) a supporto della formazione medica così come per il trattamento di alcune malattie. Nel recente progetto denominato "AbcdeSIM-VR"⁷⁴, realizzato nei Paesi Bassi e finanziato dalla Comunità Europea, si è visto come l'uso di una tecnologia ludica e simulativa ha permesso di sviluppare soluzioni di formazione rivoluzionarie per il personale medico. Secondo quanto si legge nel resoconto del progetto: «Gli errori terapeutici costituiscono una causa importante, ma potenzialmente evitabile, di morbidità e mortalità dei pazienti, dato che provocano 95.000 morti all'anno nella sola Europa. Infatti, ben il 23 % dei cittadini dell'UE sostiene di aver subito errori di pratica medica. Una delle soluzioni possibili prevede il miglioramento della formazione per il personale medico utilizzando i sistemi della realtà virtuale»⁷⁵. Vincitore dell'*Accenture Innovation Award 2014* e finalista in *Best Educational Innovation 2015*, "AbcdeSIM-VR" costituisce un sistema molto innovativo per la formazione dello staff medico ed è stato utilizzato nel 50 % di tutti gli ospedali olandesi e in più di 200 istituzioni nel Regno Unito, grazie anche alla collaborazione con il British Royal College

⁷² MARSANO, *Serious game e lifelong learning*, cit., p. 234-235.

⁷³ *Ibidem*.

⁷⁴ VIRTUALMEDSCHOOL, *AbcdeSIM*, <<https://virtualmedschool.com/abcdesim/?v=cd32106bcb6d>>, ultima cons.: 04.12.2018.

⁷⁵ COMMISSIONE EUROPEA-CORDIS, *L'uso della realtà virtuale nell'istruzione sanitaria è facile come l'ABC(DE)*, 20 aprile 2018, <https://cordis.europa.eu/result/rcn/225011_it.html>, ultima cons.: 03.12.2018.

of Physicians⁷⁶. “AbcdeSIM-VR” è caratterizzato da un visore per la realtà virtuale collegato ad una piattaforma di simulazione che include i giochi da utilizzare nella formazione del personale. Il medico tirocinante indossa il visore VR e si immerge completamente in un ambiente reale simulato, potendo così agire su pazienti virtuali in tempo reale e in contesti clinici diversi. L'utilizzo di *serious games* e tecnologie di simulazione all'avanguardia (incluso un modello fisiologico di paziente virtuale dal vero) garantisce che il personale medico disponga di un livello superiore di conoscenze e abilità prima di accedere al tradizionale corso di formazione faccia a faccia in aula⁷⁷. Secondo quanto dice Ronald Nanninga, il coordinatore del progetto, «AbcdeSIM-VR sta reinventando la formazione medica. Gli utenti, sia i medici che gli infermieri in formazione, nonché i professionisti esperti, nell'ambito del proprio corso di aggiornamento possono sperimentare pienamente situazioni di emergenza reale e intervenire nel trattamento dei pazienti in diversi contesti clinici e in un ambiente sicuro»⁷⁸.

Oltre alla formazione del personale medico, i *serious games* sono utilizzati in alcuni casi come supporto per la riabilitazione di pazienti malati da; in particolare si sono dimostrati efficaci con i soggetti colpiti da ictus. È stato dimostrato che pazienti affetti da menomazioni e disabilità migliorano grazie allo svolgimento di allenamenti molto intensi, incentrati sul raggiungimento di specifici obiettivi. Tuttavia gli esercizi basati sui metodi tradizionali spesso sono noiosi e ripetitivi, pertanto il paziente non è sempre stimolato a sufficienza al raggiungimento dei suoi obiettivi. I *serious games* in questo caso rappresentano un metodo di cura innovativo e coinvolgente per il paziente, che riesce a concentrare la sua attenzione sul gioco e a distrarsi anche dal dolore fisico⁷⁹. L'azienda italiana *Imaginary*⁸⁰ dal 2004 si occupa dello sviluppo di *serious games* applicabili in diversi ambiti e ha ideato *Reab@Home*⁸¹, un progetto di ricerca internazionale che punta a creare un ambiente virtuale efficiente, coinvolgente e personalizzato, che permette ai pazienti di svolgere un percorso di riabilitazione direttamente a casa propria.

Reab@Home è stato pensato in particolare per quelle persone colpite da ictus; i giochi presenti nel progetto permettono di riacquisire alcune abilità fondamentali per svolgere una vita produttiva e soddisfacente, cercando di aiutare i pazienti a tornare ad una condizione di vita quanto più vicina a quella precedente la malattia. Sebbene i *serious games* non permettano di guarire

⁷⁶ COMMISSIONE EUROPEA-CORDIS, *L'uso della realtà virtuale nell'istruzione sanitaria*, cit.

⁷⁷ *Ibidem*.

⁷⁸ *Ibidem*.

⁷⁹ MARSANO, *Serious game e lifelong learning*, cit., p. 238-239.

⁸⁰ IMAGINARY SRL, *Imaginary: Azienda leader per le tecnologie abilitanti*, <<http://i-maginary.it/index.html>>, ultima cons.: 04.12.2018.

⁸¹ COMMISSIONE EUROPEA-CORDIS, *Final Report Summary - REHAB@HOME (Engaging Game-based Home Rehabilitation for Improved Quality of Life)*, 25 febbraio 2016, <https://cordis.europa.eu/result/rcn/177772_en.html>, ultima cons.: 04.12.2018.

dell'attività svolta nel laboratorio. Le strategie adottate dal *CareLab* possono essere sicuramente d'aiuto al personale medico che può ad ogni sessione di riabilitazione, personalizzare e adattare il più possibile gli esercizi ai bisogni e alle caratteristiche del bambino, raccogliendo misure quantitative ed indici relativi all'attività svolta e agevolando in maniera significativa il monitoraggio del percorso riabilitativo e della sua efficacia⁸⁶.

5.4 I videogiochi nelle biblioteche biomediche

La presenza di videogiochi, *serious games* o di meccaniche ispirate ai videogiochi non sembra ancora essere così diffusa nelle biblioteche biomediche rispetto al grande utilizzo che se ne fa in numerosi campi della medicina. Da una ricerca effettuata da Kim Bhoyun, bibliotecaria presso la Florida International Medical Library, sulla banca dati *Library and Information Science Abstract* (LISA), i risultati riguardanti *serious games* e videogiochi usati da biblioteche biomediche sono stati piuttosto bassi⁸⁷. I casi più significativi individuati da Bhoyun sono due: quello della “M. Bird” Health Science Library presso l'Oklahoma University Health Science Center (OUHSC) e della biblioteca biomedica presso la Louisiana State University Health Science Center (LSUHSC).

La “M. Bird” Health Science Library nel 2010-2011 ha avviato un progetto chiamato: *One, Two Wii, Get Fit and Health Savy @ Your Library*⁸⁸ in cui, tramite la collaborazione con alcune biblioteche pubbliche e scolastiche, si è cercato di introdurre l'uso della Nintendo Wii all'interno di iniziative di sensibilizzazione per il benessere e la salute delle persone. Il progetto è stato finanziato dalla *National Library of Medicine*, e dall'*United States Department of Health and Human Services*. L'idea di questo progetto è nata nel 2009, in seguito ai buoni riscontri che l'introduzione della Nintendo Wii ha ottenuto presso il *Department of Health and Human Performance dell'Università di Houston*. La console infatti è stata sfruttata principalmente per attrarre un ampio numero di studenti ad iscriversi ai corsi di studio del dipartimento. Sempre nel 2009 inoltre la *National Public Radio* ha riportato il grande successo della Wii presso il centro per anziani “*Langston-Brown*” Senior Center ad Arlington nello stato della Virginia. Con la Wii gli anziani del centro hanno potuto sfidarsi giocando a bowling e, secondo quanto riportato

⁸⁶ *Ibidem*.

⁸⁷ Kim BHOYUN, *Learning with Games in Medicine and healthcare and the potential role of libraries*, in *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct* a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014, p. 152-170.

⁸⁸ Shari CLIFTON, Phill JO, Scott JACKSON, *Incorporating Wiis Into Health Information Outreach Activities*, “*Journal of hospital librarianship*”, Vol. 12, No. 3(2012), p. 258-265.

dall'emittente, grazie ad essa ne hanno giovato sia dal punto di vista fisico che mentale⁸⁹. Sebbene l'attività fisica svolta con la Wii non sia ovviamente paragonabile ai benefici ottenuti con l'attività sportiva praticata all'aria aperta o in palestra, alcuni studi hanno già dimostrato che certi videogiochi di movimento fisico/sport come quelli disponibili per la Wii, possono aiutare giovani e adulti a perdere peso e a tenersi in forma in maniera divertente⁹⁰.

La "M. Bird" Library, stimolata anche da queste ricerche, ha avviato il progetto *One, Two Wii*, con l'intenzione di promuovere l'attività fisica e diffondere informazioni su come rimanere in salute, in modo da contrastare l'aumento di malattie come l'obesità, il diabete, infarti e disturbi cardiaci, molto diffusi nel 2011 tra i cittadini dello stato dell'Oklahoma⁹¹. Oltre alla partecipazione della "M. Bird" Library, il progetto ha visto coinvolte quattro biblioteche scolastiche delle "Norman" Public Schools e due biblioteche sussidiarie facenti parte del Chikasaw Regional Library System (CRLS) con sede nella città di Ardmore, sempre in Oklahoma.

La "M. Bird" Library ha acquistato sei console Wii assieme al pacchetto *Wii Fit Plus*⁹² (una serie di giochi dedicati a svolgere diversi esercizi fisici) e le ha distribuite tra le altre biblioteche. Assieme ad ogni console è stato aggiunto anche un controller extra in modo che potessero partecipare almeno due giocatori ad ogni sessione. In seguito alcuni membri della "M. Bird" Library hanno incontrato i bibliotecari delle quattro biblioteche scolastiche e delle biblioteche del CRLS per discutere sulle modalità di integrazione delle console Wii nelle varie sedi. Ad ogni biblioteca è stata data piena libertà su dove collocare il materiale ludico in modo che potesse essere usato nella maniera migliore possibile all'interno delle iniziative e dei servizi forniti all'utenza di ciascuna biblioteca. Lo scopo principale era quello di sfruttare la Wii come mezzo per stimolare gli utenti a usufruire di iniziative e servizi che riguardassero il benessere psico-fisico. Alcune delle biblioteche del progetto hanno usato la console durante le fiere dedicate alla salute, attraendo così molte persone. Durante ciascuno di questi eventi, alcuni membri dello staff della "M. Bird" Library erano presenti per dare informazioni ulteriori e fornire supporto riguardo a risorse informative come *MedlinePlus*⁹³. Inoltre, in occasione delle iniziative svolte presso le biblioteche scolastiche, i bibliotecari della "M. Bird" Library hanno preparato delle

⁸⁹ Joshua BROCKMAN, *Who's Gaming Now? Seniors turn to Wii Bowling*, 23 novembre 2009, <<https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=120705467&t=1544525603815>>, ultima cons.: 11.12.2018.

⁹⁰ Bruce W. BAILEY, Kyle MCINNIS, *Energy Cost of Exergaming: A Comparison of the Energy Cost of 6 Forms of Exergaming*, "Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine", Vol. 165, No. 7 (2011), p. 597-602.

⁹¹ OKLAHOMA STATE DEPARTMENT OF HEALTH, *2011 State of the State's Health Report*, <<http://www.astho.org/accreditation/oklahoma-state-health-assessment/>>, ultima cons.: 11.12.2018.

⁹² WIKIPEDIA, *Wii Fit Plus*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Wii_Fit_Plus>, ultima cons.: 12.12.2018.

⁹³ U.S. NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE, *MedlinePlus: Health Information from the National Library of Medicine*, <<https://medlineplus.gov/>>, ultima cons.: 12.12.2018.

borse contenenti oggetti promozionali come i *post-it* della *National Medical Library*, segnalibri e penne con il logo di *MedlinePlus*, dei mini-kit di pronto soccorso e un documento informativo riguardante il progetto sulla Nintendo Wii, in modo da ribadire l'importanza. Le biblioteche del CRLS hanno integrato la Wii dentro servizi e iniziative preesistenti come i gruppi di lettura per gli adolescenti. Inoltre sono state svolte attività di formazione per lo staff bibliotecario, in modo che potessero conoscere al meglio la *console* e sfruttarla per eventi futuri.

Dopo un primo periodo di monitoraggio e supporto da parte dei bibliotecari della "M. Bird" Library, le biblioteche del CRLS hanno iniziato ad usare autonomamente la Wii sia durante eventi di *gaming* in biblioteca sia in altre iniziative diverse mentre da parte delle biblioteche scolastiche delle "Norman" Public Schools è stata realizzata una grande promozione sia tramite i canali di comunicazione ufficiali sia sui *social*, attraendo visitatori e genitori interessati al progetto Wii. In seguito al programma *One, Two, Wii*, all'interno di una delle scuole elementari è stata introdotta una *console* Wii a supporto delle lezioni di educazione fisica. A riguardo l'insegnante di educazione fisica ha riportato allo staff della "M. Bird" Library un'esperienza molto significativa, che ha visto protagonista la *console* e uno studente autistico.

Secondo quanto ha raccontato l'insegnante, durante le ore di educazione fisica il ragazzo non svolgeva gli esercizi fisici assegnati e si isolava dal resto della classe. Dopo l'arrivo della *console* invece ha iniziato a giocare ad alcuni giochi sportivi e a muoversi molto più di prima. Il professore ha allora concesso al ragazzo di giocare per venti minuti durante le ore di lezione fisica, solo dopo aver fatto certi esercizi di ginnastica e due giri di campo. Grazie a questo espediente lo studente non solo ha iniziato a fare attività fisica seriamente ma ha anche perso quasi 7 Kg in un anno⁹⁴.

In seguito ai buoni risultati del progetto *One, Two, Wii*, nel 2011-2012 ne è stato avviato un secondo, denominato *Engage your Health Information Seeker: Wii Health Information Resources Kits*⁹⁵. Tramite questo progetto sono stati realizzati due *kit* informativi su temi legati alla salute: in ogni *kit* è stata inserita una *console* Wii assieme al pacchetto *Wii Fit Plus* per due giocatori ed è stato aggiunto un manuale contenente suggerimenti su come organizzare fiere, eventi e corsi, integrando anche l'uso della *console* Wii. Lo staff della "M. Bird" Library ha messo a disposizione i due *kit* informativi per scuole, chiese, enti e organizzazioni interessate a svolgere iniziative incentrate a migliorare le condizioni di salute delle persone ed ha offerto supporto e assistenza su come utilizzare al meglio i *kit*. I due progetti legati alla *console* Wii si

⁹⁴ CLIFTON, JO, JACKSON, *Incorporating Wiis*, cit., p. 261-262.

⁹⁵ *Ibidem*.

sono dimostrati nel corso dei periodi successivi piuttosto efficaci. La “M. Bird” Library è riuscita ad attirare l’attenzione di nuovi *partner* e a stringere collaborazioni con enti interessati a diffondere e migliorare la conoscenza e le informazioni fornite alle persone riguardo la salute e il benessere. Un esempio è quello della facoltà di Infermieristica che ha deciso di utilizzare un *kit* e la Wii per stimolare i suoi studenti a svolgere attività formative diverse. I *feedback* ricevuti da tutti coloro che hanno usato la *console* Wii sono stati nel complesso positivi: la facilità d’uso e la grande varietà di giochi disponibili per la *console* ne garantisce una buona adattabilità a seconda del tipo di utenza che si ha di fronte e questo fa ben sperare per lo sviluppo di iniziative future.

Oltre la “M. Bird” Library anche la biblioteca biomedica della *Louisiana State University Health Science Center* di Shreveport (LSUHSC) ha provato a sviluppare un progetto che prevedeva lo svolgimento di attività ludiche. Questo progetto, denominato *Teaching Kids About Healthy Lifestyles Through Stories and Games: Partnering With Public Libraries to Reach Local Children*⁹⁶, è stato presentato nella primavera del 2009 al *National Network of Libraries of Medicine*: lo scopo principale era quello di offrire un servizio rivolto a tutta la comunità ma in particolare di educare i bambini della Louisiana del Nord a stili di vita salutari e fornire informazioni sanitarie adeguate tramite *web games*, storie e attività dedicate ai più piccoli.

Gli obiettivi del progetto erano: insegnare ai bambini gli aspetti positivi dell’essere in salute tramite racconti e divertenti attività fisiche; successivamente creare un portale web dove i bambini possano accedere a informazioni aggiornate e affidabili così come ad attività e giochi specifici riguardanti il tema della salute e creare del materiale educativo a supporto delle attività da svolgere. Per finire, l’ultimo obiettivo era quello di realizzare una presentazione del sito web della biblioteca biomedica riguardante la salute del consumatore. Come in Oklahoma, anche in Louisiana tra il 2009 e il 2010 il numero dei bambini in sovrappeso o addirittura obesi era in drammatico aumento, con circa il 36% dei soggetti compresi tra 10 e 17 anni che versava già in tali condizioni⁹⁷. Oltre ad obesità e sovrappeso è stato registrato anche un aumento di altre malattie come ipertensione, diabete di tipo 2, apnee notturne, in genere presenti più nella popolazione adulta. Spesso le persone che vivono in scarse condizioni economiche, non in grado di accedere alle cure migliori e ad adeguate informazioni sanitarie sono quelle più colpite da tali problematiche. Per questo motivo la biblioteca biomedica in Louisiana ha scelto di indirizzare

⁹⁶ Deidra E. WOODSON, Donna F. TIMM, Dee JONES, *Teaching Kids About Healthy Lifestyles Through Stories and Games: Partnering With Public Libraries to Reach Local Children*, in “Journal of Hospital Librarianship”, Vol. 11, No. 1 (2011), p. 59-69.

⁹⁷ Ivi, p. 60.

il progetto ai bambini in età prescolare e di prima elementare della comunità di Shreveport, in particolare a quelli appartenenti alle classi sociali più deboli, in modo da sensibilizzarli sul tema dell'obesità infantile. Fondamentale per il buon esito del progetto è stata la scelta di collaborare con lo *Shreve Memorial Public Library System* di Shreveport, cosa che ha permesso alla biblioteca biomedica di svolgere le sue attività in biblioteche succursali situate in zone povere della comunità ed entrare in contatto facilmente con i bambini più piccoli. La possibilità di organizzare in anticipo le attività di lettura e di gioco a seconda dell'età e dello spazio a disposizione e di scegliere assieme allo staff delle biblioteche succursali libri e argomenti adatti da presentare ai ragazzi, ha permesso di creare un clima di lavoro efficiente e produttivo. Per garantire una buona partecipazione le biblioteche succursali si sono occupate di promuovere il progetto tra i propri utenti tramite volantini, *newsletter*, giornali e siti web, mentre la biblioteca biomedica di Shreveport ha lavorato alla creazione del portale web *For Kids*, in modo da raggiungere quante più persone possibili e dare loro adeguati informazioni sull'iniziativa. Oltre ai link diretti al sito della *National Medical Library* e alle sue risorse come *MedlinePlus*, sul portale sono state inserite le attività realizzate nel corso dello svolgimento del progetto e i collegamenti esterni a giochi incentrati sul tema della salute. Lo svolgimento del progetto ha visto lo staff della biblioteca biomedica occuparsi di scegliere e di leggere ai bambini presenti delle storie tratte dai libri delle biblioteche succursali e che valorizzassero naturalmente argomenti relativi alla salute e al benessere personale come la nutrizione, la prevenzione dalle malattie, l'esercizio fisico. Dopo ogni sessione di lettura, i bambini hanno partecipato ad attività di approfondimento volte a rafforzare i concetti espressi nelle storie. Tra queste attività, due di esse hanno comportato l'utilizzo di due giochi.

Il primo si chiama *Heart Smart Game*, ed è stato realizzato dall'Activity Promotion Laboratory dell'East Carolina University⁹⁸ per insegnare ai bambini come distinguere tra stili di vita salutarie e nocive e le funzionalità di base del cuore, mentre il secondo, intitolato *Grocery Bag Game* e ideato dallo staff della biblioteca biomedica di Shreveport, istruiva i bambini a distinguere i cibi di buona qualità da quelli di cattiva qualità⁹⁹. In tal caso non parliamo di videogiochi veri e propri, quanto di attività ludiche più tradizionali che sicuramente possono trovare anche una loro espressione sotto forma di applicazione videoludica, magari da rendere disponibile su un portale web come quello creato apposta dalla biblioteca biomedica di Shreveport. I risultati finali del progetto sono stati molto positivi: ai nove incontri svolti tra il 2009 e il 2010 nelle

⁹⁸ EAST CAROLINA UNIVERSITY, *Energizers: Classroom-based Physical Activities K-2*, <<http://thescholarship.ecu.edu/handle/10342/5943>>, ultima cons.: 14.12.2018.

⁹⁹ WOODSON, TIMM, JONES, *Teaching Kids About Healthy Lifestyles*, cit., p 64-66.

biblioteche succursali, hanno partecipato in totale 800 bambini, dimostrando interesse e partecipazione sia durante le sessioni di lettura che nello svolgimento delle attività ludiche proposte¹⁰⁰.

Un altro caso interessante di biblioteca biomedica che ha cercato di sfruttare meccaniche e applicazioni videoludiche finalizzate a supportare l'apprendimento e la formazione di studenti, insegnanti, dottori e l'assistenza di persone affette da patologie differenti è quello della “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library¹⁰¹ dell'università dell'Utah. La biblioteca ha sviluppato una piattaforma interattiva, chiamata *e-Channel*¹⁰², che punta a raccogliere e diffondere ricerche, creazioni e progetti innovativi provenienti da tutte le discipline ma in particolare da quelle mediche. Questa piattaforma cerca così di mettere in contatto ricercatori e studiosi affinché possano condividere le loro scoperte, ricevere riconoscimenti e supporto nei loro studi per spingerli a realizzare i loro progetti. A riguardo lo staff della biblioteca accoglie ogni sorta di ricerca innovativa, indipendentemente dal suo formato e dallo stato di realizzazione in cui si trova. Tra le iniziative accolte sulla piattaforma vi è ad esempio il *GApp Lab Wrap Kits*¹⁰³ una collaborazione tra alcuni studenti scelti dal corso di *Entertainment Arts and Engineering* (EAE) e di *Master Games Studio* (MGS), il *Center of Medical Innovation* e la “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library.

Il *Therapeutic Games and Apps* (GApp Lab) è stato fondato da Roger Altizer, professore associato dell'University of Utah e direttore di Medicina Digitale presso il *Center of Medical Innovation*. Il *GApp Lab* è un esperimento che punta a creare uno spazio dentro l'università di scienze mediche dove studenti e membri della facoltà di *game design* possano offrire soluzioni a problematiche impellenti in collaborazione con medici e *games researchers*. Il *GApp Lab* è stato realizzato dentro la “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library ed è diventato un luogo in cui persone, metodi, e culture diverse si incontrano e si confrontano. Il *GApp Lab* attualmente ha un ruolo integrante nella ricerca, sviluppo, produzione ed esecuzione di applicazioni/giochi di argomento medico, pensati per i docenti, gli studenti, il personale medico e i pazienti. Grazie anche al supporto della classe dei ricercatori del sistema accademico dell'Utah, gli studenti del *GApp Lab* hanno la possibilità di sviluppare app e *medical games* innovativi, altamente coinvolgenti e clinicamente validi. Sul sito della piattaforma è possibile consultare direttamente tutti

¹⁰⁰ Ivi, p. 68.

¹⁰¹ UNIVERSITY OF UTAH – “SPENCER S. ECCLES” HEALTH SCIENCES LIBRARY, *EHSL* - “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library Home Page, <<https://library.med.utah.edu/>>, ultima cons.: 15.12.2018.

¹⁰² “SPENCER S. ECCLES” HEALTH SCIENCES LIBRARY, *e-channel is an Eccles Health Sciences Library site for innovations*, <<https://e-channel.med.utah.edu/>>, ultima cons.: 15. 12.2018.

¹⁰³ *Ibidem*.

i progetti realizzati dal *GApp Lab* dal 2014 fino al 2018. Tra le applicazioni e i giochi principalmente a contenuto medico, vi è anche *Librarians in Oz*¹⁰⁴, un *educational game* ispirato al romanzo *Il Meraviglioso Mago di Oz* di L. Frank Baum. Il gioco è rivolto principalmente ai bibliotecari medici, è stato finanziato dalla stessa “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library con 6,500\$ e promosso dal *National Network of National Library of Medicine*.

Librarians in Oz può essere giocato sia online che offline ed è pensato per sviluppare alcune abilità che possono essere adoperate dai bibliotecari per sostenere la loro professione e promuovere la biblioteca all'interno della propria comunità di riferimento. È possibile ottenere queste abilità completando una serie di obiettivi educativi descritti nelle sfide proposte dal gioco. Ogni sfida si basa sul principio dell’“Apprendimento Esperienziale”, ossia un modello di apprendimento basato sull’esperienza, sia essa cognitiva, emotiva o sensoriale. Questo processo di apprendimento stimola attivamente gli individui a utilizzare le proprie risorse e competenze per l'elaborazione e/o la riorganizzazione di teorie e concetti volti al raggiungimento di un obiettivo, a sviluppare le proprie capacità di *problem solving* e a gestire la propria emotività nei momenti di maggiore stress psicologico¹⁰⁵. Per ogni sfida completata, il giocatore ottiene un punteggio che viene visualizzato in una classifica ed inoltre ottiene dei *Continuing Education Credits* direttamente dalla *Medical Library Association*, ossia dei crediti che attestano le abilità ottenute e il livello di professionalità raggiunto. Oltre ai progetti realizzati dagli studenti, la piattaforma permette di consultare anche un elenco di pubblicazioni prodotte dai membri del *GApp Lab* e incentrate sullo sviluppo di giochi e applicazioni a contenuto medico-sanitario. Alcune di esse sono dedicate anche alle biblioteche biomediche e ai suoi bibliotecari come la presentazione *Revolutionizing Game Creation Partners: Healthcare professionals, including librarians, and game scholars unite*¹⁰⁶, oppure l’articolo *Saved Games: Librarians Levelling Up With Games For Health*¹⁰⁷, entrambi accessibili online tramite il motore di ricerca della piattaforma *e-Channel*.

Nel primo elaborato viene illustrato brevemente un progetto che ha coinvolto la “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library e il *Center of Medical Innovation* dell’Utah. Il progetto mirava

¹⁰⁴ *Ibidem*.

¹⁰⁵ WIKIPEDIA, *Apprendimento esperienziale*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Apprendimento_esperienziale>, ultima cons.: 18.12.2018.

¹⁰⁶ *Revolutionizing Game Creation Partners: Health care professionals, including librarians, and game scholars unite*, a cura di Tallie Casucci, Jean P. Shipman, Roger Altizer, John Langel, presentation for “Digital Games Research Association Annual Conference”, Snowbird, Utah, 2014, disponibile al link: <https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/04/digra2014_submission_114.pdf>, ultima cons.: 18.12.2018.

¹⁰⁷ *Saved Games: Librarians Levelling Up With Games For Health*, “Medical Library Association Annual Meeting and Exhibition” (MLA 2015), Austin, Texas, 2015, disponibile al link: <<https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/03/EchannelResearchPaper.pdf>>, ultima cons.: 18.12.2018.

ad essere un supporto per quegli studenti che si occupavano di sviluppare dispositivi medico-terapeutici (*Medical Therapeutic Devices*) come giochi e applicazioni sanitarie e incoraggiava la collaborazione tra istituzioni e figure professionali diverse (studenti, medici, docenti, bibliotecari) a vantaggio del sistema universitario, sanitario, dell'industria locale e di tutta la comunità in generale. Durante lo svolgimento del progetto si è discusso in particolare su come organizzare una *partnership* interprofessionale, ottenere dei finanziamenti, identificare e sviluppare connessioni con l'industria medica e fornire ricerche sistematiche a supporto dello sviluppo di *Medical Therapeutic Devices*. Grazie a questa collaborazione tra biblioteca biomedica e il centro medico, la creazione di applicazioni e dispositivi medico-sanitari è stata fortemente sostenuta e gli studenti hanno potuto lavorare a contatto diretto con le due istituzioni, traendone un grande vantaggio formativo e professionale.

Il secondo testo invece si occupa di un'interessante ricerca svolta da alcuni studenti del *GApp Lab* nel 2014 ed incentrata sui *medical games* e su quello che possono fare i bibliotecari per preservarli dall'obsolescenza, valorizzarli e renderli accessibili a tutti (utenti, pazienti, personale medico). Il lavoro svolto dagli studenti, parte dal fatto che negli ultimi anni il mercato dei *serious games* in generale è cresciuto esponenzialmente¹⁰⁸, in particolare un settore molto prolifico è stato proprio quello dei *medical e healthcare games*¹⁰⁹. Tuttavia molti di questi giochi, sviluppati da team composti da figure professionali diverse (programmatore, ricercatori, medici, *game designer*), in genere vengono usati per brevi periodi, magari in casi clinici specifici e poi vengono abbandonati, con il rischio di andare perduti per sempre. Un nuovo compito dei bibliotecari biomedici potrebbe essere proprio quello di raccogliere e preservare questi giochi, non solo per salvaguardare la qualità tecnica e artistica dell'opera, ma anche per renderli fruibili ad utenti della biblioteca e a pazienti. In questo caso, uno dei problemi principali sta nella quantità dei videogiochi medici prodotti e nella loro disponibilità nel lungo periodo: gli studenti del *GApp Lab* a riguardo hanno effettuato una serie di ricerche ad ampio raggio, in modo da individuare degli strumenti che potessero essere utili ai bibliotecari biomedici per trovare, raccogliere e conservare tra le collezioni bibliotecarie questi giochi¹¹⁰. Tra le risorse disponibili vi è l'*Health Game Research Database*, dell'Università della California a Santa Barbara, che attualmente conta 446 giochi realizzati apposta per differenti scopi medico-sanitari¹¹¹. Gli utenti

¹⁰⁸ Si passa da 1,5 miliardi di dollari del 2010 a circa 10,2 miliardi nel 2015. Per maggiori informazioni cfr. IDATE, *Serious Games: Market and Data Report*, 2010, p. 7, disponibile al link: <<http://www.ludoscience.com/files/resources/10213---Serious-Games-VA.pdf>>, ultima cons.: 19.12.2018.

¹⁰⁹ Ivi, p. 51-52.

¹¹⁰ *Saved Games*, cit., p. 3-4.

¹¹¹ CENTER FOR DIGITAL GAMES RESEARCH, *Health Games Database*, <<http://www.cdgr.ucsb.edu/database/game>>, ultima cons.: 19.12.2018.

possono consultare liberamente il *database* e cercare i giochi per titolo, piattaforma, tipo di pubblico a cui è destinato, argomento medico e altro. Oltre a questo ricco *database* vengono citate alcune risorse online come *seriousgamesdirectory*¹¹², *MedlinePlus*¹¹³, *Games for Health Journal*¹¹⁴ e *JMIR Serious Games*¹¹⁵. Tuttavia, come riportato dagli studenti, molti dei giochi individuati rimandano a link errati e non sono più accessibili, un chiaro segnale sul fatto che vi è un'effettiva mancanza di attenzione verso la conservazione di questi prodotti. L'intervento dei bibliotecari biomedici può sicuramente arginare questo problema ma la preservazione e fruizione di questi giochi spesso presenta numerosi ostacoli. Uno di questi è l'obsolescenza, un fenomeno comune a tutti i videogiochi come in generale ad altri media. A causa del continuo e rapido sviluppo tecnologico del videogioco, è difficile riuscire a raccogliere e conservare tutti i *software* e *hardware* videoludici esistenti (attività questa che si adatta forse di più ad un archivio che ad una biblioteca), tuttavia vi sono alcune alternative possibili a questo problema, come quelle indicate da Guttenbrunner e Lowood nel paragrafo 3.4. In particolare tra i cinque punti messi in luce da quest'ultimo, il più utile per le biblioteche e i bibliotecari biomedici è il terzo (*Build archives of design documents, source code, digital assets, and ancillary documentation of game development*), dato che la presenza di documenti correlati allo sviluppo del gioco, come le ricerche e i test svolti per il suo funzionamento, potrebbero essere utili ad un altro team di sviluppatori per la realizzazione di un nuovo gioco o a un dottore in cerca di una forma alternativa di trattamento medico. In ogni caso, nella realizzazione di collezioni di *medical games*, è importante che i bibliotecari biomedici indichino sempre per quale dispositivo il gioco sia stato progettato e conservino tutta la documentazione relativa al gioco stesso¹¹⁶.

