

Il gaming in biblioteca

di Patrizia Boschetti

Lo scopo di questo articolo è quello di contribuire alla conversazione² sugli aspetti più innovativi della biblioteca pubblica contemporanea, affrontando uno specifico argomento – il *gaming* in biblioteca – attraverso la presentazione di una rapida rassegna documentaria e di esperienze, lo studio di un caso e la proposizione di alcune argomentazioni circolanti nel dibattito in corso. È stata considerata la letteratura in lingua inglese e italiana pubblicata in cartaceo e/o nel web. L'articolo sviluppa l'argomento in sei paragrafi – che corrispondono ad altrettanti aspetti del *gaming* in biblioteca – e si chiude con un breve accenno ad alcune questioni che fanno parte di un dibattito tuttora aperto.

G.0 Il gaming in biblioteca. Terminologia e contesti

La locuzione *gaming* in biblioteca deriva dall'inglese *gaming in the library*. La registrazione della voce *gaming* nel dizionario di Wikipedia ci restituisce l'uso contemporaneo e popolare del termine come «l'attività di giocare che include l'impiego di

PATRIZIA BOSCHETTI, e-mail versione2.7@alice.it. Punto di partenza di questo contributo è la tesi di laurea discussa nell'anno accademico 2005-2006 presso la Facoltà di conservazione dei beni culturali dell'Università della Toscana, *Biblioteca per gioco: edutainment per la biblioteca pubblica*, relatore Giovanni Solimine.

L'articolo è stato strutturato come segue:

G.0 Il gaming in biblioteca. Terminologia e contesti.

A.0 Il gaming in biblioteca. Gli studi.

M.0 Il gaming in biblioteca. Le pratiche.

I.0 Il gaming in biblioteca. Le conversazioni.

N.0 Il gaming in biblioteca. Studio di un caso.

G.0 Il gaming in biblioteca. Realtà incombenti.

!?.0 Il gaming in biblioteca. Questioni aperte.

Questo tipo di strutturazione del testo è stato scelto per comodità di lettura e per consentire eventuali sviluppi collaborativi del lavoro. L'articolo viene pubblicato con licenza creative commons che consente di modificare questo lavoro, condividendolo allo stesso modo¹; ogni paragrafo è contrassegnato da una lettera e dal numero o per consentire a successivi autori che accrescano e/o modifichino lo stesso testo di contrassegnare la loro versione con un numero successivo.

Ultima consultazione dei siti web: 30 novembre 2007.

1 Creative commons, *Attribuzione - condividi allo stesso modo 3.0*, <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.it>>.

2 Il termine “conversazione” è, da qualche tempo, frequentemente utilizzato anche nel contesto bibliotecario e biblioteconomico italiano, ad esempio nel *Manifesto per le biblioteche digitali* dell'AIB: c'è anzi un filone di pensiero che parla di biblioteca come conversazione. A questo proposito citiamo un'iniziativa della Regione Toscana che ha raccolto in un seminario contributi nazionali e stranieri sulla *library 2.0* e sulle biblioteche come conversazioni: “Informare a distanza 2.0: condividere e cooperare nel reference oggi”, Firenze, 12 aprile 2007.

giochi da tavolo, giochi di ruolo e videogiochi»³. In letteratura *gaming in the library* indica: l'introduzione dei videogiochi commerciali nelle raccolte delle biblioteche pubbliche allo scopo di consentirne la fruizione in sede e/o il prestito e l'utilizzo e/o la creazione di videogiochi per scopi didattici e promozionali, connessi a vari obiettivi, attività e servizi delle biblioteche.

Il termine videogioco secondo il Devoto-Oli⁴ viene introdotto in Italia nel 1990 ed è la traduzione di *video game* che, per l'*Oxford dictionary*, è «un gioco effettuato tramite la gestione elettronica di immagini prodotte da un software»⁵. I termini *video game*, *computer game* e *electronic game* sono spesso utilizzati come sinonimi ma a rigore il primo si riferisce a dispositivi di gioco per personal computer e per *console*, il secondo a dispositivi fruibili esclusivamente tramite personal computer, mentre l'ultimo è un termine ombrello che comprende giochi online e offline per personal computer, *console* e telefoni mobili.

I videogiochi appartengono alla famiglia dei nuovi media: dispositivi tecnologici che ampliano la forma comunicativa *broadcast* propria dei mass media consentendo anche la comunicazione uno-a-uno e molti-a-molti. I nuovi media sono basati su tecnologie interamente digitali e tendono a consentire gradi sempre maggiori di interattività: siti web, *blog*, e-mail, CD e DVD, software di realtà virtuale, telefonia mobile, videogiochi, *wiki* sono i rappresentanti attuali di questa categoria che si accresce di giorno in giorno di nuovi strumenti e nuove modalità di interazione.

Gli ambiti applicativi dei nuovi media sono compresi in tre grandi raggruppamenti: area educativa, area dell'intrattenimento, area comunicativa e relazionale. Attualmente la distinzione tra diversi ambiti e differenti media sta divenendo sempre più sfumata in seguito alla "convergenza al digitale", un'espressione che viene usata per indicare due processi distinti, benché correlabili: da una parte l'informatizzazione del sistema delle telecomunicazioni e dei media e il loro progressivo incontro, sia a livello di infrastrutture, sia a livello di distribuzione e fruizione dei contenuti, dall'altra l'integrazione economico-industriale nel campo dei media e la nascita delle grandi *conglomeration*. La convergenza delle tecnologie informatiche e delle comunicazioni viene indicata con l'acronimo ICT (Information Communication Technology) ed è un fenomeno che, iniziato negli anni Settanta, ha subito un'inedita accelerazione e sviluppo con l'affermarsi di Internet e della telefonia mobile. La crescente informatizzazione ha portato alla pervasività delle ICT: nel mondo del lavoro, nel tempo libero, nel vivere quotidiano, nelle pratiche di comunicazione e mediatiche. Questa tendenza ha fatto nascere una nuova ibridazione: l'ambito dell'*e-dutainment*. L'espressione nasce dalla fusione delle parole *educational* ed *entertainment*, inizialmente utilizzata per indicare attività ludiche finalizzate alla didattica, si è poi estesa a definire tutto quanto può essere comunicato, grazie al gioco, in modo coinvolgente e divertente. L'*edutainment* è presente in molte serie televisive per bambini, nei *software* didattici soprattutto di tipo *open source*, nell'*e-learning* e possono essere utilizzati in questa prospettiva anche videogiochi commercializzati a fini di divertimento.

3 «The activity of playing games, including board games, role-playing games, and video games» (da *Wiktionary: a wiki-based open content dictionary*, <<http://en.wiktionary.org/w/index.php?title=gaming&oldid=3102628>>).

4 Giacomo Devoto – Gian Carlo Oli, *Vocabolario della lingua italiana*, Firenze: Le Monnier, 2007.

5 *Sub voce Video game*, in: *Compact Oxford English dictionary of current English*, Oxford: Oxford University Press, 2005.

Le più recenti analisi sul mondo dei *video game* e dei *gamer*, basate su dati raccolti in vari paesi⁶ illustrano situazioni anche molto variegata ma individuano alcune tendenze comuni: la crescita esponenziale del *gaming* come attività preferita dai più giovani nell'utilizzo di Internet, la diffusione del *gaming* in fasce di età superiori ai 30 anni e nel sesso femminile (finora fortemente minoritario) e l'affermarsi del *pervasive gaming*⁷.

L'introduzione dei videogiochi in biblioteca inizia nelle biblioteche universitarie e pubbliche nordamericane negli anni Novanta ed è attualmente un fenomeno in espansione, correlato con la penetrazione di nuovi media e ITC nelle biblioteche, a sua volta spinta dalla pervasività dell'uso di nuove tecnologie nella società e nei sistemi educativo e culturale.

