



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Scuola di
Studi Umanistici
e della Formazione

Corso di Laurea in

Scienze Archivistiche e Biblioteconomiche

I videogiochi in Biblioteca: caratteristiche del servizio e esempi di gestione in Italia e all'estero

Relatore

prof. Mauro Guerrini

Correlatore

prof. Graziano Ruffini

Candidato

Cecilia Biggi

Indice generale

Abbreviazioni usate.....	7
Introduzione.....	8
Capitolo 1: Gioco e videogioco. Definizioni	10
Videogiochi: opere multimediali interattive.....	12
Un po' di storia.....	14
Le ultime console.....	19
Tipologie di videogioco.....	21
Generi del videogioco.....	23
Le classificazioni in base all'età.....	25
PEGI.....	25
I giochi online.....	27
USK.....	28
ESRB.....	29
Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca.....	30
Perchè i videogiochi in biblioteca?.....	30
Contaminazioni: letteratura e cinema nei videogiochi.....	35
Rischi ed effetti positivi.....	39
Moralità e coinvolgimento emotivo.....	42
Videogioco come veicolo di idee e di propaganda.....	45
La violenza e la “caccia alle streghe 2.0”.....	47
Rapporti con i genitori.....	51
Il videogioco è un fenomeno culturale.....	51
Un Archivio Videoludico a Bologna.....	54
Indie games.....	55
Videogiochi nei musei.....	56
Play.....	56
Videogiochi al MoMA (NY).....	56
Vigamus di Roma.....	57
Il videogioco come arte?.....	58
Il videogioco come esperienza sociale.....	60
Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione.....	62
Dove informarsi.....	62
Tipologie di gestione.....	66
Il prestito.....	68
Tornei e gioco libero.....	71
Attrezzature e costi.....	71
Come risparmiare.....	76
Spazi.....	77
Gioco libero.....	80
Quali giochi scegliere o “ad ogni gamer il suo videogioco”.....	81
Videogiochi nati in biblioteca.....	87
Problematiche legate al videogioco.....	89
Retrogaming e conservazione.....	90

I videogiochi in biblioteca

La classificazione dei videogiochi: l'esempio del Polo bibliotecario piacentino.....	93
Valorizzazione del videogioco e promozione della biblioteca.....	95
Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero.....	99
Premessa: I videogiochi e un confronto tra Italia e Stati Uniti.....	99
Library of Congress.....	102
International game day @ your library.....	104
Digitalizzare per gioco: Digitalkoot (Finlandia).....	106
Esperienze di gaming in Francia.....	108
British Library: UK Website Archive, sezione videogiochi.....	110
Biblioteca di Scandicci (FI).....	112
Biblioteca di Arcade (TR).....	116
Multiplo (RE).....	118
Biblioteca comunale di Fiorenzuola d'Arda (PC).....	120
ReteINDACO.....	121
Biblioteca comunale di Castelvetro Piacentino (PC).....	123
Fondazione Per Leggere.....	125
La collaborazione con GameSearch.it.....	127
Conclusioni.....	129
Bibliografia.....	131
Sitografia.....	137

Indice delle illustrazioni

Illustrazione 1: Space Invaders 1978.....	14
Illustrazione 2: Descrittori pegi.....	26
Illustrazione 3: Esempio di avventura testuale. Zork, 1980.....	35
Illustrazione 4: Metal Gear Solid Philanthropy (2009) (immagine tratta dalla pagina di wikipedia dedicata al film).....	38
Illustrazione 5: Firenze in Assassin's Creed 2 (Ubisoft, 2009).....	53
Illustrazione 6: la mostra "Play" a Roma (immagine tratta dalla pagina di Wikipedia dedicata all'evento).....	56
Illustrazione 7: Magnovox Odissey.....	57
Illustrazione 8: Medaglie di GameSearch.it.....	65
Illustrazione 9 Grafico delle vendite, tratto dal sito di VGChartz.....	71
Illustrazione 10: Nintendo 3DS/PSVita e relative cartucce.....	72
Illustrazione 11: Console domestiche, ultime due generazioni (dall'alto, Xbox, PS, Wii)...	73
Illustrazione 12: Tabella riassuntiva di Eli Neiburger.....	82
Illustrazione 13: Logo del videogioco prodotto dalla Biblioteca Civica di Massa. immagine tratta da biblioragazzi.wordpress.com.....	87
Illustrazione 14: Darkness Within 2, 2011: sviluppatori e produttori.....	94
Illustrazione 15: Un estratto di uno dei tesori videoludici della Library of Congress.....	103
Illustrazione 16: scheda riassuntiva dell'International Games Day@Your Library, tratta dal sito.....	104
Illustrazione 17: Giochi di Digitalkoot, immagine tratta dal sito.....	106
Illustrazione 18: Bnf. Risorse online sui videogiochi.....	108
Illustrazione 19: Uk Videogame Web Archive.....	110
Illustrazione 20: Volantino Giochiamo in biblioteca.....	112
Illustrazione 21: Entrata in biblioteca della console Wii. immagine tratta dalla pagina Facebook della biblioteca.....	116
Illustrazione 22: Immagine di un evento dell'Igd al Multiplo, tratta dalla pagina Facebook della biblioteca.....	118
Illustrazione 23: Volantino del gioco in biblioteca.....	120
Illustrazione 24: Volantino della terza notte bianca.....	123
Illustrazione 25: Volantino dell'inaugurazione della gaming zone di Albairate.....	125

Ringraziamenti

Sono molte le persone che devo ringraziare per la stesura di questa tesi e spero di non tralasciare nessuno.

Credo di dovere un grande ringraziamento ai miei genitori e al resto della mia famiglia per il sostegno che mi hanno dato nell'affrontare questa tesi.

Ringrazio i bibliotecari che mi hanno “assistito” nella stesura di questa tesi, in particolare Francesco Mazzetta, senza i cui articoli sarei stata persa, ma anche Carlo Reginato, bibliotecario di Arcade, Debora Lanzanova di Castelvetro Piacentino, Paolo Ghirardini del Multiplo di Cavriago, Valentina Bondesan di Fondazione per Leggere, nonché tutto lo staff della Biblioteca di Scandicci, a cominciare da Tamara Bani che mi ha illustrato i servizi della sezione per ragazzi, invogliandomi così a specializzare la mia tesi sull'uso del videogioco. Ringrazio anche Fabio Figel, ex studente di Scienze Storiche presso l'Università degli Studi di Milano, che mi ha permesso di leggere la sua recente tesi sul videogioco in Fondazione per Leggere.

Ringrazio i miei compagni e amici di Firenze che hanno reso davvero piacevoli questi due anni di Università, nonché il professor Guerrini che mi ha permesso di approfondire un tema che mi interessa davvero molto.

Ringrazio infine mia sorella Francesca, con cui ho condiviso *Syberia*, il primo videogioco cui abbia giocato “seriamente”, per avermi insegnato ogni giorno il gusto dell'avventura, e alla sua famiglia sempre più numerosa.

Un ringraziamento particolare va a mia cugina Lara, compagna fedele di tante avventure videoludiche passate davanti al computer.

Let's-a-go!

1 Frase tipica di *Mario*.

Abbreviazioni usate

AIB: associazione Italiana Biblioteche

ALA: American Library Association

ALIA: Australian Library and Information Association

Bnf: Bibliotheque Nationale du France

Cd: Compact disk

Cd-rom: Compact disk read-only memory

Coin-op: Coin operated

ESRB: Entertainment Software Rating Board

EULA: End-User License Agreement

FPS: First Person Shooter

GDR: gioco di ruolo

IGD: International Games Day @ Your Library

OGI: Old Games Italia

OMI: Opera multimediale interattiva

PEGI: Pan-European Game

POSC: PEGI Online Safety Code

PS: Playstation

RPG: role-player games

TED: Technology, Entertainment and Design

UK: United Kingdom

USK: UnterhaltungsSoftware SelbstKontrolle

VG: Videogiochi

Introduzione

Questa tesi si propone di indagare gli usi del videogioco all'interno delle biblioteche.

Nati negli anni Sessanta, i videogiochi, figli della tecnologia del Dopoguerra, nel giro di cinquant'anni si sono evoluti con una velocità mai raggiunta da altri media; non solo dal punto di vista di grafica, contenuti e impostazione, ma anche nel suo ruolo socioculturale. Da passatempo relegato a pochi appassionati, il videogioco sta scardinando i confini entro cui pareva chiuso ed è andato ad interessare una fascia sempre più ampia della popolazione; la contaminazione avvenuta con la letteratura e con il cinema – contaminazione che comunque non è stata a senso unico – l'ha ulteriormente trasformato: è ormai impossibile parlare semplicemente di software quando ci si riferisce al videogioco, ma di opere multimediali interattive. In quanto tali, al pari dei libri, dei film e delle altre forme espressive, meritano di essere valorizzati come elementi appartenenti alla nostra cultura.

I suoi usi in campi come l'addestramento militare e professionale (ad esempio, i simulatori di volo per i piloti), la propaganda, ma anche in ambito medico (la console Wii è utilizzata anche come strumento di riabilitazione), testimoniano che il videogioco è uno strumento molto duttile e più complesso di ciò che può apparire; la sua applicazione nell'insegnamento, pur essendo solo accennata in questa dissertazione, è in fase di forte sperimentazione: se infatti un pilota può imparare a manovrare un aereo con un simulatore, perché anche i ragazzi, i maggiori (ma non unici) fruitori del nuovo medium, non potrebbero usare il videogioco in supporto allo studio canonico?

Tutti questi aspetti, valorizzati soprattutto a cavallo tra i due secoli, hanno portato ad una rivalutazione del soggetto di questa tesi e alla necessità di una conservazione a lungo termine, tanto che ormai da un decennio molte biblioteche (ma anche altre istituzioni culturali) hanno aperto le porte al gaming.

Ma per accogliere il videogioco in biblioteca, ci sono molti aspetti da prendere in considerazione, in particolare la gestione e conservazione di un medium basato completamente sul digitale, come altri media che vi sono entrati in precedenza. Questa tesi si propone dunque lo studio di questi molteplici aspetti.

Si intenderà affrontare nel primo capitolo una definizione di videogioco e un suo

I videogiochi in biblioteca Introduzione

inquadramento storico, prendendo in esame le evoluzioni fondamentali che l'hanno portato a diventare ciò che è adesso; si circoscriveranno le tipologie e i generi del videogioco, o almeno i principali, e si terrà conto delle continue contaminazioni tra essi che portano alla nascita di nuove espressività. Imprescindibile, per entrare nel mondo dei videogiochi, la conoscenza del sistema di classificazione PEGI, ampiamente presentato.

Il secondo capitolo circoscriverà invece le motivazioni per cui i videogiochi dovrebbero entrare in biblioteca, riflettendo sul suo significato sociale e sugli effetti positivi e negativi che dipendono dall'uso (e dall'abuso) e dal background di chi ne usufruisce. Si cercherà di sfatare alcuni luoghi comuni sulla sua fruizione, in particolare sui pericoli di violenza e asocialità. Si prenderanno in esame gli influssi che cinema e letteratura hanno avuto sul videogame e la crescita dell'interesse culturale alla salvaguardia del videogioco.

Nel terzo capitolo si affronterà invece il soggetto centrale della tesi, ossia l'introduzione effettiva dei videogiochi in biblioteca, con l'analisi delle tipologie di gestione, che vanno dal prestito al gaming in sede e alla produzione di un videogioco originale per pubblicizzare i servizi bibliotecari.

Infine, il quarto capitolo verranno esaminati alcuni esempi pratici, sia italiani che stranieri: la conservazione dei videogiochi della Library of Congress, il Videogame Website Archive, il progetto Digitalkoot, i videogiochi della Bibliothèque Nationale de France, e la gestione nelle biblioteche di Scandicci, Arcade, Fiorenzuola d'Arda, Fondazione per Leggere, Castelvetro Piacentino e Cavriago.

Di ogni videogioco citato si è cercato di indicare quantomeno, tra parentesi o in modo discorsivo, lo sviluppatore o l'ideatore dello stesso e l'anno di edizione, solo per la prima volta che verranno citati.

Capitolo 1: Gioco e videogioco. Definizioni

L'articolo 31 della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia (approvato il 20 novembre del 1959 e revisionata nel 1989) recita così: *Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.*

Giocare è una cosa seria².

Definire il gioco non è semplice; si tratta di un concetto “per sua natura ambiguo e sfuggente, sia che ci si riferisca alla dimensione ludica nel mondo adulto o di quella infantile”³. Un'ambiguità paradossale, considerato la naturalità con cui l'attività ludica viene affrontata tutti i giorni da individui di ogni età. Il gioco si manifesta in svariati modi: giochi all'aperto, gare, giocattoli...