Un caso di studio¹¹⁷ presentato dagli studenti del *GApp Lab* e che mette in luce la condizione dei *medical games* presenti tra le collezioni delle biblioteche biomediche, è quello del videogioco *Packy and Marlon* per SNES. Il gioco insegna ai bambini malati di diabete come prendersi cura di sé stessi. Secondo i risultati di alcuni studi, l'utilizzo del *videogame* nell'arco di 6 mesi avrebbe ridotto del 77% i casi urgenti e le visite di emergenza tra i giovani malati di diabete¹¹⁸.

¹¹² SERIOUS GAMES DIRECTORY, *Serious Game Directory - Search games*, <<http://seriousgamesdirectory.com.au/>>, ultima cons.: 19.12.2018.

¹¹³ NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE, *Interactive Health Games: MedlinePlus*, <<https://medlineplus.gov/games.html>>, ultima cons.: 19.12.2018.

¹¹⁴ MARY ANN LIEBERT INC. PUBLISHERS, *Games for Health Journal*, <<https://home.liebertpub.com/publications/games-for-health-journal/588/overview>>, ultima cons.: 19.12.2018.

¹¹⁵ JMIR PUBLICATIONS, *JMIR Serious Games*, <<https://games.jmir.org/>>, ultima cons.: 19.12.2018.

¹¹⁶ *Saved Games*, cit., p. 5-6.

¹¹⁷ Ivi, p. 6-7.

¹¹⁸ Debra A. LIEBERMAN, *Management of Chronic Pediatric Diseases with Interactive Health Games: Theory and Research Findings*, "The Journal of Ambulatory Care Management", Vol. 24, No.1 (2001), p. 26-38.

Gli studenti, dopo aver effettuato una serie di ricerche sui cataloghi e *database* di biblioteche biomediche riguardo a questo gioco, hanno riscontrato solo pochi risultati e nessuna informazione specifica su dove trovarlo o come usarlo per giocarci assieme ai pazienti. In seguito ad una semplice ricerca su *Google* invece sono riusciti ad accedere facilmente ad un emulatore che permetteva di giocare al videogioco, tramite *browser*, su un sito web chiamato *LetsPlaySNES.com*¹¹⁹, dedicato a preservare ed emulare vecchi giochi per Super Nintendo. Sebbene questo sito sia riuscito là dove *database* e cataloghi bibliotecari hanno fallito, mancava qualunque riferimento a documenti correlati che potessero dimostrare l'effettivo potenziale del gioco nell'aiutare i malati di diabete o su come usarlo in maniera efficace. Il caso di *Packy and Marlon* mette bene in chiaro quanto possa essere importante la collaborazione tra sviluppatori e bibliotecari biomedici affinché si possa offrire ai pazienti giochi di qualità con annesse tutte le informazioni fondamentali e garantire un efficace trattamento medico tramite il medium videoludico.

Per fare in modo che i bibliotecari biomedici possano salvaguardare dall'abbandono i *medical videogames*, valorizzarli e usarli in maniera adeguata è necessario adottare una serie di accorgimenti¹²⁰. Per prima cosa è importante contattare direttamente i team di sviluppo poiché, da quello che è emerso dallo studio del *GApp Lab*, è evidente come tra i bibliotecari biomedici e i team di sviluppo spesso vi sia una mancanza di comunicazione. Gli sviluppatori infatti non sanno quali informazioni dei loro giochi devono essere preservate né come preservare per poterne garantire una piena fruizione ad altre persone. I bibliotecari in questo caso possono essere un punto di riferimento fondamentale per i team di sviluppo e in aggiunta possono fornire loro materiali adeguati a migliorare la qualità informativa dei giochi.

Come conseguenza del primo punto, è necessario che i bibliotecari lavorino a stretto contatto con i team di sviluppo alla realizzazione del gioco. Gli sviluppatori di videogiochi non sempre hanno un *background* culturale che copre aree specifiche della conoscenza come la chirurgia o l'assistenza sanitaria. I bibliotecari biomedici possono aiutarli a colmare le lacune e dare a loro tutte le informazioni di cui hanno bisogno molto più efficacemente di quanto farebbero da soli. D'altra parte, questa collaborazione permette ai bibliotecari di familiarizzare meglio con le nuove tecnologie e di apprendere qualcosa su come si sviluppa un videogioco.

In seguito, è necessario garantire continuità perché i team di sviluppo, soprattutto quelli che

¹¹⁹ Attualmente questo sito sembra non essere più accessibile, tuttavia è possibile trovare il gioco sul sito: GAMEOLDIES, *Packy and Marlon - Nintendo Super NES online*, <<http://game-oldies.com/play-online/packy-marlon-nintendo-super-nes#>>, ultima cons.: 21.12.2018.

¹²⁰ *Saved Games*, cit., p. 7-9.

nascono in ambiente universitario, tendono a sciogliersi una volta finito di lavorare su un progetto specifico, con il rischio che esso vada perduto con il passare del tempo. I bibliotecari invece stanno all'interno di una stessa biblioteca per molto più tempo. Qualora i bibliotecari biomedici riescano ad essere presenti sin dalle prime fasi di realizzazione di un videogioco medico, potrebbero dare un senso di continuità al progetto una volta terminato e garantirne l'esistenza nel corso del tempo. Ogni volta che un nuovo team di sviluppo inizia a lavorare su un nuovo gioco, il bibliotecario può fornire così documentazioni e informazioni sui videogiochi realizzati in precedenza ed esprimere anche pareri personali sui lavori passati. Tutto questo può garantire un valore aggiunto al progetto così come stabilire delle connessioni tra i diversi team di volta in volta.

È importante poi stabilire cosa preservare e come (specialmente in caso di giochi non completi). Spesso la realizzazione di un gioco da parte di questi piccoli team avviene in poco tempo e in maniera frenetica, poiché ciò che conta principalmente è arrivare ad un prodotto finito. Di conseguenza alcuni elementi del gioco possono non essere rifiniti o funzionare adeguatamente. In aggiunta, un progetto di sviluppo può rimanere incompleto a causa della mancanza di fondi, tempo o indisponibilità degli sviluppatori. Il coinvolgimento da parte dei bibliotecari biomedici è importante nell'individuare sia i progetti compiuti sia quei lavori incompleti che meritano di essere conservati ed evitare che vadano perduti.

Infine, bisogna fornire delle linee guida per una corretta preservazione. Oltre ad essere coinvolti nella realizzazione di un gioco, i bibliotecari biomedici possono stilare delle linee guida per stabilire delle strategie di preservazioni che i team di sviluppo possono consultare ed usare rapidamente in loro assenza, in modo da garantire una prima forma di preservazione. Successivamente è compito del bibliotecario raccogliere e conservare adeguatamente il gioco in una collezione videoludica.

Naturalmente questi accorgimenti non vogliono offrire una soluzione definitiva al problema dei *medical games* messo in luce dagli studenti del *GApp*, ma possono essere dei buoni punti di partenza su cui riflettere per lo sviluppo in futuro di soluzioni più concrete ed efficaci. Il team del *GApp Lab* che ha lavorato su questi studi e ricerche, ha continuato ad implementare e fornire risorse sulla piattaforma *e-channel* in modo da aiutare i bibliotecari ad individuare e accedere facilmente ai *medical games*, tenendo così fede agli stessi accorgimenti proposti per la preservazione e fruibilità di questi ultimi. Il progetto *e-channel* è molto più grande e complesso e non si ferma ai soli *medical games* ma punta ad individuare e conservare ogni forma di innovazione in diversi campi del sapere e cerca di contrastare i problemi che affliggono i videogiochi medici, fornendo per ogni titolo presente sulla piattaforma la documentazione relativa al suo sviluppo,

alle caratteristiche e alle modalità d'utilizzo con i pazienti. I ragazzi del *GApp Lab* hanno continuato poi a lavorare a stretto contatto con i bibliotecari della "Spencer S. Eccles" Health Sciences Library, dando la possibilità a molti team di sviluppo di vedere i propri prodotti valorizzati a dovere ma soprattutto di renderli accessibili anche tempo dopo la loro realizzazione. Solo grazie a questa collaborazione tra biblioteca, bibliotecari biomedici e il sistema universitario dell'University of Utah, è stato possibile realizzare un progetto come *e-channel* che ha permesso e permette tutt'ora di salvaguardare i *medical games* sparsi per la rete, che dà la possibilità ai bibliotecari biomedici di trovare e accedere a progetti videoludici utili per la propria biblioteca e agli sviluppatori di vedere i propri giochi inseriti all'interno delle collezioni di biblioteche biomediche.

Infine un caso molto particolare di utilizzo dei *serious games* per promuovere e offrire servizi sanitari da parte di un'istituzione bibliotecaria è quello citato nel testo di Claudio Pensieri, *Game Therapy, L'uso dei mondi virtuali in campo sanitario*¹²¹. Secondo quanto riportato dall'autore, nell'aprile 2006 l'*Alliance Library System* dell'Illinois (USA) ha cominciato ad introdurre e implementare una serie di servizi bibliotecari in *Second Life* durante il suo periodo di massimo utilizzo. Attraverso il programma *Providing Consumer Health Outreach and Library Services to Virtual World Residents*¹²², nato per offrire consulti sanitari agli abitanti dei mondi virtuali, la Alliance Library System in collaborazione con altre biblioteche, organizzazioni e gruppi hanno costruito la *HealtInfo Island* proprio dentro il mondo di *Second Life*. Si tratta di un ambiente virtuale dove i bibliotecari hanno creato delle risorse e dei servizi a supporto delle attività dei suoi membri (sia il pubblico in generale che gli operatori sanitari abitanti il mondo virtuale), tra cui si potevano trovare materiali e servizi *web-based*. Finanziato con un budget di 40.000\$ dalla *Greater Midwest Region of the National Networks/National Library of Medicine*¹²³, i bibliotecari hanno avuto così la possibilità di offrire servizi sanitari e informazioni agli utenti dell'ambiente virtuale. All'interno di *HealtInfo Island* sono state costruite una libreria divulgativa sulla salute, una biblioteca medica, avamposti virtuali e *display* gestiti dalla *National Library of Medicine*. Ben oltre 300 *avatar* hanno usufruito dei servizi messi a disposizione ed hanno partecipato ad eventi e sessioni promosse nell'ambiente virtuale. Tra agosto, settembre e ottobre 2007, sono stati creati ed elaborati 20 *display* informativi e didattici riguardanti numerosi temi legati alla salute:

¹²¹ Claudio PENSIERI, *Game Therapy, L'uso dei mondi virtuali in campo sanitario*, UniversItalia, Roma, 2013.

¹²² Ivi, p. 147-149.

¹²³ *A Survey of Health-Related Activities on Second Life*, "Journal of Medical Internet Research", Vol. 11, No. 2 (2009), disponibile al link: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2762804/>>, ultima cons.: 17.12.2018.

- Biblioteche sulla salute dei consumatori.
- AIDS/HIV/Malattie sessualmente trasmissibili.
- “Cosa deve pensare una persona?”
- Diabete.
- Rivelazione del cancro al seno.
- Percorso di sostegno al disturbo dissociativo d’identità.
- *Display* agorafobia, disturbo bipolare, ansia sociale.
- Sindrome di Alzheimer.
- Mese della lettura sanitaria su *MedlinePlus.gov*.
- Pubblicità Progresso.
- Poster di valutazione sull’informazione sanitari.
- *Display* migliori simulatori sanitari in *Second Life*.
- *Display* National Library of Medicine/Specialized Information Services.
- Segnali pubblicitari per le classi.
- Segnali promozionali per la nuova assegnazione dell’Accessibility Center.
- T-Shirt gratuite con il logo “I” di informazione.
- *Display* sull’abuso di sostanze.
- La dieta salutare.
- Salute e sanità.
- Chiacchiere tra medici.

Tutti gli esempi fin qui presentati, dimostrano come i videogiochi (in particolare i *serious games*), possono trovare applicazione in biblioteche biomediche sia per avviare iniziative volte ad offrire alla comunità servizi legati alla salute sia come strumento di supporto per la formazione del personale medico. Nonostante questo, la presenza di videogiochi all’interno delle biblioteche biomediche è un fenomeno ancora poco diffuso, al contrario di quanto avviene in ambito medico in generale, dove l’uso di *videogames* e gli studi sulla loro efficacia sono decisamente molto più frequenti e numerosi.

Per poter facilitare una maggiore diffusione dei videogiochi all’interno delle biblioteche biomediche è importante che ci sia un rapporto di collaborazione tra i bibliotecari e il personale medico: nelle biblioteche biomediche ad esempio i bibliotecari potrebbero presentare al corpo docenti della facoltà una serie di giochi educativi/*serious games* da utilizzare a supporto della didattica, oppure, come avviene anche nelle biblioteche accademiche, i bibliotecari biomedici potrebbero usare videogiochi per offrire sessioni di orientamento e di supporto informativo ai

nuovi studenti o corsi formativi sulla gestione e organizzazione delle informazioni mediche all'interno della biblioteca come parte integrante del percorso di studi¹²⁴. Un altro campo in cui le biblioteche biomediche potrebbero usare videogiochi è quello della promozione dell'*health literacy* per i pazienti, i loro familiari e in generale per la comunità di riferimento. Secondo un rapporto dell'Institute of Medicine la *health literacy* è definita come: «il livello di capacità che hanno le persone di ottenere, elaborare e comprendere informazioni di base sulla salute e i servizi di cui hanno bisogno per fare le scelte adeguate. Questo riguarda il saper comprendere i foglietti illustrativi dei medicinali, le prescrizioni mediche, le *brochure* informative delle strutture sanitarie, le impegnative per le visite e quant'altro»¹²⁵. Molte biblioteche biomediche offrono già dei buoni servizi di promozione di *health literacy*, in quanto fa parte della loro *mission*. Tuttavia introducendo videogiochi appositi, sarebbe possibile raggiungere molti più utenti in maniera sicuramente più coinvolgente e rendere i cittadini più consapevoli sul tema dell'*health literacy*.

Infine per poter sviluppare e utilizzare dei buoni giochi, le biblioteche biomediche dovrebbero prendere in considerazione i numerosi studi e ricerche che ci sono nel campo della medicina, (una ricchissima banca dati come *PubMed*¹²⁶ potrebbe essere un ottimo punto da cui partire) e trarre spunto dall'uso che già si fa in altre biblioteche come quelle accademiche. Così facendo, potrebbe essere più facile sfruttare le grandi potenzialità dei videogiochi per migliorare i servizi offerti agli utenti, per promuovere forme di *health literacy* tra i cittadini o per supportare la formazione e l'istruzione degli studenti di medicina.

5.5 *Serious games* e promozione dell'*information literacy* tra il personale medico-sanitario: il ruolo del bibliotecario biomedico

Riguardo alla questione della formazione del personale sanitario, in Australia dopo una serie di studi e osservazioni, si è notato che i bibliotecari biomedici potevano usare certi videogiochi per integrare e migliorare la preparazione di dottori, studenti, infermieri, insegnando loro specifiche abilità di *information literacy*. In territorio australiano si è arrivato a queste conclusioni partendo dal fatto che, attraverso l'utilizzo del principio del *Game-based Learning*¹²⁷ (GBL), è

¹²⁴ KIM, *Learning with Games*, cit., p. 163-165.

¹²⁵ *Health Literacy: A Prescription to End Confusion*, a cura di Lynn Nielsen-Bohlman, Allison M. Panzer, David A. Kindig, The National Academic Press, Washington, D.C., 2004, p. 2, 36-37, disponibile al link: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK216032/pdf/Bookshelf_NBK216032.pdf>, ultima cons.: 17.12.2018, traduzione propria.

¹²⁶ NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE, *PubMed: Home*, <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/>>, ultima cons.: 17.12.2018.

¹²⁷ Alana McDONALD, *Game-Based Learning for Medical Staff Development*, <<http://thinkspace.csu.edu.au/gbl-compendium/part-3-invitation/game-based-learning-for-medical-staff-development/>>, ultima cons.: 15.12.2018.

possibile aiutare il personale medico nello sviluppo delle abilità richieste e ad apprendere quella che viene definita la “Medicina basata sulle prove oggettive d’efficacia/evidenza clinica”¹²⁸ (*Evidence-based Medicine* o EBM). Il principio del *Game based-Learning* già da tempo viene applicato in campo medico e consiste nell’utilizzo di giochi specifici come i *serious games* per supportare il percorso di formazione e di apprendimento del personale sanitario. Il GBL è diverso dal principio della *Gamification* che non fa uso di veri e propri videogiochi ma comporta l’applicazione in contesti “non ludici” di meccaniche tratte dai *videogames*¹²⁹. Sebbene a livello pratico il *Game-based Learning* venga spesso usato a sostegno della formazione medica (es: la simulazione virtuale), non è facile trovare studi teorici sull’effettiva efficacia del GBL in rapporto all’*Evidence-based Medicine*. I bibliotecari biomedici in tal caso possono essere d’aiuto a tutto il personale medico per fornire testi critici ed effettuare ricerche su tali studi teorici che dimostrino come applicare il *Game-based Learning* all’EBM, in modo da capire di quali abilità i medici e gli studenti necessitino per svolgere al meglio il loro lavoro¹³⁰. Il rapporto che lega il bibliotecario e il personale medico sta in particolare nell’aiuto che il primo può dare al secondo nello sviluppare le sue capacità di *information literacy*, essenziali nel campo dell’EBM, tramite l’approccio del *Game-based Learning*. Il concetto di *information literacy* non è molto usato negli ospedali o nelle scuole di medicina ma coincide in buona parte con le abilità che deve avere il personale medico che lavora in un contesto di *Evidence-based Medicine*, come ad esempio il saper individuare, acquisire, valutare ed applicare le risorse e le informazioni di cui ha bisogno¹³¹.

Come già accennato, il principio del *Game-based Learning* è applicato da tempo in campo medico: molto diffusi sono i *serious games* che aiutano il personale medico ad acquisire determinate conoscenze e informazioni teoriche su certe malattie (fumo, diabete, obesità, etc...) oppure vi sono i simulatori, probabilmente la più popolare forma di *Game-based Learning*. I *serious games* simulativi offrono la possibilità personale medico di svolgere in un ambiente virtuale (e quindi sicuro) operazioni chirurgiche, esami clinici, visite specialistiche e quant’altro senza avere paura di sbagliare e questo permette di mettere in pratica le conoscenze teoriche acquisite magari con altri *serious games*. Molti *serious games* in campo medico si focalizzano

¹²⁸ Alberto DE MICHELI, *Evidence Based Medicine: che cos’è e perché è importante per il paziente?* <<http://aem-medi.it/contenuti/evidence-based-medicine-che-cose-e-perche-e-importante-per-il-paziente/>> ultima cons.: 15.12.2018.

¹²⁹ Holly BRADBURY, *Gamification vs. Game-Based Learning: What’s the Difference?* <<http://www.theknowledgeguru.com/gamification-vs-game-based-learning/>>, 21 marzo 2017, ultima cons.: 15.12.2018.

¹³⁰ McDONALD, *Game-Based Learning*, cit.

¹³¹ *Ibidem*.

infatti sull'apprendimento e il mantenimento di certe abilità e conoscenze mediche, senza poterle effettivamente utilizzare. Tramite i *serious games* simulativi è possibile sia apprendere che mettere in pratica le proprie capacità, sviluppando alcune abilità di *literacy* come ad esempio quelle del saper acquisire ed applicare le risorse e le informazioni necessarie per poter lavorare nel campo dell'*Evidence-based Medicine*. Nonostante il grande aiuto fornito tramite l'approccio del GBL, al personale medico spesso non vengono richieste o insegnate quelle abilità fondamentali di *literacy* atte a saper individuare e valutare in maniera critica di quali informazioni si abbia effettivamente bisogno durante i singoli momenti di apprendimento e formazione; in questo caso i bibliotecari biomedici possono essere un punto di riferimento importante. La promozione dell'*information literacy* tra il personale medico, nonostante non sia un'area di interesse propria delle biblioteche biomediche, è un obiettivo che negli ultimi anni si sta cercando di raggiungere e questo può senz'altro essere un grande stimolo per i bibliotecari biomedici ad essere più attivi nell'aiutare dottori, infermieri, studenti nell'acquisizione di tutte quelle competenze di *information literacy* necessarie a svolgere al meglio i loro compiti. Nel mondo di oggi, dove la quantità di informazioni cresce di continuo, è importante che anche il personale medico sia in grado di individuare, cercare, valutare e ottenere quelle di cui necessita. Nello stato australiano del Nuovo Galles del Sud (NSW), il *Clinical Information Access Portal* (CIAP), ha messo a disposizione di tutto il personale medico una grande quantità di risorse come *database*, riviste di settore, *ebook*, linee guida di pratica clinica e, in collaborazione con dei bibliotecari biomedici, ha sviluppato quattro moduli di *e-learning* che permettono di acquisire delle abilità di *information literacy* come il saper cercare, individuare, e integrare informazioni specifiche all'interno di tutte queste risorse. Il bibliotecario biomedico può sfruttare il principio del *Game-based Learning* e affiancare ai *serious games* medici tradizionali, dei giochi o delle applicazioni ludiche incentrate sull'apprendimento di specifiche capacità di *literacy*¹³². In particolare può indicare l'utilizzo di alcuni *serious games* in grado stimolare nel personale medico l'impiego di banche dati, cataloghi e altre risorse bibliotecarie in modo che, attraverso di esse, possano individuare a loro volta altri *serious games* di ambito medico (e corrispettiva documentazione) relativi ad esempio al trattamento di una malattia o alle procedure da adottare per eseguire un certo tipo di intervento. Un altro compito del bibliotecario biomedico potrebbe essere quello di contribuire allo sviluppo di *serious games* appositi, possibilmente incentrati sul saper individuare e valutare criticamente le informazioni e corrispettive fonti, cosa di cui c'è

¹³² *Ibidem*.

una forte carenza nel campo della medicina¹³³. A riguardo, McDonald presenta alcuni giochi¹³⁴ impiegati per conoscere meglio le risorse e i servizi bibliotecari in generale e promuovere l'*information literacy*. Questi giochi possono essere un buon punto di partenza per realizzare delle versioni pensate apposta per il personale medico. Vi è ad esempio *LibraryGame*¹³⁵, un gioco molto semplice e divertente che punta ad insegnare l'utilizzo delle risorse e dei servizi di una biblioteca piuttosto che delle specifiche abilità di *information literacy*. I giocatori interagiscono con una serie di scenari fissi in cui viene richiesto loro di rispondere correttamente a delle domande a scelta multipla. La basilare struttura narrativa e il formato della scelta multipla è facile da realizzare e può essere adattata alle esigenze informative dei medici.

LibraryCraft (Utah Valley University) è un gioco che, come il precedente, mira all'insegnamento di alcune abilità di *information literacy*, sfruttando degli elementi narrativi di base e richiedendo al giocatore di rispondere ad una serie di domande a scelta multipla per avanzare. Il gioco trae spunto per la sua narrazione dal genere *fantasy*. Il giocatore infatti deve usare la conoscenza come arma per sconfiggere un drago che minaccia di distruggere un villaggio.

Infine vi è *Web Evaluation Game* (British Columbia Institute of Technology), un gioco composto a sua volta da cinque minigiochi che mostrano ai giocatori i diversi aspetti del processo di valutazione delle fonti. A differenza dei precedenti, in *Web Evaluation Game* manca del tutto la componente narrativa ma permette di creare minigiochi specifici in grado di insegnare una particolare abilità di *literacy* piuttosto che un'altra.

Come dimostrano questi esempi, i bibliotecari e le biblioteche biomediche possono sfruttare *serious games* già esistenti oppure trarre spunto per realizzarne di appositi con cui promuovere tra il personale medico abilità di *literacy* specifiche (come appunto il saper cercare e valutare informazioni in maniera critica), che altrimenti sia con i tradizionali metodi di apprendimento sia con buona parte dei *serious games* medici tradizionali non sarebbe possibile apprendere.

5.6 La violenza nei videogiochi e il loro utilizzo negli istituti penitenziari

Come abbiamo visto nei capitoli precedenti, i videogiochi e le loro meccaniche possiedono una grande capacità di adattamento e versatilità che permette loro di venire usati in contesti bibliotecari molto differenti. Oltre alle biblioteche biomediche e accademiche, il medium videoludico, benché i casi da me personalmente individuati siano pochi, possono trovare un'applicazione

¹³³ *Ibidem*.

¹³⁴ *Ibidem*.

¹³⁵ Rowan MANGAN, *Play to learn: Gamifying the academic library*, "Incite" Vol. 36, No. 9 (2015), disponibile al link: <<https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=444419127895059;res=IELAPA;subject=Laws,%20regulations%20%26%20cases>>, ultima cons.: 16.12.018.

anche in biblioteche particolari come quelle presenti negli istituti di detenzione. Prima di presentare alcuni casi specifici, sorge spontaneo porsi il dubbio se sia giusto o meno introdurre un medium come quello videoludico, da sempre accusato di stimolare comportamenti violenti tra i più e i meno giovani, all'interno di strutture in cui risiedono persone colpevoli di reati anche gravi, come omicidi e stupri. Il tema della violenza nei videogiochi e il loro utilizzo in particolari contesti come ad esempio un istituto di detenzione, richiede qualche riflessione ulteriore. Più volte è capitato di sentire parlare dalla cronaca di individui che compiono stragi armate in luoghi pubblici o di adolescenti che uccidono per diversi motivi parenti o amici. Tuttavia, non appena si scopre che il presunto colpevole era appassionato di *videogames*, questi ultimi spesso vengono additati come il movente principale dell'insano gesto¹³⁶. Quando accadono tragici episodi di questo genere il più delle volte i mass media raccontano al grande pubblico solo la parte della storia che fa più comodo e che attira maggiormente l'attenzione, evitando di discutere delle reali cause che stanno dietro l'atto criminale e per il quale i videogiochi violenti si prestano come ottimo capro espiatorio. È il caso ad esempio della mattanza commessa in Norvegia nel 2011 da Anders Breivik, durante un raduno organizzato dalla sezione giovanile del Partito Laburista Norvegese e in cui hanno perso la vita 77 persone¹³⁷. Breivik era un appassionato di videogiochi di guerra (*COD: Modern Warfare II*) e del famoso MMORPG *World of Warcraft*, e su questo fatto la giornalista Virginia Lozito ha realizzato il suo servizio televisivo, andato in onda sul TG1, in cui accusava i videogiochi di essere la causa principale della strage¹³⁸. Come sostiene anche Mazzetta¹³⁹, è molto più facile presentare al pubblico un montaggio estremamente efficace di alcuni giochi soprattutto in prima persona a tema bellico e puntare il dito contro di essi, piuttosto che discutere del testo scritto da Breivik: *2083. A European Declaration of Independence*¹⁴⁰, in cui viene esaltata una forma ultraconservatrice del cristianesimo e viene spiegato come costruire una società di crociati antislamica, in grado di portare nel 2083 l'intero continente europeo a liberarsi del multiculturalismo, dell'Islam e delle tante idee sbagliate che,

¹³⁶ Un caso esemplare può essere quello dell'omicidio commesso in provincia di Ferrara nel 2017 da un ragazzino di 16 anni che, dopo aver ucciso con un'ascia i suoi genitori, sarebbe tornato a giocare alla PlayStation come se nulla fosse successo. Per maggior informazioni cfr.: Rosalba EMILIOZZI, *Genitori uccisi a colpi d'ascia, gli studenti amavano giochi di guerra*, "Il Mattino", 12 gennaio 2017, <<https://www.ilmattino.it/primopiano/cronaca/genitori-uccisi-a-colpi-d-ascia-gli-studenti-amavano-giochi-di-guerra-2190978.html>>, ultima cons.: 21.01.2019.

¹³⁷ LA STAMPA, 22 luglio 2011: *Anders Breivik semina il terrore in Norvegia, 77 i morti*, "La Stampa", 22 luglio 2017, <<https://www.lastampa.it/2017/07/22/esteri/luglio-anders-breivik-semina-il-terrore-in-norvegia-i-morti-aEUpWfCrurnn1sjSNqZFJmN/pagina.html>>, ultima cons.: 24.12.2018.

¹³⁸ ADRIANO DELLA CORTE, *Strage ad Oslo: il TG1 incolpa i videogiochi*, "Everyeye", 25 luglio 2011, <<https://www.everyeye.it/notizie/strage-ad-oslo-il-tg1-incolpa-i-videogiochi-104044.html>>, ultima cons.: 24.12.2018.

¹³⁹ Mazzetta, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 58-59.

¹⁴⁰ Anders BREIVIK, *2083. A European Declaration of Independence*, Londra, 2011, disponibile al link: <https://fas.org/programs/tap/_docs/2083_-_A_European_Declaration_of_Independence.pdf>, ultima cons.: 24.12.2018.

secondo l'autore, ne stavano distruggendo le fondamenta. Naturalmente solo più avanti si è discusso sui presunti (e più credibili) motivi dell'attentato, ossia le idee politico-religiose estremiste di Breivik e la sua supposta schizofrenia paranoide, ridimensionata dopo una controperizia ad un elevato disturbo narcisistico della personalità¹⁴¹. Al di là del gesto di Breivik e del fatto di aver accusato ingiustamente i videogiochi, il discorso riguardo all'inserimento di questi ultimi dentro istituti carcerari in cui è facile trovare soggetti violenti e potenzialmente pericolosi, potrebbe sembrare quasi un paradosso alla maggior parte dell'opinione pubblica. Tuttavia vi sono alcuni aspetti da tenere a mente che possono ribaltare o quanto meno influenzare in senso opposto questo punto di vista. Innanzitutto vi è da considerare lo spinoso quesito sull'influenza negativa che i videogiochi violenti possono avere nelle menti di individui giovani così come negli adulti.

In genere quando si parla di violenza nei videogiochi, si pensa sempre che il fenomeno riguardi principalmente soggetti più o meno giovani, ma in realtà il discorso è molto più complicato perché coinvolge tanti aspetti della vita di un individuo (vissuto sociale e familiare, condizioni economiche e di salute, etc...), e quindi può colpire tanto un adolescente quanto un adulto. Un testo molto importante e utile a comprendere più a fondo il rapporto che lega violenza e videogiochi è *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*, degli psicologi Lawrence Kutner e Cheryl K. Olson¹⁴². Kutner e Olson spiegano che se i comportamenti violenti e patologici sono individuabili in chi fa un uso prolungato di giochi violenti, la spiegazione non sta semplicemente nel nesso tra comportamenti aggressivi e violenza nei videogiochi, ma piuttosto in un vissuto familiare e sociale stressante o non gratificante che porta individui instabili a rifugiarsi nei *videogames* in cui possano trasformare la loro aggressività in una supremazia virtuale, finché tutto questo non basta più e la violenza sfocia nel mondo reale. La causa di quest'ultima non è il videogioco in sé ma il passato familiare o sociale, a cui l'individuo disturbato cerca non una soluzione ma una fuga prima tramite i videogiochi e poi tramite la rimozione violenta¹⁴³. Nel corso degli anni sono stati realizzati molti studi e ricerche, condotti sia sui giovani che sugli adulti, per cercare di indagare gli effetti dell'esposizione massiccia ai contenuti violenti dei videogiochi, l'aumento dell'aggressività a breve e medio termine oppure il rapporto fra la durata dell'esposizione e le sue conseguenze. A

¹⁴¹ Mark LEWIS, Alan COWELL, *Norwegian Man Claims Self-Defense in Killings*, "The New York Times", 16 aprile 2012, <https://www.nytimes.com/2012/04/17/world/europe/trial-of-anders-behring-breivik-opens-in-norway.html?_r=0>, ultima cons.: 25.12.2018.

¹⁴² Lawrence KUTNER, Cheryl K. OLSON, *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*, Simon & Schuster, New York, 2008.