A.0 Il gaming in biblioteca. Gli studi

La constatazione che i videogiochi e il videogiocare siano una parte importante della cultura contemporanea ha portato singoli studiosi e centri di ricerca accademici a interessarsi della natura dei giochi, della loro struttura, della loro funzione e impatto sui comportamenti comunicativi e sociali in ogni sfera delle attività umane. Il contesto in cui si sviluppano gli studi e le ricerche sul *gaming* in biblioteca è quello del *game study*, una disciplina che investiga il *medium* da molteplici punti di vista servendosi di approcci e metodologie eterogenei. Molte università compiono studi e ricerche e/o attivano corsi e laboratori incentrati sul fenomeno del videogioco, organizzano convegni e promuovono conversazioni anche in rete⁸.

Le discipline coinvolte sono: l'ingegneria informatica, la cibernetica, le tecnologie e le teorie dell'informazione, la filosofia, la pedagogia, la psicologia e la sociologia, le discipline estetiche e artistiche.

I documenti più recenti che fanno il punto sulla situazione o raccolgono i contributi relativi a un ambito geografico o a un interesse sono: *Gaming in the library, From game studies to bibliographic gaming, Computer games technology and public libraries, Girls and gaming*.

6 *Le diete mediatiche degli italiani nello scenario europeo: sesto rapporto Censis-Ucsi sulla comunicazione in Italia*, 2006, <http://www.censis.it/files/Ricerche/2006/Sintesi_6_RapCom.pdf>; *Minori in videogioco: indagine del Centro studi minori e media*, 2005, <http://www.minorimedia.it/studi_e_ricerche.htm>; *Teens and technology: youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation*, Washington: Pew Internet & American Life Project, 2005, <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf>.

7 Il *pervasive gaming* rappresenta fenomeni, in varia misura interrelati, che evidenziano la crescente importanza del videogiocare: l'utilizzo dei videogiochi in ampie fasce d'età (dai bambini agli adulti), la funzione dei videogiochi nella costruzione di rapporti interpersonali e di gruppo, l'ibridazione del videogioco con altre forme di gioco e con altre forme di produzione mediatica come il cinema, l'arte digitale, l'*e-learning*, le biblioteche 2.0. Per saperne di più sui videogiochi pervasivi: Stefano Di Persio, *Pervasive gaming: dal virtuale al reale attraverso la multimodalità*, Medita, [2004?], <<http://www.medita.com/documenti/mobile%20fun%20forum%2004.ppt>>.

8 Tra le università attive in questo ambito ricordiamo quella di Copenaghen in Danimarca (Center for Computer Games Research), di Calgary in Canada, di Oslo in Norvegia (Department of Social, Cognitive and Quantitative Science), di Delft in Olanda, quella dell'Illinois (Game culture and Technology, Graduate School of Library and Information Science), la Stanford University, l'Institute of Technology di Atlanta, il Massachusetts Institute of Technology, le università di Chicago, di Boston, di Wisconsin, negli Stati Uniti, la Dundee University e quella del Galles nel Regno Unito, l'Università di Reggio Emilia (Dipartimento di scienze sociali e cognitive) in Italia.

*Gaming in the library*⁹ e *Gaming in the library: intersection of services*¹⁰ sono recenti contributi di Jenny Levine, che rispondono ad alcuni degli interrogativi e delle critiche che circolano nel mondo bibliotecario, mostrano come i videogiochi possano essere interessanti per persone di ogni età e condizione, evidenziano le caratteristiche dei videogiocatori, illustrano le motivazioni a supporto dell'introduzione dei videogiochi nelle biblioteche, documentano alcune esperienze e indicano soluzioni pratiche per il contenimento dei costi. La stessa autrice sostiene la validità dell'introduzione dei videogiochi in biblioteca: tra questi il fatto che i ragazzi di oggi con i videogiochi possono imparare-facendo e avere un approccio molto più interattivo di quello consentito ai *baby boomers* da televisione e letteratura cartacea. La Levine nota anche che solo il 15% dei videogiochi è destinato a un solo pubblico di adulti e la sua opinione è che la stragrande maggioranza dei videogiochi pubblicati ogni anno sarebbe adatto a entrare nelle biblioteche. L'autrice avverte anche che le statistiche non evidenziano alcuna correlazione tra eventi criminosi perpetuati dai ragazzi e contenuti presenti nei videogiochi e che la credenza, largamente diffusa, che i giochi violenti possano stimolare comportamenti violenti non ha basi scientifiche: secondo l'autrice infatti la criminalità giovanile (e la criminalità in genere) sono diminuite bruscamente nel periodo in cui la violenza nei videogiochi stava raggiungendo il suo livello massimo, i casi di uccisioni da parte dei giovani sono diminuiti di due terzi dal 1993 al 2000 mentre il tasso di violenza nelle scuole non è aumentato, anche se questi casi di violenza vengono trattati maggiormente dai media.

*From game studies to bibliographic gaming*¹¹ di Christi Branston inizia con questo invito al bibliotecario: «Prendi un ambiente di gioco elettronico, mettilo in un frullatore, aggiungi alcune istruzioni sulle informazioni e sulla ricerca, mescolale con elementi educativi e potrebbe venirne fuori un modo nuovo ed efficace per insegnare agli studenti l'istruzione bibliografica»¹².

L'articolo si focalizza sulle recenti acquisizioni dei *game study* che, avviati negli anni Ottanta con la diffusione dei personal computer, si sono in origine occupati di videogiochi educativi e attualmente stanno esaminando i giochi commerciali di successo. Alcuni programmi accademici di scienze e tecnologie della comunicazione incorporano elementi provenienti dai *game study* e anche bibliotecari e biblioteconomi si stanno interessando al fenomeno del videogioco visto che gran parte della popolazione giovanile dedica al *gaming* una fetta considerevole del proprio tempo libero. L'introduzione in biblioteca di media diversi dal libro, come musica e film, è stata di sovente sostenuta dall'argomentazione che, consentendo l'incontro di eventuali non lettori con le collezioni librerie, le biblioteche avrebbero prodotto nuovi lettori. L'autrice discute questa tesi affermando che il compito delle biblioteche non è quello di presentare al proprio pubblico l'attività di leggere libri come un obiettivo primario, piuttosto le biblioteche stesse dovrebbero modificare i propri servizi e le attività in conseguenza dei cambiamenti che le nuove tecnologie producono sui bisogni e le aspettative delle

9 Jenny Levine, *Gaming in the library*, 13 marzo 2007.

10 Jenny Levine, *Gaming in the library: intersection of services*, «Library technology reports», 42 (2007).

11 Christi Branston, *From game studies to bibliographic gaming: library tap into the video game culture*, «Bulletin of the American Society for Information Science and Technology», 32 (2006), n. 4, <<http://www.asis.org/Bulletin/Apr-06/branston.html>>.

12 Ivi, p. 1: «Take a digital game world, throw it in a blender, add some information and research skills, sift out the word educational and maybe, just maybe, we have a new and effective way to teach our students bibliographic instruction».

persone che le utilizzano. Secondo la Branston il *gaming* in biblioteca può rivestire un doppio ruolo: i videogiochi possono rappresentare sia un mezzo comunicativo interattivo per veicolare contenuti sia un nuovo ambiente culturale da esplorare e vivere. I bibliotecari creano e adattano videogiochi allo scopo di incoraggiare l'*information literacy* e promuovere le biblioteche e predispongono raccolte di videogiochi e risorse per favorire la diffusione di una cultura critica del videogioco. Il *gaming* in biblioteca rappresenterebbe quindi anche una possibilità di esplorare e partecipare a una realtà composita e in continua evoluzione cui contribuiscono non solo produttori commerciali e utilizzatori passivi ma anche attori creativi che producono e diffondono una pluralità di contributi, ne sono un esempio la letteratura di supporto ai videogiochi, le opere di *fiction* pubblicate dai videogiocatori, i programmi che gli appassionati hanno sviluppato a partire da giochi degli anni Settanta e Ottanta, le discussioni e le iniziative circolanti nelle numerose comunità di gioco esistenti in rete.