Roger Caillois suddivide questa attività in quattro macrocategorie: *Agon, Alea, Mimicry, Ilinx*⁴. Alla categoria *Agon* appartengono tutti quei giochi che si basano sulla competizione, dal calcio agli scacchi; *Alea* indica invece attività in cui l'attrice predominante risulta essere la fortuna, come nella roulette; *Mimicry* include tutti quei giochi basati sull'essere altro da se stessi, sulla finzione e sull'appropriazione di un'identità diversa, un esempio fra tutti i giochi di ruolo (che siano giochi da tavolo, dal vivo o videogiochi); infine, nell'*Ilinx* (dal greco, gorgo) si situano quei giochi che ricercano la vertigine: “un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione”, un fenomeno che va dalla semplice capriola alle acrobazie, nonché alla velocità estrema di alcune attrazioni dei parchi divertimento.

Il gioco è un'attività importante per la crescita e la formazione di un individuo di qualsiasi età. Huizinga lo considera più antico della cultura, in quanto “gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare”⁵. Anzi, il gioco caratterizza il comportamento di molti animali quanto quello della specie umana, come ha affermato, tra gli altri, Roger Caillois: gioco come imitazione (il *mimicry*, come lo definisce l'autore) che si manifesta nei vertebrati “innanzitutto in una sorta di contagio rigorosamente fisico, quasi irresistibile, analogo al contagio dello sbadiglio...”⁶. L'imitazione del mondo dei grandi da

2 OldGamesItalia. *Il Manifesto di OldGamesItalia: La storia videoludica: un valore da preservare*, giugno 2012. <<http://www.oldgamesitalia.net/manifesto>>

3 Braga, Piera. *Gioco, cultura e formazione*. Azzano San Paolo: Edizioni Junior, 2005

4 Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani, 1980, p. 30-45.

5 Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 1945, p. 17.

6 Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini* cit., p. 37.

parte del bambino (come i cuccioli che giocano alla lotta tra di loro) è la spinta propulsiva alla produzione di giocattoli e travestimenti, ma non si ferma all'infanzia, arriva a toccare la vita adulta; Caillois comprende in questa macrocategoria di gioco non solo le feste in maschera, ma anche l'interpretazione teatrale e drammatica⁷.

Ma, nonostante questa sua naturalità, il gioco non è solo il prodotto di una pulsione fisiologica; ha un significato, partecipa, usando le parole di Huizinga, a “qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita”. È anche un fatto culturale, anzi è “base e fattore di cultura”⁸ ed è anche base dell'evoluzione dell'individuo. Secondo Huizinga, la civiltà umana si sviluppa proprio con il gioco.

Molti hanno cercato di dare una spiegazione alla necessità umana e animale del gioco. C'è chi l'ha interpretato come una necessità di scaricare un eccesso di forza vitale, come un desiderio di imitazione, come appagamento e rilassamento, ecc... Il gioco risponde ad una serie di stimoli, e queste risposte possono essere tutte valide. Huizinga parla di un *gusto* del gioco che a suo parere è l'essenza del gioco stesso, inspiegabile dalla logica, ma che scatena tutti quegli effetti positivi che ci fanno gradire l'attività ludica.⁹

Anche per Susanna Millar, il gioco è una questione di atteggiamento: il gioco non è solo divertimento, anzi, talvolta può essere frustrante e faticoso, ma non è imposto dall'esterno ed è una decisione del bambino (o dell'adulto) affrontarlo. Questa libertà di scelta caratterizza quindi l'attività ludica, ma anche per Millar i confini del gioco non sono definiti¹⁰.

Possiamo affermare che gli elementi che caratterizzano il gioco sono la struttura e l'obiettivo. Non esiste gioco senza una struttura, delle regole che lo distinguono dal puro divertimento: ci si può divertire con le tessere del domino, ma ciò diventa gioco quando si rispettano delle regole, anche inventate sul momento. L'obiettivo è il fine che ci si propone quando si comincia l'attività ludica e può essere a breve o a lungo termine a seconda della tipologia di gioco¹¹. Questa definizione elimina secondo Scott Nicholson mondi virtuali quali *Second Life*¹².

7 *Ivi*, p. 38.

8 Huizinga, Johan, *Homo ludens* cit, p. 22

9 *Ivi*, p. 17-19.

10 Millar, Susanna. *Psicologia del gioco infantile*. Torino: Boringhieri, 1974.

11 Nicholson, Scott. *Everyone plays at Library: creating great gaming experiences for all ages*. Medford: Internation today, 2010, p. 3-4

12 *Ivi*, p.5.

Come i gattini giocano tra loro alla lotta per prepararsi alla vita adulta, allo stesso modo il bambino attraverso il gioco rielabora in modo personale gli stimoli che gli arrivano dall'ambiente che lo circonda.

Il gioco, quindi, che ha il pregio di essere spontaneo e non condizionato, influisce sullo sviluppo intellettuale del bambino, che tramite esso si relaziona con il mondo esterno; con l'attività ludica impara a relazionarsi con gli altri bambini, sviluppa la memoria, la concentrazione, la capacità di interpretare ciò che lo circonda.

Ogni fase di crescita manifesta diversi approcci verso il gioco: se intorno ad un anno si tratta di un'attività solitaria, già a tre anni il bambino si apre verso i coetanei, ma il gioco diventa davvero collettivo e sociale in età scolare¹³.

Una crescita affettiva, sociale e cognitiva, dunque; il valore dell'attività ludica è stato apprezzato già dagli antichi per la sua funzione educativa.

Il gioco esprime un dualismo di fondo tra allontanamento dalla realtà e imitazione di essa, divertimento e impegno¹⁴.

Il termine gioco non sta però ad indicare la sola attività, ma anche gli strumenti che lo consentono: bambole, macchinine, carte da gioco, giochi da tavolo... Fino ad includere anche giochi elettronici e videogame.

Videogiochi: opere multimediali interattive

Nel videogame, possiamo ritrovare molti aspetti tipici del gioco, ma si tratta di una categoria di gioco molto particolare. Già il nome richiama in sé l'utilizzo di uno schermo come interfaccia tra gioco e giocatore. I comandi sono imposti tramite periferiche di gioco, quali il mouse, la tastiera, il joystick e molte altre. Questo però dice poco di cosa sia in realtà.

Il videogiochi, soprattutto nella letteratura scientifica inglese, è stato esaminato sotto il punto di vista di molti campi disciplinari: sociologia, psicologia, scienze cognitive, teorie della comunicazione di massa, semiologia, estetica... Non sempre questi studi sono stati portati avanti con obiettività (sia per difenderli che per attaccarli), ma il videogiochi si è dimostrato essere un medium poliedrico e poco circoscrivibile. I game studies si stanno

13 CounselingItalia. *L'importanza del gioco, momento di crescita e socializzazione nel bambino nell'età evolutiva*. <<http://www.counselingitalia.it/component/content/article/176-limportanza-del-gioco-momento-di-crescita-e-socializzazione-nel-bambino-nell'etvolutiva>>

14 Braga, Piera. *Gioco, cultura e formazione* cit., p. 18

rafforzando con il passare del tempo, fino a diventare una branca del sapere a se stante. Una voce dei game studies in Italia è G|A|M|E¹⁵, la rivista online, che ha tra i suoi partner AESVI e la Cineteca di Bologna, che nel 2009 ha aperto l'archivio videoludico. Avendo una vocazione internazionale, gli articoli sono in lingua inglese.

Per Mario Accordi Rickards¹⁶, nella definizione di videogioco si rischia di commettere due errori: identificarlo con il suo supporto fisico (lo paragona a confondere il romanzo con la carta e l'inchiostro con cui è costituito) o identificarlo con le stringhe di codice di cui è composto (come scambiare la Divina Commedia con una massa di vocali e consonanti). Considera il videogioco come un'*opera multimediale interattiva* (OMI), un prodotto culturale che si esprime tramite testo, immagine e suono, in una dimensione interattiva in cui "l'immersione in un mondo simulato e regolato da leggi tecniche (game design) nel quale le azioni del fruitore attivo siano teleologicamente orientate".

Accordi Rickards prosegue sostenendo che, in questa accezione, si può mettere in discussione sia la componente *video* (che può essere sostituita con proiezioni olografiche o una futuribile realtà virtuale che consenta un'immersione totale) sia quella di *gioco*: come ogni medium, infatti, il videogioco può essere stato pensato non con finalità puramente di intrattenimento, ma per fini didattici, artistici, propagandistici. Per produrre un'opera sulla guerra, si possono usare molti mezzi espressivi: la pittura, la scultura, un romanzo, un testo teatrale, un film, fino ad includere il videogioco. La definizione di Accordi Rickards quindi oltrepassa quella canonica e ne allarga i confini.

Si è spesso dibattuto sul fatto se il videogioco sia buono o cattivo: produce effetti maggiormente positivi o negativi nella crescita di un bambino? In realtà, è un medium molto particolare e piuttosto giovane che è entrato a far parte della nostra cultura.

Paul Saffo disse che le idee nuove impiegano trenta anni, il tempo di una generazione e mezzo, per penetrare completamente nella società. È ciò che è effettivamente successo con il medium più giovane¹⁷.

Nato tra la fine della guerra (dove si inseriscono i primi prototipi) e gli anni 60, il suo momento di maggior sviluppo avviene negli anni Ottanta, quando anche grazie allo

15 Sito web: <<http://www.gamejournal.it/>>

16 Accordi Rickards. Marco. *Storia del videogioco: dagli anni cinquanta ad oggi*. Roma: Carocci, 2014, p. 11-12.

17 Saffo, Paul. *Paul Saffo and the 30 years rule*, «Design World», n. 24 (1992).

<<http://saffo.com.s161216.gridserver.com/wp-content/uploads/2012/01/Pauldesignworld1992.pdf>>

sviluppo della tecnologia che negli ultimi decenni ha cambiato le nostre vite, ha avuto un'evoluzione molto veloce che lo ha portato da giochi in bianco e nero, in cui veniva riprodotta una partita di tennis o sparare con un cannone ad una navicella aliena, a grafiche eccezionali degli ultimi giochi.

Un po' di storia

Il videogame ha ormai una storia che dura da più di cinquant'anni. Benché il suo capostipite possano considerarsi esperimenti come Tennis for two¹⁸, OXO¹⁹, in realtà Herz²⁰ e Mario Accordi Rickards²¹ riconoscono il prototipo di videogioco in Spacewar, prodotto nel 1962 da Steve Russell assieme ai suoi colleghi studenti del Massachusetts Institute of Technology di Cambridge (MIT). Si tratta inoltre del primo videogioco multiplayer, in quanto necessitava di due sfidanti che si affrontavano attraverso le navicelle sullo schermo. Un gioco non commerciale che si diffuse in fretta nei campus universitari che utilizzavano la stessa tipologia di computer. Questa è ancora, possiamo dire, la preistoria del videogioco, quel momento nella vita di ogni 'tecnica' in cui tutto può accadere. Per usare dei termini bibliografici, si potrebbe paragonarli a degli incunaboli librari. Gli anni Settanta sono caratterizzati da una vera e propria corsa alla costruzione di coin-op e le prime console casalinghe, tra cui spiccherà la casa Atari (la prima console era stata invece la Magnovox di Ralf Baer).

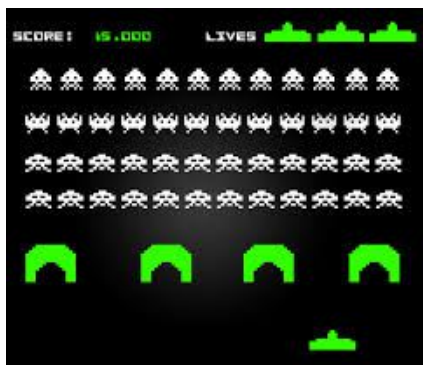


Illustrazione 1: Space Invaders
1978

Intanto, il mercato dei videogiochi comincia a farsi strada anche in Giappone, dove le sale gioco sono frequentatissime. *Space Invaders*, creato da Tomohiro Nishikado della Taito, diventa un successo che sbarca in America. Ha una struttura di gioco avvincente e ricca e gli alieni, disposti su file che calano ad un ritmo sempre più veloce, diventeranno le prime icone del videogioco²².

18 Creato nel 1958 dal fisico William Higinbotham nel suo laboratorio come dimostrazione per gli studenti, prevedeva l'uso di un oscilloscopio che riproducesse le leggi fisiche di una partita di tennis.