¹⁴³ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 62-63.

riguardo, molto interessanti sono gli esperimenti effettuati da Micheal D. Slater¹⁴⁴ et al. nel 2003 e dai ricercatori Tamamiya, Matsuda e Hiraki¹⁴⁵ nel 2014, mentre un testo significativo che raccoglie più studi sugli effetti dei videogiochi violenti nei bambini e negli adolescenti è *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents* di Craig Anderson et al¹⁴⁶.

Ciascuna delle ricerche qui indicate tuttavia è stata caratterizzata da dei limiti nell'approccio metodologico di analisi. Nel primo studio, condotto da Slater et al., si parla soprattutto dell'influenza negativa che alcuni media (tra cui i videogiochi) possono avere sugli adolescenti nel lungo termine e le variabili prese in considerazione in questo caso sono tante; secondo gli autori non solo videogiochi violenti ma anche la televisione, film e la fruizione su internet di alcuni contenuti inadatti ai minori, possono portare gli adolescenti a sviluppare alla lunga un comportamento violento¹⁴⁷. Riguardo in particolare all'uso assiduo dei *videogames*, benché venga evidenziato un presunto aumento di aggressività a breve termine¹⁴⁸, tuttavia non viene effettivamente dimostrato quanto questi possano incidere sul lungo periodo nello sviluppo di un comportamento violento. In aggiunta lo studio sembra si sia concentrato soprattutto sull'utilizzo di internet da parte dei giovani piuttosto che sui *videogames* nello specifico, non garantendo così un'analisi approfondita del rapporto tra videogiochi e violenza¹⁴⁹.

Nella ricerca di Tamamiya et al., sebbene sia stato riscontrato un aumento di aggressività nel breve periodo dopo aver giocato ad un gioco violento, si è notato che gli effetti sia fisici che comportamentali già dopo poche ore iniziavano a svanire. Secondo i dati raccolti dagli studiosi giapponesi, sembra che nessuno dei soggetti in esame abbia continuato a giocare al gioco assegnato per l'esperimento anche dopo la sua fine e, una volta terminato il periodo di gioco, i segnali di aggressività rilevati in precedenza cominciavano a scemare. I ricercatori sono arrivati alla conclusione che gli effetti di un comportamento aggressivo possono persistere più a lungo solo in caso di una maggiore e continua esposizione alla violenza ma soprattutto se il soggetto in questione continua a rimuginare su quanto visto nel gioco. In aggiunta, come sottolineato dagli stessi autori, questo studio è stato svolto con delle limitazioni da tenere conto: per prima

¹⁴⁴ Michael D. SLATER, Kimberly L. HENRY, Randall C. SWAIM, Lori L. ANDERSON, *Violent Media Content and Aggressiveness in Adolescents: A Downward Spiral Model*, "Communication Research", Vol. 30, No. 6 (2003), p. 713-736, disponibile al link: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0093650203258281>>, ultima cons.: 25.12.2018.

¹⁴⁵ Yoshiyuki TAMAMIYA, Goh MATSUDA, Kazuo HIRAKI, *Relationship between Video Game Violence and Long-Term Neuropsychological Outcomes*, "Psychology", Vol. 5, No.13 (2014), p. 1477-1487, disponibile al link: <https://file.scirp.org/Html/2-6901267_49551.htm>, ultima cons.: 25.12.2018.

¹⁴⁶ Craig ANDERSON, Douglas A. GENTILE, Katherine E. BUCKLEY, *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*, Oxford University Press, New York, 2007.

¹⁴⁷ SLATER, HENRY, SWAIM, ANDERSON, *Violent Media Content*, cit., p. 713.

¹⁴⁸ Ivi, p. 715.

¹⁴⁹ Ivi, p. 732.

cosa i risultati sono stati ottenuti usando un solo tipo di videogioco violento (*Grand Theft Auto: Liberty City Stories* per PlayStation Portable), escludendo gli effetti di altre possibili forme di violenza presenti in giochi diversi. In secondo luogo, i partecipanti scelti per la ricerca non erano videogiocatori assidui e quindi non è stato possibile ricavare dati specifici su come la violenza nei videogiochi possa influenzare negativamente bambini e adulti maggiormente abituati a videogiocare¹⁵⁰.

Per quanto riguarda il testo di Anderson et al., vengono riportate più tipologie di ricerche che, come gli studi precedenti, hanno evidenziato l'esistenza di un nesso fra violenza simulata nel gioco e aggressività reale. Tuttavia, anche in quest'ultimo caso, sono stati riportati dei limiti metodologici nell'eseguire gli esperimenti come un campione statisticamente poco significativo e sessioni di gioco troppo brevi, comprese fra i 15 e i 20 minuti al massimo. Inoltre, per i ricercatori è stato impossibile distinguere se il nesso individuato fosse di tipo correlativo o causale¹⁵¹. Alla mancanza di prove evidenti, in grado di stabilire con certezza il legame tra violenza nei videogiochi e violenza negli adolescenti e adulti, hanno fatto eco numerose ricerche, come quella condotta nel 2017 da alcuni studiosi dell'Università di York¹⁵². Secondo la teoria del *Priming* (innesco), l'esposizione dei giocatori a determinati comportamenti all'interno dei videogiochi (come la violenza), renderebbe questi più facili da assumere anche nella vita reale e di conseguenza provocherebbe una maggiore possibilità di sviluppare un cambiamento nell'atteggiamento, con un corrispettivo aumento del tasso di aggressività¹⁵³. Sulla base di questa teoria, i ricercatori inglesi hanno condotto i loro studi su un numero molto ampio di soggetti, (più di 3000 persone adulte coinvolte), ed hanno cercato di confrontare diversi tipi di realtà di gioco per individuare prove più attendibili. Dai risultati finali è emerso che i videogiochi non spingono le persone a comportarsi in determinati modi e che la realtà aumentata non amplifica necessariamente la loro aggressività¹⁵⁴.

In un primo esperimento, ai partecipanti è stato chiesto di giocare a un *videogame* in cui dovevano guidare un'auto evitando scontri con altre macchine e camion, oppure condurre in salvo

¹⁵⁰ TAMAMIYA, MATSUDA, HIRAKI, *Relationship between Video Game Violence*, cit., p. 1484-1485.

¹⁵¹ Emilio COZZI, *Perché nessuno studio ha mai dimostrato il legame tra videogiochi e violenza*, "Wired", 10 marzo 2018, <<https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2018/03/10/videogiochi-violenza-studi/>>, ultima cons.: 26.12.2018.

¹⁵² David ZENDLE, Daniel KUDENKO, Paul CAIRNS, *Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games*, "Entertainment Computing", Vol. 24 (2018), p. 21-29, disponibile al link: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952117300113>>, ultima cons.: 24.01.2019.

¹⁵³ WIKIPEDIA, *Priming* (psicologia), <[https://it.wikipedia.org/wiki/Priming_\(psicologia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Priming_(psicologia))>, ultima cons.: ultima cons.: 26.12.2018.

¹⁵⁴ Marta MUSSO, *No, i videogiochi violenti non aumentano l'aggressività*, "Wired", 23 gennaio 2018, <<https://www.wired.it/scienza/lab/2018/01/23/videogiochi-violenti-no-aggressivita/>>, ultima cons.: 26.12.2018.

un topo dalle grinfie di un gatto. Finita la partita, ai giocatori sono state mostrate alcune immagini (es: un autobus o un cane) ed è stato chiesto loro di classificarle come veicoli o come animali, in modo da capire quanto i partecipanti siano stati influenzati dal gioco¹⁵⁵. Secondo quanto spiegato da David Zendle, uno degli autori di questo studio: «se i giocatori sono stati “innescati” attraverso l’immersione nella realtà del gioco, essi dovrebbero essere in grado di categorizzare gli oggetti associati a questo gioco più velocemente nel mondo reale una volta che il gioco è concluso, ma così non è stato. I partecipanti che hanno giocato al gioco di auto non sono stati più veloci nel classificare le immagini dei veicoli, ma anzi in alcuni casi il loro tempo di reazione è stato significativamente più lento»¹⁵⁶.

In un secondo esperimento i ricercatori hanno cercato di capire se la realtà di un *videogame* possa effettivamente influenzare l’aggressività dei giocatori attraverso l’uso della fisica *ragdoll*, un sistema che crea personaggi credibili, che si muovono e reagiscono in un modo molto simile alla realtà. I giochi violenti infatti possono influenzare il comportamento di una persona non solo simulando realisticamente un ambiente reale ma anche riproducendo in maniera credibile il comportamento dei personaggi, quasi come siano persone vere. L’esperimento ha confrontato le reazioni dei giocatori in due giochi di combattimento: uno che utilizzava la fisica *ragdoll* e uno che non usava tale sistema. Dopo la partita ai giocatori è stato chiesto di svolgere alcuni test in cui si dovevano completare alcuni frammenti di parole; in questo caso i ricercatori hanno supposto che sarebbero state scelte più associazioni di parole violente da parte di coloro che avevano giocato al videogioco che sfruttava la fisica *ragdoll*, rispetto a quelli che avevano provato l’altro gioco. I risultati finali hanno dimostrato che non vi era nessuna differenza di risposte tra i due gruppi e che di conseguenza non era possibile dimostrare un eventuale collegamento tra la realtà simulata di questi giochi e il tipo di effetti che hanno sui giocatori¹⁵⁷.

Un altro studio più recente¹⁵⁸, incentrato proprio nell’analizzare gli effetti sugli adulti dell’utilizzo nel lungo periodo di *videogames* violenti, conferma quanto è stato già dimostrato da Zendle. Questo studio è stato condotto su 77 partecipanti che, durante le diverse fasi dell’esperimento, hanno o non hanno giocato ad un determinato videogioco per un periodo di due mesi. I partecipanti sono stati reclutati online e sono stati scelti coloro che non avevano utilizzato abitualmente *videogames* nei sei mesi precedenti lo studio. I soggetti sono stati suddivisi in tre

¹⁵⁵ *Ibidem*.

¹⁵⁶ *Ibidem*.

¹⁵⁷ *Ibidem*.

¹⁵⁸ *Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study*, a cura di Simone Kühn, Dimitrij Tycho Kugler, Katharina Schmalen, Markus Weichenberger, Charlotte Witt, Jürgen Gallinat, “Molecular Psychiatry”, 13 marzo 2018, <<https://www.nature.com/articles/s41380-018-0031-7>>, ultima cons.: 27.11.2018.

gruppi: il primo gruppo di soggetti (n. 25) ha giocato al videogioco *Grand Theft Auto 5* (un videogioco violento) ogni giorno per due mesi; il secondo gruppo di soggetti (n. 24) ha giocato a *The Sims 3* ogni giorno per due mesi; mentre il terzo gruppo (n. 28) non ha giocato ai videogiochi per due mesi. I ricercatori hanno esaminato i livelli di aggressività, empatia, competenze interpersonali, impulsività ansia, umore sia prima dell'inizio dell'esperimento sia in seguito ai due mesi di utilizzo/inutilizzo dei videogame. Tali livelli sono stati analizzati con una batteria di test standardizzati. Sono state inoltre indagate misure comportamentali dell'aggressività e le funzioni di controllo esecutivo, attraverso i seguenti strumenti: *Stop Signal Task*, *Multi-Source Interference Task*, *Switching Task*. I risultati della ricerca non hanno rilevato cambiamenti significativi in nessuna delle variabili valutate: al termine dei due mesi di utilizzo/non utilizzo quotidiano di *videogames* non è emersa alcuna differenza dal confronto dei tre gruppi, rispetto ai livelli di aggressività, empatia, competenze interpersonali, impulsività, ansia, umore e controllo esecutivo. Gli eventuali effetti dei videogiochi sulle variabili valutate non sono stati registrati nemmeno in una fase di *follow-up* (due mesi dopo la conclusione del periodo di intervento). Tutto questo ha fornito una forte evidenza contro gli effetti negativi, spesso dibattuti, dei videogiochi violenti negli adulti¹⁵⁹.

Il fatto di aver insistito con gli esempi appena citati sul rapporto tra violenza nei videogiochi e gli effetti che questa potrebbe avere sugli adulti, dovrebbe aiutare i più scettici a capire come l'inserimento di videogiochi, anche violenti, all'interno di istituti carcerari (e relative biblioteche) non sia una cosa così assurda e inattuabile, a causa magari dell'idea che i contenuti di certi giochi potrebbero destabilizzare la sfera emotiva di alcuni detenuti e fomentarne eventuali comportamenti aggressivi e pericolosi. Tuttavia, è sempre opportuno valutare caso per caso e la scelta di mettere a disposizione di detenuti videogiochi violenti dovrebbe comunque tenere conto delle condizioni psicologiche e comportamentali dei singoli individui presenti all'interno della struttura. A un detenuto, soggetto a frequenti scatti di rabbia, comportamenti aggressivi o con una sfera emotiva instabile, è sconsigliabile rendere disponibile l'accesso a videogiochi violenti come il famoso *Gran Theft Auto* o *DOOM*, mentre sono più indicati giochi di sport e di guida come *FIFA* o *Gran Turismo* o giochi rompicapo come *Portal*, privi di qualunque contenuto esplicito, in grado di distrarre la mente da cattivi pensieri e di aiutare a scaricare tensioni e stress senza suscitare influenze negative sulla sfera emotiva del soggetto. Ai cosiddetti detenuti modello o che hanno comunque dimostrato una buona condotta per un determinato periodo

¹⁵⁹ Greta RIBOLI, *L'uso quotidiano di videogiochi violenti non ha effetti a lungo termine sull'aggressività dei giocatori adulti*, "State of Mind", 4 aprile 2018, <<https://www.stateofmind.it/2018/04/effetti-videogiochi-violenti/>>, ultima cons.: 27.11.2018.

di tempo, potrebbe invece essere concessa la possibilità di giocare a videogiochi con contenuti espliciti. A riguardo, è importante precisare che il numero dei videogiochi con contenuti violenti è in realtà molto più basso di quanto si possa pensare: effettuando una semplice ricerca sulla banca dati di PEGI, si scopre che su 30.161 giochi classificati in totale, ben 11.878 hanno codice di classificazione 3, 5.178 un codice di classificazione 7, 6.982 un codice di classificazione 12, 3.881 un codice di classificazione 16 e solo 2.242 hanno un codice di classificazione 18¹⁶⁰. La stessa ricerca è stata svolta da Mazzetta il 2 agosto 2013, e anche allora su un totale di 20.763 giochi classificati, quelli con PEGI 18 erano solamente 1.274¹⁶¹ (circa il 6% del totale). Ciò dimostra che se si vuole creare una collezione di videogiochi dentro la biblioteca di un istituto penitenziario, si ha a disposizione un'ampia scelta di titoli che non presentano contenuti espliciti (in particolare tutti quelli compresi tra il codice di classificazione PEGI 3 e PEGI 12).

La presenza di videogiochi in istituti penitenziari è una realtà già in alcuni paesi come negli Stati Uniti o nel Regno Unito. Secondo quanto testimoniato da un detenuto, in un carcere della California, la Corrections Corporation of America (CCA) avrebbe autorizzato l'introduzione di alcune PlayStation 2 e Xbox 360, dando la possibilità di giocare direttamente nella propria cella. Il detenuto stesso, prima di lasciare il carcere, avrebbe giocato per due giorni di seguito a *Resident Evil 5* per Xbox 360, affrontando alcune sessioni particolarmente difficili in cooperativa con un altro detenuto e le altre in modalità giocatore singolo¹⁶². È opportuno ricordare che *Resident Evil 5* è un *survival horror* con codice di classificazione PEGI 18, quindi un videogioco ricco di contenuti espliciti. In un articolo scritto da Anna Canzano¹⁶³, l'Oregon Department of Corrections (OSCI), nel 2014 ha concesso, su richiesta dei detenuti, la possibilità di utilizzare delle Xbox One nelle loro celle. La proposta è stata avanza in particolare da Seth Koch, un detenuto accusato di diversi reati come rapina, sequestro di minore e omicidio colposo. Secondo quanto stabilito dall'OCSI, i prigionieri avrebbero dovuto pagare di tasca loro le *console*, i giochi e i *controller*. Un gruppo di detenuti si è offerto di pagare in anticipo tutto il materiale necessario tramite i propri conti bancari controllati, per una spesa totale di 10.000\$. La somma messa a disposizione sarebbe poi stata ripagata con la sostituzione di *controller* non funzionanti e l'acquisto di giochi nuovi. In questo modo i detenuti sono riusciti ad avere la loro

¹⁶⁰ Indagine da me effettuata in data 27 dicembre 2018 tramite il motore di ricerca presente sul sito di PEGI.

¹⁶¹ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 65.

¹⁶² QUORA, *Can you play video games in prisons?* <<https://www.quora.com/Can-you-play-video-games-in-prisons>>, ultima cons.: 28.12.2018.

¹⁶³ ANNA CANZANO, *Prison perks: Xbox behind bars*, 21 maggio 2014, <<https://kcby.com/archive/prison-perks-xbox-behind-bars-11-13-2015>>, ultima cons.: 28.12.2018.

personale biblioteca di videogiochi in carcere. Tra i 56 videogiochi richiesti dai detenuti e approvati dall'istituto, ve n'erano alcuni anche con codice di classificazione PEGI 16 e 18, come *Dishonored*, *Gears of War*, *Batman Arkham Asylum*, a dimostrazione ulteriore di come, in condizioni particolari e controllate, sia possibile utilizzare videogiochi violenti anche in carcere. Naturalmente a questo progetto sono stati ammessi quei detenuti che hanno dimostrato una buona condotta per almeno due anni, che hanno rispettato le regole e partecipato a programmi rieducativi, dando prova di voler essere reintegrati nella società. Sebbene i detenuti si siano dimostrati più che soddisfatti dell'approvazione di questa iniziativa, tuttavia vi sono state opinioni non del tutto favorevoli, espresse da alcuni cittadini. Presso il "Video Game Wizards Store", il negozio incaricato di fornire i videogiochi richiesti, la proprietaria ha sottolineato soprattutto il fatto che molti dei titoli erano *rate M*, ossia per adulti (e quindi con contenuti non adatti magari a dei detenuti), mentre tra la clientela alcuni hanno ritenuto ingiusto che i detenuti potessero stare in carcere a giocare ai videogiochi, visto le tasse che i contribuenti pagavano per mantenerli, altri invece hanno pensato fosse una buona idea per aiutarli a tenersi impegnati e a distrarsi¹⁶⁴.

Anche nel Regno Unito i videogiochi sono entrati negli istituti penitenziari non senza qualche critica. Nell'agosto 2008 il *Mail Online*, l'edizione digitale del quotidiano britannico *Daily Mail*, ha riportato come il governo abbia speso 221.726£ (302.906€) per acquistare delle *console* Nintendo e PlayStation da dare ai detenuti¹⁶⁵. Ad essi all'inizio era stato permesso di giocare anche a giochi violenti come *Manhunt* e *GTA*, ma poi in seguito sono state applicate delle restrizioni sui titoli PEGI 18 e concesso l'uso delle *console* solo ad alcuni. Secondo quanto scritto nell'articolo, il conservatore Nigel Evans ha considerato questa concessione un oltraggio per le vittime dei crimini commessi da chi sta in galera e che magari non possono neanche permettersi una *console* per i loro figli, mentre il segretario della giustizia Nick Herbert ha ritenuto il fatto uno spreco di soldi dei contribuenti e un lusso che i detenuti non dovrebbero avere¹⁶⁶. Su un articolo del *Daily Express*¹⁶⁷ si legge che nel 2014, in alcune prigioni del Regno Unito, i detenuti hanno ottenuto la possibilità di sostituire le vecchie *console* (PS2 e Xbox) con i modelli della genera-

¹⁶⁴ *Ibidem*.

¹⁶⁵ Simon MCGEE, *Pampered prisoners supplied with £221.726 of PlayStations*, "Mail Online", 3 agosto 2008, <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-1040932/Pampered-prisoners-supplied-221-726-PlayStations.html>>, ultima cons.: 28.12.2018.

¹⁶⁶ *Ibidem*.

¹⁶⁷ Dion DASSANAYAKE, *Prisoners win fight to play latest games after becoming 'bored' with old consoles*, "Daily and Sunday Express", 11 settembre 2014, <<https://www.express.co.uk/news/uk/509649/Prisoners-Xbox-360-Destiny-FIFA-14>>, ultima cons.: 28.12.2018.

zione successiva (Xbox 360), per giocare ai giochi più recenti. Questa opportunità è stata concessa esclusivamente ai detenuti con la condotta migliore, i quali hanno potuto comprare di tasca propria *console* e giochi su “GemaRecords”¹⁶⁸, uno dei maggiori fornitori nel Regno Unito di videogiochi e *console* per gli istituti penitenziari. Presso l’istituto penitenziario HMP Gartree a Leicestershire, i detenuti hanno potuto acquistare oltre a delle Xbox 360 anche giochi come *Call of Duty Ghost*, *Destiny* (entrambi PEGI 16) e ironicamente il videogioco ispirato al film di John Sturges, *La Grande Fuga* (1963). Naturalmente le *console* e i *controller* sono stati modificati per non permettere ai detenuti di collegarsi in rete con l’esterno. Se da un lato i detenuti sono stati soddisfatti e, grazie ai videogiochi, si sono sentiti maggiormente in grado di sopportare le tante ore che passavano in cella, dall’altro c’è chi, tra le istituzioni, ha criticato quest’opportunità e ha definito il tutto come un gesto ridicolo e troppo permissivo nei confronti dei detenuti¹⁶⁹. Tuttavia tra i membri del governo inglese di quel periodo, c’è stato anche chi ha ritenuto possibile dare ai detenuti *console* e videogiochi: in un articolo dell’*Independent* si legge che nel 2010, il Ministro Crispin Blunt avrebbe concesso a più di 36.000 detenuti dell’Inghilterra e del Galles, di tenere *console* e giochi nelle loro celle. Secondo il Ministro, questi detenuti, grazie ai privilegi ottenuti per la loro buona condotta, erano i più adatti a ricevere delle *console*¹⁷⁰. Indipendentemente dalle opinioni favorevoli e contrastanti, i detenuti si sono sempre dimostrati favorevoli ai videogiochi, proprio perché permettono loro di tenersi impegnati durante il giorno. Secondo la testimonianza di un ex detenuto dell’istituto penitenziario HMP Wealstun nel West West Yorkshire, quando vi erano tornei di *FIFA* i detenuti stavano assieme e chiacchieravano; ciò li aiutava a distrarsi e a stare tranquilli, creando così un clima di relativa serenità all’interno del carcere. Inoltre al contrario di quanto si possa pensare, i detenuti non stanno in cella a giocare tutto il giorno; *console* e videogiochi sono dei privilegi che bisogna guadagnarsi e per farlo si deve lavorare duramente all’interno del carcere, rispettare sempre le regole e dimostrare di voler veramente cambiare e migliorare come individuo¹⁷¹.

Al di là degli esempi appena riportati non in tutti gli istituti penitenziari, a seconda del regolamento interno, è così semplice introdurre videogiochi (violenti o non) ma il ruolo e l’autorità di una struttura bibliotecaria potrebbero, a mio avviso, facilitare la loro acquisizione. Sulla rete è possibile trovare alcune realtà carcerarie che hanno inserito al loro interno dei videogiochi,

¹⁶⁸ GEMARECORDS, *GemaRecords: Welcome*, <<https://www.gemarecords.com/>>, ultima cons.: 28.12.2018.

¹⁶⁹ DASSANAYAKE, *Prisoners win fight to play*, cit.

¹⁷⁰ INDEPENDENT.IE, *36.000 inmates play games console*, 8 novembre 2010, <<https://www.independent.ie/world-news/and-finally/36000-inmates-play-games-consoles-26697544.html>>, ultima cons.: 29.12.2018.

¹⁷¹ Mike DIVER, *Video Gaming Behind Bars in the UK*, “VICE”, 22 ottobre 2015, <<https://www.vice.com/sv/article/vdxqd9/discussing-the-benefits-of-video-gaming-behind-bars-with-an-ex-con-825-v22-i10>>, ultima cons.: 29.12.2018.

ma la presenza di biblioteche carcerarie (e bibliotecari) che dispongono e gestiscono collezioni videoludiche come servizio rivolto ai detenuti è ancora molto difficile da individuare, sia in Italia che all'estero.

5.6.1 Le biblioteche carcerarie: una breve introduzione

La presenza di una biblioteca dentro un istituto carcerario è prevista sia a livello legislativo sia come indicazione di buona prassi nei regolamenti italiani e internazionali. In Italia, l'inserimento di una biblioteca in una struttura penitenziaria è previsto dagli articoli 12 e 19 della L. 354/1975 e dall'art. 21 del regolamento di esecuzione (D.P.R. 230/2000), tuttavia nel nostro paese sono ancora pochi i casi in cui all'interno di una struttura carceraria vi sia una biblioteca con personale specializzato e qualificato, in grado offrire servizi davvero validi e di supporto alla comunità di detenuti. Ciò è dovuto in parte per la natura diametralmente opposta del carcere rispetto a quella della biblioteca: il primo è una struttura chiusa e ripiegata su sé stessa, dove esistono barriere fisiche che devono isolare dal mondo esterno, la seconda invece è aperta verso l'esterno e attraverso la lettura e la curiosità intellettuale vuole abbattere tutte le barriere diffondendo cultura e sapere¹⁷².

La storia delle moderne biblioteche carcerarie italiane è lunga oltre 20 anni. A partire dagli anni novanta vi sono state le prime esperienze di collegamento con le biblioteche pubbliche del territorio: città come Torino, Roma, Milano, Ravenna avviarono i primi servizi bibliotecari nelle carceri grazie a convenzioni e accordi stipulati tra le amministrazioni penitenziarie e gli enti locali. Tuttavia nel corso di questi anni, in molti istituti carcerari, le biblioteche spesso hanno vissuto condizioni di forte isolamento con il mondo esterno e pertanto l'Associazione Italiana Biblioteche (in particolare la sezione della Lombardia) si è sforzata di creare dei punti di contatto tra le biblioteche carcerarie italiane, affinché esse potessero dialogare tra di loro come ogni altra biblioteca attivamente operante sul proprio territorio e considerarsi inserite a pieno diritto nel circuito bibliotecario italiano. Le basi per il superamento dell'isolamento delle biblioteche carcerarie furono poste nel 1998 al Salone del libro di Torino, attraverso la realizzazione di un primo colloquio tra magistrati, operatori di biblioteca e del volontariato, attivi presso diverse biblioteche carcerarie italiane¹⁷³. Successivamente su volere di Giorgio Montecchi, professore

¹⁷² AIB-WEB, *Carceri: Settore del GUSPEC per le Biblioteche carcerarie*, <<http://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/non-piu-attivi/guspec/carceri/>>, ultima cons.: 30.12.2018.

¹⁷³ Francesca CAEDDU, *Il protocollo d'intesa per i servizi di biblioteca negli istituti penitenziari italiani. Origini e sviluppi*, "AIB Notizie", 16 gennaio 2018, <<http://aibnotizie.aib.it/il-protocollo-d-intesa-per-i-servizi-di-biblioteca-negli-istituti-penitenziari-italiani-origini-e-sviluppi/>>, ultima cons.: 30.12.2018.

ordinario di Bibliografia e Biblioteconomia presso la Facoltà di Studi Umanistici dell'Università Statale di Milano, di Emanuela Costanzo e di altri docenti, nacque nel 2000 l'Associazione Biblioteche Carcerarie (ABC), al fine di garantire ai detenuti e agli internati la possibilità di usufruire dei libri presenti nelle biblioteche e nei centri di lettura pubblici e l'avvio di un percorso scandito dai Convegni Nazionali delle biblioteche carcerarie, dalla nascita del GUSPEC¹⁷⁴, dalla traduzione del testo sulle *Guidelines for Library Services to Prisoners*¹⁷⁵. Un traguardo importante è stato raggiunto nell'aprile del 2013, con il *Protocollo d'intesa per la promozione e gestione dei servizi di biblioteca negli istituti penitenziari italiani*, sottoscritto dal Dipartimento dell'Amministrazione Penitenziaria del Ministero della Giustizia, dalla Conferenza delle Regioni e delle Province Autonome, dall'Unione delle Province d'Italia, dall'Associazione Nazionale dei Comuni Italiani e dall'Associazione Italiana Biblioteche¹⁷⁶. Il protocollo è stato presentato nel settembre 2013 presso l'ex carcere di massima sicurezza dell'Isola dell'Asinara, durante lo svolgimento dell'evento conclusivo del Progetto Biblioteche Carcerarie "Liberastorie", promosso dalla Regione autonoma della Sardegna e gestito dall'AIB. Tale documento ha per oggetto la promozione e lo sviluppo del servizio di biblioteca all'interno degli Istituti Penitenziari italiani attraverso azioni volte a favorire l'integrazione con le biblioteche del territorio in collaborazione con le realtà locali, nel rispetto e in attuazione di indicazioni e prescrizioni contenute in diverse fonti:

- la *Costituzione Italiana*, nell'art. 27, terzo comma, che sancisce la finalità rieducativa della pena;
- Il *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche*, che sollecita le stesse a fornire servizi e materiali specifici a quegli utenti che, per qualsiasi ragione, non abbiano la possibilità di utilizzare servizi e materiali ordinari, per esempio le minoranze linguistiche, le persone disabili, ricoverate in ospedale, detenute nelle carceri;
- la Legge 26 luglio 1975 n.354, articoli 12 e 19 ("Norme sull'ordinamento penitenziario e sulla esecuzione delle misure privative e limitative della libertà"), che prevedono esplicitamente la presenza di una biblioteca in ogni Istituto penitenziario;
- il D.P.R. 30 giugno 2000 n. 230, art. 21, ("Regolamento recante norme sull'ordinamento

¹⁷⁴ Gruppo di studio sui servizi bibliotecari per le utenze speciali (GUSPEC). Il gruppo nasce nel 2009 dall'esigenza di creare un punto di riferimento univoco, all'interno dell'Associazione Italiana Biblioteche, per tutti i lettori con impedimenti funzionali di accesso alle informazioni, come i detenuti negli istituti penitenziari. Per maggiori informazioni cfr. AIB-WEB, *Gruppo di studio sui servizi bibliotecari per le utenze speciali (GUSPEC)*, <<http://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/non-piu-attivi/guspec/>>, ultima cons.:30.12.2018.

¹⁷⁵ CAEDDU, *Il protocollo d'intesa*, cit.

¹⁷⁶ Il protocollo è direttamente consultabile online al seguente link: <<http://www.aib.it/wp-content/uploads/2017/12/Protocollo-biblioteche-carcerarie-2017.pdf>>, ultima cons.: 02.01.2019.

penitenziario e sulle misure privative e limitative della libertà”), che stabilisce che la biblioteca deve essere costituita da libri e periodici scelti secondo criteri che garantiscano una equilibrata rappresentazione del pluralismo culturale esistente nella società, assicurando ai soggetti in esecuzione di pena un agevole accesso alle pubblicazioni presenti in biblioteca, oltre alla possibilità di consultare altre pubblicazioni mediante l’attuazione di specifiche intese con biblioteche e centri di lettura pubblici;

- le *Linee guida per le biblioteche carcerarie* dell’IFLA, la federazione internazionale delle associazioni bibliotecarie, che stabiliscono che le biblioteche carcerarie siano collegate, in modo organico, alla rete territoriale delle biblioteche pubbliche¹⁷⁷.