*Computer games technology and public libraries*¹³ è una rassegna della letteratura nell'ambito dei *game study* e dell'introduzione dei videogiochi nelle biblioteche pubblicata dai servizi bibliotecari di Windsor e Maidenhead nel Regno Unito. Scopo della rassegna è quello di dare un'idea dell'impatto dei videogiochi e delle loro potenzialità per consentire di prendere ponderate decisioni sugli investimenti di risorse e per garantire i migliori risultati quando si sviluppano servizi bibliotecari soprattutto per le fasce giovanili. Questa rassegna, risalente al 2005, include principalmente lavori nell'ambito della ricerca in campo educativo e museale avvertendo che fino a quel momento non vi erano ricerche pubblicate riferite esclusivamente all'ambito bibliotecario. In questo lavoro l'autore evidenzia tre possibili modi di utilizzo dei videogiochi da parte delle biblioteche: il primo è quello di creare videogiochi originali e non commerciali per la promozione della biblioteca o dell'*information literacy*, il secondo è quello di mettere a disposizione videogiochi commerciali per la fruizione in biblioteca e/o per il prestito, il terzo è quello di utilizzare videogiochi commerciali all'interno di attività che supportano specifici obiettivi della biblioteca.

*Girls and gaming*¹⁴ è un sommario delle ricerche che esaminano le differenze di genere esistenti nell'apprezzamento e nel tempo dedicato ai videogiochi. L'articolo fornisce suggerimenti ai bibliotecari che vogliono incoraggiare le ragazze a entrare nel mondo del *gaming*, tuttora prevalentemente maschile, e aiuta ad analizzare il contenuto dei videogiochi in una prospettiva di genere.

Alcune pubblicazioni monografiche e periodiche sono indicate nella nota bibliografica a questo articolo, mentre segnaliamo qui un libro di recentissima pubblicazione: *Gamers... in the library?! The why, what, and how of video game tournaments for all ages*¹⁵. Nel libro Eli Neiburger spiega come la biblioteca possa acquisire familiarità con la cultura del videogioco, come pianificare e organizzare tornei, come promuoverli e misurarne i risultati. L'opinione dell'autrice è che l'adozione di queste iniziative consentirà alle biblioteche di acquisire e fidelizzare un'intera generazione di videogiocatori.

13 Andrew Lewis, *Computer games technology and public libraries: a background literature review for service development*, 2005, <http://www.rbwm.gov.uk/public/051201_libs_rbwm_multi-lib-2-2_computer-games-libraries_302.pdf>.

14 Denis Agosto, *Girls and gaming: a summary of the research with implications for practice*, «Teacher librarians», 31 (2004), n. 3.

15 Eli Neiburger, *Gamers... in the library?! The why, what, and how of video game tournaments for all ages*, Chicago: American Library Association, 2007.

M.0 Il gaming in biblioteca. Le pratiche

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.

Alcuni istituti nazionali deputati alla conservazione del patrimonio scritto considerano i videogiochi all'interno delle politiche di conservazione del patrimonio digitale. Tra queste citiamo la Bibliothèque nationale de France, la British Library¹⁶ e un consorzio di autorevoli università statunitensi. Il consorzio statunitense, le cui capofila sono le università del Maryland, dell'Illinois e di Stanford, sta attuando un progetto per la preservazione dei videogiochi di rilievo storico e culturale. Il progetto, denominato Game Canon, è stato presentato alla "Game Developers Conference" del 2007¹⁷ da Henry Lowood, responsabile dell'History of Science and Technology Collections alla Stanford University. È un'iniziativa simile a quella del National Film Preservation Board, che ogni anno stabilisce le pellicole che meritano di entrare nell'archivio storico. Per l'occasione, il *team* di Stanford ha presentato la prima lista dei dieci videogiochi da salvare per la memoria futura.

Per quello che riguarda l'introduzione del *gaming* nei servizi bibliotecari destinati al largo pubblico si segnalano iniziative in Olanda, Regno Unito, USA, Italia e nel mondo delle biblioteche virtuali.

Due bibliotecari della biblioteca pubblica di Delft nei Paesi Bassi lo scorso marzo hanno girato dei video sul *gaming* nelle biblioteche (una parte è stata girata negli USA e include interventi di Jenny Levine e Michael Stephens) e il *videocasting*, anche in traduzione inglese, è ora sul sito web della biblioteca¹⁸.

Nel Regno Unito tra le biblioteche pubbliche più attive nell'ambito del *gaming* troviamo quelle delle città di Leeds e Londra. Le cinquantaquattro biblioteche di Leeds danno accesso ai giochi *online* aggiornando regolarmente i collegamenti anche in base ai suggerimenti di videogiocatori e ragazzi che utilizzano la biblioteca, tutte le biblioteche della rete cittadina hanno la stessa lista di giochi *online* mentre alcune biblioteche rendono disponibili anche giochi su CD-ROM¹⁹.

La London Libraries Development Agency²⁰ informa che a Londra ci sono trecentosessanta biblioteche pubbliche con un patrimonio di 16 milioni di libri e 1,5 milioni di CD, audiolibri, video e CD-ROM, molte tra queste includono i videogiochi nelle loro raccolte e/o consentono di giocare *online* tramite il collegamento alla rete della biblioteca, e questo avviene anche in altre città del Regno Unito.

Le iniziative nelle biblioteche degli Stati Uniti d'America sono piuttosto numerose, per conoscerle si può consultare *Library success: a best practices wiki*²¹, creato

16 Seamus Ross, *Changing trains at Wigan: digital preservation and the future of scholarship*, London: National Preservation Office, 2000, <<http://www.bl.uk/services/np0/pdf/wigan.pdf>>.

17 "Game Developers Conference", San Francisco, 5-9 marzo 2007, <<http://www.gdconf.com/conference/scheduleatglance.htm>>.

18 Si consulti il sito <http://www.dok.info/index.php?cat=home&video_id=63>.

19 Leeds City Council, *Computer games in libraries*, 2006, <http://www.leeds.gov.uk/Community_and_living/Libraries/Children_and_young_people/page.aspx?pageID=d213ba3f-2638-47ab-9bdd-f95514ec5426>.

20 London Libraries Development Agency, *An introduction to London libraries*, <<http://www.llda.org.uk/cms/contentpage/londonlibraries>>.

21 *Library success: a best practices wiki*, 2007, <<http://www.libsuccess.org/>>.

per essere un punto di incontro per idee e informazioni relative a tutti i tipi di biblioteche. Qui sono segnalate una cinquantina di iniziative di altrettante biblioteche, a partire dal 2006. Tra le altre notiamo le recenti esperienze al college di Lake City, i "Saturdays game days" alla Clinton Public Library in Oklahoma e le attività di gioco nelle biblioteche pubbliche di Hialeah, in Florida. Tra le biblioteche che hanno introdotto il *gaming* nelle proprie politiche di servizio e nell'attività quotidiana ricordiamo la Ann Arbor District Library che organizza tornei di videogioco in biblioteca per adulti, adolescenti e bambini²², la Stoneham Public Library che presenta nella *teen area* del suo sito link a siti di videogiochi²³, la Fletcher Library, Università dell'Arizona, che con il Game Project utilizza le strategie del videogioco e il *game design* per l'*information literacy*²⁴, la Bloomington Public Library che possiede collezioni di videogiochi per bambini e adulti che dà in prestito gratuitamente per una settimana²⁵.