19 Si tratta della versione elettronica del Tris.

20 Herz, Jessie C.. *Il popolo del joystick: come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano: Feltrinelli, 1998, p. 15.

21 Accordi Rickards, Marco *Storia del videogioco* op. cit., p. 15-17

22 *Ivi*, p. 45

Un ulteriore sviluppo del videogiochi è da collocarsi negli anni ottanta, con i successi di *Pac Man* (Namco, 1980) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), ma nasce in concomitanza della crisi del videogioco americano del 1983. Alcuni fallimenti dell'Atari (tra cui la conversione di *Pac Man* per console e il videogioco *E.T. The Extra-Terrestrial*), in un mercato oramai saturo di titoli commerciali che sembravano uguali, avevano allontanato l'affetto del pubblico²³. Ma la crisi non uscì dagli Stati Uniti: è in questo contesto che il marchio nipponico della Nintendo sbarca in America con il difficile compito di far ri-innamorare il pubblico d'oltreoceano del videogioco, ma sarà trainata dal successo di *Donkey Kong*, prologo della lunghissima saga di *Super Mario* di cui uscirà *Super Mario Bros* (1983), e una nuova console casalinga, la *Famicom*, pensata anche per i giocatori meno esperti di tutte le età, conosciuta in Occidente come NES. Anche la Sega proverà ad immettersi sul mercato con la propria console, il *Master System*, ma senza riuscire ad opporsi davvero al dominio, almeno nella generazione delle console a 8 bit²⁴.

Se con *Space Invaders* il videogioco si è dotato delle sue prime icone, con *Super Mario* e *Pacman* cominciano a nascere i primi “eroi”, i primi simboli portatori di valori²⁵.

L'apparizione delle prime console portatili, come il *Game & Watch* (Nintendo, 1980) e il *Game Boy* (Nintendo, 1989), permetterà poi al videogioco di poter essere portato ovunque, anche in viaggio. Il *Game Boy* viene accoppiato a giochi di grande successo come *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1985) e l'immane *Super Mario Land* (1989), ennesimo titolo del cavallo da battaglia della Nintendo. Gli anni novanta sono quindi caratterizzati dal moltiplicarsi di console portatili concorrenti, come il *Game Gear* (Sega, 1990; qualitativamente superiore, aveva però costi maggiori)²⁶. La metà degli anni novanta, inoltre, vedono la prima apparizione di un altro successo Nintendo: *Pokémon* (1996) ideato da Satoshi Tajiri, da cui verranno tratti diversi giocattoli, un cartone animato, un gioco di carte collezionabili e gadget.

La generazione delle console a 16 bit si apre con la rivalità sempre più accesa tra Nintendo e Sega, che immette sul mercato il più evoluto Genesis (Mega Drive in Occidente), che accoglie videogiochi americani come *Joe Montana Football* (Electronic Arts, 1991); nasce

23 *Ivi*, p. 68-69.

24 *Ivi*, p. 85.

25 Carzo, Domenico e Marco Centorrino. *Tomb Rider o il destino delle passioni: per una sociologia del videogioco*, Milano: Guerini, 2002, p. 78.

26 *Ivi*, p. 79-82.

in questi anni, ad opera del *game designer* Sega Yuji Naka la mascotte della casa: *Sonic the Hedgehog*, che conquista il mercato americano. Il Super NES, nonostante la difficoltà, può contare sull'ormai classico *Mario* e immette sul mercato il successo *The Legend of Zelda: a Link of the Past* (1992)²⁷, il secondo capitolo di una delle saghe videoludiche più famose, quella di Legend of Zelda.

Intanto anche i giochi per computer attraversavano dei cambiamenti importanti. Le avventure testuali che hanno caratterizzato gli anni ottanta si sono trasformate in avventure grafiche, rese famose da case di grande successo come Sierra e Lucas Arts. Fenomeni come *King Quest* (Sierra On-Line, 1983), *Gabriel Knight* (Sierra Entertainment, 1993) e *The secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990) porteranno ad un punto di svolta nel genere.

Gli anni novanta sono anche caratterizzati dalla nascita di un genere videoludico molto controverso ma che ha affascinato milioni di giocatori: lo sparattutto in prima persona o in soggettiva, che, abbandonando la prospettiva a tre quarti, immergono totalmente il giocatore nel ritmo frenetico che contraddistingue il genere, decretandone il successo che continua ancora oggi²⁸. Ad aprire la strada verso di essi è *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), ma il primo vero FPS (first person shooter) è *Doom* (id Software, 1993), un titolo claustrofobico pieno di creature che richiamano l'immaginario fanta-horror, contro cui combattere grazie ad un fornitissimo arsenale. Grazie allo *shareware* e al neonato World Wide Web, nasce una nuova icona del videogioco (anche se, per la sua violenza, molto più criticata rispetto a *Pac-Man* e *Super Mario*). Il titolo successivo del genere di id Software, *Quake* (1996), è di nuovo un successo, anche grazie alla modalità *multiplayer*.

Internet, con id Software, inventa una nuova socialità nei videogame, grazie al gioco online²⁹. Il gioco multiplayer continuerà ad evolversi, finché usciranno giochi in cui la modalità *single player* sarà abbandonata, come *Quake III Arena* (id Software, 1999), o lo strategico *StarCraft* (1998).

Gli sparattutto si moltiplicano in modo esponenziale. Nel 1996 è il turno di *Duke Nukem* (3D Realms) e nel 1998 di *Half-Life* (Valve, 1998), caratterizzato da una grande maturità

27 Si tratta del secondo capitolo di una saga cominciata nel 1987 per NES e che nel 2015, con la pubblicazione del gioco previsto per console Wii U, compie ventotto anni di età.

28 Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit., p. 98.

29 *Ivi*, p. 98-101.

narrativa che influenzerà tutto il mondo videoludico³⁰.

Ma gli anni novanta vedono anche la nascita del 3D, basato su figure poligonali. Il 2D continuerà ad esistere, ma sarà relegato principalmente ad un pubblico di nicchia o a sperimentazione.

La nascita della Playstation (PS) della Sony (compagnia nipponica) decreterà anche il successo del 3D, grazie l'uso dei cd-rom e al suo lettore ottico potente che consentirà di inserire vere e proprie scene in *live action* e che riuscirà a trasformare definitivamente il videogioco in opera multimediale interattiva, sempre più vicine allo stile cinematografico, stravolgendo anche la percezione dell'industria: vengono abbandonati i toni più familiari di Nintendo e ci si riaffaccia a titoli più “adulti”³¹.

Se Super Mario era stato il simbolo del dominio Nintendo e Sonic quello di Sega, anche Sony avrà la sua *killer application* (ossia il titolo in grado di dare risonanza ad una console): Lara Croft, il primo simbolo al femminile del videogame. *Tomb Raider* (Core Design, 1996) è caratterizzato da una trama avvincente e un gameplay adrenalinico.

Intanto, Nintendo produce una nuova console a 64 bit, il *Nintendo 64*, con un nuovo controller in grado di gestire il 3D, immediatamente battezzato da *Super Mario 64*, il primo Mario in 3D, con la grafica migliore di quei tempi³².

La narrazione nei videogiochi alla fine degli anni novanta continua ad evolvere e tocca ai giochi di azione mostrare le possibilità dello storytelling, con stili anche molto diversi, con giochi come *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Miyamoto, 1998) per Nintendo 64, che raccoglie a man bassa da fiabe classiche, miti e opere letterarie fantastiche, in un mondo pienamente esplorabile e scene di intermezzo cinematografiche.

Oppure come *Metal Gear* di Hideo Kojima (1987), per computer, cui seguirà nel 1999 *Metal Gear Solid* in 3D, che svilupperà enormemente il suo *storytelling*, mentre l'intrusione cinematografica si fa sempre più evidente nelle *cut scene* (scene di intermezzo non interattive) e nell'inizio che si presenta con i titoli di testa, fino ad apparire come un vero e proprio film d'azione.

Un altro gioco che ha fatto la storia degli anni novanta è *Final Fantasy VII* (Hironobu Sakaguchi, 1997), che fa parte di una lunga saga di cui è uno dei titoli più fortunati,

30 *Ivi*, p. 103.

31 *Ivi*, p. 104-105.

32 *Ivi*, p. 107

caratterizzato da una narrazione intensa e dalla profonda psicologia dei personaggi, che si muovono in ambientazioni altrettanto complesse³³.

Gli anni duemila si aprono con il grande successo di *The Sims* (Maxis, Electronic Arts, 2000), un God Game, o meglio un "simulatore di vita quotidiana", in cui lo scopo è gestire l'intera vita di un individuo, di una famiglia e una comunità, aprendo la via del casual gaming e invitando un pubblico di genere femminile. Il giocatore è una divinità che ha l'ultima parola su tutti gli aspetti della vita delle persone virtuali creati dallo stesso, con lo scopo di procurar loro la felicità.

Nel 2001 nasce anche una nuova console altamente performante, prodotta dalla compagnia americana Microsoft: Xbox, che può contare su milioni di gamers "cresciuti" con Windows e affezionati al pc gaming. Il prodotto trainante sarà *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001), un FPS con un grande settore *multiplayer*.

Intanto, Sony ha già immesso sul mercato la Playstation 2;ancia titoli di grande successo, dai seguiti di *Metal Gear Solid* e *Tomb Raider* a *Devil may cry*; intanto Nintendo, la cui predominanza è ormai attaccata, esce con la *GameCube*, dal design molto diverso dalle concorrenti, un cubo piccolo e viola, mantenendo ancora quella giocosità ingenua delle origini che le aveva procurato l'affetto dei fan ma che ora sembra farla vacillare³⁴.

Intanto, gli influssi del cinema continuano a farsi sentire. Nel 2003, mentre è in atto la seconda trilogia di Star Wars, una trattativa tra *Lucas Art* e BioWare (software house specializzata in giochi di ruolo di successo come *Baldur's Gate*, 1998) permette alla saga di attraccare anche nel mondo videoludico, con *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Grande importanza ai dialoghi, di cui il giocatore stesso può scegliere le battute, così come sceglie le azioni da compiere, influenzando nella sua moralità anche con il rischio di cedere al Lato Oscuro della Forza.

Ma è anche e soprattutto con *Mass Effect* (BioWare, 2007) che le scelte morali e le loro conseguenza pesano sul giocatore, non solo modificando la trama, ma anche influenzando sulla moralità del suo avatar, nonché sulle relazioni che lo legano agli altri personaggi³⁵.

La questione *moralità* è un tema tipico di questi anni. Si pensi anche a *Fable* (Lionhead Studios, 2004) per Xbox, in cui le azioni del protagonista si ripercuotono sull'allineamento

33 *Ivi*, p. 107-110.

34 *Ivi*, p. 115-122.

35 *Ivi*, p.125-127.

morale.

Ma la moralità può essere anche infranta: titoli come *Grand Theft Auto* tra gli anni novanta e duemila presentano una forte dose di crimine e immoralità che ha loro conferito la fama di pericolo per la moralità del giocatore stesso. Ma GTA III (2001) è anche un mondo aperto, pienamente esplorabile a tal punto da sembrare infinito. È uno di quei giochi, sempre più frequenti, in cui la trama non è lineare e il giocatore può anche perdersi tra innumerevoli missioni secondarie.

Questa sensazione di infinito si avverte maggiormente nei giochi online, in cui si sviluppano mondi vivi che non possono essere spenti o accesi dal giocatore, i MMORPG, in cui centinaia di utenti da tutto il mondo si muovono. Uno dei primi esempi è stato *Ultima Online* (1997), ma l'esempio più famoso è *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), che rispetto a *Ultima Online*, molto anarchico da questo punto di vista, ha storie e avvenimenti decisi preventivamente da Blizzard e che dipendono dalle fazioni di appartenenza, annullando così la fittizia libertà che il giocatore si illude di avere³⁶.

Le ultime console

Nel 2005 Xbox 360 irrompe nel mercato con una grafica ad alta definizione e la possibilità di connettersi alla Rete si evolve con una vera e propria infrastruttura online che la rende uno strumento adatto non solo per giocare: Xbox Live consente di vedere film online o ascoltare musica, mentre Live Arcade consente di acquistare tramite *digital delivery* e anche i giochi acquistati su cd possono essere arricchiti con i *downloadable contents*, aprendosi ad un nuovo tipo di business. Sony risponde nel 2006 con Playstation 3, che, partita con qualche difficoltà, avrà un punto di forza nell'utilizzo del Blu-Ray, che consente, pur con costi di produzione maggiore, una resa praticamente cinematografica, valorizzata da pietre miliari quali *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima, 2008), in alta definizione e caratterizzato da un forte coinvolgimento emotivo.