Nel 2017 il protocollo di intesa è stato rinnovato fino al 2022, in modo da rispondere alla necessità di fornire un quadro normativo unico a quanti si occupano di biblioteche penitenziarie e avere così un modello di riferimento applicabile alle diverse realtà territoriali. Il protocollo assume come fondamento le linee guida per i servizi bibliotecari ai detenuti redatte dall’IFLA (*Guidelines for Library Services to Prisoners*)¹⁷⁸, secondo cui le biblioteche carcerarie «devono emulare il modello della biblioteca pubblica fornendo, in aggiunta, risorse per i programmi educativi e riabilitativi del carcere»¹⁷⁹. Nel protocollo si definisce il ruolo della biblioteca come «centro informativo e di supporto all’apprendimento della comunità penitenziaria e, compatibilmente con il regime detentivo cui sono individualmente sottoposti i soggetti reclusi, garantisce ai propri utenti un accesso ampio e qualificato alla conoscenza, all’informazione e alla cultura, senza distinzione di età, etnia, sesso, religione, nazionalità, lingua o condizione sociale»¹⁸⁰. In particolare, mediante accordi di collaborazione tra le Amministrazioni locali, cui fa capo il servizio di pubblica lettura sul territorio, e le Direzioni degli istituti penitenziari, responsabili della gestione del servizio di biblioteca interno al carcere, si è cercato di: 1) favorire l’accesso al patrimonio librario e multimediale da parte dei detenuti anche attraverso appositi sistemi di consultazione informatizzata del catalogo, nel rispetto delle misure di sicurezza adottate dal singolo istituto penitenziario; 2) incrementare progressivamente il patrimonio librario e multimediale esistente; valorizzare gli aspetti multiculturali delle etnie presenti con la promozione degli autori stranieri in lingua originale e bilingui; 3) integrare il servizio bibliotecario interno

¹⁷⁷ *Ibidem*.

¹⁷⁸ Vibeke LEHMANN, Joanne LOCKE, *Guidelines for Library Services to Prisoners*, L’Aia, 2005, disponibile al link: <<http://archive.ifla.org/VII/s9/nd1/iflapr-92.pdf>>, ultima cons.: 31.12.2018.

¹⁷⁹ *Ivi*, p. 4.

¹⁸⁰ AIB-WEB, *Servizi bibliotecari in carcere: rinnovato il protocollo d’intesa*, <<http://www.aib.it/attivita/2017/65985-protocollo-biblioteche-carcerarie-2017/>>, ultima cons.: 31.12.2018.

alle carceri con le biblioteche del territorio mediante l'inserimento delle biblioteche penitenziarie nel circuito del prestito interbibliotecario territoriale; 4) formare professionalmente i detenuti incaricati del servizio; realizzare iniziative culturali quali incontri con l'autore, seminari e dibattiti su specifiche tematiche¹⁸¹.

5.6.2 I videogiochi nella biblioteca carceraria della Casa di Reclusione di Opera (MI)

In Italia una realtà bibliotecaria carceraria oggi molto importante è quella presente all'interno dell'istituto penitenziario Casa di Reclusione Milano-Opera. Dal 1992 la Cattedra di Biblioteconomia dell'Università Statale di Milano (il Prof. Giorgio Montecchi e i suoi collaboratori), si è occupata di far crescere la biblioteca presente dentro il carcere: sono stati organizzati degli incontri con i detenuti e nel 2001, grazie ad un corso promosso dal Fondo Sociale Europeo, è stato possibile per 9 degli 11 partecipanti ottenere la qualifica di Operatore di Biblioteca. Successivamente, grazie al favore della Direzione della Casa di Reclusione Milano-Opera, è stata avviata la riorganizzazione della biblioteca interna al carcere e la catalogazione dei suoi volumi tramite il *software* gestionale per biblioteche *TinLib*, offerto dalla Biblioteca comunale di Rozzano (MI), la quale ha fornito un valido supporto per tutta la parte riguardante la gestione di tale sistema¹⁸². In seguito nel 2013, grazie agli sforzi profusi da parte dell'Associazione delle biblioteche carcerarie, la biblioteca carceraria di Milano-Opera è stata inserita all'interno del sistema interbibliotecario di Fondazione per Leggere, composto attualmente da 58 comuni e 63 biblioteche iscritte, per favorire la lettura e la fruizione di libri e altre risorse da parte dei detenuti che, in questo modo, hanno avuto accesso a tutto il materiale presente nei cataloghi delle biblioteche della Fondazione¹⁸³. Con l'entrata nel sistema di Fondazione per Leggere la biblioteca carceraria ha aderito naturalmente al suo statuto¹⁸⁴. In particolare tra i suoi punti fondamentali vi è l'articolo 3, che stabilisce le finalità della Fondazione: 1) facilitare il pieno accesso all'informazione, alla cultura e alla conoscenza, quali strumenti di crescita personale e per lo sviluppo della comunità, promuovendo la lettura in tutte le sue forme; 2) promuovere e diffondere una cultura della biblioteca pubblica, da intendere quale spazio aperto alla collettività e come soggetto sociale integrato nella realtà locale, che opera assieme ai cittadini, istituzioni e

¹⁸¹ *Ibidem*.

¹⁸² AIB-WEB, *AIB. Sezione Lombardia: L'Associazione Biblioteche Carcerarie*, <<http://www.aib.it/aib/sezioni/lom/re010127a.htm>>, ultima cons.:30.12.2018.

¹⁸³ MILANOTODAY, *La biblioteca del carcere di Opera entra nel sistema del sud-ovest*, 11 dicembre 2013, <<http://www.milanotoday.it/cronaca/biblioteca-carcere-opera-fondazione-leggere.html>>, ultima cons.: 31.12.2018.

¹⁸⁴ FONDAZIONE PER LEGGERE, *Fondazione Per Leggere: Statuto*, <<http://www.fondazioneperleggere.it/statuto/>>, ultima cons.: 31.12.2018.

organizzazioni sociali per il progresso della comunità; 3) incrementare la qualità e il valore dei servizi bibliotecari, garantendo standard uniformi e valorizzando il patrimonio umano, professionale e documentario presente nelle biblioteche del territorio e apportando nuove risorse per il loro sviluppo; 4) operare per costruire un'unica rete bibliotecaria del territorio dotata di un'identità comune di servizio, che accolga e valorizzi le identità originarie delle singole biblioteche. La biblioteca carceraria di Milano-Opera, come stabilito dalle *Guidelines for Library Services to Prisoners* e dal regolamento della Fondazione, viene essenzialmente equiparata dal punto di vista dei servizi offerti ad una biblioteca pubblica, in quanto deve fornire ai detenuti risorse documentarie (libri, fumetti, quotidiani, materiale multimediale e quant'altro) e strumenti aggiornati in grado di garantire la loro formazione e crescita individuale, deve permettere di sviluppare capacità di *literacy* e sostenere gli interessi personali di ciascuno dei suoi utenti, deve promuovere lo svolgimento di iniziative culturali e di intrattenimento (incontri con gli autori, gruppi di lettura e di discussione, laboratori di scrittura creativa, eventi musicali, laboratori, mostre d'arte) e in generale svolgere il ruolo e le funzioni di una tradizionale biblioteca pubblica. In aggiunta deve fornire risorse specifiche per i detenuti e supportare programmi e attività di riabilitazione e rieducazione. Un'attenzione particolare deve essere riservata ai bisogni di detenuti di etnie e lingue differenti¹⁸⁵.

Se le biblioteche carcerarie essenzialmente sono delle biblioteche pubbliche ma destinate ad un'utenza "speciale", la presenza dei videogiochi non è quindi da escludere. Sempre secondo le *Guidelines for Library Services to Prisoners*, le biblioteche carcerarie devono fornire gli stessi materiali e risorse offerti dalle biblioteche del mondo esterno ed eventuali restrizioni dovrebbero essere imposte solo quando l'accesso ad un determinato tipo di materiale rischia di essere un pericolo per la sicurezza del carcere. Tra le collezioni della biblioteca carceraria, oltre a libri e testi di diverso genere (biografie, romanzi, poesie, manuali) riviste, fumetti e quant'altro, sono previste anche risorse audiovisive (film e CD musicali) e multimediali come *software* per computer (laddove vi siano le attrezzature adeguate) e di intrattenimento ludico (*puzzles*, giochi)¹⁸⁶. Sebbene non vi sia un chiaro riferimento al medium videoludico, sulla base di quanto appena messo in luce, non vi è nessun impedimento apparente alla possibilità di inserire videogiochi e *console* tra le collezioni. L'importante è che il materiale videoludico non metta a repentaglio la sicurezza della struttura, dei detenuti e del personale penitenziario. Seguendo le direttive delle *Guidelines for Library Services to Prisoners* e nel pieno rispetto del *Protocollo d'intesa per la promozione e gestione dei servizi di biblioteca negli istituti penitenziari italiani*,

¹⁸⁵ LEHMANN, LOCKE, *Guidelines*, cit., p. 4-5, 11-15.

¹⁸⁶ *Ibidem*.

presso il carcere di Milano-Opera è stato avviato un progetto per la realizzazione di una *gaming zone* all'interno della biblioteca carceraria. La creazione della *gaming zone* era parte integrante dell'iniziativa *Gaming@yourlibrary*¹⁸⁷, promossa da Fondazione per Leggere e supportata da altri soggetti strettamente legati al mondo dei videogiochi come *Gamesearch.it*, "Game Art Gallery", "Console Generation" e il Museo della scienza e della tecnologia "Leonardo da Vinci" di Milano. Il progetto è stato avviato nel 2014 con l'inaugurazione della prima *gaming zone* presso la biblioteca di Albairate da parte di Emanuele Cabrini¹⁸⁸ e, secondo quanto detto da Valentina Bondesan, la responsabile del progetto: «aveva l'obiettivo di rilanciare l'immagine del videogioco e le sue potenzialità artistiche ed educative attraverso il circuito qualificante delle biblioteche, intese come luoghi di aggregazione socioculturale e di sperimentazione di nuovi linguaggi [...]. I videogiochi rappresentano uno dei mezzi di comunicazione e intrattenimento più recenti in assoluto e gli utenti delle biblioteche scoprono che si può imparare, riflettere su temi sociali, religiosi, etici (e altri ancora), creare storie e arte anche attraverso *videogames* e *serious games*»¹⁸⁹. Tra le biblioteche coinvolte, la Casa di reclusione Milano-Opera ha deciso di accogliere e autorizzare il progetto per il potenziale valore educativo e socializzante che può assumere il videogioco in un contesto come quello carcerario.

Il progetto *Gaming@yourlibrary* è stato realizzato sulla base di quattro bisogni fondamentali:

1. L'esigenza di comprendere meglio un mezzo di intrattenimento diffusissimo ma di cui, soprattutto in Italia, è ancora radicata una certa disinformazione.
2. Il bisogno di fornire a genitori, insegnanti ed educatori gli strumenti per capire quali *videogames* siano adatti ai minorenni e quali no (fasce di età).
3. Il bisogno per gli appassionati di tutte le età di avere un punto di ritrovo protetto in cui condividere i propri interessi nell'ottica di divenire giocatori consapevoli.
4. Il bisogno delle biblioteche di fornire agli utenti una nuova immagine e di catturare l'interesse di un pubblico più ampio¹⁹⁰.

La *gaming zone* della biblioteca carceraria della Casa di Reclusione Milano-Opera è stata inaugurata il 21 ottobre 2015. L'evento si è svolto con una cerimonia di apertura, un seminario di educazione videoludica tenuto da Emanuele Cabrini, visite guidate ad una piccola esposizione

¹⁸⁷ Vedi pagina 104, nota 144.

¹⁸⁸ GAMESearch.IT, 29 marzo: la biblioteca di Albairate inaugura un'area dedicata ai videogames, 28 marzo 2014, <<http://www.gamesearch.it/news/29-marzo-la-biblioteca-di-albairate-inaugura-un-area-dedicata-ai-video-game>>, ultima cons.: 02.01.2019.

¹⁸⁹ BONDESAN, *Gaming@yourlibrary*, cit.

¹⁹⁰ *Ibidem*.

di *Game Art*, allestita per l'occasione e curata da Debora Ferrari e Luca Traini, ed alcune sessioni libere di gioco per l'intera giornata¹⁹¹. Circa un mese dopo, il 23 novembre 2015, Cabrini è ritornato presso la *gaming zone* della biblioteca per svolgere una giornata di *conscious gaming* (videogioco consapevole), rivolta ai detenuti. L'incontro si è incentrato sui primi due capitoli della saga di *Assassin's Creed*, in particolare sulla contrapposizione tra la storia reale e quella rivisitata nei due giochi. Ci sono stati inoltre alcuni momenti ludici volti a scoprire le meraviglie architettoniche virtuali delle città rappresentate nei due giochi, come Gerusalemme, Acri, Damasco, Firenze e Venezia, il tutto con il supporto di *slide* e delle *console* PS3 e Xbox 360¹⁹². Un fatto molto importante da sottolineare è che la *gaming zone* è stata data in autogestione ai detenuti stessi, in modo da responsabilizzarli e stimolarne le capacità organizzative, oltre ad essere un ottimo modo per tenerli impegnati¹⁹³. Per avere ulteriori informazioni riguardo la *gaming zone* della biblioteca di Opera e le sue attività, sono riuscito tramite Fondazione Per Leggere ad entrare in contatto con Ulisse Politi, l'attuale responsabile della zona gioco, e ad intervistarlo brevemente via telefono¹⁹⁴.

Come già accennato, la *gaming zone* era gestita autonomamente dai detenuti, in particolare vi erano due responsabili che si occupavano delle *console*, dei giochi e delle richieste di coloro che volevano giocare. Ogni sessione durava circa un'ora a testa e per giocare era necessaria la prenotazione. I giochi su *console* erano usabili soltanto all'interno della *gaming zone*, mentre i giochi per Pc potevano essere presi in prestito dai detenuti e usati in postazioni riservate anche fuori dalla zona gioco. Riguardo il gioco in rete naturalmente vi erano delle restrizioni per motivi di sicurezza e in certi casi, per rendere funzionanti alcuni giochi che avevano bisogno dell'accesso ad internet, veniva effettuata un'attivazione dall'esterno della *gaming zone*. I detenuti inoltre potevano acquistare giochi e altre risorse per la *gaming zone* su richiesta e successivamente, tramite *Amazon*, veniva acquisito il materiale di cui avevano bisogno.

A disposizione dei reclusi vi era una collezione di circa 80/100 giochi tra PS4, Xbox 360/Xbox One e Pc. Fra i giochi disponibili vi erano ad esempio: *Dragon Age*, *Morrowind*, *Oblivion*, *Sin*

¹⁹¹ GAMESEARCH.IT, *GameSearch.it inaugura un'area videogame nella biblioteca della Casa di Reclusione di Milano-Opera*, <<http://www.gamesearch.it/news/gamesearch-it-inaugura-un-area-videogame-nella-biblioteca-della-casa-di-reclusione-milano-opera>>, ultima cons.: 02.01.2019.

¹⁹² GAMESEARCH.IT, *23 novembre 2015: un pomeriggio di conscious gaming nel carcere di Milano-Opera*, 23 novembre 2015, <<http://www.gamesearch.it/news/23-novembre-2015-un-pomeriggio-di-conscious-gaming-nel-carcere-di-milano-opera>>, ultima cons.: 02.01.2019.

¹⁹³ Olivia MANOLA, *A Opera una sala giochi per detenuti: la gestirà il pluriomicida Gatti*, "Il Corriere della Sera". 25 ottobre 2015, <https://brescia.corriere.it/notizie/cronaca/15_ottobre_22/a-opera-sala-giochi-detenuti-gestira-pluriomicida-guglielmo-gatti-85837a04-78be-11e5-95d8-a1e2a86e0e17.shtml?refresh_ce-cp#>, ultima cons.: 02.01.2019.

¹⁹⁴ L'intervista è stata fatta in data 7 settembre 2018.

of a Solar Empire, Galactic Civilization II, PES 2016, PES 2017, FIFA 2017, Mass Effect Trilogy, Far Cry 4, World Rally Championship 5, Forza Motorsport 6, Halo 5, Street Fighter V, DOOM, Need For Speed, Hitman Trilogy, Mafia III. In particolare è da notare la presenza di alcuni titoli classificati PEGI 18 e senza dubbio ricchi di contenuti espliciti come *DOOM, Far Cry 4* e *Hitman*. Ciò dimostra che, pur in un contesto particolare come il carcere, anche tali videogiochi se inseriti in maniera intelligente all'interno di un progetto come quello del *Gaming@yourlibrary* e affidati nelle mani delle persone giuste (in questo caso parliamo sempre di detenuti con una condotta modello), possono essere presenti tra le risorse di una biblioteca carceraria. Secondo quanto riferito da Politi, in seguito alla scarcerazione prima di uno dei due responsabili dello spazio giochi e poi del trasferimento in un altro istituto del secondo, il progetto della *gaming zone* è attualmente in fase di stallo. I detenuti tuttavia hanno fatto pressione affinché possa ripartire al più presto, in quanto hanno fin da subito apprezzato l'iniziativa. Come un po' già dimostrato nelle testimonianze precedenti, anche nel carcere di Milano-Opera i videogiochi si sono rivelati per i detenuti un ottimo modo per distrarsi, tenersi impegnati, socializzare tra di loro ed avere dentro le mura del carcere dei piccoli momenti di divertimento quotidiano. Si augura che il caso di Milano-Opera possa essere un esempio per lo sviluppo in futuro di altre *gaming zone* in realtà bibliotecarie simili, oltre ad un monito per fare riflettere tutti i detrattori del medium videoludico che non ne comprendono appieno le molteplici potenzialità.

5.6.3 I videogiochi nella biblioteca del carcere di massima sicurezza di Guantánamo

Se la *gaming zone* della biblioteca carceraria Casa di Reclusione di Milano-Opera è probabilmente l'unico caso sul territorio nazionale, anche a livello internazionale è molto difficile trovare realtà simili. Uno dei pochi esempi all'estero di biblioteche carcerarie che mettono videogiochi a disposizione dei detenuti è la biblioteca del carcere di massima sicurezza di Guantánamo nell'isola di Cuba. Dentro questa struttura, di proprietà dell'esercito statunitense, sono detenuti prigionieri e criminali accusati di essere collegati ad attività terroristiche. Questo centro di detenzione è stato più volte sotto l'occhio del ciclone dei mass media a causa di violenze e violazioni dei diritti umani nei confronti dei prigionieri¹⁹⁵, tanto che nel 2009 lo stesso neopresidente eletto Barack Obama aveva espresso l'intenzione di chiudere la struttura¹⁹⁶. Al giorno d'oggi il carcere è ancora aperto e l'attuale presidente americano Donald Trump ha dichiarato

¹⁹⁵ IL FATTOQUOTIDIANO, *Usa, diffuso report su torture della Cia: "Violenze brutali che non sono servite"*, 9 dicembre 2014, <<https://www.ilfattoquotidiano.it/2014/12/09/usa-rilasciato-report-torture-cia-violenze-brutali-non-servite/1260113/>>, ultima cons.: 03.01.2019.

¹⁹⁶ IL POST, *Il nuovo piano di Obama per chiudere Guantánamo*, 23 febbraio 2016, <<https://www.ilpost.it/2016/02/23/obama-prigione-guantanamo/>>ultima cons.: 03.01.2019.

che rimarrà così¹⁹⁷. Nonostante la cattiva fama di cui gode il carcere di Guantánamo, al suo interno è presente una biblioteca carceraria piuttosto ricca di materiali e risorse destinate ai detenuti. La biblioteca si trova dentro un edificio prefabbricato, circondato da un recinto di filo spinato e situato nel Campo Delta in una vecchia area in disuso del complesso penitenziario¹⁹⁸. All'interno è possibile trovare un patrimonio di circa 35.000 libri¹⁹⁹, suddivisi per lingua e per genere, molti sono testi religiosi o scritti in arabo, ma vi sono anche testi occidentali come i romanzi, tradotti dall'arabo in inglese, di Gabriel García Márquez, Danielle Steel e Stieg Larsson, famose serie come quelle di *Harry Potter* e il *Signore degli Anelli* e grandi classici della letteratura greca come l'*Odissea*. Oltre ai libri vi è una piccola sezione di periodici scelti, fumetti, DVD e videogiochi²⁰⁰.

Buona parte del materiale proviene da donazioni esterne e pertanto è soggetto a un periodo più o meno lungo di revisioni e controlli sui contenuti dopo il quale, se viene considerato adeguato, può essere approvato e messo a disposizione dei detenuti. Siccome Guantánamo è un carcere di massima sicurezza principalmente per prigionieri e presunti terroristi sostenitori della *jihad* o di altre forme di estremismo religioso, i criteri di controllo sui contenuti del materiale si basano principalmente su: 1) argomenti che esaltano la *jihad* o supportano qualunque altra forma di estremismo, 2) argomenti e temi anti-semiti, 3) argomenti e temi anti-americani, 4) argomenti e temi contro l'Occidente in generale, 5) argomenti e temi militari, 6) argomenti e temi di carattere sessuale. Questi criteri non valgono solo per i libri ma anche per i DVD e altre risorse, inoltre sono esclusi tutti quei materiali con chiari riferimenti ai detenuti e alle loro condizioni, in quanto potrebbero essere usati per inviare messaggi in codice senza che nessuno se ne accorga. Come già detto, la biblioteca mette a disposizione anche alcuni periodici e riviste, approvate anch'essi solo dopo una rigida attività di controllo e di censura dei contenuti²⁰¹. Solo un certo numero di libri viene acquistato con il budget della biblioteca, mentre la maggior parte proviene dalle richieste rivolte dai detenuti alle proprie famiglie o avvocati e può essere inviata tramite l'*International Committee of the Red Cross*. Questi testi vengono prima donati alla biblioteca, sottoposti a controlli di contenuto e in seguito consegnati ai prigionieri che possono tenerli nelle loro celle per massimo 60 giorni. Naturalmente i detenuti possono anche prendere

¹⁹⁷ BBC, *BBC News: Trump signs order to keep Guantánamo Bay prison open*, 31 gennaio 2018, <<https://www.bbc.com/news/world-us-canada-42883443>>, ultima cons.: 03.01.2019.

¹⁹⁸ Charlie SAVAGE, *Invisible Man*, "The New York Times", 11 giugno 2013, <<https://www.nytimes.com/2013/06/16/books/review/prison-library-at-guantanamo.html>>, ultima cons.: 03.01.2019.

¹⁹⁹ Michael MORISY, *Checking out Guantánamo Bay's secretive detainee library*, 11 aprile 2017, <<https://www.muckrock.com/news/archives/2017/apr/11/using-foia-check-out-guantanamo-bays-secretive-det/>>, ultima cons.: 03.01.2019.

²⁰⁰ SAVAGE, *Invisible Man*, cit.

²⁰¹ MORISY, *Checking out Guantánamo Bay*, cit.

direttamente in prestito i libri a disposizione sugli scaffali (massimo due libri per volta) o fare una richiesta specifica al bibliotecario in servizio²⁰². Per quanto riguarda i videogiochi, la loro presenza nella biblioteca è ufficialmente riconosciuta dal dipartimento della difesa americano e, tra i documenti riguardanti i programmi di riabilitazione e educazione dei detenuti, si legge proprio che la biblioteca deve provvedere a fornire libri, riviste, quotidiani, DVD, giochi da tavoli e giochi elettronici²⁰³. La rubrica *Waypoint*²⁰⁴, specializzata nella *gaming culture* a tutto campo e parte integrante della rivista online *VICE*, ha prodotto una raccolta di articoli incentrata proprio sul rapporto tra il *gaming* e il mondo delle realtà carcerarie statunitensi, in cui vi sono riportate anche alcune indagini sui videogiochi presenti nella biblioteca carceraria di Guantánamo e sulla diffusione della cultura del gioco tra i suoi detenuti²⁰⁵. In uno di questi *reportage*, si legge che i giochi elettronici a cui fa riferimento nei documenti ufficiali sono videogiochi per PS3, i quali sono presenti nella biblioteca sin dall'estate del 2011. I detenuti possono prendere in prestito fino a un massimo di 10 giochi e dividerli con i compagni dello stesso blocco. Quando riportano un gioco possono scambiarlo con un altro, sempre rimanendo nel limite dei 10 documenti. Inoltre da quello che il personale di sicurezza intervistato ha riferito, sembra che prima ancora della PS3 ci sia stato il Nintendo 64 e solo dopo qualche anno sono state introdotte *console* di generazioni successive. Attualmente la PS3 è la *console* più moderna a disposizione ma è previsto un passaggio alla PS4. Per quanto riguarda i giochi da tavolo invece sembra che attualmente non ve ne sia nessuno, neanche quelli più tradizionali come gli scacchi o la dama e inoltre non vengono accettate donazioni dall'esterno per questo tipo di materiale²⁰⁶.

Muir McCammon, il giornalista che si è occupato di questo articolo, ha indagato un po' più a fondo sui giochi da tavolo e sembra che fino al 2009 i detenuti abbiano avuto ancora accesso a giochi come scacchi, dama, o *Backgammon* ma a fine 2010 pare siano stati completamente rimossi dalla biblioteca e spostati in un magazzino. La motivazione non è del tutto chiara ma sembra essere in parte dovuta a motivi di sicurezza (a causa dei pezzi contenuti nei giochi da tavolo) e in parte al fatto che i detenuti non hanno avanzato nel corso degli anni seguenti più nessuna richiesta di giochi da tavolo, ai quali hanno preferito DVD e videogiochi. A riguardo,

²⁰² SAVAGE, *Invisible Man*, cit.

²⁰³ MUCKROCK, *Gitmo Library Donation Guidelines*, 13 settembre 2013, <<https://www.muckrock.com/foi/united-states-of-america-10/gitmo-library-donation-guidelines-6384/#file-126715>>, ultima cons.: 03.01.2019.

²⁰⁴ Si tratta di una rubrica specializzata nella *gaming culture* a tutto campo. Per maggiori informazioni cfr.: VICE, *About Waypoint*, <https://waypoint.vice.com/en_us/page/waypoint-about>, ultima cons.: 03.01.2019.

²⁰⁵ VICE, *Waypoint: At Play In The Carceral State*, <https://waypoint.vice.com/en_us/topic/at-play-in-the-carceral-state>, ultima cons.: 03.01.2019.

²⁰⁶ Muir MCCAMMON, *Inside the Gaming Library at Gitmo, America's Controversial Military Prison*, "VICE", 24 luglio 2017, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/a3d9jg/inside-the-gaming-library-at-gitmo-americas-most-controversial-military-prison>, ultima cons.: 04.01.2019.

in uno scambio di mail tra McCammon e un ufficiale dell'esercito americano si legge che: «*The Joint Detention Group began providing electronic games to detainees in 2008 to provide mental stimulation as part of the overall mission to ensure humane treatment. As technology evolved, systems were upgraded from the Nintendo to the PS3 between 2011 and 2012. Currently, both JDG Detainee Programs and individual detainee lawyers provide games to be used on consoles provided by the JDG. Board games haven't been provided by Detainee Programs since 2007 or 2008. Detainees are not using board games right now due to a lack in interest. The board games are in storage*»²⁰⁷.

A causa del numero sempre minore di detenuti presenti nella struttura e di conseguenza di coloro che possono accedere alla biblioteca, la collezione di videogiochi ma soprattutto dei giochi da tavolo, rischia di andare perduta. Secondo quanto scrive Matthew Gault, nell'ultimo periodo del 2017 i detenuti rimasti²⁰⁸ erano 41 (scesi a 39 nel dicembre 2018)²⁰⁹ e per loro i videogiochi erano diventato uno dei pochi modi (se non l'unico) per scacciare la noia, trovare un po' di sollievo dalle rigide regole del carcere e per socializzare tra di loro. L'autore, sulla scia delle indagini svolte da McCammon, ha effettuato delle ricerche su quanti e quali videogiochi avesse a disposizione la biblioteca carceraria di Guantánamo e ha stilato un elenco abbastanza esauritivo del posseduto²¹⁰. A fine 2017, la biblioteca disponeva di 125 giochi per PS3 e 162 per Nintendo DS²¹¹ (per un totale di 287 giochi), tutti etichettati e classificati secondo la classificazione decimale Dewey valida per i giochi elettronici. La collezione comprendeva tanti titoli di diverso genere. Per PS3 ad esempio vi erano numerosi giochi di ruolo come alcuni episodi della saga di *Final Fantasy* (*Final Fantasy XIII* e *Final Fantasy XIII-2*) o *Star Ocean: The Last Hope* e *Mugen Souls*, una grande quantità di titoli sportivi come le numerose edizioni di *FIFA* e *PES*, *Gran Turismo 5*, *Madden NFL 13*, *SBK-X: Superbike World Championship*, *NBA 2K 13*, *Formula 1 2012*, giochi di corse automobilistiche *arcade* come la famosa serie *Need For Speed*, *Sonic All Star Racing Transformed* e *Wipe Out*, giochi *platform* e di avventura come *Jack and Dexter Collection*, *LEGO Indiana Jones2: L'avventura continua*, e ben 7 copie di *Prince of*

²⁰⁷ *Ibidem*.

²⁰⁸ Matthew GAULT, *Here Are All the Video Games Detainees Can Play in Gitmo*, "VICE", 7 settembre 2017, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/evvee7/here-are-all-the-video-games-detainees-can-play-in-gitmo>, ultima cons.: 04.01.2019.

²⁰⁹ MIAMI HERALD, *Who is still held at Guantánamo*, 24 agosto 2016, <<https://www.miamiherald.com/news/nation-world/world/americas/guantanamo/article2203501.html>>, ultima cons.: 04.01.2019.

²¹⁰ L'elenco completo dei giochi è consultabile direttamente online. Per maggiori informazioni cfr.: JPat BROWN, *Gaming at Gitmo: a breakdown of Guantánamo Bay's video game library*, 5 settembre 2017, <<https://www.muckrock.com/news/archives/2017/sep/05/gaming-gitmo/>>, ultima cons.: 04.01.2019.

²¹¹ Matthew GAULT, *Here Are All the Video Games Detainees Can Play in Gitmo*, "VICE", 7 settembre 2017, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/evvee7/here-are-all-the-video-games-detainees-can-play-in-gitmo>, ultima cons.: 04.01.2019.

Persia: The Forgotten Sands, puzzle games come *Portal 2*, music games come *Michael Jackson: The Experience* e vere e proprie opere d'arte videoludica come *Ico* e *Shadow of the Colossus*. Nonostante la grande varietà, mancavano giochi soprattutto (in prima e terza persona) o comunque con contenuti particolarmente violenti. Non vi era ad esempio nessun capitolo della famosa saga videoludica di *Call of Duty*, e l'unico soprattutto in prima persona era *007 Legends* (PEGI 16), un titolo che ripercorre alcuni film del famoso agente segreto (e probabilmente anche per questo è stato accettato, oltre che per la sua scarsa qualità complessiva). Vi era un solo picchiaduro *Persona 4: arena*, un gioco che adotta lo stile grafico degli *anime* giapponesi mentre l'unico vero gioco violento che è riuscito a superare la censura era *Earth Defense Force: Insect Armageddon* valutato a suo modo come un videogioco ironico e divertente e quindi inoffensivo. Per Nintendo DS vi erano diversi episodi dell'immancabile Super Mario come: *Mario Party DS*, *Super Mario Bros.*, *Super Mario 64 DS*, *Mario Kart DS*, i soliti titoli sportivi di *FIFA* e *PES*, giochi tratti da famose serie cinematografica come *Harry Potter*, *Star Wars*, *Pirati dei Caraibi* e *Il Signore degli Anelli*, giochi di ruolo come *Final Fantasy IV* e *Dragon Quest*, *Pokémon Soulsilver Version*, un altro grande cavallo di battaglia della console portatile di Nintendo, puzzle games come *Tetris Party Deluxe* e *Puzzle Quest 2* e molti altri²¹². La buona quantità ed in particolare varietà di titoli per le due console mostra come sia possibile creare ricche collezioni di videogiochi in una biblioteca carceraria senza includere giochi con contenuti espliciti (PEGI 16 ma soprattutto PEGI 18) e permettere ai detenuti di svagarsi e passare del tempo in compagnia, senza eventuali preoccupazioni sulla questione della violenza.

Gli esempi qui riportati di videogiochi in biblioteche carcerarie (Casa di Reclusione di Milano-Opera e Guantánamo), naturalmente richiederebbero studi e indagini maggiormente approfonditi, utili per capire e valorizzare al meglio la biblioteca carceraria, il contesto in cui è inserita e il modo in cui tramite i videogiochi essa possa offrire un servizio veramente efficace e di qualità alla comunità di detenuti. Nonostante tutto, possono essere un buon punto di partenza da cui trarre ispirazione per ricerche future e magari per la realizzazione di realtà bibliotecarie simili a quelle appena citate, sia in Italia che all'estero.