In Italia le esperienze di *gaming* in biblioteca non sono molto numerose. Tra esse possiamo citare: *Iperteca*, un repertorio ragionato di videogiochi disponibile *online*²⁶; due videogiochi per la promozione della biblioteca, *Harry Pixel*²⁷ e *Il GRUP e 8181-1081-01 nella Biblioteca di Massa*²⁸; un videogioco per la ricerca di libri, *I libri di Sofia*²⁹.

Alcune biblioteche pubbliche italiane hanno introdotto i videogiochi nelle loro collezioni, ma non sono disponibili, allo stato attuale, informazioni e dati generali che ci permettano di rilevarne la distribuzione territoriale, la quantità, la tipologia, i criteri di acquisizione, aggiornamento, utilizzo. Nel 2000 la Biblioteca di Fiorenzuola d'Arda ha avviato una sperimentazione creando un'apposita sezione con videogiochi catalogati e disponibili per il prestito. A fine febbraio 2001 i videogiochi disponibili, tutti per PC, erano 80, tutti provenienti dalla donazione effettuata dal bibliotecario³⁰. Le motivazioni, l'efficacia, il successo delle scelte operate dalle varie biblioteche andrebbero misurati e valutati in base a dati, di cui non disponiamo, confrontati con obiettivi di partenza, monitoraggio della partecipazione e gradimento da parte degli utenti. In questa sede possiamo solo far notare due fattori di

22 Ann Arbor Distric Library, *Upcoming events at the Ann Arbor District Library*, <<http://www.aadl.org/events/list?id=10001>>.

23 Stoneham Public Library, *Teen area: games*, <<http://www.stonehamlibrary.org/teens/links/#games>>.

24 Fletcher Library, Game Project, <<http://www.west.asu.edu/libcontrib/game/website/index.cfm>>.

25 Bloomington Library, *Video games*, <http://www.bloomingtonlibrary.org/find/movies_music_&_games/>.

26 Il repertorio è stato realizzato nel 2000 dalla Biblioteca civica e multimediale di Settimo Torinese: *Iperteca*, <<http://www.trovaresinrete.org/iperteca/Default.htm>>.

27 Il videogioco è stato realizzato nel 2000 dal Sistema bibliotecario della Provincia di Reggio Emilia. *Harry Pixel: avventura nella biblioteca magica*, <<http://biblioteche.provincia.re.it/database/provincia/biblio33.nsf/B4604A8B566CE010C125684D00471E00/7E534D27B6500131C1256CD400533B2B?OpenDocument>>.

28 Il videogioco è stato realizzato nel 2006 dalla Biblioteca civica di Massa. *Un Oscar alla Biblioteca di Massa grazie al videogioco*, <<http://www.bibliotecamassa.it/gioco/programma.htm>>.

29 Videogioco realizzato nel 2007 dal Sistema bibliotecario dei Laghi. *I libri di Sofia*, <<http://www.ilibridisofia.it/>>.

30 Francesco Mazzetta, *Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca*, «Bibliotime», 1 (1998), n. 3, <<http://didattica.spbo.unibo.it/bibliotime/num-i-3/mazzetta.htm>>; Francesco Mazzetta, *Biblioteche in gioco 2: esperienze di videogiochi in biblioteca*, «Bibliotime», 4 (2001), n. 1, <<http://didattica.spbo.unibo.it/bibliotime/num-iv-1/mazzetta.htm>>.

criticità evidente: il primo è la scarsa rilevanza che queste esperienze hanno ottenuto nella comunità bibliotecaria, degli utenti e dei mezzi di informazione e il secondo, correlato al primo, la debole e in qualche caso inesistente attività di comunicazione delle biblioteche relativa alle proprie scelte di servizio.

Per quello che riguarda le biblioteche virtuali citiamo due esperienze provenienti da biblioteche di diversa natura: una biblioteca generale che include i videogiochi nelle risorse segnalate e una biblioteca speciale di videogiochi.

The Internet Public Library³¹, la biblioteca virtuale che è stata creata negli USA nel 1995 dalla School of Information and Library Studies dell'Università del Michigan e attualmente ospitata dal College of Information Science & Technology dell'Università di Dexter, si pone la *mission* di fornire servizi agli internauti per le loro ricerche e secondariamente un servizio di apprendimento, aggiornamento e sviluppo per bibliotecari ed esperti del settore. Le collezioni cui dà accesso sono classificate per soggetto per gli adulti, mentre esistono due aree speciali, *KidSpace* e *TeenSpace* rispettivamente per i bambini e i ragazzi. In *KidSpace* è disponibile una grande varietà di link a giochi di ogni tipo, tra i quali sono presenti videogiochi sia di tipo educativo e didattico sia di puro divertimento, destinati anche all'età prescolare. In *TeenSpace*, nell'area *Cyberculture*, si trovano informazioni su videogiochi *online* e *offline*, siti per scaricarli, *community* e novità. Alcune tra le risorse selezionate sono rivolte in particolare alle videogiocatrici o sono risorse selezionate con attenzione alla cultura di genere.

La Mario Brothers Memorial Public Library³² è una biblioteca virtuale creata all'interno di un progetto sviluppato per la School of Library & Information Science dell'Indiana University. Il sito fornisce risorse e notizie relative al *gaming* in biblioteca, ai videogiochi per *consolle* fisse e mobili e ai videogiochi *online*. Le liste pubblicate si riferiscono generalmente a giochi utilizzabili dai giovani adulti e dagli adulti.

I.0 Il gaming in biblioteca. Le conversazioni

Professori e ricercatori universitari, studiosi di centri di ricerca e di aziende commerciali sono attualmente impegnati in lezioni, studi, ricerche, conversazioni sul *gaming* in biblioteca. Queste ultime coinvolgono anche sviluppatori di videogiochi, giocatori, bibliotecari, genitori, insegnanti che, tramite la comunicazione e gli strumenti di rete, seminari, conferenze e convegni, formano delle *community* che, pur risultando ognuna connotata da specifici interessi, obiettivi, linguaggi, possono tutte a buon diritto essere comprese in una rassegna che intenda dare un'idea del dibattito attuale sull'argomento. Tra le personalità di spicco possiamo citare James Paul Gee (University of Wisconsin, Madison), Henry Jenkins (Massachusetts Institute of Technology), Liz Lawley (Rochester Institute of Technology), Greg Trefry (GameLab), Eli Neiburger (Ann Arbor District Library), Scott Nicholson (Syracuse University), Henry Lowood (Stanford University), Matteo Bittanti (Stanford University), Jenny Levine (ALA), Gonzalo Frasca (Center for Computer Games Research, University of Copenhagen). Tra le iniziative rivolte agli studenti universitari citiamo solo, come esempio, *Hard play: digital game based learning and information literacy*, una lezione all'interno dei "Faculty technology days" dell'Università di Calgary. Il 2 maggio 2007 Chris Thomas e Jeremie Clyde introducono la teoria e la pratica dell'insegnamento basato sui videogiochi, la sua rilevanza per i bibliotecari e la possibilità di intervenire sui videogiochi disponibili sul mercato (*Commercial off-the-shelf-COTS*) per testare e valutare la pos-

31 The Internet Public Library, <<http://www.ipl.org/>>.

32 Mario Brothers Memorial Public Library, <<http://www.mbmpl.org/index.html>>.

sibilità di usare i videogiochi per l'*information literacy*³³. Le comunità che si interessano al *gaming* in biblioteca possono costituirsi all'interno di istituzioni e organizzazioni bibliotecarie ufficialmente riconosciute o formarsi spontaneamente per l'iniziativa di singoli o di gruppi informali. In rete troviamo *social network* che scambiano informazioni e presentano liste per una collezione di base di *video game*, comunità di apprendimento che propongono nuovi approcci al web e ai software, *blog* all'interno dei quali si propongono strategie di gioco per la valutazione dei siti web. Non è possibile fornirne una mappa precisa perché la loro realtà è in continua evoluzione e cambiamento, la consultazione del già citato *Library success: a best practices wiki* e di alcuni *blog* bibliotecari ci permette di indicare alcuni tra quelli che trattano esclusivamente o principalmente l'argomento del *gaming* in biblioteca.