Nintendo non rimane a guardare e si appresta a cambiare il volto dell'industria videoludica; come sottolinea Accardi Rickards, mentre Sony e Microsoft guardano sempre ad un pubblico di videogiocatori affermati, gli *hardcore gamers*, la Nintendo Wii punta a coinvolgere nuove fasce della popolazione, anziani, bambini, donne: una console che punta

³⁶ *Ivi*, p. 134.

al divertimento più “ingenuo”, che accoglie titoli che guardano all'aggregazione sociale³⁷. Anche il sistema dei comandi – con il Wiimote che ricorda più un telecomando della televisione e che in alcuni giochi come *Wii Sports* basterà far oscillare nel modo adeguato verso un sensore (ad esso andrà collegato il nunchuk per altri titoli che richiederanno controlli più complessi) – è un forte cambiamento; l'uso della pedana, la Wii Balance, ideata da Miyamoto, consente di interagire con giochi più “fisici”, basati sul movimento e sulla danza. Questo sistema verrà poi ripreso al Kinect di Xbox e da Playstation Play (2010).

Un ulteriore passo in avanti è la nuova console portatile di Nintendo: il Nintendo DS (2003), basato sul doppio schermo, di cui uno *touch screen*, che consente di avere il gioco a portata di dita e consentirà di rivedere le meccaniche di gioco dei titoli pensati per esso.

La generazione odierna vede la guerra tra Nintendo Wii U (2012, caratterizza da un nuovo controller, il Gamepad, ma sin dall'inizio le scelte operate dalla compagnia di Kyoto tradiscono le aspettative, annullando il vantaggio ottenuto con la generazione precedente), Playstation 4 e Xbox One (entrambe nel 2013), entrambe molto innovative sia come socialità (il controller di PS4 consente con un solo tasto di condividere l'esperienza ludica) che come contenuti online: con esse è possibile scaricare musica e film.

Anche il digital delivery dei videogiochi, come Steam, ha cambiato il panorama anche nel pc gaming; ma la novità è la realtà virtuale sempre più vicina nell'immaginario collettivo, con il nuovo dispositivo *Oculus Rift* (che può essere provato al Vigamus di Roma).

Anche con la crisi economica, il mercato videoludico continua a crescere, ma molti sviluppatori sono costretti a chiudere; sono per la maggior parte le grandi produzioni a salvarsi, cristallizzando il mercato sulla riproposizione di titoli di successo: seguiti di saghe ormai affermate, videogiochi legati a fenomeni cinematografici. Ma a questa mancanza di creatività del mercato mainstream subentra un panorama nuovo, quello dei videogiochi indie (o indipendenti), slegati dalla grande produzione ma dettati da uno spirito più innovativo e sperimentale³⁸.

Nel panorama videoludico, è giusto citare anche la produzione di giochi per cellulare e, adesso, smartphone (da *Snake* alle odierne App), e i social game che impazzano sui social network.

³⁷ *Ivi*, p. 139-140.

³⁸ *Ivi*, p. 143-148.

Ralf Baer, colui che ha “inventato” il videogioco, è morto lo scorso 8 dicembre all'età di 92 anni.

È tra gli anni novanta e gli anni duemila che il videogioco diventa un vero e proprio fenomeno di cultura di massa ed è in questo lasso di tempo che si sviluppa un maggiore interesse delle istituzioni verso questo mezzo di intrattenimento e di comunicazione. L'interesse verso il valore culturale e artistico del videogioco ha portato alla creazione di mostre e di musei dedicati alla nuova forma di intrattenimento.

Tipologie di videogioco

È necessario innanzitutto distinguere tra le varie tipologie di videogioco, legate a supporti diversi e non comunicanti tra loro. Esistono quindi:

- postazioni per **sale giochi**, cabinati che funzionavano tramite l'inserimento di monete o gettoni (da qui il termine Coin-operated, o *Coin-op*); erano caratterizzati da una relativa brevità, circa cinque o dieci minuti, affinché il giocatore fosse 'costretto' a inserire altre monete per prolungare il divertimento; tempo che variava a seconda dell'abilità del giocatore. Oggi quasi in disuso, a favore del diffondersi della console casalinga, sono state tra le prime piattaforme per videogame e hanno dato vita ad un genere videoludico (i giochi Arcade) che è ancora in voga sia tra i neofiti che tra i più nostalgici. Tra i più famosi giochi nati in questi cabinati ricordiamo *Pac-man* o *Donkey Kong* (in cui compare per la prima volta un carpentiere dal nome Jumpman, che diventerà un idraulico italiano e sarà successivamente conosciuto col nome di Mario).
- **giochi per pc**; richiedono spesso caratteristiche specifiche che vanno controllate prima di acquistare il gioco, pena la mancata installazione dello stesso sul computer.
- **giochi per console**; prodotte da svariati produttori, le console hanno subito una notevole evoluzione. Le ultime generazioni di console, inoltre, permettono anche di riprodurre film in DVD e Blu-Ray. Possono essere casalinghe o portatili.
- **giochi online**; pur essendo giocabili su computer, questi giochi hanno la caratteristica di non essere supportati da un cd, non richiedono un'installazione ma sono giocabili in rete, tramite programmi gratuiti, quali Flashplayer o Unity Web

Player. Gratuiti, spesso più brevi rispetto ai videogiochi per pc e console, sono raccolti in una miriade di siti in continua espansione³⁹; ne esistono di ogni genere e i loro punti di forza sono la gratuita e la socializzazione (sia in giochi multiplayer, che vedono la sfida o la collaborazione tra più internauti, sia in quelli a giocatore singolo: infatti, questi giochi sono correlati da tagboard o forum in cui i giocatori possono scambiarsi opinioni e suggerimenti anche per superare livelli più ostici, anche se spesso queste degenerano in discussioni o scambi di insulti tra gli internauti, richiedendo così l'intervento dei moderatori del sito). Dei giochi online fanno parte anche i **MMORPG** (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), giochi di ruolo online di vario tipo, cui partecipano centinaia, migliaia di utenti in tutto il mondo.

- Negli ultimi anni, grazie ai nuovi dispositivi, sono nati e prendono sempre più piede i **giochi e app per tablet, cellulari e smartphone**.

L'alter-ego digitale può essere:

- **Assente**, nei giochi come Tetris e i solitari.
- **Individuale**, dove l'avatar (umano o no) è singolo e rappresenta il giocatore all'interno del videogioco.
- **Molteplice**, dove è necessario gestire più “simulacri”, come nei giochi di guerra o in quelli di sport collettivo in cui si rappresenta l'intera squadra (come i vari giochi Fifa).
- **Superindividuale**, tipico dei *god games*, dove l'avatar è unico ma lo scopo del gioco è gestire le molteplici parti che compongono il dominio del gioco⁴⁰.

Inoltre, il punto di vista dell'avatar, quando presente può essere *in prima persona* (dove vediamo attraverso gli occhi dell'avatar, esempio tipico sono gli sparattutto, ma lo si può trovare anche in alcuni punta e clicca), *in terza persona* (in cui l'avatar e il punto di vista sono scissi) o *mista* (dove la “telecamera” fittizia passa dall'avatar all'esterno a seconda

39 Tra gli esempi italiani possiamo citare, tra gli altri, Flashgames.it (<http://www.flashgames.it/index.php>), o Gioco.it (<http://www.gioco.it/>). A livello internazionale, ricordiamo Addicting games (<http://www.addictinggames.com/>), Y8 (<http://it.y8.com/>), Armor games (<http://armorgames.com/>). Esistono poi siti dedicati a generi specifici, come Escapegames 24 (<http://www.escapegames24.com/>) che raccoglie prevalentemente giochi di avventura, i cosiddetti scappa dalla stanza, i punta e clicca, e i siti dei vari produttori di giochi flash.

40 Alinovi, Francesco. *Serio videoludere: spunti per una riflessione sul videogioco*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura dei videogames: teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2004, p.28-29.

delle esigenze). Nel punto di vista in terza persona ci sono molte variabili: il focus può essere alle spalle dell'avatar, in alto, laterale o a tre quarti... Dipende tutto dalla *regia* del videogioco.

Importante, per la valutazione di un videogioco, è il gameplay, o la **giocabilità**, ossia il modo in cui tutti gli aspetti del videogioco (la risposta dei comandi, difficoltà, pregi e difetti, ritmo...) si integrano tra loro per una migliore godibilità del gioco.

Generi del videogioco

Esistono molti generi di videogioco, ognuno con le proprie caratteristiche e punti di forza. Non esiste una classificazione decisiva dei vari generi, anche perché nascono in continuazione nuove contaminazioni, ma possiamo distinguere:

- “Azione/Avventura”, un calderone che contiene una miriade di sottogeneri che vanno dal punta e clicca (che indica l'interazione del mouse con l'ambiente di gioco, in cui si avanza prevalentemente risolvendo enigmi e esplorando l'ambiente; tra i titoli più famosi possiamo ricordare la saga di *Monkey Island*, della LucasArt), all'adventure (dove oltre all'esplorazione si unisce anche l'azione, con combattimenti), al survival horror.
- “Giochi di ruolo” (RPG, Role playing games, o GDR), in cui il giocatore interpreta il ruolo di un personaggio, spesso costruito in base alle proprie preferenze all'interno di parametri preimpostati, caratteristiche di abilità, forza e molto altro cui viene assegnato un punteggio; in molti si può scegliere la razza e/o la classe (nelle versioni più classiche possono essere arciera, chierico...) del personaggio. In questi giochi, è presente una valenza narrativa molto ampia. I videogiochi di questo genere derivano dai giochi dal vivo o da tavolo (come *Dungeons and Dragons*, uno dei più famosi). Tra essi ricordiamo *Dragon Quest* (Armor Project, 1985), *Final Fantasy* (Square, 1987), *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996). Con Internet, molti videogiochi si sono aperti al multiplayer e così anche gli RPG, dando vita ad una sottocategoria molto estesa, ossia i MMORPG, giochi di ruolo online in cui si muovono centinaia o migliaia di giocatori che competono tra loro anche da parti opposte del mondo, quali *World of Warcraft*, *Ragnarok online*.
- “Strategia”; sono giochi che si basano sulla capacità di prendere decisioni, talvolta

anche in fretta. Possono essere basati sul tempo reale o a turni: nel tempo reale, le decisioni devono essere prese in fretta. Si può trattare di strategia militare (spesso si ha a disposizione un esercito o un gruppo di personaggi da utilizzare in battaglia) o anche di giochi gestionali (come *Dinner Dash*). In realtà, Beth Gallaway include negli strategici anche giochi come *Myst* (Sunsoft, 1993).

- “God games”; giochi strategici in cui il giocatore gestisce un luogo o anche interi mondi, investito di potere assoluto su di essi, ad esempio *Spore* o *The Sims*. Il capostipite di questo genere è *Utopia* (Mattel, 1981). Martina Marsano riflette invece sul fatto che *SimCity* (Maxis, 1989), incluso dall'Aesvi in questo genere, dovrebbe essere considerato un videogioco manageriale⁴¹.
- “Platform” e “puzzle”; l'avatar del giocatore si muove, livello dopo livello, su piattaforme, ponti, impalcature, scale, spostandosi di solito da sinistra a destra. L'esempio tipico è *Super Mario*. Nei puzzle invece il fine ultimo è risolvere il rompicapo secondo una serie di azioni che richiedono logica e strategia e che vanno dall'allineare mattoncini in modo da distruggerli (*Tetris*: Alexey Pažitnov, 1985) allo sparare bolle contro gruppi dello stesso colore per farli esplodere (*Puzzle Bubble*: Taito, 1994).
- “Simulazioni”, che si basano sulla riproduzione il più possibile realistica delle leggi fisiche e delle dinamiche di volo, di guida e di molte altre attività umane. Sono spesso usati non solo per divertimento ma anche per l'addestramento, ad esempio, dei piloti.
- “Sparatutto in prima persona” (FPS, *first person shooter*) in cui il videogiocatore si muove in soggettiva, immedesimandosi con l'avatar, e spara sugli avversari. Un esempio è *Doom* (id Software, 1993).
- “Picchiaduro” (*Beat'em all*), giochi di combattimento in cui il giocatore interpreta un guerriero e si batte contro un altro giocatore o il computer, come *Tekken* (Namco, 1994).
- “Sportivi”, individuali o collettivi, in cui il giocatore impersona un solo avatar o anche un'intera squadra. Vi fanno parte tutti i giochi sportivi quali tennis, golf, calcio.