5.7 I videogiochi in altre istituzioni culturali: L'Archivio Videoludico e il Museo del videogioco "VIGAMUS"

Sempre a dimostrare l'idea di come il videogioco sia un medium che possa e debba avere un suo spazio di dignità in contesti sociali e culturali diversi, in quest'ultimo paragrafo ho ritenuto

²¹² *Ibidem*.

opportuno fare un breve accenno ad altre due istituzioni culturali simili alla biblioteca pubblica e in cui i videogiochi sono i protagonisti: L'Archivio Videoludico di Bologna e il Museo del Videogioco "VIGAMUS" di Roma. L'Archivio Videoludico²¹³ si trova all'interno della Biblioteca "Renzo Renzi" e fa parte della Fondazione Cineteca di Bologna. L'Archivio è stato inaugurato nel marzo 2009 con la doppia finalità di salvaguardare il patrimonio storico videoludico ma al tempo stesso di promuovere un percorso di riflessione e di analisi, a testimonianza dell'importanza culturale e sociale del medium. Grazie ad esso, il videogioco è entrato a far parte di un'istituzione pubblica ed è stato affiancato ai media più tradizionali, come il cinema, il fumetto, la fotografia e i libri, cosa che gli ha conferito una sua dignità e valore. Il progetto, con il supporto del Dipartimento di Discipline della Comunicazione, del D.A.M.S., della facoltà di Scienze della Formazione di Bologna, di A.E.S.V.I. e dei principali editori videoludici italiani, punta oltre alla preservazione del patrimonio videoludico anche a promuoverne la fruizione, lo studio, la ricerca e a svolgere incontri ed eventi di approfondimento, coinvolgendo adulti, ragazzi e le scuole²¹⁴.

L'Archivio conserva sia *hardware* che *software*, quest'ultimo sia in formato fisico che digitale. Attualmente sono disponibili gratuitamente alla fruizione del pubblico, ben 34 piattaforme di gioco (dall'Atari 2600 fino alle più recenti PS4 e Xbox One, Pc incluso) e quasi 5.200 titoli²¹⁵ (dato aggiornato a ottobre 2018), numeri che sono sempre in continuo aggiornamento grazie alle acquisizioni e donazioni di privati ed editori di videogiochi. A partire da fine maggio 2012 l'Archivio, in collaborazione con *IndieVault.it*, ospita inoltre la versione italiana del *Winnitron*, un cabinato *arcade* contenente una delle migliori produzioni *indie* degli ultimi anni. Sia quest'ultimo che tutti i videogiochi presenti nell'Archivio, sono consultabili sempre e gratuitamente dagli utenti, preferibilmente su prenotazione. È possibile consultare il patrimonio di videogiochi e *console* a disposizione tramite il catalogo online disponibile sul sito dell'Archivio, nella sezione "Catalogo Videogiochi". Sul catalogo è possibile effettuare una ricerca, in ordine alfabetico, per titolo, nome del *publisher* e per soggetti tematici, questi ultimi prelevati dal *Soggettario di cinema e precinema*²¹⁶ e parzialmente rivisti in chiave videoludica. Grazie ai soggetti tematici l'utente può compiere ricerche a partire da numerosi temi di natura contenutistica e formale. L'utente inoltre può effettuare ricerche più mirate e individuare il gioco di proprio

²¹³ CINETECA DI BOLOGNA, *Archivio Videoludico: Una riflessione permanente sui rapporti tra il videogioco e gli altri media*, <<http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico>>, ultima cons.: 27.11.2018.

²¹⁴ MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 103-104.

²¹⁵ CINETECA DI BOLOGNA, *Archivio Videoludico: Una riflessione permanente*, cit.

²¹⁶ CINETECA COMUNALE DI BOLOGNA, *Soggettario di cinema e precinema*, Scuola nazionale di cinema, Centro Sperimentale di Cinematografia, Roma, 2003.

interesse usando i campi “Piattaforma”, “Titolo”, “*Publisher*”, “Sviluppatore”, “Anno”, mentre tramite la voce “Ricerca libera” è possibile eseguire una ricerca su tutti i campi. Oltre ai videogiochi e alle *console* l’Archivio mette a disposizione dell’utenza diverse riviste specializzate, realizzandone anche lo spoglio completo (*Edge*, *The Game Machine*, *Giochi per il Mio Computer*, *ConsoleMania*, *Game Informer* e molte altre), numerosi libri che trattano di diversi temi videoludici e delle Tesi di Laurea, prodotte da studenti di università italiane e straniere.

Come per i videogiochi molte riviste vengono donate da privati, ma soprattutto dagli editori videoludici stessi, con cui l’Archivio ha stretto delle *partnership* grazie agli eventi che organizza e promuove. Le riviste sono consultabili sul sito dell’Archivio tramite un catalogo online nella sezione “Catalogo riviste”: è possibile sfogliare il *database* per “Testata” ed “Editore” in ordine alfabetico, oppure tramite la ricerca avanzata, è possibile fare delle ricerche per “Editore”, “Testata”, “Numero”, “Anno” e “Mese”. La scheda descrittiva di ogni rivista è accompagnata dall’elenco dei giochi citati all’interno della singola testata (in anteprime, recensioni, speciali o *box*). Nel caso in cui si debba compiere una ricerca su un titolo specifico, il campo “Ricerca libera” consente di individuare in quali riviste siano presenti articoli dedicati al gioco di proprio interesse.

Per quanto riguarda i libri e le Tesi di Laurea è possibile consultare entrambi tramite l’OPAC del polo bolognese, scrivendo nel campo “Ricerca Libera” la parola chiave “vgiochi” per ricercare l’elenco dei libri collocati presso la Biblioteca Renzo Renzi, oppure “vg tesi” per le Tesi in possesso dell’Archivio. Sia i libri che le Tesi sono consultabili esclusivamente in sede.

Infine vi è anche una sezione in costante aggiornamento sugli articoli pubblicati dall’Archivio su testate online dedicate a cinema (*Cinefiliaritrovata.it*)²¹⁷ e videogiochi (*Badgames.it*)²¹⁸. In questa sezione, oltre ai report del 2013 che raccontano l’evoluzione del fondo e descrivono le attività svolte, sono disponibili anche approfondimenti su temi di diversa natura, che possono fornire spunti per la ricerca videoludica e interviste agli sviluppatori italiani. Tutti questi articoli sono consultabili online sul sito dell’Archivio, tramite la sezione “Articoli”.

Il ricco patrimonio di riviste, Tesi di Laurea e testi (oltre naturalmente ai giochi e alle *console*) accessibili a chiunque, hanno fatto dell’Archivio Videoludico uno dei più importanti (se non il più importante) centro di studi sul videogioco a livello nazionale (il Centro Studi AV). Tra le altre cose, è da segnalare la collaborazione dell’Archivio con A.E.S.V.I., *Wired Italia*²¹⁹ e la

²¹⁷ CINETECA DI BOLOGNA, *Cinefilia Ritrovata*, <<https://www.cinefiliaritrovata.it/>>, ultima cons.: 27.11.2018.

²¹⁸ BAD S.R.L.S., *Bad Games.it: Home*, <<https://www.badgames.it/>>, ultima cons.: 27.11.2018.

²¹⁹ WIRED.IT, *Un mondo migliore. Un mondo nuovo. Ogni giorno*, <<https://www.wired.it/>>, ultima cons.: 27.11.2018.

cattedra di Semiotica dei Nuovi Media di Bologna, che dal 2011 sostiene il progetto “Premio Wired” (ribattezzato Premio AV dal 2014) per le migliori tesi di argomento videoludico. Tramite questa iniziativa l’Archivio è riuscito raccogliere negli ultimi anni ben 109 Tesi di Laurea²²⁰, provenienti da diverse Facoltà e Corsi di laurea presenti in Italia. Oltre ad ingenti risorse e materiali videoludici, l’Archivio svolge e promuove numerose attività formative e culturali sui videogiochi. Tra le iniziative possiamo segnalare ad esempio: eventi dedicati agli sviluppatori italiani per promuovere e far conoscere al grande pubblico i propri prodotti; incontri finalizzati all’analisi e all’approfondimento del videogioco; rassegne cinematografiche presso le sale del cinema “Lumière” di Bologna e laboratori per le scuole medie e superiori.

Per quanto riguarda gli eventi rivolti agli sviluppatori sicuramente bisogna citare lo *Svilupparty*, promosso dal 2011 dall’Archivio Videoludico e dall’Associazione *Svilupparty*²²¹. L’evento si svolge ogni anno presso la Biblioteca “Renzo Renzi” e consiste in due giornate in cui rappresentanti di aziende del settore, sviluppatori *indie*, appassionati e *retrogamer*, possono incontrarsi per parlare dei propri progetti, raccontarsi ai propri colleghi e al pubblico. A queste due tradizionali giornate ne è stata aggiunta una terza, la *Svilupparty* BETA, che si rivolge a un pubblico di aspiranti sviluppatori e a chi intende muovere i primi passi nell’industria del videogioco, una giornata quindi più spiccatamente professionale e professionalizzante. Tra gli incontri volti all’approfondimento del medium videoludico, possiamo ricordare *Extended Play*. L’evento, promosso da Ivan Venturi e dall’Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna, si è tenuto sabato 2 settembre 2017, sempre presso la Biblioteca “Renzo Renzi”. *Extended Play* ha avuto come obiettivo la divulgazione della cultura del videogioco, in particolare italiano, tramite un percorso di approfondimento finalizzato a recuperare le sfaccettature storiche e crossmediali e ad accendere i riflettori sulla produzione letteraria e gli studi a esso correlati. Infine per quanto riguarda i laboratori per le scuole, ogni anno l’Archivio propone delle attività pensate apposta per i ragazzi delle medie e delle superiori, finalizzate a far conoscere il medium videoludico sotto diversi aspetti (storici, linguistici, narrativi, artistici), anche in relazione con altri media, primo fra tutti il cinema.

Per l’anno scolastico 2012/2013 ad esempio, all’interno del progetto **Schermi e Lavagne** rivolto alle scuole, sono stati proposti tre laboratori²²²:

1. **Il linguaggio videoludico** (rivolto a scuole secondarie di secondo grado); l’incontro è stato pensato per mostrare ai ragazzi i meccanismi di funzionamento di un medium interattivo

²²⁰ Dato ricavato consultando l’OPAC del Polo Bolognese in data 4 febbraio 2019.

²²¹ SVILUPPARTY, *Benvenuto a Svilupperty!*, <<http://www.svilupperty.it/>>, ultima cons.: 27.11.2018.

²²² MAZZETTA, *La biblioteca in gioco*, cit., p. 105-107.

come il videogioco, sottolineandone la capacità di intrattenere e informare, ma anche di tradurre in linguaggio proprio le storie provenienti da altri mezzi come cinema e letteratura.

2. **La storia nel videogioco** (per scuole secondarie di secondo grado); il laboratorio è stato realizzato per mostrare come il videogioco sia un medium in grado di immergere il giocatore in mondi lontani nel tempo. L'incontro ha avuto l'obiettivo di riflettere assieme ai ragazzi sulla narrazione storica nell'universo interattivo dei *videogames*.
3. **Emozioni da videogame** (per scuole secondarie di primo e secondo grado); in ogni opera di finzione, videogiochi compresi, vi è sempre una componente importante: quella passionale. Tramite questo laboratorio si è cercato di ragionare assieme ai ragazzi sui diversi generi di emozioni che un videogioco può suscitare: dalle emozioni virtuali rappresentate nei personaggi agli stati d'animo indotti dalla competizione ludica nel giocatore.

Anche per l'anno scolastico 2018/2019 sono previsti due laboratori rivolti ai ragazzi delle scuole medie e superiori: il primo è **Videogiochi: Immagini, Narrazioni e Interazioni** ed ha come obiettivo quello di mostrare le caratteristiche proprie del videogioco che lo contraddistinguono dagli altri media; il secondo è **La storia nel videogioco** dove, come per il laboratorio del 2012/2013, si vuole utilizzare il medium videoludico per mostrare ai ragazzi in che modo i fatti storici realmente accaduti siano rappresentati e narrati nei videogiochi. Un'opera videoludica come per esempio *Valiant Hearts*, affronta con inedita sensibilità il tema della memoria sullo sfondo della Prima Guerra Mondiale.

Come riportato anche da Andrea Dresseno, referente dell'Archivio, tramite ognuno di questi laboratori si vuole mettere in luce come i linguaggi diversi dell'immaginario visivo si intreccino e si contaminino reciprocamente: per questo si cerca da un lato di spingere i cinefili a giocare e dall'altro di utilizzare i videogiochi per parlare ai ragazzi di materie tradizionali. In seguito ad ogni incontro, i ragazzi hanno poi la possibilità di provare direttamente i giochi, attivando anche occasioni ulteriori di socializzazione per quelle utenze "svantaggiate" che spesso sono presenti nelle classi²²³. La peculiarità dell'Archivio Videoludico che lo differenzia da una biblioteca e da un museo, è la possibilità di rendere sempre fruibili le risorse videoludiche a chiunque e senza fare distinzioni; il materiale infatti non va mai a prestito ma è sempre disponibile al pubblico. Oltre ad un'istituzione come l'Archivio Videoludico, che punta a preservare giochi e *console* e a renderli sempre disponibili per la sua utenza principalmente a fini di studio e ricerca, vi sono anche altre realtà culturali in Italia che mirano alla conservazione, promozione e alla divulgazione del medium videoludico, pur senza mettere completamente a disposizione delle

²²³ *Ibidem*.

persone le proprie risorse. Tra queste è opportuno citare il “VIGAMUS”, il Museo del Videogioco di Roma²²⁴ e il primo museo dedicato ai videogiochi in Italia.

Inaugurato nell’ottobre 2012, il “VIGAMUS” rappresenta un vero e proprio centro culturale per il settore dell’intrattenimento digitale e si occupa di organizzare mostre, attività, eventi e conferenze dedicati agli addetti ai lavori ma anche ad appassionati e alle famiglie. Il museo, gestito dalla Fondazione “VIGAMUS” (Ente riconosciuto dalla Prefettura di Roma e dal Ministero dei Beni Artistici e Culturali e Del Turismo), ha come obiettivo quello di promuovere e diffondere la consapevolezza del valore culturale del videogioco in Italia, paese caratterizzato ormai da un vasto pubblico di giocatori. Il videogioco si va così ad inserire nella struttura del patrimonio storico-artistico del nostro paese, il cui primato nel mondo è assolutamente indiscutibile. L’innovazione culturale, più che quella tecnologica, rappresenta il fondamento per la nascita di una vera cultura del videogioco, artefatto che merita di essere conosciuto e studiato, e prima di tutto, preservato²²⁵. L’esposizione centrale del museo è suddivisa in nuclei tematici e ripercorre la storia del videogioco sin dalla prima *console* commercializzata (la Magnavox Odyssey) fino agli ultimi sviluppi del *gaming* contemporaneo, in modo da dimostrare l’importanza della ricerca tecnologica applicata al medium videoludico. L’esposizione museale centrale contiene al suo interno oltre 440 pezzi, corredati da più di 100 pannelli che ne illustrano il contesto storico e i retroscena. Gli oggetti presenti in sala includono i giochi e le macchine d’epoca sul quale giravano, oltre a una selezione di pezzi collaterali come *merchandising* promozionale, giocattoli d’epoca ispirati ai classici del videogioco e pezzi unici provenienti dalle principali aziende produttrici di *videogames*. Tutta la rassegna centrale è stata realizzata in un’ottica storico-culturale, ma prima di tutto vicina alla memoria dei giocatori. Il museo naturalmente vuole essere anche un’attrattiva per un pubblico eterogeneo. L’organizzazione dell’esposizione centrale come delle visite guidate, punta ad avere un valore divulgativo oltre che conservativo, in modo da permettere di comprendere la storia del videogioco, la sua evoluzione, i suoi creatori, a coloro che ancora non conoscono il medium (bambini, anziani). In generale, il pubblico del “VIGAMUS” rispecchia l’attuale trasversalità del fenomeno videoludico, spaziando dall’ambito delle famiglie alle nicchie dei collezionisti fino ai giocatori più incalliti. Oltre alla mostra centrale permanente, il “VIGAMUS” offre delle “Aree Interattive” in cui è possibile avere esperienze uniche con alcune tecnologie legate al mondo dei videogiochi. Vi è ad esempio la possibilità di provare *Steel Battalion*, simulazione videoludica che permette di

²²⁴ FONDAZIONE VIGAMUS, *Il Museo del Videogioco di Roma*, <<http://www.vigamus.com/>>, ultima cons.: 27.11.2018.

²²⁵ *Ibidem*.

giocare a bordo di un gigantesco robot da combattimento. La peculiarità di questo gioco è il suo *controller*, che simula la plancia di comando del robot con i suoi oltre 50 tasti ed è tra i sistemi di *input* più grandi mai concepiti per un *videogame*. Vi sono poi le *Oculus Room*, delle sale in cui è possibile provare l'esperienza di immergersi nel mondo della realtà virtuale tramite l'Oculus Rift DK2, la nuova versione del famoso visore per la realtà virtuale creato da Oculus VR e oltre 50 postazioni interattive tra *arcade*, *coin-op* e *console*, in cui il pubblico può provare giochi sia del passato che del presente²²⁶. Il museo poi ospita periodicamente delle mostre a tema dedicate ai principali fenomeni del videogioco, che ne ripercorrono la storia e i retroscena attraverso pannelli interattivi e postazioni giocabili. Tra le mostre che si sono tenute di recente vi è ad esempio *Tokyo Arcade*, dedicata alla dimensione videoludica del mondo giapponese (spesso a metà tra reale e virtuale), espressa dalle luci psichedeliche, dai ritmi frenetici delle sale gioco e dal *mobile gaming*, che permea la vita quotidiana del popolo del Sol Levante. Affianco alle mostre vengono realizzati anche degli incontri sempre a tema videoludico, come la conferenza di DIGRA Italia del 15 dicembre 2017, finalizzata ad esplorare la produzione, il consumo, la storia e la critica dei videogiochi in ambito italiano, oppure eventi aperti al pubblico come la "Notte dei Musei" del 19 maggio 2018, durante la quale il "VIGAMUS" è rimasto aperto fino alle due di notte e ha organizzato attività per tutta la famiglia, con giochi interattivi su maxischermo, premi in palio, laboratori per bambini, realtà virtuale, e perfino una speciale visita guidata per scoprire i segreti e gli aneddoti più curiosi sulla storia del videogioco²²⁷. Come l'Archivio Videoludico, anche il "VIGAMUS" ospita al suo interno un centro dedicato allo studio e alla ricerca sul videogioco. Come si legge anche sul sito del museo: «il Centro Studi e Ricerche "VIGAMUS" è un vero e proprio laboratorio, una struttura viva e dinamica impegnata nella preservazione e divulgazione del patrimonio culturale legato al videogioco attraverso la produzione di contenuti museali ed editoriali. Obiettivo del Centro Studi è raccogliere, creare e diffondere la conoscenza del videogioco, informando su tutte le attività del museo, dalle esposizioni agli eventi alle attività scientifiche direttamente collegate allo studio delle collezioni»²²⁸. Inoltre, grazie al lavoro svolto dal Centri Studi nella catalogazione e archiviazione di opere videoludiche, il museo "VIGAMUS" è stato inserito pure nell'Anagrafe Biblioteche Italiane²²⁹,

²²⁶ *Ibidem*.

²²⁷ *Ibidem*.

²²⁸ FONDAZIONE VIGAMUS, *Vigamus: Centro Studi*, <<http://www.vigamus.com/centro-studi/mission>>, ultima cons: 04.02.2019.

²²⁹ ICCU, *Anagrafe Biblioteche Italiane (ABI)*, <<https://anagrafe.iccu.sbn.it/opencms/opencms/>>, ultima cons.: 28.11.2018.

che raccoglie informazioni dettagliate relative alle biblioteche presenti su tutto il territorio nazionale. Infine, collaterale alle attività svolte dal museo, è il “VIGAMUS” Academy, un’università dedicata a corsi di laurea Triennale e Magistrale di *game industry*, *game design* e *marketing*, finalizzata a creare figure professionali italiane legate al mondo dello sviluppo dei videogiochi, del giornalismo di settore, del *marketing* e della comunicazione, del disegno e dell’animazione videoludica²³⁰.

Oltre al museo “VIGAMUS” che è rivolto interamente ai videogiochi, l’associazione IVIPRO, di cui abbiamo già parlato nel paragrafo 5.1, ha avviato una collaborazione con alcuni importanti musei italiani e con l’Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali (ITABC – CNR) per estendere il suo lavoro di mappatura dei beni culturali italiani a fini videoludici anche ai musei italiani²³¹. Il progetto ha visto coinvolte all’inizio 10 regioni (Lazio, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia e Valle d’Aosta, Friuli-Venezia Giulia, Lombardia, Trentino e Toscana) e mira a rendere i musei sia un luogo da cui prendere spunto per le narrazioni videoludiche, concentrandosi in particolare su specifici oggetti conservati nei musei, sia per suggerire nuove forme di narrazione ambientale, sia per valorizzare quanto conservato. A fare da apripista per lo sviluppo del progetto, sono stati due musei: Il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia “Leonardo da Vinci” di Milano e i “Mercati di Traiano” - Museo dei Fori Imperiali per la Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali di Roma Capitale.

Il Museo “Leonardo da Vinci” nel 2015 ha sviluppato il gioco-app *Toti VR*²³², che permette a chiunque di esplorare da casa, attraverso il proprio *smartphone* e un visore come il *Google Cardboard*, il celebre sottomarino “Toti” e conoscerne la sua storia. Oltre a questo progetto il museo si è cimentato in opere di diversa natura fruibili via web o all’interno degli spazi del museo. Il museo infatti sostiene l’uso dei *serious games* come strumento per promuovere e far conoscere in maniera alternativa il proprio patrimonio. Secondo quanto detto dal *game designer* Luca Roncella²³³, in occasione del seminario organizzato da IVIPRO il 23 novembre a Bologna²³⁴, i *serious games* sono utilizzati all’interno del museo in quanto: 1) non sostituiscono mai gli oggetti storici e le esperienze tradizionali ma le amplificano; 2) aiutano a contestualizzare

²³⁰ VIGAMUS ACADEMY, *L’università del Videogioco*, <<http://www.vigamusacademy.com/>>, ultima cons.: 28.11.2018.

²³¹ Simone TAGLIAFERRI, *IVIPRO estende il suo lavoro di mappatura dei beni culturali italiani a fini videoludici ai musei italiani*, “Multiplayer”, 2 febbraio 2017, <<https://multiplayer.it/notizie/179485-ivipro-estende-il-suo-lavoro-di-mappatura-dei-beni-culturali-italiani-a-fini-videoludici-ai-musei-italiani.html>>, ultima cons.: 28.11.2018.

²³² MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA “LEONARDO DA VINCI”, *Toti Submarine VR Experience*, <<http://www.museoscienza.org/toti/vr/>>, ultima cons.: 28.11.2018.

²³³ STUDIOLABO, *Brera Design Days 2016: Luca Roncella*, <<http://www.breradesigndays.it/2016/people/luca-roncella/>>, ultima cons.: 28.11.2018.

²³⁴ ASSOCIAZIONE CULTURALE IVIPRO, *Videogiochi, territorio e patrimonio: esperienze e opportunità*, <<https://ivipro.it/it/seminario-23-novembre-2018/>>, ultima cons.: 28.11.2018.

gli oggetti esposti, i processi raccontati, lo scenario storico, tecnologico, economico di riferimento all'interno di un quadro più generale; 3) danno la possibilità di apprendere e conoscere “facendo”, di mettersi alla prova e condividere il processo conoscitivo; 4) sono *multiplayer*, e quindi favoriscono l'apprendimento cooperativo anche tra generazioni differenti (nonni-nipoti, compagni di classe, genitori-figli); 5) creano una *comfort zone* per le generazioni abituate ad apprendere e fare esperienze tramite il digitale e gli strumenti.

Tra i *serious games* prodotti dal museo, possiamo ricordare *Chimpeople*, un breve gestionale sullo stile di *Sim City*, in cui il giocatore è chiamato a supervisionare l'andamento di uno stabilimento chimico. Attraverso la dimensione del gioco, e attingendo da un genere ben codificato come lo strategico/gestionale, anche un tema di nicchia può trasformarsi in qualcosa di coinvolgente per un pubblico più vasto²³⁵.

Oltre ai *serious games* anche i videogiochi più commerciali possono trovare un loro utilizzo: sempre al museo “Leonardo da Vinci”, in occasione della mostra *I Colori del Motomondiale*²³⁶ (maggio-giugno 2018) dedicata alle moto e ai caschi appartenuti ai grandi campioni del passato e del presente, è stata data al pubblico la possibilità di provare *MotoGp 2018*, videogioco sviluppato dalla *software house* italiana Milestone²³⁷. Nei fine settimana, tramite 5 postazioni dedicate, i visitatori hanno potuto sfidarsi in gare motociclistiche virtuali, scegliendo il tracciato, il pilota e le moto ispirate a quelle esposte nella mostra.

Anche all'estero, come riportato nell'articolo²³⁸ curato da Andrea Dresseno, ci sono numerosi casi di musei che hanno adottato videogiochi per promuovere il proprio patrimonio. Ad esempio, nel 2016 il Museo “Thyssen-Bornemisza” di Madrid, in collaborazione con Sony España, ha prodotto un gioco narrativo ambientato all'interno dei suoi spazi: *Il mondo di Nubla*²³⁹, un *platform-puzzle* esteticamente raffinato, che prende ispirazione dallo stile di celebri dipinti e contamina con l'arte i suoi enigmi. Oppure vi è il caso di *The Mooseman*²⁴⁰, un'avventura a scorrimento orizzontale ispirata alla mitologia delle antiche popolazioni degli Urali, che punta a valorizzare il patrimonio archeologico del Perm Regional Museum in Russia. Grazie alla collaborazione con il museo e in particolare con il curatore dell'area archeologica, gli artefatti presenti all'interno del gioco provengono in maggioranza proprio dai musei della zona di Perm,

²³⁵ ANDREA DRESSENO, *Museum Development: Giocare con i musei*, <<https://ivipro.it/it/speciale/museum-development-giocare-con-i-musei/>>, ultima cons.: 28.11.2018.

²³⁶ MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA “LEONARDO DA VINCI”, *I Colori del Motomondiale*, <<http://www.museoscienza.org/attivita/mostre/colori-motomondiale/>>, ultima cons.: 29.11.2018.

²³⁷ MILESTONE SRL, *Milestone: Home Page*, <<http://milestone.it/>>, ultima cons.: 29.11.2018.

²³⁸ DRESSENO, *Museum Development*, cit.

²³⁹ SONY, *Il Mondo di Nubla su PS4: Play Station Store ufficiale Italia*, <https://store.PlayStation.com/it-it/product/EP0811-CUSA07111_00-0000000000000000>, ultima cons.: 29.11.2018.

²⁴⁰ MORTESKA, *The Mooseman*, <<http://www.mooseman.ru/>>, ultima cons.: 29.11.2018.

area rilevante dal punto di vista dei ritrovamenti archeologici, ma anche da altri musei russi. Preziosa è stata inoltre la consulenza di uno scienziato dell'Accademia russa delle scienze, in particolare sul fronte dello studio delle popolazioni locali. Nel Regno Unito il Museo della Scienza di Londra ha prodotto *Transmission*²⁴¹, un *puzzle game* che invita il giocatore a riflettere sull'impatto delle odierne reti di comunicazione. La Tate Gallery²⁴² ha usato *Minecraft* per realizzare alcune mappe esplorabili, ispirate ai lavori di André Derain e Peter Blake, mentre il Museum of London, sempre con *Minecraft*, ha prodotto *The Great Fire 1666*²⁴³, un gioco che ricostruisce il Grande incendio di Londra del 1666 in maniera decisamente accurata. Si potrebbero riportare molti altri casi sparsi per il mondo, ma è evidente come anche i musei abbiano iniziato a capire il valore che il videogioco può assumere nella promozione del patrimonio artistico-culturale in generale, tanto da spingere alcuni di essi a collaborare con gli sviluppatori nella produzione di giochi con evidenti rimandi narrativi alle proprie collezioni, oppure ad autoprodurre dei *serious games* a sostegno delle proprie attività e iniziative culturali.

Gli esempi dei musei italiani e stranieri appena riportati e realtà come l'Archivio Videoludico, aprono un'ulteriore riflessione sull'ampiezza che sta assumendo il fenomeno videoludico all'interno del panorama culturale mondiale: il videogioco ormai non è solo più nelle scuole e nelle biblioteche ma pure nei musei, negli archivi e in ciascuna di queste istituzioni inizia ad avere un suo spazio, una sua funzione e una sua finalità non solo prettamente ludiche ma anche formativo-educative, di socializzazione, di promozione e valorizzazione culturale di altri beni artistici (sia che siano opere d'arte, film, fumetti, fotografie o libri), oltre ad essere una forma di espressione dell'ingegno e della creatività umana al pari di tutti gli altri media. È opportuno pertanto che scuole, biblioteche, musei, archivi cerchino sempre più di comprendere meglio il medium videoludico, perché proprio in virtù delle sue molte forme e sfaccettature può trovare un suo impiego e valore in ciascuna di queste istituzioni, come del resto sta già avvenendo.

²⁴¹ SCIENCE MUSEUM GROUP, *The Science Museum: Games and Apps*, <<https://www.sciencemuseum.org.uk/games-and-apps#transmission>>, ultima cons.: 29.11.2018.

²⁴² TATE, *Tate Worlds: Games*, <<https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft/tate-worlds-games>>, ultima cons.: 29.11.2018.

²⁴³ MUSEUM OF LONDON, *Great Fire 1666: The Great Fire of London in Minecraft*, <<https://www.museumoflondon.org.uk/discover/great-fire-1666>>, ultima cons.: 29.11.2018.

CONCLUSIONE

Diversi argomenti sono stati trattati in questa tesi di laurea ed uno degli obiettivi principali è stato senz'altro quello di dimostrare come il medium videoludico, al giorno d'oggi, possa avere un suo ruolo e un suo spazio all'interno di ambiti lavorativi e istituzioni culturali (biblioteche, musei e archivi) molto differenti tra loro e che all'apparenza non mostrano nessuna relazione con esso. Già da alcuni anni tanti studi hanno evidenziato come il medium videoludico possa essere usato a supporto della didattica scolastica e universitaria, della formazione di personale specializzato, come mezzo atto a stimolare la socializzazione, il confronto e il dialogo in contesti particolari (es: un istituto penitenziario o un ospedale). Anche in virtù di queste premesse è scaturita la mia decisione di affrontare il tema del videogioco all'interno di biblioteche carcerarie e biomediche.

Come si è visto, il gioco è sempre stato presente nelle biblioteche pubbliche attraverso le *games rooms* ed il videogioco ne rappresenta una sua naturale evoluzione, tanto che nelle biblioteche americane era presente sin dalla fine degli anni settanta, seppur poco valorizzato e utilizzato a differenza delle altre risorse bibliotecarie. Man mano che il medium è progredito tecnologicamente anche i suoi fruitori sono aumentati drasticamente e, come è stato evidenziato, al giorno d'oggi è diventato un fenomeno socioculturale di massa che coinvolge ormai ogni fascia d'età; grazie a ciò negli ultimi anni sia nelle biblioteche internazionali che in quelle italiane il videogioco ha cominciato a ricevere un'adeguata attenzione e valorizzazione. La biblioteca pubblica è stata senza dubbio il primo tipo di biblioteca in cui esso sia riuscito a trovare un suo spazio e utilità, in virtù del fatto che questa rappresenta un'istituzione culturale rivolta ai bisogni formativi, informativi e di intrattenimento di tutta la comunità. Inoltre, come scrive il *Manifesto IFLA/Unesco sulle biblioteche pubbliche*, la biblioteca pubblica ha tra i suoi compiti quello di accogliere e di affiancare ai materiali tradizionali risorse e mezzi tecnologici contemporanei, i quali devono riflettere gli orientamenti attuali e l'evoluzione della società, così come la memoria dell'immaginazione e degli sforzi dell'uomo¹. Perciò, in quanto istituzione culturale, essa non può permettersi di rimanere indietro tecnologicamente e culturalmente come di chiudersi nei confronti di qualunque medium poco conosciuto o con cui non abbia dimestichezza, perché altrimenti verrebbe meno alla sua funzione di punto di riferimento principale, tramite il quale i cittadini possono soddisfare i propri bisogni e richieste conoscitive e di intrattenimento.