*Game on: games in libraries*³⁴ è un *blog* per l'aggiornamento dei bibliotecari e costituisce il forum del gruppo LibGaming³⁵. *Bibliographic Gaming*³⁶, *blog* della biblioteca canadese Christy Branston, è rivolto ai bibliotecari interessati a utilizzare i videogiochi nella didattica della biblioteca e nella *information literacy*. YALSA Gaming Discussion Group³⁷ è un gruppo di discussione formato all'interno della Young Adult Libraries Services Association dell'American Library Association ed è formato da circa trecento membri che si incontrano il sabato pomeriggio.

Altre risorse di rete si interessano al *gaming* in biblioteca inserendolo in ambiti specifici come le biblioteche ragazzi o l'apprendimento e l'educazione. Due esempi sono *Biblioragazzi*³⁸, un *blog* italiano di aggiornamento su studi, eventi, buone pratiche relativi ai servizi bibliotecari per bambini e ragazzi e *The education Arcade*³⁹, un sito cui partecipa una comunità formata da *game designer*, ricercatori, educatori, pubblicitari che stanno esplorando le nuove frontiere dei media in campo educativo. Qui sono disponibili articoli su ricerche di *game study* e immagini di prototipi di videogiochi. *Blog* personali, come quello di Jenny Levine⁴⁰ e di Michael Stephens⁴¹, che si occupano di molte tematiche riguardanti i servizi 2.0 delle biblioteche, riportano frequentemente conversazioni sul *gaming* in biblioteca.

L'ambito di studio e sviluppo dei videogiochi con scopo non ludico si sta espandendo, dalle realizzazioni di *marketing* aziendale alla comunicazione sociale, alla formazione, al *no profit* divenendo quindi un settore di interesse per le biblioteche⁴².

33 Si consulti <<http://www.ucalgary.ca/ftd/courses#session14>>.

34 *Game on: games in libraries*, <<http://libgaming.blogspot.com>>.

35 LibGaming, <<http://groups.google.com/group/LibGaming>>.

36 *Bibliographic gaming*, <<http://bibliogaming.blogspot.com/>>.

37 YALSA Gaming Discussion Group, <<http://blogs.ala.org/yalsa.php?m=20070517>>.

38 *Gaming*, in: *Biblioragazzi*, <<http://biblioragazzi.wordpress.com/tag/gaming/>>.

39 *The education Arcade*, <<http://www.educationarcade.org/>>.

40 Jenny Levine, *The shifted librarian: shifting libraries at the speed of byte*, 17th May 2007, <<http://www.theshiftedlibrarian.com/>>.

41 Michael Stephens, *Tame The Web: libraries and technology*, 19th May 2007, <<http://tametheweb.com/>>.

42 *Essegi* è una *community* nata in Italia che si rivolge a quanti siano interessati all'utilizzo dei giochi per scopi formativi e di *marketing*: <<http://www.seriousgames.it/opencms/opencms/Essegi/IT/>>. Negli Stati Uniti, in Gran Bretagna e soprattutto in Canada e in Danimarca sono presenti autorevoli risorse che promuovono l'utilizzo dei *serious game* nel mondo della scuola, della salute e del sociale.

Il “Serious Games Summit GDC”, tenuto a San Francisco il 5 e 6 marzo 2007, si interessa al futuro dei videogiochi utilizzati in aree diverse dall'intrattenimento tra le quali: politica, educazione, governo, salute, sicurezza militare, scienze, formazione aziendale e scienze sociali.

L'American Library Association con l'Association of College and Research Libraries organizza il “Gaming, Learning, and Libraries Symposium”⁴³. Gli interventi, preparati dai maggiori esponenti degli studi e delle iniziative di *gaming* in biblioteca, spaziano dalle relazioni sullo stato dell'arte del *gaming* nelle biblioteche pubbliche e universitarie, alle comunità di *gaming*, agli eventi organizzati dalle biblioteche, alla relazione tra il *gaming*, la libertà intellettuale e la legislazione, all'impiego del *gaming* in prospettiva culturale.

Nel 2005 a Chicago il convegno “Gaming, Learning and Libraries” organizzato dal Metropolitan Library System ha riunito i bibliotecari, i ricercatori e gli educatori di tutto il paese per discutere su produzione e uso di videogiochi nelle biblioteche accademiche e scolastiche, apprendimento e videogiochi e sulle strategie che le biblioteche possono attuare per avvalersi di questi strumenti. Alcune delle idee innovative espresse durante il Convegno sono riportate in un articolo di Ameet Doshi dal titolo *How gaming improve information literacy*⁴⁴.

In Italia un segnale di interessamento al dibattito internazionale e un impegno a contribuire al suo sviluppo può essere colto nel recente convegno “Labirinti digitali, Internet, multimedia, videogiochi”⁴⁵ tenuto dalla Biblioteca di Fiorenzuola d'Arda nel novembre 2007.

N.0 Il *gaming* in biblioteca. Studio di un caso

Lo sviluppo del videogioco *Il GRUP e 8181-1081-01* (nella Biblioteca di Massa è stato accompagnato da un lavoro di tesi⁴⁶ che analizza tutte le fasi del progetto di ideazione e realizzazione di un videogioco da parte della Biblioteca civica di Massa. Per una disamina più completa si rinvia al lavoro citato mentre si riassumono qui gli aspetti salienti del progetto e del prodotto e alcuni elementi di criticità rilevabili.

Nella Biblioteca di Massa la realizzazione di un videogioco ha rivestito un'aspirazione a innovare i modi di comunicazione, promozione e didattica della biblioteca utilizzando tecniche e strumenti nati all'esterno del mondo bibliografico e bibliotecario e molto popolari soprattutto tra le giovani generazioni. Criticità come la scarsità di risorse finanziarie e umane unite a una gestione non sempre razionalmente pianificata delle stesse hanno consentito, per ora, solo questa episodica esperienza. Il videogioco della Biblioteca intende differenziarsi nettamente nello stile e nei contenuti da videogiochi come *Spartatutto* o *Picchiaduro*: non ci sono morti, combattimenti o violenza. Per l'esistenza di un racconto e per l'inserimento di enigmi questo videogioco potrebbe essere collocato all'interno del genere *adventure*; per i suoi col-

43 “Gaming, Learning, and Libraries Symposium”, <http://gaming.techsource.ala.org/index.php/Main_Page>.

44 Ameet Doshi, *How gaming improve information literacy*, «Computers in libraries», 26 (2006), n. 5, p. 14, <<http://infotoday.com/cilmag/mayo6/Doshi.shtml>>.

45 “Labirinti digitali, internet, multimedia, videogiochi”, Fiorenzuola d'Arda, 10 novembre 2007. Il programma degli interventi è stato pubblicato sul *blog* del bibliotecario Francesco Mazzetta: <<http://ossessioniconcontaminazioni.splinder.com/post/14535637>>.