41 Marsano, Martina. *I videogiochi a scuola e in biblioteca*. Roma: AIB, 2014. p. 37 (in nota 8)

- “Guida e gare”, sottogenere dei giochi sportivi che si caratterizza per una diversa interazione tra giocatore e videogioco.

Ad essi possiamo aggiungere un'altra categoria di giochi, i “serious game”, ossia quei giochi pensati principalmente per l'apprendimento, anche se non si possono definire un genere a se stante, anzi è difficile fare una netta distinzione con i videogiochi di intrattenimento, in quanto l'approccio che il giocatore ha nei suoi confronti e il contesto stesso in cui viene applicato rendono un videogioco didattico o meno⁴².

La tassonomia di Alan e Frédéric Le Diberder suddivide invece i videogiochi in: riflessione (che include i giochi di ruolo, avventura...), simulazione (sistemi complessi come Sim City, sportivi, simulatori, strategia...), azione (sparatutto, puzzle, combattimento, platform...)⁴³.

Herz differenzia i videogiochi in: Adventure, Picchiaduro, Rompicapo, Giochi di Ruolo, Simulazioni, Sport, Strategia⁴⁴.

Infine, vale anche per i videogiochi la classificazione di Caillois in Mimicry, Alea, Agon e Ilinx⁴⁵.

Beth Gallaway⁴⁶ invece li suddivide in: action games, adventure games, construction and management games, life simulation games, role-playing games, music games, sport games, puzzle games, music games, strategy games.

Le classificazioni in base all'età

PEGI

Per la scelta del videogioco, può essere complicato capire, all'acquisto, se esso sia effettivamente indicato per il pubblico di riferimento. Un elemento utile a questa decisione, in Italia, è dato dal **PEGI**.

Il PEGI⁴⁷ (Pan-European Games Information) è una classificazione in base all'età che è stata adottata da trenta paesi dell'Unione Europea; indica quindi l'età di riferimento del

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

43 Citato in: Aesvi. *Studi e ricerche: Classificazione dei videogiochi*. <http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=505&cms_pk=60>

44 Herz, Jessy C. *Il popolo del joystick* op. cit., p. 35-41.

45 Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini* op. cit., p.30-45.

46 Gallaway, Beth *Game On! Gaming at the library*. New York: Neal-Shuman Publishers, 2004, p. 166-171

47 Sito: <<http://www.pegi.info/it/>>

videogioco in questione ed è stato adottato dai maggiori produttori e distributori: benché non sia obbligatorio, è difficile trovare videogiochi in commercio che non siano stati classificati con PEGI, consentendo così a ragazzi, genitori e educatori (ma anche le biblioteche che offrono questo tipo di servizio) di scegliere con più tranquillità il gioco adatto. Sono raccomandazioni, quindi, ma c'è una sempre maggiore consapevolezza dell'industria videoludica della propria responsabilità nei confronti della società. Molti dei giornalisti che imbastiscono battaglie mediatiche contro il videogioco non sembrano essere a conoscenza di questo sistema.

Il PEGI usufruisce di cinque *classificazioni* principali dalla comprensione immediata, che

indicano l'età minima cui il videogioco è rivolto, e otto descrittori, che segnalano eventuali tematiche sensibili. Sia le classificazioni, sia i descrittori sono ovviamente riportate sulla custodia dei giochi.

Le classificazioni (che capita di sentire all'interno delle pubblicità televisive) sono:

- PEGI 3: il videogioco è godibile da tutte le fasce di età, dall'infanzia alla maturità, ha personaggi che sono spesso fantastici e poco ricollegabili a esseri umani reali e non contiene immagini o suoni che potrebbero turbare i bambini più piccoli o le persone più sensibili.
- PEGI 7: sono videogiochi più complessi o in cui sono presenti suoni o scene che potrebbero spaventare i



più piccoli, ma che mantengono le caratteristiche del PEGI 3.

- PEGI 12: qui cominciano a presentarsi scene di violenza o di nudo leggermente più esplicite e il linguaggio può farsi più volgare, seppur entro certi limiti.

- PEGI 16: violenza e atti a sfondo sessuale sono più espliciti e il videogiocatore può trovarsi davanti a un linguaggio scurrile, attività criminali, uso di droghe, tabacco o alcol.
- PEGI 18: l'indicazione per la maggiore età riguarda solo un ristretto gruppo di giochi, in cui la violenza si presenta in modo non solo molto esplicito, ma anche tipi di violenza grave, che provoca solitamente repulsione, come violenza ingiustificata contro persone indifese; qui dunque entrano anche tematiche molto delicate, difficilmente gestibili da bambini o ragazzi.⁴⁸

In realtà, in Portogallo la classificazione PEGI è in conflitto con la legislazione attuale e quindi il sistema è stato modificato per il suddetto paese: le classi più basse sono diventate quindi PEGI 4 e PEGI 6⁴⁹.

Ma, come si è accennato, sul retro della copertina sono presenti una serie di descrittori che esplicitano eventuali tematiche o modalità di gioco che metterebbero in difficoltà il giocatore – o, in questo caso, il bibliotecario che lo ha acquistato – non avvertito (a parte il linguaggio scurrile o la violenza che potrebbero infastidire o turbare alcune persone e provocare il risentimento dei genitori, sarebbe spiacevole accorgersi che il gioco che abbiamo appena comprato è giocabile solo su Internet, quando magari la console in questione non ha un collegamento; questo, ovviamente, se la raccolta videoludica della biblioteca è funzionale all'organizzazione di tornei o a una gaming zone).

Questi descrittori, rappresentati sia da una figura che da una 'traduzione' verbale, sono dunque la spiegazione della classificazione cui il gioco è stato sottoposto (Illustrazione 2)⁵⁰.

Sono dunque indicazione di ciò che potrebbe turbare o infastidire il videogiocatore, ma anche di elementi che potrebbero 'ispirare' comportamenti devianti in chi non ha la maturità e, soprattutto, l'educazione di capire la differenza tra giusto o sbagliato o, banalmente, tra realtà e finzione.

I giochi online

Più difficile è il controllo del mondo dei giochi online, che sfuggono alla classificazione

48 PEGI. *Informazioni sul PEGI*. <http://www.pegi.info/ch_it/index/id/937/>

49 PEGI. *Acerta do Pegi*. <<http://www.pegi.info/pt/index/id/390/>>

50 PEGI. *Informazioni sul PEGI: quel è il significato delle classificazioni?*
<http://www.pegi.info/ch_it/index/id/937/>

PEGI.

Si pensi ai giochi flash, ai giochi che si possono trovare sui social network o anche ai MMORPG.

In questi casi – a causa dell'immensità della Rete e il continuo moltiplicarsi dei giochi online e dei siti che li accolgono – è più difficile mantenere un controllo di ciò che viene immesso online. I maggiori rischi, oltre alla possibilità che il minore si imbatta in giochi pensati per una maggiore età, riguardano il comportamento degli utenti online, soprattutto in presenza della possibilità di comunicare, collegamenti a siti non adatti ai bambini e rischi legati alla riservatezza⁵¹.

PEGI ha comunque messo a punto un supplemento della sua classificazione, il PEGI Online⁵², per preservare i minori da contenuti non adatti. I proprietari di siti che contengono o pubblicano giochi online, aderendo al POSC (PEGI Online Safety Code), si impegnano a eliminare dal proprio dominio materiale inopportuno e controllare il comportamento dei propri iscritti, seguendo il regolamento predisposto da PEGI⁵³, rispettando in particolare la classificazione in base all'età.

Mazzetta sconsiglia di impedire l'accesso ai siti che potrebbero portare contenuti non fruibili dai minori, ma piuttosto suggerisce un approccio più propositivo: creare una lista di contenuti suggeriti, ad esempio, in modo da non far pesare sui ragazzi un controllo troppo serrato che potrebbe allontanarli. Ogni biblioteca sceglie l'approccio che ritiene più opportuno: ad esempio, nella sezione ragazzi della Biblioteca Lazzerini di Prato, nei pc riservati ai ragazzi la navigazione non è libera, ma sono stati selezionati alcuni siti ritenuti idonei, mentre alla Biblioteca di Scandicci non sono presenti filtri, ma sono affisse alcune regole di comportamento per navigare sicuri.

USK

PEGI non è l'unico sistema di classificazione dei videogiochi, ma quello che è attualmente in uso in Europa e che ha sostituito i precedenti sistemi nazionali.

Esistono al giorno d'oggi altri standard.

51 Il problema della tutela dei minori su Internet è affrontato anche da PEGI. PEGIONline. *Tutela dei minori*. <<http://www.pegionline.eu/it/index/id/135/>>

52 Sito web: <<http://www.pegionline.eu/it/index/id/132/>>

53 PEGIONline. *Il POSC*. <<http://www.pegionline.eu/it/index/id/136/>>

In Germania, dove il PEGI non è usato, è in vigore **USK**⁵⁴ (UnterhaltungsSoftware Selbstkontrolle). È sempre un sistema a cinque classi, simili a quelle già incontrate in PEGI:

- USK 0, per tutti;
- USK 6, dai sei anni in su;
- USK 12, dai dodici anni in su;
- USK 16, dai sedici anni;
- USK 18, dai diciotto anni.

ESRB

Il corrispettivo statunitense e canadese è invece **ESRB**⁵⁵ (Entertainment Software Rating Board), anch'esso non obbligatorio per legge, ma sottoposti dagli editori all'analisi di una commissione di esperti. ESRB descrive i giochi attraverso:

- **Rating categories**, ossia la classificazione per età, che prevede sette categorie: Early Childhood (Ec), Everyone (E), Everyone 10+ (E+, dai dieci anni in su), Teen (T, dai tredici anni), Mature (M, dai diciassette anni), Adult only (Ao, dai diciotto anni in su). Quei giochi che, per un motivo o per un altro, non hanno ancora ricevuto una classificazione, hanno l'etichetta Rating pending (Rp), ma è una categoria che appare solo nelle pubblicità relative a giochi non ancora in commercio e viene sostituita successivamente con la classificazione adatta.
- **Content descriptors**, i descrittori, che rispetto a quelli europei si presentano più numerosi e particolareggiati; se infatti con PEGI abbiamo un unico descrittore per Violenza, con ESRB avremmo: Blood, Blood and gore, Cartoon violence, Fantasy violence, Intense violence... Lo stesso dicasi per la nudità o tematiche erotiche, ma anche per la tipologia di humor che il videogiocatore si troverà di fronte (da una comicità volgare a riferimenti sessuali).
- **Interactive elements**, l'indicazione di particolari elementi per l'interattività; ad esempio, la necessità di una connessione internet.

54 Sito dell'USK: <<http://www.usk.de/>>

55 Sito dell'ESRB: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>

Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

Il termine gaming sta a indicare l'esperienza ludica in biblioteca, quindi non solo videogiochi ma anche giochi da tavolo, giochi di ruolo, giochi con le carte... In questa sede, ci si concentrerà prevalentemente sui videogiochi in quanto sono il materiale ludico più discusso.

Se infatti laboratori, giochi in scatola o anche eventi organizzati (giornate dedicate al gioco, cacce al tesoro...) sono ormai entrati a far parte della mentalità delle biblioteche pubbliche dotate di una buona sezione ragazzi, quel prefisso *video* ancora non va giù.

Molte discussioni riguardanti il videogioco si soffermano soprattutto sull'elemento elettronico del monitor che fa da tramite tra giocatore e software, perdendo di vista quello ricreativo, che non lo rende inferiore alle altre tipologie di gioco.

Non si mette in discussione che una fruizione *incontrollata* di questo medium, come di ogni altro, possa creare problemi, soprattutto tra i ragazzi più piccoli.

Nonostante queste remore, alcune biblioteche, anche in Italia, si stanno attrezzando o già sono in grado di fornire un servizio dedicato al videogioco. Anche se lentamente, qualcosa sta cambiando.

Perché i videogiochi in biblioteca?

A questo punto, perché i videogiochi dovrebbero stare in biblioteca?

Nel manifesto di *OldGamesItalia*⁵⁶ si auspica la nascita di istituzioni che preservino la memoria storica del videogioco: *“Se opere di letteratura, cinema, musica e d'altri campi di creazione dell'intelletto umano sono raccolte e preservate in archivi e biblioteche, perché non dovrebbe essere altrettanto per videogiochi, i computer e le console?*

Capita a volte che essi siano non solo geniali, ma anche espressione di una tensione emotiva che costituisce il motore della produzione artistica. E quindi degni di essere salvaguardati. Ma da chi? Esiste un diffuso collezionismo privato, ma non è sufficiente a colmare questa lacuna. Esistono diversi siti Internet che s'industriano a tale scopo, ma essi (al pari di OldGamesItalia) costituiscono "solo" degli archivi spogli di riferimenti storico-mediatici.