¹ IFLA, *Manifesto IFLA/Unesco*, cit.

Un evento come l'*International Games Day @Your Library* ha contribuito a sensibilizzare e sviluppare ulteriormente il dibattito sul tema del gioco e videogioco ed ha mostrato quanto il giocare e il videogiocare assieme in una biblioteca pubblica possano fare bene a tutti i cittadini, superando senza problemi eventuali barriere linguistiche e culturali. Il caso del “Multiplo” Centro Cultura di Cavriago è un ottimo esempio italiano di come sia possibile integrare in maniera efficace ed efficiente il videogioco all’interno dei servizi culturali offerti da una biblioteca pubblica ed utilizzarlo a vantaggio dei suoi utenti. Il mio periodo di servizio civile inoltre mi ha permesso di vedere nella pratica il funzionamento del Servizio Giochi al “Multiplo” e posso affermare con certezza che gli utenti apprezzano e sfruttano al meglio le risorse ludiche messe a loro disposizione, mentre i videogiochi sono ormai una risorsa pienamente conosciuta e accettata dalla comunità cavriaghese e reggiana. Oltre alla biblioteca pubblica, numerosi studi e ricerche svolti nel corso degli anni hanno dimostrato come i videogiochi e le sue meccaniche possano essere applicati in tanti campi lavorativi tramite il principio della *Gamification* e i *serious games*. Ne consegue che anche altre tipologie di biblioteche si prestano ad accogliere e integrare i videogiochi tra le risorse da offrire ai propri utenti. Gli esempi qui riportati di biblioteche pubbliche, accademiche, biomediche e carcerarie, possono essere considerati un punto di partenza per svolgere ricerche e studi futuri in modo che la loro presenza diventi una costante dentro queste strutture. In aggiunta fanno riflettere sulla grande versatilità del medium, sulla sua capacità di adattarsi e di trovare un utilizzo adeguato in contesti di apprendimento e formazione diversi così come di aiutare persone con problemi di salute ad affrontare più facilmente certe patologie fisiche e/o psichiche oppure di garantire ai detenuti di un istituto penitenziario qualche ora di divertimento assieme ai propri compagni di cella.

L’esistenza di strutture come l’Archivio Videoludico di Bologna e il Museo “VIGAMUS” di Roma, dimostrano inoltre come il medium videoludico possa trovare una sua funzione anche in istituzioni culturali simili alla biblioteca pubblica. Queste due realtà hanno infatti il compito fondamentale di preservare il videogioco dall’obsolescenza, in quanto parte integrante del patrimonio intellettuale e culturale umano.

Al giorno d’oggi le potenzialità culturali del videogioco sono ancora da sfruttare appieno, soprattutto in Italia. Nonostante tutto nel nostro paese si stanno affermando molte associazioni finalizzate a favorirne la diffusione e conoscenza a 360 gradi. Oltre ad A.E.S.V.I., punto di riferimento fondamentale per sviluppatori, produttori editori e chiunque sia interessato a lavorare nel mondo dei videogiochi, vi sono anche associazioni universitarie come lo IUDAV e il VIGAMUS Academy, che puntano alla formazione accademica in ambiti strettamente legati al

videoludico: dalla programmazione, al giornalismo videoludico, dal *marketing* alla promozione del medium sino all'animazione e *game design*.

Un'altra recente associazione culturale videoludica con sede a Castello d'Argile, in provincia di Bologna, è IVIPRO, la quale sta attualmente sostenendo progetti volti allo sviluppo di videogiochi ambientati in Italia, al fine di promuovere il patrimonio culturale del nostro paese e stimolare così il turismo. I videogiochi sono senza dubbio uno dei medium del futuro, il loro impatto economico, sociale e culturale, costantemente in aumento nel nostro paese così come nel resto del mondo, ha fatto sì che non possano essere più sottovalutati dalle istituzioni politiche, sociali e culturali. Proprio per questo motivo, la presente tesi di laurea ha cercato di mostrare come la presenza del medium abbia cominciato ad affermarsi nella biblioteca pubblica (ne è un esempio il "Multiplo"), una delle istituzioni culturali fondamentali per la società umana odierna, allargando poi il discorso ad altre tipologie di biblioteche al fine di dimostrare le grandi (e ancora in parte inesplorate) potenzialità culturali e sociali del videogioco. In particolare la mia ricerca ha messo in luce come sia necessario promuovere e diffondere il videogioco tra le biblioteche biomediche e carcerarie, in quanto la loro presenza a livello nazionale e internazionale è ancora troppo bassa. Le tipologie di biblioteche analizzate sono solo una parte di quelle in cui il medium videoludico può trovare un'applicazione: oltre a quelle citate potremmo aggiungere ad esempio le biblioteche parrocchiali e multiculturali/interculturali. Molto in questi ultimi anni è stato fatto per permettere al videogioco di avere un suo ruolo e un'identità culturale precisa, mi auguro per tanto che in futuro altri studiosi, appassionati di videogiochi e/o bibliotecari magari possano effettuare ricerche e sperimentazioni videoludiche ulteriori in quante più biblioteche possibili.

BIBLIOGRAFIA

A survey of Health Related Activities on Second Life, “Journal of Medical Internet Research” Vol. 11, No. 2, (2009), disponibile al link: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2762804/>>, ultima consultazione: 17.12.2018.

ABT Clark, *Serious Games*, The Viking Press, New York, 1971.

ACCENTO SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE, MULTIPLO CENTRO CULTURA CAVRIAGO, *Relazione Servizio giochi: Anno 2017*.

AIB-NPL, *Lettura digitale e gaming. Nuove possibilità della biblioteca per ragazzi*, Tavola rotonda a cura della Commissione nazionale AIB Biblioteche e servizi per ragazzi con il patrocinio della Fiera del libro per ragazzi di Bologna, Fiera del libro per ragazzi, Bologna, 4 aprile 2017.

ALINOVİ Francesco, *Game start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Milano, Springer, 2011.

ALLOATTI Franca, *L'attuazione della legge 106 tra incognite e nuove speranze*, “Biblioteche oggi”, Vol. 1 (2008), p. 25-33, disponibile al link: <<http://www.bibliotecheoggi.it/2008/20080102501.pdf>>, ultima consultazione: 08.02.2019.

ANDERSON Craig, GENTILE Douglas A., BUCKLEY Katherine E., *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*, Oxford University Press, New York, 2007.

ASHCRAFT Brian, *Nintendo Probably Doesn't Mean What You Think It Does*, 8 marzo 2017, <<https://kotaku.com/nintendo-probably-doesnt-mean-what-you-think-it-does-5649625>>, ultima consultazione: 20.07.2018.

AUDUREAU William, *La storia di Mario. 1981-1991: l'ascesa di una icona, tra mito e realtà*, Terni, Multiplayer Edizioni, 2012.

BABICH Andrea, *Il Retrogaming e la preservazione digitale dei videogames*, in *Per una cultura dei videogames: Teorie e prassi del videogiocare*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2004, p. 197-238.

BAER Ralph, *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*, <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm>, ultima consultazione 16.07.2018.

BAILEY Bruce W., MCINNIS Kyle, *Energy Cost of Exergaming: A Comparison of the Energy Cost of 6 Forms of Exergaming*, “Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine”, Vol. 165, No. 7 (2011).

BALISTRERI Massimiliano, *Speciale Oculus Rift, Oculus Rift: un assaggio del futuro del gaming*, 29 aprile 2014, <<https://gamesurf.tiscali.it/speciale/oculus-rift-c24514.html>>, ultima

consultazione: 19.07.2018.

BARD Harriet, *Reaching the Unreached*, "Library Occurrent", Vol. 22, No. 2, p. 31–37.

BARRESI Daniele, DRESSENO Andrea, *Monteriggioni e Assassin's Creed II, otto anni dopo*, <<https://ivipro.it/it/speciale/monteriggioni-e-assassins-creed-ii-otto-anni-dopo/>>, ultima consultazione: 21.11.2018

BARTLETT Jennifer, *Games in Libraries: IGD 12 Wrap-up: So. Much. Awesome.*, 16 novembre 2012, <<http://games.ala.org/igd12-wrap-up-so-much-awesome/>>, ultima consultazione: 04.09.2018.

BATCHELOR James, *GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2017*, 20 dicembre 2017, <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-12-20-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2017>>, ultima consultazione 18.07.2018.

BATTISTA Andrew, *Changing the Game: Using Badges to Assess Information Literacy Instruction*, in *Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014.

BAUDO Valeria, *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi: Nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche*, Milano, Editrice Bibliografica, 2008.

BERTOSSI Erika, *Storia e realtà virtuale: A Bologna apre un museo innovativo, non solo per nativi digitali*, 20 aprile 2018, <<http://www.bolognatoday.it/cronaca/museo-macchina-del-tempo-inaugurazione.html>> ultima consultazione: 19.07.2018.

BHOYUN Kim, *Learning with Games in Medicine and healthcare and the potential role of libraries*, in *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014, p. 152-170.

BIGGI Cecilia, *I videogiochi in biblioteca*, "JLIS.it", Vol. 6, No.3, (2015).

BONDESAN Valentina, *Gaming@yourlibrary e Libri senza carta: avventure digitali per giovani lettori*, "AIB Studi", Vol. 57, No. 2 (2017), disponibile al link: <<http://aibstudi.aib.it/article/view/11649/10981>>, ultima consultazione: 02.01.2019.

BOSCHETTI Patrizia, *Biblioteca per gioco: edutainment per la biblioteca pubblica*, Tesi di laurea in Scienze della documentazione, archivistiche, biblioteconomiche, audiovisive, Università degli studi della Tuscia, relatore Prof. Giovanni Solimine, a.a. 2005-2006, 161 pagine.

BOSCHETTI Patrizia, *Il gaming in biblioteca*, "Bollettino AIB" Vol.48, No.1, (2008).

BOTTASSO Enzo, *Storia della biblioteca in Italia*, Milano, Bibliografica, 1984.

BRADBURY Holly, *Gamification vs. Game-Based Learning: What's the Difference?*, 21 marzo 2017, <<http://www.theknowledgeguru.com/gamification-vs-game-based-learning/>>, ultima consultazione: 15.12.2018.

BRANDI Andrea, *Hideo Kojima: i videogiochi possono superare cinema e libri*, <<https://gameplay.it/news/hideo-kojima-videogiochi-possono-superare-cinema-letteratura>>, ultima consultazione: 20.07.2018.

BREIVIK Anders, 2083. *A European Declaration of Independence*, Londra, 2011, disponibile al link: <https://fas.org/programs/tap/_docs/2083_-_A_European_Declaration_of_Independence.pdf>, ultima consultazione: 24.12.2018.

BROCKMAN Joshua, *Who's Gaming Now? Seniors Turn To Wii Bowling*, 23 novembre 2009, <<https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=120705467&t=1544525603815>>, ultima consultazione: 11.12.2018.

BRUSSEAU Denis, COURCIER Nicolas, EL KANAFI Mehdi, *Metal Gear Solid. Un'opera di culto di Hideo Kojima*, traduzione di Raphaël Branchesi, [Terni], Multiplayer Edizioni, 2017.

BUCHANAN Levi, *Genesis VS NES: By The Numbers*, "IGN", 20 marzo 2009, <<http://www.ign.com/articles/2009/03/20/genesis-vs-snes-by-the-numbers>>, ultima consultazione: 08.08.2018.

CADEDU Francesca, *Il protocollo d'intesa per i servizi di biblioteca negli istituti penitenziari italiani. Origini e sviluppi*, "AIB Notizie", 16 gennaio 2018, <<http://aibnotizie.aib.it/il-protocollo-dintesa-per-i-servizi-di-biblioteca-negli-istituti-penitenziari-italiani-origini-e-sviluppi/>>, ultima consultazione: 30.12.2018.

CANZANO Anna, *Prison perks: Xbox behind bars*, 21 maggio 2014, <<https://kcby.com/archive/prison-perks-xbox-behind-bars-11-13-2015>>, ultima consultazione: 28.12.2018.

CAPACCIONI Andrea, *Le origini della biblioteca contemporanea: un istituto in cerca di identità tra Vecchio e Nuovo continente (secoli 17.-19.)*, Milano, Editrice bibliografica, 2017.

CAPONE Andrea, *Turismo videoludico: in viaggio con Assassin's Creed II tra Monteriggioni e San Gimignano*, Tesi di Laurea Triennale in Scienze del Turismo e Comunità Locale, Università degli Studi di Milano-Bicocca, relatore Prof. Lorenzo Bagnoli, a.a. 2011/2012, 107 pagine.

CINETECA COMUNALE DI BOLOGNA, *Soggettario di cinema e precinema*, Scuola nazionale di cinema, Centro Sperimentale di Cinematografia, Roma, 2003.

CLIFTON Shari, JO Phill, JACKSON Scott, *Incorporating Wiis Into Health Information Outreach Activities*, "Journal of hospital librarianship", Vol. 12, No. 3(2012).

COCCHI Jacopo, *Game Gear: Il piccolo "mostro" Sega non faceva abbastanza paura*, "Appuntidigitali" 5 febbraio 2009, <<http://www.appuntidigitali.it/3211/gamegear-mostro-sega/>>, ultima consultazione 12.08.2018.

COCO Nicola, *Videogiochi e copyright*, Roma, La Sapienza, 1995.

Collezioni e biblioteche nel XXI secolo, contributi di Edoardo Barbieri et al., "Biblioteche Oggi:

Trends”, Vol. 4, No. 2 (2018).

COOPERATIVA SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO CENTRO CULTURA CAVRIAGO, *Relazione Servizio giochi: Anno 2015*.

COOPERATIVA SOLIDARIETÀ 90, MULTIPLO CENTRO CULTURA CAVRIAGO, *Relazione Servizio giochi: Anno 2016*.

COZZI Emilio, *Perché nessuno studio ha mai dimostrato il legame tra videogiochi e violenza*, “Wired”, 10 marzo 2018, <<https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2018/03/10/videogiochi-violenza-studi/>>, ultima consultazione: 26.12.2018.

CZARNECKI Kelly Nicole, *Gamin in the library*, New York, Neal-Schuman, 2004.

D’ANNA Fabio, *Pac-man: da videogioco a icona culturale*, Roma, UniversItalia, 2014.

D’ARIA Irma, “Maratone” infinite davanti allo schermo, in *Italia 240mila giovani “schiavi” dei videogiochi*, “La Repubblica.it”, 27 gennaio 2018, <https://www.repubblica.it/salute/medicina/2018/01/27/news/dodici_ore_davanti_allo_schermo_240mila_italiani_schiavi_dei_videogiochi-187342253/>, ultima consultazione: 12.12.2018.

DASSANAYAKE Dion, *Prisoners win fight to play latest games after becoming 'bored' with old consoles*, “Daily and Sunday Express”, 11 settembre 2014, <<https://www.express.co.uk/news/uk/509649/Prisoners-Xbox-360-Destiny-FIFA-14>>, ultima consultazione: 28.12.2018.

DELLA CORTE Adriano, *Strage ad Oslo: il TG1 incolpa i videogiochi*, “Everyeye”, 25 luglio 2011, <<https://www.everyeye.it/notizie/strage-ad-oslo-il-tg1-incolpa-i-videogiochi-104044.html>>, ultima consultazione: 24.12.2018.

DE MICHELI Alberto, *Evidence Based Medicine: che cos’è e perché è importante per il paziente?*, <<http://aemmedi.it/contenuti/evidence-based-medicine-che-cose-e-perche-e-importante-per-il-paziente/>> ultima consultazione: 15.12.2018.

DE PARI Sabrina, *Quando il gioco entra in biblioteca: studio introduttivo sul gaming in biblioteca*, Tesi di laurea magistrale in Storia e gestione del patrimonio archivistico e bibliografico, Università “Ca’ Foscari” di Venezia, relatore Prof. Riccardo Ridi, correlatore Prof. Paul Gabriele Weston, a.a. 2016/2017, 161 pagine.

DE ROBBIO Antonella, *Linee guida sul copyright per le operazioni in biblioteca basate sulla legge vigente*, in *Working Papers in Library and Information Science*, n.5, collana digitale a cura di Riccardo Ridi, Università “Ca’ Foscari”, Venezia, 2005, p. 1-24, disponibile al link: <<http://lettere2.unive.it/ridi/wplis05.pdf>>, ultima consultazione 18.08 2018.

DEWEY Melvil, *Classificazione Decimale Dewey e Indice relativo*, a cura della Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, Roma, AIB, 2009.

DIOGUARDI Gianfranco, *Le due realtà: fattuale e virtuale nell'era della globalizzazione*, Roma,

Donzelli, 2009.

DIVER Mike, *Video Gaming Behind Bars in the UK*, “VICE”, 22 ottobre 2015, <<https://www.vice.com/sv/article/vdxqd9/discussing-the-benefits-of-video-gaming-behind-bars-with-an-ex-con-825-v22-i10>>, ultima consultazione: 29.12.2018.

Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study, a cura di Simone Kühn, Dimitrij Tycho Kugler, Katharina Schmalen, Markus Weichenberger, Charlotte Witt, Jürgen Gallinat, “Molecular Psychiatry”, 13 marzo 2018, disponibile al link: <<https://www.nature.com/articles/s41380-018-0031-7>>, ultima consultazione: 27.11.2018.

DONALDSON John, *History of the MI Chess Room*, 2011, <<http://www.chessclub.org/history.php?p=1>>, ultima consultazione: 23.07.2018.

DONOVAN Tristan, *Replay: The History of Video games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

DRESSENO Andrea, *Museum Development: Giocare con i musei*, <<https://ivipro.it/it/speciale/museum-development-giocare-con-i-musei/>>, ultima consultazione 28.11.2018.

EMILIOZZI Rosalba, *Genitori uccisi a colpi d'ascia, gli studenti amavano giochi di guerra*, “Il Mattino”, 12 Gennaio 2017, <https://www.ilmattino.it/primopiano/cronaca/genitori_uccisi_a_colpi_d_ascia_gli_studenti_amavano_giochi_di_guerra-2190978.html>, ultima consultazione: 21.01.2019.

EMMENS Carol, *The Circulation of Video Games*, “School Library Journal”, Vol. 29, No. 3, (1982).

GALLAWAY Beth, *Game On!: Gaming at the Library*, New York, Neal-Shuman, 2009.

Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct, a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014.

GALLUZZI Anna, *Gli Idea Stores di Londra. Biblioteche nel 'mercato' urbano e sociale*, “Bibliotime”, A. XI, No. 2; (2008).

GAULT Matthew, *Here Are All the Video Games Detainees Can Play in Gitmo*, “VICE”, 7 settembre 2017, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/evvee7/here-are-all-the-video-games-detainees-can-play-in-gitmo>, ultima consultazione: 04.01.2019.

GEE James Paul, *Come un videogioco: insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Milano, Raffaello Cortina, 2013.

GORGES Florent, YAMAZAKI Isao, *La storia di Nintendo 1889-1980: dalla carta da gioco ai game&watch, Vol.1*, Terni, Multiplayer Edizioni, 2012.

GORGES Florent, YAMAZAKI Isao *La storia di Nintendo 1980-1981. La straordinaria invenzione di game&watch, Vol. 2*, Terni, Multiplayer Edizioni, 2013.

GORGES Florent, YAMAZAKI Isao, *La storia di Nintendo 1983-2003. Famicon/Nintendo Entertainment System, Vol.3*, Terni, Multiplayer Edizioni, 2013.

GRANATA Giovanna, *Introduzione alla Biblioteconomia*, Bologna, Il Mulino, 2009.

GRECO Massimo, *Gamification e biblioteche, un gioco o una cosa seria?* “Biblioteche oggi”, Vol.36 (2018), p. 25-28.

GUERCIO Maria, *Conservare il digitale: principi, metodi e procedure per la conservazione a lungo termine di documenti digitali*, Roma-Bari, Laterza, 2013.

GUERCIO Mariella, *La conservazione di digitale*, slide disponibili al link: <http://media.regesta.com/dm_0/ANAI/anaiCMS/ANAI/000/0188/ANAI.000.0188.0017.pdf>, ultima consultazione: 19.02.2019.

GUTTENBRUNNER Mark, BECKER Christoph, RAUBER Andreas, *Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games*, “International Journal of Digital Curation” Vol 5, No.1 (2010), p. 64-90, disponibile al link: <<http://www.ijdc.net/article/view/147/209>>, ultima consultazione: 20.12.2018.

HARRIS Blake J., *Console Wars: La battaglia che ha segnato una generazione*, traduzione di Christian La Via Colli, New York, Harper Collins, 2015.

HAYES Emma, MORRIS Anne, *Leisure role of public libraries: A historical perspective*, “Journal of Librarianship and Information Science”, Vol. 37, No. 2, (2005).

Health Literacy: A Prescription to End Confusion, a cura di Lynn Nielsen-Bohlman, Allison M. Panzer, David A. Kindig, The National Academic Press, Washington, D.C., 2004, disponibile al link: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK216032/pdf/Bookshelf_NBK216032.pdf>, ultima consultazione: 17.12.2018.

HEROLD Charles, *10 Reasons the Wii U is a Failure*, 11 giugno 2017, “Lifewire”, <<https://www.lifewire.com/reasons-the-wii-u-is-a-failure-2498588>>, ultima consultazione: 25.02.2018.

ICCU, *Regole Italiane di Catalogazione (REICAT)*, Roma, 2009.

IFLA, *Linee guida per i servizi bibliotecari per ragazzi*, traduzione italiana di Letizia Tarantello, Roma, AIB, 2004.

IFLA, AIB, *Il servizio bibliotecario pubblico: linee guida IFLA/Unesco per lo sviluppo*, edizione italiana a cura della Commissione nazionale Biblioteche pubbliche dell’AIB, Roma, AIB, 2002, disponibile al link: <<https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-it.pdf>>, ultima consultazione: 19.02.2019.

Il grande dizionario Garzanti Hazon di Inglese 2005, [Milano], Garzanti, 2005.

INDEMINI Luca, *A Torino il museo si visita in realtà virtuale grazie al 5G*, 27 ottobre 2017,

<<http://www.lastampa.it/2017/10/27/tecnologia/visite-museali-virtuali-primi-casi-concreti-di-sperimentazione-della-tecnologia-g-P3ZDifwiZCOvVGqFNMWSNK/pagina.html>>, ultima consultazione: 19.07.2018.

JENKINS Henri, *Cultura Convergente*, prefazione di Wu Ming, Milano, Apogeo, 2007.

KLEIMAN Allan M., *Senior space: the library place for the baby boomers, older adults, the elderly and their friends*, World Library and Information Congress: 74Th Ifla General Conference and Council, 1014 August 2008, Québec, Canada, disponibile al link: <<https://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/072-Kleiman-en.pdf>>, ultima consultazione: 14.09.2019.

KUSHNER David, *Masters of DOOM: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, New York, Random House, [2003].

KUTNER Lawrence, OLSON Cheryl K., *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*, Simon & Schuster, New York, 2008.

La Biblioteca pubblica tra tradizione e innovazione, a cura di Dorit Raines, in *Working Papers in Library and Information Science*, n. 1, collana digitale a cura di Riccardo Ridi, Venezia, Università "Ca' Foscari", 2002, p. 1-54, disponibile al link: <<http://lettere2.unive.it/ridi/wplis01.pdf>>, ultima consultazione: 03.03.2018.

LAW Gordon, *The Librarianship of Games*, Paper presented at the North American Simulation and Gaming Association Conference, Raleigh, North Carolina, october 1976, disponibile al link: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED136837.pdf>>, ultima consultazione: 09.04.2018.

LEHMANN Vibeke, LOCKE Joanne, *Guidelines for Library Services to Prisoners*, L'Aia, 2005, disponibile al link: <<http://archive.ifla.org/VII/s9/nd1/iflapr-92.pdf>>, ultima consultazione: 31.12.2018.

Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione, a cura di Marina De Rossi e Corrado Petrucco, Roma, Carocci, 2013.

LEVINE Jenny, *Chapter 4: Broadening the Audience for Gaming in Libraries*, "Library Technology Reports", Vol. 3, (2008), p. 17-23, disponibile al link: <<https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/4295/4933>>, ultima consultazione: 14.01.2019.

LEVY Steven, *Hackers: gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake Edizioni Underground, 1999.

LEWIS Mark, COWELL Alan, *Norwegian Man Claims Self-Defense in Killings*, "The New York Times", 16 aprile 2012, <https://www.nytimes.com/2012/04/17/world/europe/trial-of-anders-behring-breivik-opens-in-norway.html?_r=0>, ultima consultazione: 25.12.2018.

LIEBERMAN Debra A., *Management of Chronic Pediatric Diseases with Interactive Health Games: Theory and Research Findings*, "The Journal of Ambulatory Care Management", Vol.

24, No.1 (2001).

LIGABUE Andrea, *Il Gioco da tavolo come strumento didattico*, disponibile al link: <http://www.icconeigliano2cima.gov.it/system/files/programma_convegno_ligabue.pdf>, ultima consultazione: 24.09 2018.

LOWOOD Henry, *Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming*, “Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works”, Portland, Oregon, 2004, p. 9, disponibile al link: <http://www.academia.edu/930092/Playing_history_with_games_Steps_towards_historical_archives_of_computer_gaming>, ultima consultazione: 20.12.2018.

LUXTON Emma, *4 billion people still don't have internet access. Here's how to connect them*, “World Economic Forum”, 11 maggio 2016, <<https://www.weforum.org/agenda/2016/05/4-billion-people-still-don-t-have-internet-access-here-s-how-to-connect-them/>>, ultima consultazione: 08. 08.2018.

MANGAN Rowan, *Play to learn: Gamifying the academic library*, “Incite” Vol. 36, No. 9 (2015), disponibile al link: <<https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=444419127895059;res=IELAPA;subject=Laws,%20regulations%20%26%20cases>>, ultima consultazione: 16.12.018.

MANOLA Olivia, *A Opera una sala giochi per detenuti: la gestirà il pluriomicida Gatti*, “Il Corriere della Sera”, 25 ottobre 2015, <https://brescia.corriere.it/notizie/cronaca/15_ottobre_22/a-opera-sala-giochi-detenuti-gestira-pluriomicida-guglielmo-gatti-85837a04-78be-11e5-95d8-a1e2a86e0e17.shtml?refresh_ce-cp#>, ultima consultazione: 02.01.2019.

MARCZEWSKI Andrzej, *What's the difference between Gamification and Serious Games?*, 3 novembre 2013, <http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php>, ultima consultazione: 25.11.2018.

MARKEY Karen, LEEDER Christopher, HOFER Amy R., *BiblioBouts: What's in the game?*, “College & Research Libraries News”, Vol. 72, No. 11 (2011), p. 632-645, disponibile al link: <<https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/view/8668/9124>>, ultima cons.: 01.12.2018.

MARSANO Martina, *I videogiochi a scuola e in biblioteca*, saggio introduttivo di Luisa Marquardt, Roma, AIB, 2014.

MARSANO Martina, *Gaming in biblioteca e al museo: uno sguardo d'insieme*, “Biblioteche oggi”, Vol.36 (2018), p. 18-24.

MARSANO Martina, *Serious game e lifelong learning: apprendere nella società della conoscenza*, Roma, Aemme, 2017.

MAY PAN Joann, *Rovio Rejoices Over Billionth Angry Birds Download*, 9 maggio 2012, <<http://mashable.com/2012/05/09/angry-birds-1-billion-downloads/#2zsYC.Br5qA>>, ultima consultazione: 25.02.2018.

MAZZETTA Francesco, *Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca*, “Bibliotime”, Anno I, No. 3, (1998).

MAZZETTA Francesco, *Biblioteche in gioco 2: Esperienze di videogiochi in biblioteca*, “Bibliotime”, Anno IV, No. 1, (2001).

MAZZETTA Francesco, *La Biblioteca in gioco: i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo*, Milano, Editrice Bibliografica, 2013.

MAZZETTA Francesco, *Videogiochi in biblioteca: l'esperienza in ReteINDACO*, “Bibliotime”, Anno XVI, No. 3, (2013).

MAZZETTA Francesco, *La playfulness della biblioteca*, “Biblioteche oggi”, Vol.36 (2018), p. 14-17.

MCCAMMON Muira, *Inside the Gaming Library at Gitmo, America's Controversial Military Prison*, “VICE”, 24 luglio 2017, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/a3d9jg/inside-the-gaming-library-at-gitmo-americas-most-controversial-military-prison>, ultima consultazione: 04.01.2019.

MCDONALD Alana, *Game Based Learning for Medical Staff Development*, <<http://thinkspace.csu.edu.au/gblcompendium/part-3-invitation/game-based-learning-for-medical-staff-development/>>, ultima consultazione: 15.12.2018.

MCDONALD Emma, *The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%*, 20 aprile 2017, <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>, ultima consultazione: 25.02.2018.

MCGEE Simon, *Pampered prisoners supplied with £221.726 of PlayStations*, “Mail Online”, 3 agosto 2008, <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-1040932/Pampered-prisoners-supplied-221-726-PlayStations.html>>, ultima cons.: 28.12.2018.

MCGONIGAL Jane, *La realtà in gioco: perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo, 2011.

McNICOL Sarah, *The shape and state of gaming in UK libraries*, “Library and Information Research” Vol. 35, No. 110, (2011).

MIKKELSON David, *Buried Atari Cartridges: Did Atari bury millions of unsold 'E.T.' game cartridges in a New Mexico landfill?* 27 aprile 2014, <<https://www.snopes.com/business/market/atari.asp>>, ultima consultazione: 18.02.2018.

MORISY Michael, *Checking out Guantánamo Bay's secretive detainee library*, 11 aprile 2017,

<<https://www.muckrock.com/news/archives/2017/apr/11/using-foia-check-out-guantanamo-bays-secretive-det/>>, ultima consultazione: 03.01.2019.

MULTIPLO CENTRO CULTURA CAVRIAGO, *Report Statistico Anno: 2017*.

MUSSO Marta, *No, i videogiochi violenti non aumentano l'aggressività*, "Wired", 23 gennaio 2018, <<https://www.wired.it/scienza/lab/2018/01/23/videogiochi-violenti-no-aggressivita/>>, ultima consultazione: 26.12.2018.

NEIBURGER Eli, *Gamers...in the Library?! The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages*, Chicago, ALA, 2007.

NICHOLSON Scott, *Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries*, "Library Review", Vol. 58, No. 3, (2009).

NICHOLSON Scott, *Library Gaming Census Report, Year 2 (2009)*, disponibile al link: <<http://scottnicholson.com/pubs/CensusReport2007ALA.pdf>>, ultima consultazione: 18.06.2018.

NICHOLSON Scott, *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for all Ages*, Information Today, Inc., Medford, 2010.

NICHOLSON Scott, *Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*, "The Library Quarterly", Vol.83, No.4, (2013).

NICHOLSON Scott, *The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse*, (2007), disponibile al link: <<http://scottnicholson.com/pubs/pulse2007.pdf>>, ultima consultazione: 17.06.2018.

NMC HORIZON REPORT, *2013 Higher Education Edition*, Austin, Texas, New Media Consortium, 2013, p. 20-23, disponibile al link: <<https://www.nmc.org/system/files/pubs/1359993875/2013-horizon-report-HE.pdf>>, ultima consultazione: 07.12.2018.

NUGNES Franco, *Nei segreti del simulatore della Ferrari*, 25 dicembre 2011, <<https://it.motorsport.com/f1/news/f1-nei-segreti-del-simulatore-della-ferrari-/578868/>>, ultima consultazione: 25.11.2018.

OKLAHOMA STATE DEPARTMENT OF HEALTH, *2011 State of the State's Health Report*, <<http://www.astho.org/accreditation/oklahoma-state-health-assessment/>>, ultima consultazione: 11.12.2018.

PARKER Quin, *A second look at school life*, "The Guardian", 6 aprile 2007, <<https://www.theguardian.com/education/2007/apr/06/schools.uk>>, ultima consultazione: 25.11.2018.