46 Università della Tuscia, Facoltà di conservazione dei beni culturali, Corso di laurea in Scienze della documentazione, archivistiche, biblioteconomiche e vocali, *Biblioteca per gioco: edutainment per la biblioteca pubblica*.

legamenti con il mondo reale potrebbe essere considerato un esempio di *pervasive gaming*. Scopo del gioco è salvare la biblioteca dagli effetti nefasti causati da un virus. Il successo o l'insuccesso del giocatore dipendono dal tempo prestabilito per compiere tutte le interazioni (massimo 10 minuti dopo i quali si va in *game over*).

Il punto maggiormente qualificante del progetto è stato il coinvolgimento nell'ideazione, sviluppo, realizzazione e *testing* del videogioco di un gruppo di ragazzi (il GRUP). La biblioteca ha diretto il lavoro dal punto di vista biblioteconomico e didattico e ha seguito direttamente ogni fase della realizzazione. Il modulo narrativo del videogioco prevede un giocatore, difensore della biblioteca rappresentazione dell'utente, che disinfecta dal virus uno per uno i servizi della biblioteca e riesce a farlo rintracciando il *bug* presente nei servizi stessi. Gli *avatar* del giocatore sono un gruppo di personaggi fantastici che porta lo stesso nome del gruppo reale di ideazione: "GRUP". Il software di gioco è stato sviluppato dalla *software house* 4Kids utilizzando interfacce sviluppate in HTML, immagini della biblioteca rielaborate con tecnologia Apple QuickTime VR e interattività sviluppata in Macromedia Flash. Lo sviluppo ha visto una continua comunicazione in tempo reale tra biblioteca e *game designer* durante tutto il processo di elaborazione e lavorazione. La qualità della comunicazione, fondata sul confronto di idee e la condivisione di obiettivi, ha stimolato gli sviluppatori del software a trovare soluzioni creative che rispondessero nella maniera più efficace alle richieste della biblioteca e dei piccoli ideatori.

Obiettivi generali di questo videogioco sono la promozione della biblioteca pubblica di base proposta come un servizio e un ambiente che accoglie e integra le giovani generazioni e le loro culture. Gli obiettivi più specifici che hanno guidato la realizzazione delle soluzioni di gioco sono stati: presentare la biblioteca come un'organizzazione informativa incentrata sul suo pubblico, rendere tangibile la perdita di valore della biblioteca in seguito a malfunzionamento dei servizi e alla conseguente perdita di pubblico, comunicare l'adattabilità della biblioteca ai diversi pubblici, valorizzare la dimensione collettiva e di servizio della biblioteca, interfacciare i canali di comunicazione che la biblioteca mette a disposizione, nella dimensione a distanza e in presenza.

Le modalità di produzione di questo videogioco, che ha visto l'attivo coinvolgimento del pubblico e l'imparare-facendo di bibliotecari e ragazzi, potrebbero costituire un modello sia per la formazione e l'aggiornamento del personale che per il coinvolgimento del pubblico nelle scelte e nei processi di innovazione.

L'inserimento del videogioco nelle politiche della biblioteca propone di inserire l'oggetto multimediale all'interno delle attività di didattica della biblioteca ragazzi già in essere e di attivare nuovi interventi nell'ambito dell'*information literacy*. Oltre alla distribuzione per il gioco del singolo utente, il videogioco potrebbe essere fruito con la guida del bibliotecario e/o dell'insegnante. Tramite la diffusione della documentazione multimediale disponibile che documenta il lavoro di ideazione, realizzazione, promozione del videogioco si potrebbe implementare una produzione collettiva utilizzando strumenti di rete come *blog* e software *open source* che consentano anche a non esperti di creare videogiochi in maniera collaborativa, in modo che siano i fruitori stessi a spiegare/giocare la biblioteca e a diffondere saperi, interrogativi, desideri, idee anche sotto forma di gioco. Questo videogioco presenta dei messaggi nascosti che non sono direttamente implicati nella strategia di videogioco ma che potrebbero essere utilizzati nell'ambito dell'educazione alla biblioteca, alla critica sociale e alla conoscenza dei diritti informativi del cittadino.

Il monitoraggio sull'andamento di questa e analoghe iniziative dovrebbe costituire un'attività fondamentale utile sia per valutare l'opportunità di incorporarla stabil-

mente nella politica della biblioteca sia per fornire argomentazioni di stimolo al dibattito appena iniziato in ambito bibliotecario, dibattito che è auspicabile si apra a quello più ampio esistente in ambito educativo e culturale anche a livello internazionale.

G.0 Il *gaming* in biblioteca. Realtà incombenti

Nel mondo dei videogiochi, dei media e ormai anche in larghe fasce della società e quindi nelle biblioteche i concetti di realtà virtuale, realtà accresciuta, realtà 3D sono entrati a far parte del quotidiano. Esistono già alcuni esempi dell'ingresso della biblioteca nel mondo virtuale. Attualmente non possiamo sapere se questo sarà un fenomeno duraturo e quali conseguenze porterà con sé ma possiamo notare che esso rappresenta in se stesso un forte cambiamento di prospettiva: è la biblioteca a entrare nel *gaming* e non viceversa!

La biblioteca entra nella realtà virtuale del sito *Second life*⁴⁷, un mondo in grafica 3D dove le persone possono costruirsi un'identità, un lavoro, una casa, delle relazioni, alternativi a quelle della vita reale. Un gruppo di bibliotecari dell'Illinois si è impegnato nel giugno 2006 nello sviluppo della *Second life library 2.0* all'interno di un progetto dell'Alliance Library System dell'Illinois⁴⁸. Alcuni bibliotecari partecipano a un forum⁴⁹, condividono immagini della loro esperienza⁵⁰ e c'è un *blog* dedicato a questa iniziativa⁵¹ che è in continuo sviluppo. Sarà interessante vedere come la comunità di *Second life* (costituita da bibliotecari, videogiocatori, studiosi, professori universitari, studenti universitari, tesisti, utenti delle biblioteche, semplici passanti, o meglio dagli *avatar* corrispondenti...) costruirà e implementerà biblioteche, con quali servizi, quale utenza, quali risultati e se verrà creato un circolo virtuoso tra biblioteche reali e biblioteche in *Second life*.

L'Alliance Library System e la Graduate School of Library and Information Science dell'università dell'Illinois collaborano all'organizzazione di un corso di biblioteconomia in *Second life*. Il corso *online*, della durata di sei *week end*, introduce ai servizi bibliotecari e informativi in un mondo virtuale. Il corso è aperto a bibliotecari e a professionisti dell'informazione al costo di 200 dollari⁵².

La stessa Alliance sta promuovendo il progetto *A library for avatars*⁵³ per fornire alla comunità di *Second life* servizi bibliotecari di ottimo livello nella *Second life library 2.0*. Il programma, sostenuto anche da OPAL (Online Programming for All Libraries and all library users)⁵⁴, prevede iniziative pubbliche come letture, discussioni, presentazioni. Probabilmente la biblioteca offrirà collezioni virtuali e servizi per gli *avatar* che potranno sedere in una comoda poltrona a leggere un e-book.

47 *Second life: your world, your imagination*, <<http://secondlife.com/>>.

48 *Alliance Library System Innovation Department Second life 2.0*, <<http://alliancelibraries.info/secondlife.htm>>.

49 *Alliancelibraries.info: discussion for librarians working on Second life library 2.0*, <<http://alliancelibraries.info/secondlife/faq.php?sid=826e880cfeede54ed49ead3ade730fe>>.

50 *Flickr: Second life library 2.0, Group photo pool*, <<http://www.flickr.com/groups/secondlifelibrary/pool/>>.

51 *InfoIsland.org: Second life library 2.0*, <<http://infoisland.org/>>.