Quello di cui c'è bisogno è un istituto che raccolga fisicamente software e hardware del

56 Sitoweb : <<http://www.oldgamesitalia.net/>>

I videogiochi in biblioteca Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

passato, rendendolo accessibile a chi vi è interessato. Così come avviene con le biblioteche per i libri. Un istituto che cataloghi e archivi videogiochi, computer e console, al fine di tutelare una piccola - ma completa - parte della memoria storica del mondo in cui viviamo." ⁵⁷

A rispondere sono anche le linee guida Ifla per il servizio pubblico⁵⁸:

"3.4.3 I servizi per i giovani adulti

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, videocassette, 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. Nelle biblioteche più grandi questo materiale, con arredi appropriati, può costituire una sezione speciale della biblioteca: ciò aiuterà i ragazzi a sentire che la biblioteca è per loro e a superare quel senso di estraneità alla biblioteca che non è raro in questa fascia d'età. Si dovrebbero prevedere anche programmi appositi e conversazioni rivolte a loro"

Le biblioteche sono nate in un momento in cui i libri (e ancor prima la pergamena, il papiro...) erano l'unico strumento di comunicazione e di cultura, ma ora non è più così: la realtà biblioteconomica ha dovuto fare i conti con i nuovi media. Li ha accolti non tanto per poter entrare nelle grazie delle generazioni che si sono susseguite, ma perché anch'essi possono essere veicolo di cultura e di informazione e nella missione di una biblioteca pubblica è impossibile prescindere da questo: un confronto, non sempre pacifico, è stato inevitabile. Le stesse linee guida ifla per le biblioteche pubbliche mettono in luce che è necessario per una biblioteca pubblica allargare la propria collezione per valorizzare anche il materiale non librario.

Un servizio di gaming ha la possibilità inoltre di coinvolgere una fascia di utenti che

⁵⁷ OldGamesItalia. *Manifesto di OldGamesItalia* op. cit.

⁵⁸ AIB. *Il servizio bibliotecario pubblico: linee guida IFLA/Unesco per lo sviluppo*, 2002.

<<http://www.bibliotecafabricadiroma.it/wp-content/uploads/2011/11/servbibl.pdf>>

spesso si sentono trascurati dalla biblioteca, ossia quella degli adolescenti. Mentre infatti c'è un sempre maggiore interesse per quanto riguarda la formazione dei giovanissimi lettori, accogliendoli in biblioteca sin da neonati (basti pensare al progetto *Nati per leggere* e a tutte le biblioteche che offrono servizi di lettura, laboratori, incontri con le scuole...), è più difficile purtroppo mantenere il contatto con i giovani una volta che questi sono usciti dalle elementari.

Videogame e biblioteca sembrano due mondi distinti e metterli così vicini in una stessa frase può, a dirla con Beth Gallaway, far alzare le sopracciglia. In fondo, gli altri media ci restituiscono un'immagine abbastanza negativa del loro “fratello minore”.

Non è solo uno specchietto per le allodole. Certo, attirare nuovi utenti, raggiungere un pubblico non ancora arrivato in biblioteca può essere uno dei motivi che spingono un bibliotecario ad acquistare videogiochi, ma non è l'unica motivazione.

Scott Nicholson indica le ragioni e gli obiettivi per cui, a suo parere, vale la pena di inserire programmi di gaming (dagli scacchi ai videogiochi) in biblioteca:

- I giochi attirano fasce di popolazione non ancora soddisfatte dall'offerta.
- I giochi offrono un servizio aggiuntivo per chi già frequenta la biblioteca.
- I giochi danno l'occasione di creare legami tra la comunità che frequenta l'istituzione, rientrando così nella missione della biblioteca ⁵⁹.

Si può parlare del videogioco in termini ricreativi, ma non si può ormai definire il videogame come medium di solo intrattenimento. L'attività ludica è fonte di apprendimento molto importante⁶⁰, certo non sostitutiva del metodo tradizionale, ma un importante sostegno ad esso.

Ma non è solo questo a rendere il videogioco degno di essere conservato e tramandato.

Beth Gallaway sostiene che le biblioteche permettono l'accesso a storie e informazione e che i videogiochi altro non sono che un nuovo, interattivo e digitale veicolo di storie e informazione. Molti vedono l'inserimento di videogame come una evoluzione della lettura, come ha spiegato Valentina Bondesan, della Fondazione Per Leggere delle biblioteche della provincia Sud-Ovest di Milano, durante l'incontro ***Il gaming come esperienza di***

⁵⁹ Nicholson, Scott *Everyone plays at Library* op. cit., p. 10.

⁶⁰ Non mi dilungherò molto sul videogioco come fonte di apprendimento, in quanto è recentemente uscito in merito un contributo, che ha ricevuto il premio De Gregori giusto nel 2014. Il testo in questione è: Marsano, Martina. *I videogiochi a scuola e in biblioteca* cit.. Importante testo di riferimento è anche: Gee, James Paul. *Come un videogioco: insegnare e apprendere nella scuola digitale* op. cit.

lettura che si è tenuto all'Università Bicocca di Milano il 21 ottobre scorso; il gioco visto quindi come un prolungamento dell'attività di lettura.

Da ormai più di quaranta anni, il videogioco è entrato nella nostra cultura. Sono già tre le generazioni che sono cresciute con esso. Secondo i dati Aesvi⁶¹, nel rapporto annuale del 2012, nonostante una corposa inflessione dell'industria del videogioco, l'Italia è diventata il quarto mercato videoludico europeo, dopo Gran Bretagna, Germania e Francia, seguita dalla Spagna. Questo dimostra che nel nostro paese l'interesse verso questa forma di intrattenimento e di espressione è stata incorporata nella società, anche se c'è ancora molto pregiudizio.

Phil Minchin ha individuato i cinque punti per cui il videogioco dovrebbe entrare in biblioteca:

1. I videogiochi sono arte, la cui poetica sta proprio nelle possibilità che apre all'esplorazione.
2. I videogiochi incrementano la capacità di comprendere un sistema, azione fondamentale per l'essere umano.
3. I giochi sono un'importante elemento di cultura: la precedono e la inglobano. Molti suoi elementi hanno una derivazione sacra e rituale: ad esempio, i semi delle carte derivano dai tarocchi.
4. Il gioco rafforza la comunità: i solitari *geek* (appassionati di computer e videogiochi) si incontrano in eventi che si moltiplicano nel globo: fiere del gioco e del fumetto, comicon... Sono esperienze aperte a tutte le età e vi si respira un'aria conviviale, calda, accogliente.
5. I giochi insegnano: anche inconsapevolmente, quando si gioca si apprendono nuove nozioni, funzioni... possono arricchire il nostro vocabolario, le nostre capacità intellettive. Anche quando non sono giochi pensati per l'educazione, hanno sempre qualcosa da insegnarci⁶².

Inoltre, Francesco Mazzetta sostiene che: “se il compito della biblioteca è contribuire a ridurre il *digital divide*, essa deve impegnarsi a proporre conoscenza e utilizzo dei

61 Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani. Si tratta dell'associazione di categoria dell'industria del videogioco, rappresentante dal 2001 dei produttori, sviluppatori e editori di videogiochi a livello nazionale. <<http://www.aesvi.it/index.php>>

62 Danforth, Liz. *A view from down under*; 3 novembre 2011.

<<http://reviews.libraryjournal.com/2011/11/blogs/games-gamers-gaming/a-view-from-down-under/>>

videogiochi come strumento di promozione sociale per le generazioni future”⁶³.

Si riallaccia ad una frase di Jane McGonigal, che affermava nel 2011 che chi disdegna il videogioco si troverà impreparato a plasmare il futuro, in quanto l'autrice è convinta che i videogame insegnino a risolvere i problemi e, attraverso l'esperienza di gioco, intervenire anche in ciò che non piace nella realtà⁶⁴.

Fino a qualche decennio fa, quando il mondo del videogioco era ancora in *fieri*, la sua fruizione era relegata prevalentemente ad adolescenti, a persone che la società si immaginava solitarie e che passavano metà del loro tempo davanti ad uno schermo. L'analisi, spesso carica di preconcetti, era consegnata a critici esterni, che spesso non avevano mai preso in mano un videogioco e “anzi l'osservavano a distanza e con atteggiamento sospettoso, laddove invece da generazioni gli studiosi di letteratura, di teatro, di cinema, sono alla base, a livello passionale, degli *amatori* della forma espressiva da loro indagata”⁶⁵.

Ma quei ragazzi sono cresciuti e hanno continuato a giocare, innalzando l'età media dei giocatori, che in Italia si attesta ai 28 anni⁶⁶. Come sostiene Daphne Bavelier nel suo discorso al TED (Technology, Entertainment and Design, una conferenza no profit che si tiene ogni anno in California e che si basa sulla condivisione di idee), “L'età media di un giocatore è 33 anni⁶⁷, non 8, e se guardiamo alle proiezioni demografiche i giocatori di domani saranno adulti più vecchi”⁶⁸. Ciò ha consentito che anche i videogiocatori potessero avere una voce in capitolo su questo argomento. Anche le nuove console hanno contribuito a colmare un poco il divario tra genitori e gamers, in particolare la Wii, che, nonostante le sue caratteristiche tecniche meno appetibili rispetto alle console concorrenti, ha il suo punto di forza in giochi che coinvolgono (a cominciare dagli spot televisivi) tutta la

63 Mazzetta, Francesco. *Biblioteche in gioco: i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo*. Milano, Editrice Bibliografica, 2013, p. 66.

64 McGonigal, Jane. *La realtà in gioco: perchè i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Milano: Apogeo, 2011, p. 11-12.

Si veda anche la conferenza di Jane McGonigal al TED:

<http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=it>

65 Aesvi e Studio IARD. *Cultura del videogioco: studi e ricerche*. <http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505&start=10&num_record_tot=12>.

66 Secondo i dati Aesvi, disponibili su: <http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=305>

67 Negli Stati Uniti, ovviamente.

68 Conferenza di Daphne Bavelier al TED:

<http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=it>

Una trascrizione è reperibile alla pagina:

<https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games/transcript?language=it>

dimensione familiare.

Il videogioco è tuttora al centro di polemiche per la violenza che caratterizza però una piccola fetta della sua produzione. Come la televisione e i fumetti prima di esso, sembra che questa sequenza di codici in un cd (o in una cartuccia, a seconda del supporto) sia il vaso di pandora che potrebbe scatenare chissà quali reazioni in un individuo. I pregiudizi, purtroppo, sono duri a morire e soprattutto sono generalizzati: spesso i suoi detrattori dimostrano la loro ignoranza ad attribuire ad un videogioco l'etichetta di violento e deviante, senza sapere nulla della trama, e dimostrano di non conoscere nemmeno il PEGI. Sono relativamente pochi gli istituti culturali che si occupano di preservare i videogiochi, con il rischio che molti vadano definitivamente perduti. Infatti, essendo un materiale digitale, il videogioco necessita di un supporto per essere letto, ma sia il codice che il supporto sono destinati ad una vita abbastanza breve.

Contaminazioni: letteratura e cinema nei videogiochi

```
West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>open the mailbox
Opening the small mailbox reveals a
leaflet.

>read the leaflet
(Taken)
"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and
low cunning. In it you will explore some
of the most amazing territory ever seen
```

Illustrazione 3: Esempio di avventura testuale. Zork, 1980

Se i primi videogiochi non presentavano elementi narrativi (basta pensare a giochi come Tennis for two, Tetris o Pong, ma anche giochi più moderni che rientrano nella categoria dei Casual games), vero è che nel suo evolversi questo fenomeno culturale è stato influenzato da altre forme di intrattenimento come il cinema, ma anche la letteratura⁶⁹.

Anna Antoniazzi considera il videogame narrativo (non si tratta di un genere specifico, ma di una modalità espressiva) come la

⁶⁹ Sulla contaminazione della letteratura per ragazzi sul mondo videoludico si veda: Antoniazzi, Anna. *Labirinti elettronici: Letteratura per l'infanzia e videogame*. Milano: Apogeo, 2007.

In tale contesto, l'autrice mostra esaustivamente come le tematiche tipiche della letteratura siano riscontrabili in videogiochi di ogni genere. Si pensi al topos del labirinto, che ritorna anche nel videogioco come metafora di un viaggio esistenziale da cui l'eroe e il giocatore, di cui l'eroe è l'avatar, escono cresciuti, più consapevoli.

“sintesi dei linguaggi mediatici conosciuti”⁷⁰.