PELLITTERI Marco, SALVADOR Mauro, *Conoscere i videogiochi: Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

PENNACCHINI Sergio, *Speciale: La Storia del Virtual Boy*, "Everyeye", 1 ° agosto 2015,

<<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-la-storia-del-virtual-boy-26642.html>>, ultima consultazione: 19.02.2018.

PENSIERI Claudio, *Game therapy. L'uso dei mondi virtuali in campo terapeutico*, Roma, Universitalia, 2013.

Per una cultura dei videogames: Teorie e prassi del videogiocare, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2004.

PETERSON Steve, *Gamification market to reach \$2.8 billion in 2016*, 21 maggio 2012, <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2012-05-21-gamification-market-to-reach-USD2-8-billion-in-2016>>, ultima consultazione: 01.02.2019.

PORTLAND PUBLIC SCHOOLS, *Library Games*, Portland, Oregon Department of Educational Media, 1975.

PRZYBYLSKI Andrew K., WEINSTEIN Netta, MURAYAMA Kou, *Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon*, "American Journal Psychiatry", Vol. 174, No. 3 (2017).

RAIMONDI Alberto, *International Games Day 2016: restituzioni e riflessioni (parte 1: numeri e statistiche)*, "AIB Notizie", 14 febbraio 2017, <<http://aibnotizie.aib.it/igd2016-1/>>, ultima consultazione: 08.05.2018.

RAIMONDI Gabriele, *Archeologia videoludica. La preservazione del videogioco*, Tesi di laurea in Tecnologie Multimediali, Università di Bologna, relatore Prof. Piero Di Domenico, a.a. 2015-2016, 48 pagine.

RECCIA Dario, *Videogiochi in cerca di diritti d'autore*, "Lex and Gaming", 14 November 2011, <<http://www.lexandgaming.eu/it/?doctrine=videogiochi-in-cerca-di-diritti-dautore>>, ultima consultazione 21.04.2018.

Revolutionizing Game Creation Partners: Health care professionals, including librarians, and game scholars unite, a cura di Tallie Casucci, Jean P. Shipman, Roger Altizer, John Langel, presentation for "Digital Games Research Association Annual Conference", Snowbird, Utah, 2014, disponibile al link: <https://echannel.med.utah.edu/wpcontent/uploads/2016/04/di-gra2014_submission_114.pdf>, ultima consultazione: 18.12.2018

RIBOLI Greta, *L'uso quotidiano di videogiochi violenti non ha effetti a lungo termine sull'aggressività dei giocatori adulti*, "State of Mind", 4 aprile 2018, <<https://www.stateof-mind.it/2018/04/effetti-videogiochi-violenti/>>, ultima consultazione: 27.11.2018.

RICHARD Moses, *Steam Engines in the Public Library; or, Computers, Children, and Library Services*, "Emergency Librarian" Vol. 10, No. 3, (1983).

RICKARDS ACCORDI Marco, VANNUCCHI Francesca, *Il videogioco: Mercato, giochi e giocatori*,

Milano, Mondadori, 2013.

RICKARDS ACCORDI Marco, *Storia del videogioco: Dagli anni cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2014.

ROBSON Diane, *Games in Libraries: IGD 2015 final roundup*, <<http://games.ala.org/igd-2015-final-roundup/>>, ultima consultazione: 02.07.2018.

SALVADOR Mauro, *In gioco e fuori gioco: Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano, Udine, Mimesis, 2015.

SAVAGE Charlie, *Invisible Man*, “The New York Times”, 11 giugno 2013, <<https://www.nytimes.com/2013/06/16/books/review/prison-library-at-guantanamo.html>>, ultima consultazione: 03.01.2019.

Saved Games: Librarians Levelling Up With Games For Health, Medical Library Association Annual Meeting and Exhibition (MLA 2015), Austin, Texas, 2015, disponibile al link: <<https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/03/EchannelResearchPaper.pdf>>, ultima consultazione: 18.12.2018.

SCHREIER Jason, *Xbox One Does Require Internet Connection, Can't Play Offline Forever*, 21 maggio 2013, <<https://kotaku.com/xbox-one-does-require-internet-connection-cant-play-o-509164109>>, ultima consultazione 19.08.2018.

SCOTTI Giacomo, *Terminologie videoludiche: il Gameplay*, “Deeplay.it”, 11 febbraio 2017, <<http://www.deeplay.it/terminologie-videoludiche-gameplay/>>, ultima consultazione: 17.04.2018.

SEWELL Ann Karolyn, *Doesn't Every Library Use Computer Games?*, “The Christian Science Monitor”, 7 aprile 1980, <<https://www.csmonitor.com/1980/0407/040705.html>>, ultima consultazione: 16.01.2019.

SLATER Michael D., HENRY Kimberly L., SWAIM Randall C., ANDERSON Lori L., *Violent Media Content and Aggressiveness in Adolescents: A Downward Spiral Model*, “Communication Research”, Vol. 30, No. 6 (2003), p. 713-736, disponibile al link: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0093650203258281>>, ultima consultazione: 25.12.2018.

SNAPE Robert, *Betting, billiards, and smoking: leisure in public libraries*, “Leisure Studies” Vol 11, No. 3, (1992).

SPERANDIO Stefania, *Unità di Oculus Rift che saranno disponibili al day-one vendute in 14 minuti*, <https://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_multi_piattaforma/227507/unita-di-oculus-rift-che-saranno-disponibili-al-day-one-vendute-in-14-minuti>, ultima consultazione 19.07.2018.

SPINA Carli, *Gamification in Libraries*, in *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect*

and Instruct a cura di Breanne A. Kirsch, [Jefferson, North Carolina], McFarland, 2014.

TAGLIAFERRI Simone, *Dipendenza da videogiochi, l'intervista alla dottoressa Viola Nicolucci*, "Multiplayer", 17 gennaio 2019, <<https://multiplayer.it/articoli/dipendenza-da-videogiochi-intervista-dottoressa-viola-nicolucci.html>>, ultima consultazione: 22.01.2019.

TAGLIAFERRI Simone, *IVIPRO estende il suo lavoro di mappatura dei beni culturali italiani a fini videoludici ai musei italiani*, "Multiplayer", 2 febbraio 2017, <<https://multiplayer.it/notizie/179485-ivipro-estende-il-suo-lavoro-di-mappatura-dei-beni-culturali-italiani-a-fini-videoludici-ai-musei-italiani.html>>, ultima consultazione: 28.11.2018.

TALTY Heather, *Gaming in Libraries*, "LIS 204 Introduction to Library Science", 29 novembre 2006.

TAMAMIYA Yoshiyuki, MATSUDA Goh, HIRAKI Kazuo, *Relationship between Video Game Violence and Long-Term Neuropsychological Outcomes*, "Psychology", Vol. 5, No.13 (2014), p. 1477-1487, disponibile al link: <https://file.scirp.org/Html/2-6901267_49551.htm>, ultima consultazione: 25.12.2018.

TASSI Paul, *Activision no longer has to fear declining 'World of Warcraft' subscriptions*, "Forbes", 3 novembre 2015, <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/03/activision-no-longer-has-to-fear-declining-world-of-warcraft-subscriptions/#7858466f3c16>>, ultima consultazione: 25.02.2018.

TASSIA Margaret, *It's Not Just a Game*, "School Library Journal" Vol. 25, No.7, (1979).

TRANIELLO Paolo, *Storia delle biblioteche in Italia: dall'Unità a oggi*, Bologna, Il mulino, 2014.

VENTURI IVAN, *Facciamo un videogioco*, illustrazioni di Francesco Mattioli, Bologna, Gradozero, 2009.

WOODSON Deidra E., TIMM Donna F., JONES Dee, *Teaching Kids About Healthy Lifestyles Through Stories and Games: Partnering With Public Libraries to Reach Local Children*, in "Journal of Hospital Librarianship", Vol. 11, No. 1 (2011).

XIE Iris, MATUSIAK Krystyna, *Discover digital libraries: theory and practice*, Amsterdam, Boston, Heidelberg, Elsevier, 2016.

ZENDLE David, KUDENKO Daniel, CAIRNS Paul, *Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games*, "Entertainment Computing", Vol. 24 (2018), p. 21-29, disponibile al link: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952117300113>>, ultima consultazione: 24.01.2019.

SITOGRAFIA

01NET, *Un tour di Pompei in 3D con la realtà virtuale*, 7 ottobre 2016, <<https://www.01net.it/pompei-in-3d-con-la-virtual-reality/>> ultima consultazione 19.07.2018

4KIDS.IT, *Edutainment e marketing sociale*, <<http://www.4-kids.it/>>. ultima consultazione: 06.01.2019.

ACCENTO SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE, *Cooperativa sociale "Accento"*, <<http://www.coo-paccento.it>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

ASSOCIAZIONE CULTURALE IVIPRO, *IVIPRO - Italian Videogame Program*, <<https://ivipro.it/it/home/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

AESVI, A.E.S.V.I. *presenta il rapporto annuale sul settore dei videogiochi in Italia nel 2017*, <http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2898&dir_pk=902>, ultima consultazione: 18.07.2018.

AGORASOPHIA EDUTAINMENT S.P.A., *L'edutainment*, <<http://www.agorasophiaedutainment.it/edutainment/>>, ultima consultazione 20.08.2018.

AIB NOTIZIE, <<http://www.aibnotizie.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

AIB NOTIZIE, *L'International Games Week in Italia: gioco e crescita culturale*, "AIB Notizie", 13 novembre 2017, <<http://aibnotizie.aib.it/igd2017/>>, ultima consultazione: 09.04.2018.

AIB-WEB, *AIB Sezione Lombardia: L'Associazione Biblioteche Carcerarie*, <<http://www.aib.it/aib/sezioni/lom/re010127a.htm>>, ultima consultazione: 30.12.2018.

AIB-WEB, *AIB WEB - Il web dell'Associazione Italiana Biblioteche*, <<http://www.aib.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

AIB-WEB, *Carceri: Settore del GUSPEC per le Biblioteche carcerarie*, <<http://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/non-piu-attivi/guspec/carceri/>>, ultima consultazione: 30.12.2018.

AIB-WEB, *Corso Gaming e Coding in biblioteca*, <<http://www.aib.it/struttura/sezioni/emilia-romagna/2018/68409-corso-gaming-e-coding-in-biblioteca-programma/>>, ultima consultazione: 13.05.2018.

AIB-WEB, *Gruppo di studio sui servizi bibliotecari per le utenze speciali (GUSPEC)*, <<http://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/non-piu-attivi/guspec/>>, ultima consultazione: 30.12.2018.

AIB-WEB, *Linee guida per i servizi bibliotecari ai detenuti*, <<http://www.aib.it/aib/cen/ifla/lsn.htm>>, ultima consultazione: 31.12.2018.

AIB-WEB, *Mettiamoci in gioco: Il gioco come strumento di aggregazione sociale nei nuovi compiti delle biblioteche*, <<http://www.aib.it/struttura/sezioni/lombardia/2017/60690-mettiamoci-in-gioco-2/>>, ultima consultazione 27.05.2018.

AIB-WEB, *Servizi bibliotecari in carcere: rinnovato il protocollo d'intesa*, <<http://www.aib.it/attivita/2017/65985-protocollo-biblioteche-carcerarie-2017/>>, ultima consultazione: 31.12.2018.

ALA, *ALA Marginalia*, 28 settembre 2011, <<http://discuss.ala.org/marginalia/category/games-and-gaming/>>, ultima consultazione 09.04.2018.

ALA, *Information Literacy Competency Standards for Higher Education*, <<http://www.ala.org/Template.cfm?Section=Home&template=/ContentManagement/ContentDisplay.cfm&ContentID=33553>>, ultima consultazione: 05.05.2018.

ALA, *Libraries ready to Code*, <<http://www.ala.org/tools/readytocode>>, ultima consultazione: 21.05.2018.

ALA, *Association of College & Research Libraries (Acrl)*, <<http://www.ala.org/acrl/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

ALA GAMERT, *Games and Gaming Round Table (GameRT)*, <<http://www.ala.org/rt/gamert/>>, ultima consultazione 09.04.2018.

ALA GAMERT, *Games and Gaming Round Table (GameRT): Academic Libraries*, <<http://www.ala.org/rt/gamert/academic>>, ultima consultazione: 22.12.2018.

ALA GAMERT, *Games in Libraries*, <<http://games.ala.org/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

ALA GAMERT, *Games in Libraries: NGD11 Another Success!*, 29 novembre 2011, <<http://games.ala.org/ngd11-another-success/>>, ultima consultazione: 04.09.2018.

ALA GAMERT, *IGD 2015 final roundup*, <<http://games.ala.org/igd-2015-final-roundup/>>, ultima consultazione 02.07.2018.

ALA GAMERT, *International Games Week*, <<http://games.ala.org/international-games-week/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

ALA GAMERT, *International Games Week 2017 Final Report*, <<http://games.ala.org/international-games-week-2017-final-report/>>, ultima consultazione: 15.01.2019.

ALTALEX, *Altalex: Quotidiano di informazione giuridica*, <<http://www.altalex.com/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

BAD S.R.L.S, *Home: Bad Games.it*, <<https://www.badgames.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

BBC, *BBC News: Trump signs order to keep Guantánamo Bay prison open*, 31 gennaio 2018, <<https://www.bbc.com/news/world-us-canada-42883443>>, ultima consultazione: 03.01.2019.

BBC, *CBBC Newsround - Minecraft game being used in school lessons*, 20 giugno 2014, <<https://www.bbc.co.uk/newsround/27942155>>, ultima consultazione: 20.08.2018.

BIBLIOLINK, *BiblioLink - Un sito per bibliotecari ma anche per gli amanti dei libri e delle biblioteche*, <<http://www.bibliolink.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

BIBLIOLINK, *CoderDojo in biblioteca*, <<http://www.bibliolink.it/coderdojo-in-biblioteca/>>, 26 aprile 2018, ultima consultazione 23.05.2018.

BIBLIOTECHE DI ROMA, *La Gamification con le Biblioteche di Roma*, <<https://www.bibliotechediroma.it/it/gamification-biblioteche-roma>>, ultima consultazione: 29.01.2019.

BIBLIORAGAZZI, *Biblioragazzi: Biblioteche per ragazzi in Italia e nel mondo*, <<https://biblioragazzi.wordpress.com/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

BIBLIORAGAZZI, *Videogiochi in biblioteca: i cinque motivi di Phil Minchin*, 5 novembre 2011, <<https://biblioragazzi.wordpress.com/2011/11/05/videogiochi-in-biblioteca-i-cinque-motivi-di-phil-minchin/>>, ultima consultazione: 05.05.2018.

BOLOGNATODAY, *BolognaToday - cronaca e notizie da Bologna*, <<http://www.bologna-today.it/>>, ultima consultazione: 13.01.2019.

BU VAUBAN - UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LILLE, *Library Online*, <<http://lol.univ-catholille.fr/fr/content/biblioth%C3%A8que-universitaire-vauban>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

CENTER FOR DIGITAL GAMES RESEARCH, *Health Games Database*, <<http://www.cdgr.ucsb.edu/database/game>>, ultima consultazione: 19.12.2018.

CHARLES STURT UNIVERSITY, *Game-Based Learning Compendium*, <<https://thinkspace.csu.edu.au/gblcompendium/>>, ultima consultazione 15.12.2018.

CINETECA DI BOLOGNA, *Archivio Videoludico: una riflessione permanente sui rapporti tra il videogioco e gli altri media*, <<http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

CINETECA DI BOLOGNA, *Cinefilia ritrovata: Il giornale della passione per il Cinema*, <<https://www.cinefiliaritrovata.it/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

CODERDOJOBologna, *CoderDojo Bologna: Above All... Be Cool!* <<http://www.coderdojobologna.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

COMMISSIONE EUROPEA, *DigiComp. Digital Competence Framework for Citizens* <<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>>, ultima consultazione: 27.07.2018.

COMMISSIONE EUROPEA, *Digital Agenda Scoreboard 2015: Most targets reached, time has come to lift digital borders*, <<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-agenda-scoreboard-2015-most-targets-reached-time-has-come-lift-digital-borders>>, ultima consultazione: 27.07. 2018.

COMMISSIONE EUROPEA, *La commissione e le sue priorità*, <https://ec.europa.eu/commission/index_it>, ultima consultazione: 06.01.2019.

COMMISSIONE EUROPEA-CORDIS, *Final Report Summary – Rehab@Home (Engaging Game-based Home Rehabilitation for Improved Quality of Life)*, 25 febbraio 2016, <https://cordis.europa.eu/result/rcn/177772_en.html>, ultima consultazione: 04.12.2018.

COMMISSIONE EUROPEA, DIREZIONE GENERALE ISTRUZIONE E CULTURA, *Competenze chiave per l'apprendimento permanente: un quadro di riferimento Europeo*, Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee, 2007, disponibile al link: <http://www.matteoviale.it/tfa/keycomp_it.pdf>, ultima consultazione: 26.07.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *“Amici del Multiplo” – volontariato*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/Multiplo/amici_Multiplo.aspx>, ultima consultazione: 06.06.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *“Avamposto fuori legge”*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/Multiplo-consiglia/avamposto_fuorilegge_1.aspx>, ultima consultazione: 20.09.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *“Artoteca”: La prima “Artoteca” pubblica in Emilia-Romagna è a Cavriago*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canalitematici/servizi_Multiplo/artoteca_comune_cavriago.aspx>, ultima consultazione: 04.06.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *Il “Multiplo” in numeri: Dati e statistiche dei servizi*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/scopri-Multiplo/Multiplo_numeri.asp7x>, ultima consultazione: 02.09.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *Il Progetto Architettonico*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_architettonico.aspx>, ultima consultazione: 11.06.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *Il Progetto dei servizi del Nuovo Centro Cultura*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_servizi_nuovo_centro_culturale.aspx>, ultima consultazione: 11.06.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *Il Progetto Preliminare dei Servizi*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_preliminare_servizi.aspx>, ultima consultazione: 11.06.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *“Multiplo”: Il nuovo Centro Cultura ha un nome e un marchio*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/Multiplo_nuovo_centro_culturale_nome_marchio.aspx>, ultima consultazione: 11.06.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *Progetto dei servizi del Nuovo Centro Cultura*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/storia-progetto/progetto_servizi_nuovo_centro_culturale.aspx>, ultima consultazione: 06.07.2018.

COMUNE DI CAVRIAGO, *Uno spazio per le tue idee*, <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/vivi-Multiplo-attivita-corsi/spazio_idee.aspx>, ultima consultazione: 06.06.2018.

DATAMANAGEMENT PA, *Data Management PA: Consulenza e tecnologia per PAC, PAL e Cultura*, <<http://www.datamanagementpa.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

DEDOSHOP, *Benvenuti su Dedoshop*, <<https://www.dedoshop.com/>>, ultima consultazione: 16.02.2019.

D.I.C.E. SUMMIT, *Welcome to the Official D.I.C.E. Summit Website*, <<https://www.dicesummit.org/>>, ultima consultazione: 31.10.2018.

DUOLINGO, *Duolingo: impara inglese, spagnolo e tante altre lingue gratuitamente* <<https://it.duolingo.com/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

EAST CAROLINA UNIVERSITY, *Energizers: Classroom-based Physical Activities K-2*, <<http://thescholarship.ecu.edu/handle/10342/5943>>, ultima consultazione: 14.12.2018.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA), *About ESA - The Entertainment Software Association*, <<http://www.theesa.com/about-esa/>> ultima consultazione: 06.01.2019.

EQUILIBRI SOCIETÀ COOPERATIVA, *Equilibri*, <<http://www.equilibri-libri.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

ESRB: ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, *ESRB Ratings*, <<http://www.esrb.org/>>, ultima consultazione: 29.04.2018.

EVEREYE.IT, *Notizie, articoli e recensioni sui videogiochi per Pc e Console*, <<https://www.evereye.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

FACEBOOK, *"Multiplo" Cavriago*, <<https://www.facebook.com/MultiploCavriago/>>, ultima consultazione: 05.06.2018.

FAIRFIELD UNIVERSITY, *Fairfield University: Fairfield, Connecticut*, <<https://www.fairfield.edu/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

FAIRFIELD UNIVERSITY, *Fairfield University's Di Menna-Nyselius Library project singled out by prominent national library organization*, 2 giugno 2011, <https://www.fairfield.edu/lassochannel/press/pr_index/index.lasso?id=3131>, ultima consultazione: 01.12.2018.

FANDOM GAMES COMMUNITY, *Video Game Sales Wiki: Sonic*, <http://vgsales.wikia.com/wiki/Sonic#cite_note-18>, ultima consultazione: 08.08.2018.

FONDAZIONE PER LEGGERE, *Homepage: Fondazione per Leggere*, <<https://www.fondazione-perleggere.it/>>. ultima consultazione: 31.12.2018.

FONDAZIONE PER LEGGERE, *Fondazione Per Leggere: Statuto*, <<http://www.fondazioneperleggere.it/statuto/>>, ultima consultazione: 31.12.2018.

FONDAZIONE VIGAMUS, *Il Museo del Videogioco di Roma*, <<http://www.vigamus.com/>>, ultima consultazione: 27.11.2018.

FORBES MEDIA LLC, *Forbes*, <<https://www.forbes.com/#66bad4972254>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

FRIENDSTRIP, *The only App fueled by your kid's imagination*, <<http://www.friendstrip.com/index.html>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

GAMEINDUSTRY.BIZ, *GamesIndustry.biz: Home*, <<https://www.gamesindustry.biz/>>, ultima consultazione 14.01.2019.

GAMEOLDIES, *Packy and Marlon- Nintendo Super NES online*, <<http://game-oldies.com/play-online/packy-marlon-nintendo-super-nes#>>, ultima consultazione: 21.12.2018.

GAMESEARCH.IT, *2 dicembre 2017: la biblioteca di Novellara si apre ai videogame*, <<http://www.gamesearch.it/news/2-dicembre-2017-la-biblioteca-di-novellara-si-apre-ai-videogame>>, ultima consultazione: 02.06.2018.

GAMESEARCH.IT, *23 novembre 2015: un pomeriggio di conscious gaming nel carcere di Milano-Opera*, 23 novembre 2015, <<http://www.gamesearch.it/news/23-novembre-2015-un-pomeriggio-di-conscious-gaming-nel-carcere-di-milano-opera>>, ultima consultazione: 02.01.2019.

GAMESEARCH.IT, *29 marzo: la biblioteca di Albairate inaugura un'area dedicata ai videogame*, 28 marzo 2014, <<http://www.gamesearch.it/news/29-marzo-la-biblioteca-di-albairate-inaugura-un-area-dedicata-ai-videogame>>, ultima consultazione: 02.01.2019.

GAMESEARCH.IT, *GameSearch.it inaugura un'area videogame nella biblioteca della Casa di Reclusione Milano-Opera*, <<http://www.gamesearch.it/news/game-search-it-inaugura-un-area-videogame-nella-biblioteca-della-casa-di-reclusione-milano-opera>>, ultima consultazione: 02.01.2019.

GAMESEARCH.IT, *GameSearch.it: Videogiochi per console, Pc, Mobile, Gamification, Game Art, Applied Games, Serious Games, Eventi, Retrogaming*, <<http://www.gamesearch.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

GAMESTOP, *GameStop Repair*, <<https://www.gamestop.it/repair>>, ultima consultazione: 16.02.2019.

GAMESURF, <<https://gamesurf.tiscali.it/>>, ultima consultazione: 13.01.2019

GAZZETTA DI REGGIO, *Triennale di Milano il "Multiplo" in mostra come caso di studio*, "Gazzetta di Reggio", 2 dicembre 2017, <<http://gazzettadireggio.gelocal.it/reggio/cronaca/2017/12/02/news/triennale-di-milano-il-Multiplo-in-mostra-come-caso-di-studio-1.16193630>>, ultima consultazione 02.09.2018.

GEMARECORDS, *GemaRecords: Welcome*, <<https://www.gemarecords.com/>>, ultima consultazione: 28.12.2018.

GIOCOLIBRERIA SEMOLA, *GiocoLibreria Semola - Cavriago (RE) - negozio online*, <<http://www.libreriasemola.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

GLOBAL GOSSIP GAME, <<https://globalgossipgame.com/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

GO CLUB DEL TORTELLINO, *Go club del Tortellino: Il Gioco del Go sulla via Emilia e non solo*, <<https://www.tortellinogoclub.org/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

HORIZONS UNLIMITED SRL, *Mlol Blog: servizi di digital lending per le biblioteche*, <<https://blog.mlol.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

HORIZONS UNLIMITED SRL, *Mlol - Digital lending (prestito digitale) per le biblioteche*, <<https://www.medialibrary.it/home/cover.aspx>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

HTCCORPORATION, *Vive*, <<https://www.vive.com/eu/>>, ultima consultazione: 19.07.2018.

I.I.S.S GALILEI COSTA, *Master Prof: Alfonso D'Ambrosio*, <http://www.masterprof.it/mp_alfonso_dambrosio.html>, ultima consultazione: 21.08.2018.

I.I.S.S GALILEI COSTA, *Master Prof: No Ordinary Teachers*, <<http://www.masterprof.it/index.html>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

ICCU - ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO UNICO DELLE BIBLIOTECHE ITALIANE E PER LE INFORMAZIONI BIBLIOGRAFICHE, *Anagrafe Biblioteche Italiane (ABI)*, <<https://anagrafe.iccu.sbn.it/opencms/opencms/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

ICCU - ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO UNICO DELLE BIBLIOTECHE ITALIANE E PER LE INFORMAZIONI BIBLIOGRAFICHE, *Regole Italiane di Catalogazione (REICAT)*, Roma, 2009.

Il documento è accessibile al link: <<http://www.iccu.sbn.it/opencms/export/sites/iccu/documenti/2015/REICAT-giugno2009.pdf>>, ultima consultazione: 17.07.2018.

IDATE, *Serious Games: Market and Data Report*, 2010, p. 7, disponibile al link: <<http://www.ludoscience.com/files/ressources/10213---Serious-Games-VA.pdf>>, ultima consultazione: 19.12.2018.

IFLA, *Il Manifesto Ifla/Unesco sulle biblioteche pubbliche 1994*, <<https://www.ifla.org/files/assets/public-libraries/publications/PL-manifesto/pl-manifesto-it.pdf>>, ultima consultazione: 19.04.2018.

IGN ITALIA, <<https://it.ign.com/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

IL FATTOQUOTIDIANO, *Usa, diffuso report su torture della Cia: "Violenze brutali che non sono servite"*, 9 dicembre 2014, <<https://www.ilfattoquotidiano.it/2014/12/09/usa-rilasciato-report-torture-cia-violenze-brutali-non-servite/1260113/>>, ultima consultazione: 03.01.2019.

IL POST, *Il nuovo piano di Obama per chiudere Guantánamo*, 23 febbraio 2016,

<<https://www.ilpost.it/2016/02/23/obama-prigione-guantanamo/>>, ultima consultazione: 03.01.2019.

IMAGINARY SRL, *Imaginary: Azienda leader per le tecnologie abilitanti*, <<http://i-maginary.it/index.html>>, ultima consultazione: 04.12.2018.

INDIPENDENT.IE, *36.000 inmates play games console*, 8 novembre 2010, <<https://www.independent.ie/world-news/and-finally/36000-inmates-play-games-consoles-26697544.html>>, ultima consultazione: 29.12.2018.

INSIDEMARKETING, *Gamification come strumento di marketing: strumenti, applicazioni, best practice*, 20, maggio 2018, <<https://www.insidemarketing.it/gamification-come-strumento-di-marketing/>>, ultima consultazione: 01.02. 2019.

INTERNATIONAL GAMES DAY@ITALIA, <<https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

INTERNATIONAL GAMES DAY@ITALIA, *Bologna Children's Books Fair: Le slide delle nostre presentazioni e qualche impressione generale*, <<https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com/2018/03/29/bologna-childrens-books-fair/>>, ultima consultazione: 13.05. 2018.

INTERNET ARCHIVE, *Internet Archive: Digital Library of Free & Borrowable Books, Movies, Music & Wayback Machine*, <<https://archive.org/>>, ultima consultazione: 01.05.2018.

INTERNET BOOKSHOP ITALIA S.R.L, *Libreria IBS: Libri, DVD, Blu-ray, CD, ebook, Games, eReader, Giocattoli*, <<https://www.ibs.it/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

IPRES 2017, *15.000 video games in the library: Challenges in the dissemination of interactive digital objects*, <<https://ipres2017.jp/wp-content/uploads/37.pdf>>, ultima consultazione: 24.06.2018.

IPRES 2017, *IPRES 2017:14th International Conference on Digital Preservation/Kyoto, Japan/September 25 – 29, 2017*, <<https://ipres2017.jp/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

IRACING.COM MOTORSPORT SIMULATION LLC, *Home: iRacing.com - iRacing.com Motorsport Simulations*, <<https://www.iracing.com/>> ultima consultazione: 25.11.2018.

ISTAT, *Popolazione residente al 1° gennaio: Emilia-Romagna*, <<http://dati.istat.it/Index.aspx?QueryId=18560>>, ultima consultazione: 11.06.2018.

ITINERE SERVIZI CULTURALI, *Itinere Servizi Culturali: Home*, <<http://www.itinere-sc.it/index.html>>, ultima consultazione: 11.06. 2018.

IUDAV, *Laurea in videogiochi e Animazione Iudav.it*, <<http://www.iudav.it/?>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

IV PRODUCTION, *About IV PRODUCTIONS and its games*, <<https://www.ivproductions.it/?>>

page_id=2>, ultima consultazione: 20.01.2019.

IV PRODUCTIONS, *Progetto Ustica: Un serious game per la memoria* <<http://www.progettoustica.it/it/progetto-ustica-2/>>, ultima consultazione: 26.11.2018.

JMIR PUBLICATIONS, *JMIR Serious Games*, <<https://games.jmir.org/>>, ultima consultazione: 19.12.2018.

JOHN S. AND JAMES L. KNIGHT FOUNDATION, *Knight Foundation: Home*, <<https://knightfoundation.org/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

KICKSTARTER, <<https://www.kickstarter.com/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

LA STAMPA, *22 luglio 2011: Anders Breivik semina il terrore in Norvegia, 77 i morti*, pubblicato il 22 luglio 2017, <<https://www.lastampa.it/2017/07/22/esteri/luglio-anders-breivik-semina-il-terrore-in-norvegia-i-morti-aEUUpWfCrunn1sjSNqZFJmN/pagina.html>>, ultima consultazione: 24.12.2018.

LA TRIENNALE DI MILANO, *NUB New Urban Body esperienze di generazione urbana*, <<http://www.triennale.org/mostra/nub-new-urban-body-esperienze-di-generazione-urbana/>>, ultima consultazione: 10.01.2018.

LEX GIOCHI S.R.L., *Lex and Gaming*, <<http://www.lexandgaming.eu/it/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

LIFELONG KINDERGARTEN GROUP, *Scratch - Imagine, Program, Share*, <<https://scratch.mit.edu/>>, ultima consultazione: 30.07.2018.

LIFEWIRE, *Lifewire: Tech Untangled*, <<https://www.lifewire.com/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

LINDEN LAB, *Official Site: Second Life - Virtual Worlds, Virtual Reality, VR, Avatars Free 3D chat*, <<https://secondlife.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

LUCCACREA S.R.L., *LuccaComics&Games*, <<https://www.luccacomicsandgames.com/it/lgc/home/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

LUDICARS APS, *LudicArs: Associazione Reggio Emilia*, <<http://www.ludicars.it/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

LYCOMING COLLEGE, *Lycoming College*, <<https://www.lycoming.edu/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

LYCOMING COLLEGE, *Plagiarism Game*, <<http://www.lycoming.edu/library/instruction/tutorials/plagiarismGame.aspx>>, ultima consultazione: 01.12.2018.

MAMA.CODES LTD, *Mama.Codes: The home of creative coding for kids*, <<https://mama.codes/>>, ultima consultazione: 01.08.2018.

MARY ANN LIEBERT INC. PUBLISHERS, *Games for Health Journal*, <<https://home.liebertpub>

com/publications/games-for-health-journal/588/overview>, ultima consultazione: 19.12.2018.