52 *Virtual world librarianship - Your second life: a continuing education course presented by the Illinois Alliance Library System and GSLIS*, <http://www.lis.uiuc.edu/programs/cpd/Second_Life.html>.

53 *A library for avatars*, <<http://www.techsource.ala.org/blog/2006/04/a-library-for-avatars.html>>.

54 *OPAL*, <<http://www.opal-online.org/>>.

Le ultime notizie riguardano la biblioteca dell'università McMaster in Canada che lancia un progetto pilota per offrire servizi di ricerca nel suo sito in *Second life*⁵⁵, e una web conferenza destinata ai bibliotecari sui servizi bibliotecari per ragazzi sempre nel mondo virtuale di *Second life*⁵⁶.

!?.0 Il gaming in biblioteca. Questioni aperte

I dati confermano che l'utilizzo di tecnologia e telematica da parte dei ragazzi è in crescita, in particolar modo nel settore videoludico e che questi stessi ragazzi di sovente manifestano disinteresse per la lettura e scarso apprezzamento per le biblioteche⁵⁷. In questa situazione quali potrebbero essere le indicazioni di lavoro per la biblioteca di base che vuole rivolgersi a una parte non trascurabile del proprio pubblico? Una strada proponibile potrebbe essere quella di integrare la cultura scritta con il mondo digitale, senza operare preconcepite gerarchie ma con un'offerta diversificata derivante da un cambiamento di mentalità della biblioteca che scelga di passare dal concetto di centralità del libro a quello di centralità dell'utente. Riteniamo che la biblioteca debba approcciarsi al mondo del videogioco senza preconcetti, avvalendosi anche di teorie e studi sviluppati in ambito scientifico. La valenza del gioco e del giocare nei suoi aspetti estetici, antropologici, psicologici, cognitivi e didattici è stata ampiamente indagata nella letteratura appartenente a ognuno di questi ambiti fin dai primi decenni del Novecento. Molti studi, compiuti nell'ambito di prospettive disciplinari diverse, hanno dimostrato l'importanza del gioco nello sviluppo dell'intelligenza e delle capacità di apprendimento, la funzione del gioco libero e socializzato nello sviluppo delle capacità cognitive, creative, euristiche di individui e gruppi. Alcuni studi recenti sui videogiochi ne evidenziano il valore educativo e didattico e la funzione di stimolo al pensiero creativo e alla partecipazione attiva del giocatore.

Nel mondo bibliotecario non c'è accordo unanime sulla valenza positiva dell'introduzione del *gaming*: mentre Internet, pur con diversificate possibilità di accesso e utilizzo, è ormai entrato in moltissime biblioteche, per altri nuovi media c'è ancora molta diffidenza. Di sovente le motivazioni addotte a sfavore della loro introduzione e del loro utilizzo riguardano valutazioni relative alla "qualità", che dovrebbero portare la biblioteca a escluderli dal proprio ambito. Queste valutazioni di merito fino a ieri riguardavano l'introduzione di Internet in biblioteca e oggi riguardano l'introduzione di nuovi strumenti come i videogiochi. Sostanzialmente la questione si concentra sull'esistenza di contenuti violenti e/o sull'istigazione a comportamenti socialmente devianti e, per i videogiochi, anche sulla diffusa opinione che il loro utilizzo intensivo possa portare a forme di dipendenza. Sono argomentazioni che hanno un loro fondamento e che comportano la necessità di approfondire la riflessione e il dibattito, non va tuttavia dimenticato che la biblioteca, pur con l'aspirazione a garantire l'accesso a "tutto" il mondo della conoscenza e dell'informazione, ha sempre operato delle scelte e delle selezioni, e questo dovrà continuare a fare, anche in ambiti diversi rispetto a quello, più familiare, dell'informazione e ricreazione basata su libro e documenti cartacei. In linea di principio, come recita il

55 Anne Plessl – Krista Godfrey, *McMaster libraries offer research services on Second life*, «Daily news» 30th April 2007, <<http://dailynews.mcmaster.ca/story.cfm?id=4660>>.

56 Kelly Czarnecki, *Teen Second life: library services in a 3D world*, <http://www.sirsidynixinstitute.org/seminar_page.php?sid=88>.

57 Giovanni Solimine, *I giovani, il libro, la multimedialità: indagine sui comportamenti di lettura e l'uso delle tecnologie della comunicazione*, Roma: Istituto poligrafico dello Stato, 2004.

Manifesto Unesco per le biblioteche pubbliche, le biblioteche stesse devono assicurare: «L'indipendenza da motivazioni ideologiche, commerciali e di controllo a qualunque livello: raccolte e servizi non devono essere soggetti a censura ideologica, politica o religiosa, né a pressioni commerciali»⁵⁸. Siamo convinti che debba rientrare in questo concetto di indipendenza anche l'impegno, da parte di biblioteche e bibliotecari, a non assumere posizioni preconcepite di rifiuto di alcuni media, nonostante la rilevanza che spesso stampa e televisione danno alle notizie relative ai danni e ai pericoli che questi mezzi comporterebbero. Le biblioteche non devono sottovalutare questi fenomeni ma praticare una strada di conoscenza, comunicazione, valutazione e scelta che poggia sul dibattito scientifico e professionale e sulla comunicazione e circolazione delle esperienze.

C'è chi teme che l'introduzione dei videogiochi snaturi la biblioteca e conduca i bibliotecari a non promuovere più il libro e la lettura. A questo proposito può essere ritenuta esemplare la risposta (e la pratica) adottata dai bibliotecari del sistema bibliotecario di Leeds pubblicata in un documento nel quale lo *staff* bibliotecario informa gli utenti sulla politica bibliotecaria del sistema stesso e risponde alle domande più frequenti relative all'introduzione dei videogiochi nelle biblioteche. «Le biblioteche non dovrebbero incoraggiare i giovani a leggere libri o a fare i compiti piuttosto che a giocare?» chiedono molti utenti (presumibilmente adulti). La risposta dei bibliotecari evidenzia la convinzione che il ruolo della biblioteca pubblica sia quello di soddisfare i bisogni informativi e ricreativi dei ragazzi senza operare scelte preconcepite: «Noi facciamo anche quello! Molte biblioteche a Leeds tengono gruppi familiari di lettura o centri di supporto ai compiti scolastici. Ogni anno la Summer Reading Challenge invita centinaia di giovani a scoprire il piacere di leggere. Noi vogliamo fornire ai giovani l'opportunità di divertirsi in un ambiente sicuro. Mettere a disposizione videogiochi nelle biblioteche è uno dei modi per farlo»⁵⁹.

Negli ultimi tempi le più recenti iniziative italiane di utilizzo dei videogiochi in biblioteca hanno stimolato una discussione nella lista AIB-CUR, iniziata in settembre-ottobre 2006⁶⁰. Sostanzialmente il dibattito si è concentrato sulla validità della scelta di impegnare risorse finanziarie e umane per l'introduzione dei videogiochi in biblioteca, tenuto conto del fatto che la maggior parte delle biblioteche italiane registra standard minimi o addirittura insufficienti di funzionamento come servizio di pubblica lettura. Sono emerse due posizioni: quella di chi vede gli investimenti sui videogiochi come un inutile sperpero delle già scarse risorse e evidentemente li ritiene strumenti inadatti o spuri all'interno delle attività e delle collezioni delle biblioteche e quella di chi ritiene che il richiamo di pubblico atteso dall'adozione di iniziative che si avvalgono dei videogiochi sia in ogni caso un elemento che giusti-

58 *Manifesto Unesco sulle biblioteche pubbliche*, a cura dell'AIB, Commissione nazionale per le biblioteche pubbliche, traduzione di Maria Teresa Natale, Roma: AIB, 1995, <<http://www.aib.it/aib/commiss/cnbp/unesco.htm>>. Disponibile a stampa in «AIB notizie», 7 (1995), n. 5, p. 1.