La prima avventura testuale è stata *Dungeon* (Don Daglow, 1975), la versione computerizzata del gioco di ruolo *Dungeons and Dragons*, ideato da Gary Gygax nel 1974. In queste avventure testuali, il giocatore si trova davanti una descrizione del luogo e una spiegazione della storia. Per avanzare, deve digitare sulla tastiera una serie di comandi specifici (*entra, raccogli...*) che il gioco interpreta e fa effettuare all'avatar. I primi esemplari altro non avevano che il testo, su uno schermo nero.

È l'inizio dell'*interactive fiction*. Gran parte di queste opere prendono spunto dai giochi di ruolo come il già citato *D&D*, dall'universo tolkeniano e dal mondo fantasy in generale. L'uso di ambientazioni sotterranee, di caverne, nemici da sconfiggere tra cui troll, draghi... sono archetipi molto usati in questo genere videoludico-narrativo. Come nella narrativa, le avventure testuali non creavano immagini e, anche quando lo facevano, si trattava di immagini statiche, uno sfondo rispetto a ciò che accadeva nel gioco: era il cervello del giocatore che ricreava l'ambientazione, le azioni. Il successo delle avventure testuali è dovuta anche alla compagnia Infocom, ma l'arrivo di computer sempre più potenti dal punto di vista grafico ha interrotto questa parentesi, almeno nel mondo commerciale (esistono ancora appassionati del genere che continuano a giocare e creare questi giochi)⁷¹. È il momento delle avventure grafiche, in cui si distingueranno case come la *Sierra* e la *LucasArts* (inizialmente conosciuta con il nome di *Lucas Film Games*), che produrrà capolavori come *The Secret of Monkey Island*, *Maniac Mansion*... Nasce così il genere punta e clicca, un mercato di nicchia che ha molti estimatori.

Ma l'avventura non è l'unico genere investito dalla narrativa. Possiamo ritrovare gli archetipi di cui Anna Antoniazzi parla anche in molti altri generi, dal survival horror all'azione, ai giochi strategici... Rientrano, nella tassonomia di Caillois, nella categoria Mimicry, laddove ci si appropria dei panni dell'avatar che vediamo (o che immaginiamo: si pensi all'avventura testuale o ai videogiochi in prima persona) nello schermo e si vivono le sue avventure.

Sono archetipi ben riconoscibili nella letteratura per l'infanzia e non solo.

Con il libro, ha in comune la narrativa. Almeno, una larga fetta del mondo del videogioco la ha. Spesso i videogiochi raccontano una storia: lo fanno in modo diverso rispetto ad un

⁷⁰ Antoniazzi, Anna. *Contaminazioni: letteratura per ragazzi e crossmedialità*. Milano: Apogeo, 2012, p. 31

⁷¹ Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit., p. 28-34

libro, un film ed un fumetto, e la caratteristica peculiare, quindi, è proprio l'interattività. Una forte dose di concentrazione viene richiesta, insieme talvolta a capacità di lettura e di comprensione del testo: come si potrebbe altrimenti portare avanti la trama di un adventure? Esistono giochi in cui, per comprendere ciò che sta accadendo, bisogna passare in rassegna fin troppi documenti, analizzarli a fondo per scovarvi indizi: basti pensare a *Darkness Within: sulle tracce di Loath Nolder* (Zoetrope Interactive, 2009), un punta e clicca di genere horror/investigativo, in cui, per proseguire la storia, il protagonista si trova in possesso di una serie di documenti (appunti, certificati, diari, lettere...) che gli consentono di capire lo svolgersi della vicenda, lasciandogli una lista di indizi che il giocatore dovrà mettere in relazione. A volte frustrante, il fatto di dover ricostruire la trama – una trama piuttosto complessa e piena di riferimenti ad antiche popolazioni, rituali, personaggi ambigui – è una vera sfida e lo porta, a parere di chi scrive, alla pari di un thriller.

Seguire i dialoghi, leggere i documenti, cogliere anche gli indizi minimi... Tutto questo è fondamentale per superare un punta e clicca o un adventure. O, per lo meno, per capirne la storia.

Inoltre, a livello narrativo il videogioco ha colto un importante contributo dal cinema. Spesso e volentieri, nelle movenze e nei dialoghi i personaggi del videogioco assomigliano sempre di più a quelli cinematografici. Inoltre, l'uso sempre più accolto delle *cut scene* che interrompono momentaneamente l'interattività del videogioco permette l'emergere di una narrativa cinematografica⁷². Si è formato, negli anni, uno scambio reciproco.

Soprattutto con l'arrivo del 3D, il punto di vista dell'azione videoludica si è modificato e complicato in uno spettro di possibilità molto più ampio rispetto a prima, diventando una vera e propria *ripresa*⁷³.

L'uso e l'alternanza di oggettiva (in terza persona) e soggettiva (in prima persona) sono tecniche ben conosciute dai registi cinematografici, che giocano con esse per creare una maggiore immedesimazione e impatto emotivo dello spettatore con i personaggi.

Nel videogioco, la scelta della visuale, oltre che sul *game design*, influisce molto sulla modalità di identificazione. Negli soprattutto in prima persona non c'è una effettiva

⁷² Marino, Massimiliano. *Immedesimazione, soggettiva & oggettiva: contaminazioni tra cinema e videogioco*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura del videogioco* op. cit., p. 323.

⁷³ *Ivi*, p. 324.

immedesimazione tra avatar e giocatore, quanto una sostituzione: il giocatore si cala direttamente nel gioco, sperimentando egli stesso ciò che avviene sullo schermo. La prima persona, dunque, non permette uno scambio emotivo; diversamente, la terza persona nel videogioco provoca un impatto visivo che consente una maggiore caratterizzazione del personaggio attraverso la mimica facciale più o meno sviluppata e, di conseguenza, un contatto emotivo.

Anche la narrativa letteraria è stata influenzata dal videogioco, sia come contenuti che come ambientazioni, diventando una presenza costante nella produzione contemporanea, anche grazie al fatto che gli scrittori contemporanei sono cresciuti circondati da nuovi media che hanno inevitabilmente influenzato la loro formazione e il loro prodotto. In particolare, la letteratura fantascientifica è stata invasa da metafore videoludiche, tanto che Bittanti è arrivato a sostenere che la letteratura cyberpunk può essere considerata la figlia illegittima del videogioco⁷⁴. Bittanti cita anche alcuni scrittori *sci-fi* che hanno ampiamente attinto al fenomeno videogioco nelle loro opere, da Orson Scott Card (*Il gioco di Ender*, del 1985, da cui è stato tratto anche il film *Ender's game* uscito nel 2013), Viktor Pelevin,



Illustrazione 4: Metal Gear Solid Philanthropy (2009) (immagine tratta dalla pagina di wikipedia dedicata al film)

Johnatan Lethem, Ian Banks, Alex Garland⁷⁵.

Secondo Bittanti, “la letteratura, più volte data per spacciata (...) ha invece trovato proprio nel divertimento elettronico nuova linfa, nuovi temi, nuove possibilità”, c'è stato un rinnovamento nel modo stesso di “raccontare storie”⁷⁶.

Sono stati molti, in questo ultimo decennio, i videogiochi prodotti a seguito di film di successo: dai videogiochi di Harry Potter, a Avatar, a Il signore degli anelli... Operazioni puramente commerciali, alcune fatte meglio, altre fatte peggio, a seconda della lungimiranza di chi li ha prodotti⁷⁷. Ebbero successo ai loro tempi alcuni videogiochi

74 Bittanti, Matteo. *Fuori gioco: Sconfinamenti videoludici*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura del videogioco* op. cit., p. 242

75 Ivi, p. 240-267.

76 Ivi, p. 241-242.

77 Non è una novità del terzo millennio. Purtroppo, una delle motivazioni della crisi che ha colpito il mercato delle console negli anni ottanta è stata la disaffezione degli appassionati a seguito della saturazione dell'industria videoludica con giochi di bassa qualità per l'epoca: un'operazione molto

prodotti dalla LucasArt⁷⁸ (compagnia fondata da George Lucas nel 1982) tra cui *Indiana Jones and the last crusade*, tratto dall'omonimo film, di cui segue la trama ma arricchendola con buon gameplay ed enigmi facoltativi che consentono di deviare dal filo narrativo.

Se il videogioco ha attinto a piene mani dalla letteratura, dal cinema e da altri media, la contaminazione non è stata a senso unico.

Spesso i videogiochi di maggior successo hanno dato origine a saghe di libri e di film, non sempre riusciti. Spesso hanno deluso ampiamente le aspettative dei fan dei giochi di origine e si sono rivelati indigesti anche per i neofiti.

A parere di molti fan, un buon esempio di film basato su un videogioco è *Metal Gear Solid: Philanthropy* (Illustrazione 4). Si tratta in realtà di un fan movie no profit, un film indipendente italiano (nonostante il doppiaggio inglese) del 2009, scritto, prodotto e diretto dall'allora ventisettenne Giacomo Talamini⁷⁹. Lo stesso creatore di *Metal Gear Solid*, Kojima, si è dichiarato soddisfatto. Erano previsti due seguiti, ma il progetto è stato accantonato per problemi di diritti.

Rischi ed effetti positivi

Soprattutto ultimamente, gli studi psicologici, scientifici e sociali sul videogioco, accanto ai rischi dell'abuso, tendono ad evidenziare anche aspetti positivi che caratterizzano il loro uso. Talvolta, i pericoli legati a questo medium sono esagerati dai giornalisti, ma è necessario conoscerli adeguatamente.

Tra gli elementi di rischio, non è solo la violenza⁸⁰ più o meno esplicita a dover essere presa in considerazione, anche se comunque è un fattore che può disturbare o impressionare alcune tipologie di giocatori, soprattutto tra i più giovani.

Uno dei rischi che più spaventano i detrattori dei videogiochi è l'abuso⁸¹ di questo mezzo,

discutibile fu la trasposizione videoludica di *ET l'extraterrestre*, successo di Steven Spielberg del 1982; il gioco dell'Atari, caratterizzato da un gameplay lento e macchinoso e una grafica scadente, fu un flop. Ne parla approfonditamente Accordi Rickards in: Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit, p. 67-71.

78 LucasArt (conosciuta inizialmente come LucasFilm Games) ha sfornato capolavori quali la saga di *Monkey Island* (dal 1990 al 2009), *Maniac Mansion* (1987), *Day of the Tentacle* (1993).

79 Il film è visibile su Youtube all'indirizzo: <<https://www.youtube.com/watch?v=IauDOmyDMeU>>. Il sito del progetto è: <<http://www.mgs-philanthropy.net/main/>>

80 Sulla violenza parlerò più specificatamente nei prossimi paragrafi.

81 Spesso è difficile imporre a se stessi di smettere di giocare, in particolare se il gioco è avvincente. Questo è uno dei motivi per cui in biblioteca sarà necessario imporre un limite di tempo per sessione.

che può portare a comportamenti scorretti: quello che lo psichiatra Giuseppe Giunta chiama videoabuso (ossia il passare una quantità di tempo non controllato) può causare sedentarietà, e quindi aumentare il rischio di sovrappeso, con tutte le patologie che esso comporta. Infatti, mentre alcuni giochi, soprattutto i giochi sportivi Wii (assieme alla pedana *Balance Board*), la Playstation Move o il Kinect della Xbox, richiedono al giocatore di muoversi, la maggior parte consente di godere il divertimento seduti su una poltrona. Inoltre, l'uso dei joystick, delle tastiere e mouse, o dei telecomandi costringe a movimenti dei pollici che possono provocare dolori all'articolazione. L'uso dei dispositivi citati che costringono al movimento, pur non sostituendo una buona attività fisica, consentono comunque di spezzare la sedentarietà, anche se non precludono il rischio di movimenti erronei che potrebbero creare danni alle articolazioni.

Non bisogna dimenticare poi il rischio, comune a tutti i media che usano immagini in movimento, di crisi epilettiche dovute a ripetuti flash che alcuni videogiochi possono contenere.

I maggiori rischi dell'abuso sono di solito indicati nei libretti di istruzioni allegati a console e videogiochi, assieme alla raccomandazione di spezzare le sessioni di gioco con piccole pause; alcuni giochi (ad esempio Wii Fit) dopo un tot di tempo di gioco consigliano al fruitore di interrompere un po' l'attività.