MASHABLE, <<https://mashable.com/?europe=true>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

MIAMI HERALD, *Who's still held at Guantánamo*, 24 agosto 2016, <<https://www.miamiherald.com/news/nation-world/world/americas/guantanamo/article2203501.html>>, ultima consultazione: 04.01.2019.

MICROSOFT, *Pagina iniziale di Xbox Italia: Console, Bundle, Giochi e Supporto*, <<https://www.xbox.com/it-it/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

MICROSOFT, *Xbox Live: Paesi e aree geografiche di Xbox Live*, <<https://www.xbox.com/it-IT/live/countries>>, ultima consultazione: 25.02.2018.

MILANOTODAY, *La biblioteca del carcere di Opera entra nel sistema del sud-ovest*, 11 dicembre 2013, <<http://www.milanotoday.it/cronaca/biblioteca-carcere-opera-fondazione-leggere.html>>, ultima consultazione: 31.12.2018.

MILESTONE SRL, *Milestone: Videogiochi Racing*, <<http://milestone.it/>>, ultima consultazione: 29.11.2018.

MINISTERO DELLA GIUSTIZIA, *OPERA - Casa di reclusione 'ICR'*, <https://www.giustizia.it/giustizia/it/mg_data_view.wp?liveUid=2014DAPCARD&Nome=UFF57100>, ultima consultazione: 02.01.2019.

MIT, *Introducing the Public Library Innovation Exchange (PLIX) - Mit Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/posts/introducing-the-public-library-innovation-exchange/>>, ultima consultazione: 30.07.2018.

MIT, *Mission e History - Mit Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/about/mission-history/>>, ultima consultazione: 30.07.2018.

MIT, *News & Updates - MIT Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

MIT, *Overview Lifelong Kindergarten - MIT Media Lab*, <<https://www.media.mit.edu/groups/lifelong-kindergarten/overview/>>, ultima consultazione: 18.07.2018.

MOBYGAMES, *MobyGames: Video Games Database. Credits, Trivia, Reviews, Box, Covers, Screenshots*, <<https://www.mobygames.com/>>, ultima consultazione: 14.11.2018.

MOJANG, *Minecraft: Education Edition: Homepage*, <<https://education.minecraft.net/>>, ultima consultazione: 20.08.2018.

MORTESKA, *The Mooseman*, <<http://www.mooseman.ru/>>, ultima consultazione: 29.11.2018.

MUCKROCK, *Gitmo Library Donation Guidelines*, 13 settembre 2013, <<https://www.muckrock.com/foi/united-states-of-america-10/gitmo-library-donation-guidelines-6384/#file-126715>>, ultima consultazione: 03.01.2019.

MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA “LEONARDO DA VINCI”,
 <<http://www.museoscienza.org/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

MUSEUM OF LONDON, <<https://www.museumoflondon.org.uk/museum-london>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

MUSEUM OF LONDON, *Great Fire 1666: The Great Fire of London in Minecraft*,
 <<https://www.museumoflondon.org.uk/discover/great-fire-1666>>, ultima consultazione: 29.11.2018.

NATIONAL CENTER FOR EDUCATION STATISTICS (NECS), *Library Statistics Program - Welcome to the Library Statistics Program*, <<https://nces.ed.gov/surveys/libraries/index.asp>>, ultima consultazione: 17.06.2018.

NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE, *MedlinePlus: Health Information from the National Library of Medicine*, <<https://medlineplus.gov/>>, ultima consultazione: 12.12.2018.

NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE, *MedlinePlus: Interactive Health Games*,
 <<https://medlineplus.gov/games.html>>, ultima consultazione: 19.12.2018.

NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE, *PubMed: Home*, <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/>>, ultima consultazione: 17.12.2018.

NEOLUDICA, *Neoludica: Prossimi Eventi*, <<http://www.neoludica.eu/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

NETADDICTION SRL, *Multiplayer.it - Videogiochi per PC, console, iPhone, iPad e Android*,
 <<https://multiplayer.it/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

NEWZOO, *2017 Global Games Market Report*, <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>>, ultima consultazione: 05.08.2018.

NEWZOO, *2018 Global Games Market Report*, <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>>, ultima consultazione: 31.10.2018.

NEWZOO, *Newzoo: Games, Esports, and Mobile Market Research and Data*, <<https://newzoo.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

NINTENDO OF AMERICA INC., *Nintendo Official Site: Videogames Console, Games*,
 <<https://www.nintendo.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

NINTENDO OF EUROPE, *Nintendo UK's Official Site*, <<https://www.nintendo.co.uk/index.html>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

NORMATTIVA, *LEGGE 22 aprile 1941, n. 633, Art. 71 sexies, Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio* <<http://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:1941-04-22;633!vig=>>>, ultima consultazione: 16.02.2019.

ONE CARING TEAM, *One Caring Team*, <<https://onecaringteam.com/events>>, ultima consultazione: 04.12.2018.

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION(PEGI), *Home: Pegi Public Site*, <<https://pegi.info/>>, ultima consultazione: 29.04.2018.

PIRIFORM LTD, *Sito Ufficiale CCleaner: Pulisci e velocizza il tuo Pc*, <<https://www.ccleaner.com/it-it>>, ultima consultazione: 16.02.2019.

QUORA, *Can you play video games in prisons?* <<https://www.quora.com/Can-you-play-video-games-in-prisons>>, ultima consultazione: 28.12.2018.

RAICULTURA, *Leggere all'estero: Idea Store di Londra*, <<http://www.letteratura.rai.it/articoli/leggere-allestero-idea-store-di-londra/19784/default.aspx>>, ultima consultazione: 03.06.2018.

RANDSTAD ITALIA S.P.A, *Randstad, Agenzia per il Lavoro: innovazione per offrirti il meglio*, <<https://www.randstad.it/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

RANSTAD ITALIA S.P.A, *Realtà virtuale in sala operatoria: la rivoluzione hi-tech della chirurgia parte dall'Italia*, 27 giugno 2017, <https://www.randstad.it/knowledge360/archives/realta-virtuale-in-sala-operatoria-la-rivoluzione-hi-tech-della-chirurgia-parte-dallitalia_713/>, ultima consultazione: 19.07.2018.

REGGIO ONLINE, *Cavriago, la direttrice del “Multiplo” in pensione dopo quasi 40 anni*, “Reggio Online”, 27 gennaio 2018, <<http://www.reggionline.com/cavriago-va-pensione-quasi-40-anni-la-storica-direttrice-del-Multiplo/>>, ultima consultazione: 11.06.2018.

RED BULL S.R.L., *Red Bull Ti Mette Le Ali - RedBull.com*, <<https://www.redbull.com/it-it>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

RESEARCH QUEST, *Choose Your Own Lecture*, <<http://researchquest.blogspot.com/2007/01/choose-your-own-lecture.html>>, ultima consultazione: 14 02.2019.

RESEARCH QUEST, *Head Hunt: Ohio State Freshmen Orientation Game*, <<http://researchquest.blogspot.com/2008/02/head-hunt-ohio-state-freshmen.html>>, ultima consultazione: 01.12.2018.

RESEARCH QUEST, *Library Dusk... A point & click research adventure*, <<http://researchquest.blogspot.com/2007/02/library-dusk-point-click-research.html>>, ultima consultazione: 14 02.2019.

RESEARCH QUEST, *Library Dusk: Successful Application of Video Game Strategies*, <<http://researchquest.blogspot.com/2008/02/library-dusk-successful-application-of.html>>, ultima consultazione: 14 02.2019.

RESEARCH QUEST, *Research Quest: Educational applications for video games and gaming strategies. My quest for learning... with a few library stops along the way*, <<http://research-quest.blogspot.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

ROBOTIKO, *Coding e pensiero computazionale nella scuola primaria*, <<https://www.robotiko.it/coding-e-pensiero-computazionale/>>, ultima consultazione: 30.07.2018.

SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum: Home*, <<https://www.sciencemuseum.org.uk/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

SCIENCE MUSEUM GROUP, *The Science Museum: Games and Apps*, <<https://www.sciencemuseum.org.uk/games-and-apps#transmission>>, ultima consultazione: 29.11.2018.

SERIOUS GAMES DIRECTORY, *Serious Game Directory - Search games*, <<http://seriousgamesdirectory.com.au/>>, ultima consultazione: 19.12.2018.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DEI LAGHI, *I libri di Sofia.it: Il gioco del sistema bibliotecario dei Laghi*, <<http://www.ilibridisofia.it/>>, ultima consultazione: 07.01.2019.

SMITHSONIAN INSTITUTION, *Smithsonian Institution: Collection Search Center*, <http://edan.si.edu/slideshow/slideshowViewer.htm?eadrefid=NMAH.AC.0854_ref168>, ultima consultazione: 16.07.2018.

SNOPE.SCOM, *The definitive fact-checking site and reference source and for urban legends, folklore, myths, rumors, and misinformation*, <<https://www.snopes.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

SONY, *Il Mondo di Nubla su PS4: Play Station Store ufficiale Italia*, <https://store.PlayStation.com/it-it/product/EP0811-CUSA07111_00-000000000000000000>, ultima consultazione: 29.11.2018.

SONY, *PlayStation Network: Connettiti al nostro universo online*, <<https://www.PlayStation.com/it-it/explore/PlayStation-network/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

SONY, *PlayStation VR: Il sistema di gioco VR per PS4*, <https://www.PlayStation.com/it-it/explore/PlayStation-vr/?gclid=CMPIJzsrHq9wCFcK_GwodZm8EUA&gclsrc=ds>, ultima consultazione: 19.07.2018

SONY, *Sito Web PlayStation ufficiale*, <<https://www.PlayStation.com/it-it/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

SONY, *Sony Global: Sony Global Headquarters*, <<https://www.sony.net/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

SPAZIOGAMES.IT, *Videogiochi per Pc e Console*, <<https://www.spaziogames.it/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

“SPENCER S. ECCLES” HEALTH SCIENCES LIBRARY, *E-channel is an Eccles Health Sciences Library site for innovations*, <<https://e-channel.med.utah.edu/>>, ultima consultazione: 15.12.2018.

STATISTA, *Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions)*, <<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>> ultima consultazione: 02.07.2018.

STUDIOLABO, *Brera Design Days 2016*, <<https://www.breradesigndays.it/2016/palineseito/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

STUDIOLABO, *Brera Design Days 2016: Luca Roncella*, <<http://www.breradesigndays.it/2016/people/luca-roncella/>>, ultima consultazione: 28.11.2018.

SVILUPPARTY, *Benvenuto a Svilupperty!*, <<http://www.svilupperty.it/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

TATE, *Tate Worlds: Games*, <<https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft/tate-worlds-games>>, ultima consultazione: 29.11.2018.

TED, *3 billion hours a week playing video games*, <https://www.ted.com/conversations/44/we_spend_3_billion_hours_a_wee.html>, ultima consultazione: 31.10.2018.

UNIVERSITÀ “CA’ FOSCARI” DI VENEZIA, *Homepage accademica di Riccardo Ridi, professore associato di biblioteconomia*, <<http://lettere2.unive.it/ridi/>>, ultima consultazione: 09.01.2019.

UNIVERSITY OF FLORIDA, *BioActive: Brought to you by the UF Smathers Libraries*, <<http://cms.uflib.ufl.edu/Portals/games/bioactive/index.html>>, ultima consultazione: 22.12.2018.

UNIVERSITY OF HUDDERSFIELD, *Games for Information Literacy: Existing online games*, <<https://hud.libguides.com/c.php?g=89545&p=577508>>, ultima consultazione: 22.12.2018.

UNIVERSITY OF NORTH TEXAS LIBRARIES, *Gaming Collection*, <<http://www.library.unt.edu/collections/media-library/gaming>>, ultima consultazione: 17.06.2018.

UNIVERSITY OF OXFORD, *What percentage of people who play video games are “addicted”?*, <<http://www.ox.ac.uk/news/2016-11-04-what-percentage-people-who-play-video-games-are-addicted#>>, ultima consultazione: 12.12.2018.

UNIVERSITY OF UTAH - SPENCER S. ECCLES HEALTH SCIENCES LIBRARY, *EHSL – “Spencer S. Eccles” Health Sciences Library Home Page*, <<https://library.med.utah.edu/>>, ultima consultazione: 15.12.2018.

U.S. ARMY, *America’s Army*, <<https://www.americasarmy.com/>>, ultima consultazione: 06.01.2019.

VALVE CORPORATION, *Benvenuto su Steam*, <<https://store.steampowered.com/>>, ultima consultazione: 19.07.2018.

VGCHARTZ, *VGChartz: Platform totals*, <http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/>, ultima consultazione: 19.02.2018.

VGCHARTZ, *VGChartz: Video Game Charts, Game Sales, Top Sellers, Game Data*, <<http://www.vgchartz.com/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

VIGAMUS ACADEMY, *L'università del Videogioco*, <<http://www.vigamusacademy.com/>>, ultima consultazione: 28.11.2018.

VICE, *About Waypoint*, <https://waypoint.vice.com/en_us/page/waypoint-about>, ultima consultazione: 03.01.2019.

VICE, *Waypoint: At Play In The Carceral State*, <https://waypoint.vice.com/en_us/topic/at-play-in-the-carceral-state>, ultima consultazione: 03.01.2019.

VILLANI Franco, *Sezione videogiochi in biblioteca: A Fiorenzuola una dotazione di 50 CD-ROM, disponibili per il prestito*, "La Libertà", venerdì 28 luglio 2000.

VIRTUALMENTIS, *Cinetosi – Ecco cos'è il mal di VR*, 18 dicembre 2016, <<http://virtualmentis.altervista.org/cinetosi-mal-vr-2/>>, ultima consultazione: 06.02. 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION, *Gaming disorder*, <<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>, ultima consultazione: 03.12.2018.

WIKIPEDIA, *Apprendimento esperienziale*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Apprendimento_esperienziale>, ultima consultazione: 18.12.2018.

WIKIPEDIA, *Category: Video game genres*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_game_genres>, ultima consultazione: 25.04.2018.

WIKIPEDIA, *Gamification*, <<https://it.wikipedia.org/wiki/Gamification>>, ultima consultazione: 01.02.2019.

WIKIPEDIA, *Microsoft Flight Simulator*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Flight_Simulator>, ultima consultazione: 25.11.2018.

WIKIPEDIA, *Hackerspace*, <<https://it.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>>, ultima consultazione: 30.07.2018.

Wikipedia, *Killer Application*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Killer_application>, ultima consultazione: 17.01.2019.

WIKIPEDIA, *Priming (psicologia)*, <[https://it.wikipedia.org/wiki/Priming_\(psicologia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Priming_(psicologia))>, ultima consultazione: 26.12.2018.

WIKIPEDIA, *Riconoscimento ottico dei caratteri (OCR)*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Riconoscimento_ottico_dei_caratteri>, ultima consultazione: 15.02.2019.

WIKIPEDIA, *RTX (Event)*, <[https://en.wikipedia.org/wiki/RTX_\(event\)](https://en.wikipedia.org/wiki/RTX_(event))>, ultima consultazione: 20.07.2018.

WIKIPEDIA, *The last of Us*, <https://it.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us#Successo_commerciale>, ultima consultazione: 25.02.2018.

WIKIPEDIA, *Wii Fit Plus*, <https://it.wikipedia.org/wiki/Wii_Fit_Plus>, ultima consultazione: 12.12.2018.

WIKIPEDIA, *Wikisource: Pagina Principale*, <<https://it.wikipedia.org/wiki/Wikisource>>, ultima consultazione: 07.12.2018.

WIKIPEDIA, *Wikitionary: Gaming*, <<https://en.wiktionary.org/wiki/gaming>>, ultima consultazione: 23.07.2018.

WIRED.IT, *Un mondo migliore. Un mondo nuovo. Ogni giorno*, <<https://www.wired.it/>>, ultima consultazione: 27.11.2018.

YOUTUBE, *Kinect for Xbox 360: Official Trailer (HD)*, <<https://www.youtube.com/watch?v=Ql2bUcLH0Pc>>, 15giugno2010, ultima consultazione: 26.02.2018.

YOUTUBE, *SafsprinSuShi*, <<https://www.youtube.com/channel/UCFbAX2JQDzS9DhJ9-IZX-AHA>>, ultima consultazione: 12.02.2019.

ZEROUNO, *Coding nella scuola primaria e secondaria: l'esperienza Faes a Milano*, 08 febbraio 2018, <<https://www.zerounoweb.it/cio-innovation/competenze/coding-nella-scuola-primaria-secondaria-lesperienza-faes-milano/>>, ultima consultazione 21.05.2018.

ZEROUNO, *Il portale di riferimento per i CIO in Italia*, <<https://www.zerounoweb.it/>>, ultima consultazione: 08.01.2019.

BIBLIOGRAFIA DEI VIDEOGIOCHI CITATI¹

007 Legends, Regno Unito, Activision, 2012.

1-2 Switch, Giappone, Nintendo, 2017.

Alice Madness Returns, Stati Uniti, Electronic Arts, 2011.

Altered Beast, Giappone, SEGA, 1988.

America's Army[serie], Stati Uniti, United States Army, 2002-.

Angry Birds, Finlandia, Rovio Mobile, Chillingo Ltd, 2009.

Arkanoid, Giappone, Taitō, 1986.

Assassin's Creed[serie], Canada, Ubisoft, 2007.

Asteroids, Stati Uniti, Atari, 1979.

Batman Arkham Asylum, Regno Unito, Eidos Interactive et al., 2009.

Battelfield[serie], Svezia, Electronic Arts, SEGA, 2002-

Brain Training del Dr. Kawashima: Quanti anni ha il tuo cervello?, Giappone, Nintendo, 2005.

Boog and Elliot a caccia di amici, Canada, Ubisoft Entertainment SA, 2005.

Call of Duty[serie], Stati Uniti, Activision, Square Enix, 2003-.

Call of Duty 2, Stati Uniti, Activision, 2005

Call of Duty 3, Stati Uniti, Activision, 2006.

Call of Duty: Black Ops, Stati Uniti, Activision Blizzard, 2010.

Call of Duty: Ghost, Stati Uniti, Activision, 2013.

Call of Duty: Modern Warfare 2, Stati Uniti, Activision Blizzard, Square Enix, 2009.

Cars 2, Stati Uniti, THQ et al., 2011.

¹ In alcuni casi nel testo si è fatto riferimento non ad uno specifico titolo videoludico ma ad un'intera serie, per tanto in questa bibliografia, laddove necessario, è stata usata la dicitura: "Nome del videogioco[serie]", "Luogo di sviluppo", "Casa di produzione", "Anno del primo titolo della serie-".

Cars 3: In gara per la vittoria, Stati Uniti, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2017.

Castelvania, Giappone, Konami, 1986.

Crash Bandicoot[serie], Stati Uniti, Sony Computer Entertainment et al., 1996-.

Dance Dance Revolution, Giappone, Konami, 1998.

Dark Souls III, Giappone, Bandai Namco, 2016.

Destiny, Stati Uniti, Activision, 2014.

Detroit: Become Human, Francia, Sony Interactive Entertainment, 2018.

Devil May Cry[serie], Giappone, Capcom, 2001-.

Dino Crisis, Giappone, Capcom, 1996.

Dishonored, Francia, Bethesda Softworks, 2012.

Donkey Kong, Giappone, Nintendo, 1981.

DOOM, Stati Uniti, id Software, 1993.

Dragon Age[serie], Canada, Electronic Arts, 2009-.

Dragonball[serie], Giappone, Bandai, Atari, 1986-.

Dragon Quest, Giappone, Enix, 1986.

Dragon Quest VI: Nel regno dei sogni, Giappone, Enix, 1995.

Earth Defense Force: Insect Armageddon, Stati Uniti, D3Publisher of America, 2011.

Eternal Sonata, Giappone, Namco Bandai, 2007.

E.T. L'extraterrestre, Stati Uniti, Atari, 1982.

Fable, Regno Unito, Microsoft Game Studios, 2004.

Far Cry 4, Stati Uniti, Ubisoft, 2014.

FIFA[serie], Canada, EA Sports, 1993-.

Final Fantasy[serie], Giappone, Square et al., 1987-.

Final Fantasy IV, Giappone, Square et al., 1991.

Final Fantasy VI, Giappone, Square et al., 1994.

Final Fantasy X, Giappone, Square, Sony Computer Entertainment, 2001.

Final Fantasy XIII, Giappone, Square Enix, 2015.

Fistful of Frags, Stati Uniti, Fistful of Frags Team, 2014.

Formula 1 2012, Regno Unito, Codemasters, Feral Interactive, 2012.

Forza Horizon[serie], Stati Uniti, Microsoft Game Studios, 2012.

Forza Horizon 2, Stati Uniti, Microsoft Game Studios, 2014.

Forza Motorsport 1, Regno Unito, Microsoft Game Studios, 2005.

Forza Motorsport 3, Regno Unito, Microsoft Game Studios, 2009.

Forza Motorsport 6, Stati Uniti, Microsoft Studios, 2015.

Galactic Civilizations II: Dread Lords, Stati Uniti, Stardock Entertainment, 2006.

Galaxian, Giappone, Namco, 1979.

Gears of War[serie], Stati Uniti, Microsoft Game Studios, 2006.

Ghost 'n Goblins, Giappone, Capcom, 1985.

God of War[serie], Stati Uniti, Sony Computer Entertainment, 2005-.

Golden Axe, Giappone, SEGA, 1989.

Gran Theft Auto[serie], Regno Unito, ASC Games, RockstarGames, Capcom, 1997-.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories, Regno Unito, Rockstar Games, 2016.

Gran Turismo, Giappone, Sony Computer Entertainment, 1997.

Gran Turismo 4, Giappone, Sony Computer Entertainment, 2004.

Guitar Hero[serie], Stati Uniti, RedOctane, Activision, 2005-.

Halo: Combat Evolved, Stati Uniti, Microsoft Game Studios, 2001.

Halo 3, Stati Uniti, Microsoft Game Studios, 2007.

Halo 5: Guardians, Stati Uniti, Microsoft Studios, 2015.

Heavy Rain, Francia, Sony Computer Entertainment Europe, 2010.

Hitman[serie], Danimarca, Eidos Interactive et al., 2002-.

Hotel Dusk: Room 215, Giappone, Nintendo, 2007.

Ico, Giappone, Sony Computer Entertainment, 2001.

Il gatto con gli stivali, Regno Unito, THQ, 2011.

Il mondo di Nubla, Spagna, Gamera Nest SL, 2016.

Injustice 2, Stati Uniti, WB GAMES, 2017.

iRacing, Stati Uniti, iRacing.com Motorsport Simulations, 2008.

Jack and Dexter Collection, Stati Uniti, Sony Computer Entertainment, 2012.

Jet Set Radio Future, Giappone, Sega, 2002.

John Madden Football, EA Sports, 1990.

Journey, Stati Uniti, Sony Computer Entertainment, 2012.

Just Dance[serie], Italia, Ubisoft, 2009-.

Killzone 2, Paesi Bassi, Sony Computer Entertainment Europe, 2009.

Kingdom Hearts I, Giappone, Square, Sony Computer Entertainment, 2002.

Kingdom Hearts II, Giappone, Square Enix, 2005.

La Bussola D'oro, Stati Uniti, SEGA, 2007.

La Grande Fuga, Regno Unito, SCi Games, Gotham Games, 2003.

L.A. Noire, Stati Uniti, Rockstar Games, 2011.

Lego Batman 2: DC Super Heroes, Regno Unito, Warner Bros. Interactive Entertainment 2012.

Lego Harry Potter Anni 1-4, Regno Unito, Warner Bros. Interactive Entertainment, Feral Interactive, 2010.

Lego Indiana Jones 2: L'avventura continua 2, Regno Unito, LucasArts, 2009.

Lego Jurassic World, Regno Unito, Warner Bros. Interactive Entertainment, Feral Interactive, 2015.

Lego Lo Hobbit, Regno Unito, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.

Lego Star Wars: La saga completa, Regno Unito, LucasArts, 2007.

L'era glaciale 4: Continenti alla deriva, Canada, Activision Publishing, 2012.

Life Is Strange, Francia, Square Enix et al., 2015.

Little Big Planet 2, Regno Unito, Sony Computer Entertainment Europe, 2011.

Luigi's Mansion, Giappone, Nintendo, 2001.

Madden NFL 13, Stati Uniti, EA Sports, 2012.

Mafia III, Stati Uniti, 2K Games, 2016.

Manhunt, Regno Unito, Rockstar Games, 2003.

Mario Kart 64, Giappone, Nintendo, 1996.

Mario Kart: Double Dash!!, Giappone, Nintendo, 2003.

Mario Kart DS, Giappone, Nintendo, 2005.

Mario Kart Wii, Giappone, Nintendo, 2008.

Marvel Super Hero Squad, Australia, THQ, 2009

Marvel VS Capcom: Infinite, Giappone, Capcom, 2017.

Mass Effect[serie], Microsoft Game Studios, Electronic Arts, 2007-.

Metal Gear, Giappone, Konami, 1985.

Metal Gear 2: Solid Snake, Giappone, Konami, 1990.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Giappone, Konami, 2001.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Giappone, Konami, 2004.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Giappone, Konami, 2008.

Metroid, Giappone, Nintendo, 1986.

Metroid Prime, Giappone, Nintendo, 2003.

Michael Jackson: The Experience, Italia, Ubisoft, 2010.

Microsoft Flight Simulator[serie], Stati Uniti, Microsoft Corporation, 1982-.

Minecraft, Svezia, Mojang et al., 2009.

Monkey Island[serie], Stati Uniti, LucasArts, 1990-.

MotoGp 2018, Italia, Milestone, 2018.

Mugen Souls, Giappone, Compile Heart et al., 2012.

Myst[serie], Stati Uniti, Brøderbund, Ubisoft, 1993.

NBA 2K 11, Stati Uniti, 2K Sports, 2010.

NBA 2K 13, Stati Uniti, 2K Sports, 2012.

Need For Speed[serie], Canada, Electronic Arts, 1994.

New Super Mario Bros., Giappone, Nintendo, 2006.

New Super Mario Bros. Wii, Giappone, Nintendo, 2009.

Ninja Gaiden, Giappone, Tecmo, 2004.

Packy and Marlon, Stati Uniti, Raya Systems, 1995.

Pac-Man, Giappone, Namco, 1980.

Panzer Dragoon Orta, Giappone, Sega, 2002.

Persona 4: arena, Giappone, Atlus, 2012.

Pokémon[serie], Giappone, Nintendo, 1996-.

Pokémon Go, Giappone, Nintendo, The Pokémon Company, 2016.

Pong, Stati Uniti, Atari, 1972.

Populous, Electronics Arts, 1989.

Portal, Stati Uniti, Valve Software, 2007.

Prince of Persia: The Forgotten Sands, Canada, Ubisoft, 2010.

Pro Evolution Soccer[serie], Giappone, Konami, 2001-

Progetto Ustica, Italia, IV Productions, 2018.

Project Gotham Racing, Regno Unito, Microsoft Game Studios, 2001.

Puzzle Quest 2, Australia, D3 Publisher, 2010.

Quake[serie], Stati Uniti, GT Interactive, Activision, 1996-.

Ratatouille, Stati Uniti, THQ, Nintendo, Sony Computer Entertainment, 2007.

Red Dead Redemption, Stati Uniti, Rockstar Games, 2011.

Redout, Italia, 34BigThings, Nicalis, 505 Games, 2016.

Resident Evil[serie], Giappone, Capcom, Virgin Interactive, THQ, 1996-.

Resident Evil 5, Giappone, Capcom, THQ, 2009.

Ribelle - The Brave: Il videogioco, Canada, Disney Interactive Studios, 2012.

SBK-X: Superbike World Championship, Italia, Black Bean Games, 2010.

Sea Wolf, Stati Uniti, Midway Games Inc., 1976.

Second Life, Stati Uniti, Linden Lab, 2003.

Shadow of the Colossus, Giappone, Sony Computer Entertainment, 2005.

Sid Meier's Civilization[serie], Stati Uniti, Microprose, Infogrames, 2K Games, 1991-.

Silent Hill, Giappone, Konami, 1999.

SimCity[serie], Stati Uniti, Maxis, Electronic Arts, Brøderbund, 1989-.

Sin of a Solar Empire, Canada, Stardock, 2008.

Sonic & All-Stars Racing Transformed, Regno Unito, SEGA, 2012.

Space Invaders, Giappone, Taitō, 1978.

Spacewar!, Stati Uniti, 1962.

Space Wars, Stati Uniti, Cinematronics, 1977.

Starcraft[serie], Stati Uniti, Blizzard Entertainment, 1998-.

Star Fox, Giappone, Nintendo, 1993.

Star Ocean: The Last Hope, Giappone, Square Enix, 2009.

Star Wars: Battle Front[serie], Stati Uniti, Lucas Arts, Electronics Arts, 2004-.

Star Wars The Clone Wars-Gli Eroi della Repubblica, LucasArts, 2009.

Steel Battalion, Giappone, Capcom, 2002.

Street Fighter[serie], Giappone, Capcom et al., 1988-.

Street Fighter IV, Giappone, Capcom, 2008.

Street Fighter V, Giappone, Capcom, 2016.

Super Mario 64, Giappone, Nintendo, 1996.

Super Mario 64 DS, Giappone, Nintendo, 2004.

Super Mario Bros., Giappone, Nintendo, 1985.

Super Mario Galaxy, Giappone, Nintendo, 2007

Super Mario Kart, Giappone, Nintendo, 1992.

Super Mario Land, Giappone, Nintendo, 1989.

Super Mario Odyssey, Giappone, Nintendo, 2017.

Super Mario Sunshine, Giappone, Nintendo, 2002.

Super Mario World, Giappone, Nintendo, 1990.

Super Smash Bros. Melee, Giappone, Nintendo, 2001.

Team Fortress 2, Stati Uniti, Valve Software, 2007.

Tekken[serie], Giappone, Namco Bandai, 1994-.

Tekken Tag Tournament 2, Giappone, Bandai Namco, 2011.

Terraria, Stati Uniti, Re-Logic, 2011.

Tetris, Giappone, Nintendo, 1989.

Tetris Party Deluxe, Giappone, Hudson Soft, Tetris Online, Nintendo, 2008.

The Amazing Spider-Man 2, Canada, Activision, 2014.

The Crew, Francia, Ubisoft, 2014.

The Elder Scrolls III: Morrowind, Stati Uniti, Bethesda Softworks, 2002.

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Stati Uniti, Bethesda Softworks, 2006.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Stati Uniti, Bethesda Softworks, 2011.

The Last of Us, Stati Uniti, Sony Computer Entertainment, 2013.

The Legend of Zelda, Giappone, Nintendo, 1986.

The Legend of Zelda: A Link to the Past, Giappone, Nintendo, 1991.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Giappone, Nintendo, 2017.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Giappone, Nintendo, 1998.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Giappone, Nintendo, 2007.

The Legend of Zelda: Skyward Sword, Giappone, Nintendo, 2011.

The Legend of Zelda: The Wind Waker, Giappone, Nintendo, 2002.

The Legend of Zelda: Twilight Princess, Giappone, Nintendo, 2006.

The Mooseman, Russia, Morteshka, 2017.

The Sims 3, Stati Uniti, Electronic Arts. 2009.

The Witcher III, Polonia, CD Projekt et al., 2015.

Tomb Raider[serie], Regno Unito, Eidos Interactive et al., 1997-.

Tom Clancy's H.A.W.X., Romania, Ubisoft, 2009.

Total War[serie], Regno Unito, Electronic Arts et al., 2002-.

Ultima[serie], Stati Uniti, California Pacific Computer Co. et al, 1981-.

Uncharted[serie], Stati Uniti, Sony Computer Entertainment, 2007-.

Valiant Hearts: The Great War, Francia, Ubisoft, 2014.

Wii Fit, Giappone, Nintendo, 2007.

Wii Music, Giappone, Nintendo, 2008.

Wii Party, Giappone, Nintendo, 2010.

Wii Play, Giappone, Nintendo, 2006.

Wii Sport, Giappone, Nintendo, 2006.

WipeOut: The Game, Stati Uniti, Activision, 2010.

Wolfenstein 3D, Stati Uniti, Apogee Software, 1993.

World of Warcraft, Stati Uniti, Vivendi Universal, 2004.

World Rally Championship 5, Francia, Bigben Interactive, 2015.