59 «Shouldn't libraries be encouraging young people to read books or do their homework rather than play games? We do that too! Many libraries in Leeds have family reading groups or homework support. Every year, the Summer Reading Challenge encourages hundreds of young people to discover the joy of books. We want to provide opportunities for young people to enjoy themselves in a safe environment. Offering computer games in libraries is another way for us to do that» (Leeds City Council, *Computer games in libraries*, 2006, <http://www.leeds.gov.uk/files/2006/week23/inter__d213ba3f-2638-47ab-9bdd-f95514ec5426_b5866a48-353e-406c-a8ea-d60a2ea3b623.pdf>).

60 Gruppo di discussione AIB-CUR, <<http://www.aib.it/aib/aibcur/aibcur.htm3>>.

fica l'impegno di risorse. Le decisioni relative alla scelta di percorrere o meno la strada dell'introduzione del *gaming* in biblioteca e dei modi più efficaci per farlo dovrebbero comunque essere accompagnate da ulteriori analisi e riflessioni e dallo sviluppo di un dibattito di più ampio respiro che si rivolga alle tematiche dell'innovazione e del ruolo che le biblioteche pubbliche possono e intendono rivestire nella società contemporanea.

Per quello che riguarda l'ingresso delle biblioteche in *Second life*, mentre molti *avatar* di bibliotecari stanno entusiasticamente entrando nella realtà 3D della *Second life Library 2.0*, altri manifestano perplessità. Tra questi Mark Y. Herring, bibliotecario alla Winthrop University nel South Carolina. Herring dichiara che, dopo aver considerato le opportunità che *Second life* avrebbe potuto offrire alla sua biblioteca, la sua valutazione, condivisa dai bibliotecari del suo *staff*, ha portato alla conclusione che per il momento sia preferibile lasciar perdere la realtà virtuale e concentrarsi sull'impegno di fornire servizi reali a utenti in carne e ossa⁶¹.

Interrogativi e opinioni critiche riguardo alle tematiche dell'introduzione delle nuove tecnologie nelle biblioteche vengono poste da più parti e un altro esponente di queste voci è Siva Vaidhyanathan, professore di cultura della comunicazione all'Università di New York, il quale mette in guardia contro quello che indica come "tecnofondamentalismo", la convinzione fideistica che una nuova tecnologia risolverà tutti i problemi creati dall'ultima tecnologia. Vaidhyanathan è intervenuto in maggio al meeting *online* "Future of technology and libraries" tenuto dall'ALA's Office for Information Technology Policy (OITP)⁶² con un discorso riassunto da Jenny Levine nel suo *blog The shifted librarian*⁶³.

Alcuni degli interrogativi posti dallo studioso toccano questioni di grande importanza e di interesse anche per le biblioteche pubbliche sempre più implicate con le tecnologie. Vaidhyanathan ci chiede di riflettere sulla possibilità decisionale dei membri di una società relativamente alle scelte tecnologiche, sulle implicazioni culturali ed economiche alla base di quelle scelte, sugli effetti delle tecnologie su dinamiche sociali e spesa pubblica e ci avverte che le problematiche che le tecnologie fanno emergere non sono di facile soluzione, a meno che non si voglia credere che le tecnologie stesse siano la risposta⁶⁴.

NOTA BIBLIOGRAFICA

[1] *Bambini e computer: alla scoperta delle nuove tecnologie a scuola e in famiglia*, a cura di Susanna Mantovani, Paolo Ferri. Milano: Etas, 2006.

[2] Valeria Baudo. *Il gaming: l'evoluzione della ludoteca*. In: *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi: nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche*. Milano: Editrice Bibliografica, [in corso di pubblicazione].

61 Mark Y. Herring, *Get a (real) life!* «Library journal», 15th May 2007, <<http://www.libraryjournal.com/article/CA6440565.html?industryid=47106>>.

62 Attualmente la discussione avviene in *meebo*, <<http://wwwl.meebo.com/room/futureofitandlibraries/>>.

63 Jenny Levine, *The shifted librarian: shifting libraries at the speed of byte* cit.

64 La citazione è riportata da Jenny Levine, *Future of technology and libraries: the perils of technofundamentalism*, Siva Vaidhyanathan, 16th May 2007, <http://www.theshiftedlibrarian.com/archives/2007/05/16/20070516_future_of_technology_and_libraries_the_perils_of_technofundamentalism.html>.

- [3] James Paul Gee. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York; Pulgrave: Macmillan, 2003.
- [4] Joan K. Lippincott. *Net generation students and libraries*. Educase, 2005. <http://library.case.edu/ksl/admin/slc/workingdocuments/net_generation_students.pdf>.
- [5] Seymour Papert. *Mindstorms: bambini computer e creatività*. Milano: Emme, 1984.
- [6] Michele Santoro. *Biblioteche e innovazione: le sfide del nuovo millennio*. Milano: Editrice Bibliografica, 2006.
- [7] *Smontiamola! Il kit della comunicazione*, a cura dell'Associazione nazionale cooperative di consumatori. Bologna: Coop Italia, 2004.
- [8] Heather Wilson. *Gaming for librarians: an introduction*, «Voice of youth advocates», 27 (2005), p. 446-449.

Gaming in the library

by Patrizia Boschetti

The aim of this article is to contribute to the discussion on the more innovative aspects of modern public libraries. In this case a specific subject is dealt with: “gaming in the library”, and it is presented through a brief documentary and experience-related report, a case study and the proposal of some themes concerning the current debate.

In literature “gaming in the library” indicates the introduction of commercial videogames into public library collections allowing them to be enjoyed on site and/or lent and the use and/or the creation of videogames for didactic and promotional reasons, connected with the various objectives, activities and services of libraries.

The context in which studies and research on gaming in the library are developed is that of game studies, a subject that investigates the medium from numerous viewpoints using all sorts of approaches and methodologies. In the library area these studies are mainly carried out in the United States and the United Kingdom. Scholars and librarians have dealt with the matter by illustrating their reasons for supporting the introduction of videogames in libraries: they have documented some experiences, indicated practical solutions both from the point of view of the use of commercial videogames and of that of the creation of original videogames; they have also done research on the behaviour of gamers in libraries in such a perspective, illustrated the uses of videogames for bibliographic instruction and literacy information and compiled bibliographic collections.

As regards the introduction of gaming among library services, the most numerous initiatives are found in the USA, where university and public libraries have introduced videogames in their library collections; they also give on-line access to sets of videogames and organize videogame tournaments.

In Italy there are some rare examples of the use of videogames by libraries. Among these is the case of the Massa Civic Library that has created a videogame for renewing the library methods of communication, promotion and didactics. The most important point of the project was the involvement of a group of young people in the videogame’s invention, development, creation and testing. The library directed the job from the librarianship and didactic viewpoint and directly followed all phases of the software’s creation.

The debate is still open in the library world: some fear that the introduction of videogames takes from the nature of the library and means that librarians will no longer promote books and reading, others report the violent contents and/or the instigation to anti-social behaviour that videogames present. Among Italian librarians the debate is fundamentally concentrated on the validity of the choice to use financial and human resources for the introduction of videogames in libraries when the majority of our libraries already have minimum or even insufficient operation standards as a public reading service. Among United States librarians, especially the younger set, there is a certain enthusiasm for gaming in the library, but there are also critical voices that invite deeper reflection on the use and consumption of new technologies.

PATRIZIA BOSCHETTI, e-mail versione2.7@alice.it.