Dobbiamo dire che, rispetto alla maggior parte dei media con cui si confronta, il videogioco è qualificato da una interattività intrinseca. Questo porta l'esperienza videoludica ad essere diversa ogni volta che viene affrontata: lo stesso giocatore che gioca allo stesso videogioco proverà ogni volta altre sensazioni, a seconda del suo umore e della sua disposizione, ma scoprirà anche altri modi per affrontarlo⁸²; ad esempio, può trovare un passaggio segreto, un *easter egg*⁸³ che prima non aveva trovato, e comunque non ripeterà mai le stesse sequenze di azioni delle volte precedenti.

Spesso è messo in paragone con la televisione, ma, andando ad analizzare le sue caratteristiche, ci accorgiamo che, mentre la prima richiede una fruizione passiva, nel

82 Nicholson, Scott. *Everyone plays at Library* op. cit., p. 149-150.

83 Si tratta di contenuti aggiuntivi spesso non facilmente individuabili nel gioco, che di solito si attivano dopo una sequenza di azioni non necessari; possono essere rimandi ad altri giochi, agli sviluppatori o comunque a qualcosa di estraneo alla situazione. Sono scoperte che non cambiano l'andamento del gioco, non lasciano altro che la soddisfazione di averli trovati e riconosciuti. È un fenomeno che riguarda anche altre tipologie di software.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

videogioco (di qualunque genere), come in qualsiasi forma ludica, il giocatore non può permettersi di non essere attivo. Questo, con tutti i pro e i contro del caso.

Molti giochi infatti richiedono una forte concentrazione e vanno ad attivare diverse zone del cervello.

Gli adventure ad esempio sono caratterizzati da enigmi da sciogliere talvolta molto complicati, che impongono di ragionarvi a lungo, di tornare più volte sui propri passi per capire cosa possa essere stato tralasciato, ma anche saper leggere tra le righe le indicazioni date.

Inoltre, i videogiochi obbligano a prendere decisioni, anche molto in fretta, decisioni da cui possono dipendere talvolta la propria sicurezza e quella di altri personaggi del gioco; a riflettere sulle possibili conseguenze delle tue azioni, pena il fallimento dell'azione; a pensare in modo logico per comprendere i meccanismi che sorreggono il gioco.

Secondo uno studio del 2006, dell'University of Maryland, la tolleranza al dolore dei ragazzi mentre giocano è maggiore rispetto a quando non giocano: l'esperimento è stato svolto facendo immergere la mano opposta rispetto a quella 'giocante' in una bacinella d'acqua gelata; la sopportazione è aumentata del 400%⁸⁴.

Diversi studi hanno dimostrato che, sebbene un uso prolungato dei videogiochi possa nuocere alla salute fisica e mentale del giocatore, una fruizione controllata può dare risultati addirittura positivi.

C'è chi è convinto che anche i giochi più violenti, gli sparattutto ad esempio, posso portare qualcosa di buono. In un suo discorso alla conferenza TED, Daphne Bavelier, neurobiologa, ha voluto dimostrare che i giochi d'azione, come gli *fps* in particolare, sono importanti per lo sviluppo di alcune competenze del cervello umano. In particolare, non creerebbero danni alla vista, tutt'altro, i videogiocatori sarebbero più portati al multitasking, alla concentrazione, noterebbero più particolari rispetto ai non-giocatori. Questo non significa, riflette la neurobiologa, che un ragazzo vi possa giocare tutto il giorno, ma una media di cinque, dieci ore la settimana consentirebbe di migliorare la vista e la concentrazione, contrariamente ai luoghi comuni⁸⁵.

In medio stat virtus, insomma. Gli effetti positivi indicati finora ovviamente non devono

84 Gallaway, Beth. *Game On!* op. cit., p.26.

85 Una trascrizione è reperibile alla pagina:

<https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games/transcript?language=it>

far dimenticare i rischi.

In realtà, molti studi si sono susseguiti sugli effetti, positivi o negativi, dei videogiochi, ma questi, oltre a variare da persona a persona, non sono del tutto attendibili per il semplice fatto che i soggetti interessati erano suscettibili anche di altri stimoli, dalla vita privata alla lettura alla televisione.

E soprattutto dobbiamo tener conto della durata di ogni sessione di gioco: ogni videogioco (come qualsiasi attività) può essere dannoso per la salute se giocato per troppo tempo.

I videogiochi sono usati, oltre che nell'addestramento di piloti, anche a livello medico: la console Wii (e soprattutto la Balance Board) è usata ad esempio per i pazienti per la riabilitazione a seguito di ictus o fratture, ma anche per il Parkinson, con risultati sorprendenti: il fatto di usare un videogioco, anche pensato apposta per la riabilitazione, infatti, consente al cervello di dimenticare di star effettuando un importante esercizio per la salute⁸⁶; la stimolazione cognitiva molto intensa del videogioco può dunque avere applicazioni inaspettate⁸⁷.

Moralità e coinvolgimento emotivo

Talvolta, chi impersona il protagonista di un videogioco viene messo di fronte a scelte molto importanti, che influiscono sul proseguimento della trama e anche della moralità del personaggio che il giocatore impersona (si pensi a *Fable*, un RPG per Xbox e computer della Lionhead Studios, in cui l'avatar, a seconda delle azioni commesse, sviluppa maggiormente il suo lato “buono” o quello “cattivo”, caratteristica che si ripercuote anche nell'aspetto fisico); spesso, in situazioni apocalittiche, vengono messi in dubbio i valori stessi su cui si basa la società umana e sta al giocatore decidere se conservare la propria umanità o pensare alla sola sopravvivenza, ad esempio il videogioco, tratto dall'omonimo fumetto e dalla serie tv, *The walking dead* (Telltale game, 2012), in cui ogni decisione presa dal videogiocatore modifica, nel bene e nel male, l'andamento della storia.

Mettono in crisi modelli culturali cui aderiamo e ci pongono domande su di essi; interpretare un avatar significa anche entrare in contatto con un modo di pensare che non ci

86 Di Marco, Massimiliano. *Wii, una console per riabilitare dall'ictus: risultati sorprendenti*. «Ibtimes», 23 luglio 2012. <<http://it.ibtimes.com/articles/33743/20120723/wii-videogioco-riabilitazione-ictus-australia-ricerca-salute-nintendo.htm>>

87 *Una console per videogiochi per la riabilitazione dei parkinsoniani*, 2 luglio 2013. <<http://www.hsantalucia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=678>>

appartiene del tutto, talvolta capita di impersonare qualcuno che, per la società, è il 'cattivo' e, perché la partita non finisca subito, dobbiamo comportarci come se si trattasse dell'eroe⁸⁸. Ci sono poi videogames in cui è possibile analizzare entrambe le facce della medaglia, ossia interpretare sia l'eroe che il cattivo: si pensi ad esempio a *Sonic Adventure 2 Battle* (Sonic Team, 2001) o *Aliens vs Predator 2* (Monolith, 2001) (esempi già riportati da Gee⁸⁹). Questa “messa in crisi” dei nostri valori non è da vedere in senso negativo, ma come una spinta a confrontarsi con altre realtà, più o meno condivisibili.

Come ha ben sottolineato Mazzetta nel suo blog *Ossessionicontaminazioni*, “non ci piace qualcosa solo perché ci fa ridere, ci diverte nel senso banale di metterci di ottimo umore e di farci passare del tempo gradevole, ma ci piace anche ciò che ci pone dei problemi, che ci fa riflettere, che ci mette in gioco obbligandoci a rivedere i capisaldi del nostro essere umani”⁹⁰. È questo il meccanismo che porta il videogioco ad avere la stessa dignità culturale di un film o di altri media, in quanto può contribuire alla crescita emotiva, culturale e personale dell'individuo.

In ogni caso, il videogioco porta a prendere un'iniziativa, nel bene e nel male. Non è assolutamente un medium passivo. Volendo estremizzare, come sottolinea Steven Johnson, si può dire che sia più attivo della lettura di un libro.

Herz racconta di come, durante l'adolescenza, i suoi coetanei videogiocatori venissero rappresentati come piccoli zombie completamente assorbiti dagli schermi dei coin-op, la mascella cadente e gli occhi spenti; aggiunge poi in nota che, chiunque abbia mai osservato i bambini giocare, sa che urlano, si arrabbiano, si divertono. La gamma di emozioni che può dare un videogioco, dalla gioia, alla paura, alla frustrazione, è molto varia⁹¹.

Questa immersione in un personaggio e in un mondo altri da sé ha suscitato anche preoccupazioni su una possibile alienazione.

Non tutti i giochi sono cattivi, “tutti però proiettano i nostri figli al di fuori di se stessi, e rischiano di farne degli alienati”; così sostiene (in un intervento davvero superficiale), Aldo Cazzullo⁹², che arriva a definire *Space Invaders*, uno dei videogiochi più influenti e famosi,

88 Gee, James Paul. *Come un videogioco* op. cit., p. 126-128.

89 *Ibidem*.

90 Mazzetta, Francesco. *Videogiochi seri e critici poco seri*, 18 ottobre 2014.

<<http://ossessionicontaminazioni.wordpress.com/2014/10/18/videogiochi-seri-e-critici-poco-seri/>>

91 Herz, Jessie C. *Il popolo del joystick* cit., p. 183-195.

92 Cazzullo, Aldo. *Troviamo un vaccino per i giochi elettronici*, «Iodonna.it», 26 gennaio 2013.

<<http://blog.iodonna.it/aldo-cazzullo/2013/01/26/troviamo-un-vaccino-per-i-giochi-elettronici/>> (In un

quel gioco coi marzianetti, e con davvero poco tatto per i veri problemi dei giovani, considera il videogioco la peggiore piaga odierna per l'infanzia (suscitando così la reazione di Marco Accordi Rickards⁹³, direttore del VIGAMUS). Onestamente, questa protesta sui ragazzi alienati, rapiti da questi fantomatici marzianetti, fa un po' sorridere, considerando che gran parte dei giochi che i bambini svolgono nei cortili e nelle proprie camerette sono basate sul *far finta che*.

E si dovrebbe anche sottolineare che non è solo il videogioco ad avere la capacità di alienare, un lettore attento può perdersi in un libro in un modo tale da perdere ogni contatto con la realtà; il Don Chisciotte odierno non ha più solo i libri con cui alimentare la sua follia, ma molti media, dalla televisione ai videogiochi.

Il coinvolgimento emotivo che si prova giocando ad un videogioco, nel bene e nel male, è ben diverso da ciò che si sente mentre si osservano le stesse azioni in un film, perché nel gioco siamo noi a compierle: siamo noi che, in *Monkey Island*, sconfiggiamo il pirata LeChuck, o che in *Legend of Zelda* sterminiamo orde di nemici. Siamo noi, sì, ma al contempo non lo siamo. Nel videogioco, come in ogni gioco in realtà, è possibile essere coraggiosi, forti, cattivi. Diversi da se stessi. Una volta spento il monitor o la console, come quando si chiude un libro, il giocatore sa di essere di nuovo se stesso, ma tutte le emozioni (di gioia, di rigetto...) provate rimangono e possono farci vedere il mondo con occhi nuovi, anche spingerci ad essere migliori, come sostiene Jane McGonigal.

In realtà, non c'è un'attività più solitaria della lettura. Così proclama in tono ironico e parodistico Steven Johnson, che immagina un mondo in cui i videogiochi fossero nati molto prima dei libri e che questi ultimi fossero l'ultimo medium in grado di deviare le menti dei giovani, un medium passivo: “Leggere libri sottostimola cronicamente i sensi. A differenza della lunga tradizione dei videogiochi – che assorbono il bambino in un mondo vivido, tridimensionale, pieno di immagini in movimento e paesaggi sonori, che si esplora e si controlla attraverso complessi movimenti muscolari – i libri sono semplicemente un'inutile striscia di parole su una pagina. Durante la lettura viene attivata soltanto una

aggiornamento dell'articolo, risponde ai commenti negativi accusando, nemmeno troppo sottilmente, chi avesse citato il Pegi di essere un “infiltrato” dell'industria del videogioco. Peccato che chiunque si interessi anche solo marginalmente al videogioco dovrebbe conoscerlo, a meno che non si stiano esponendo sentenze senza avere cognizione di ciò di cui si scrive, come sembra evidente in questo caso)

⁹³ Accordi Rickards, Marco. *I videogiochi fanno cultura: non sono buoni o cattivi, ma vere opere interattive*, «Il Giornale.it», 04 febbraio 2013. <<http://www.ilgiornale.it/news/tecnologia/i-videogiochi-fanno-cultura-non-sono-buoni-o-cattivi-vere-882118.html>>

piccola parte del cervello dedicata all'elaborazione del linguaggio scritto, mentre i videogiochi impegnano l'intera gamma delle cortecce sensoriali e motorie⁹⁴.

Si tratta di un paradosso, una provocazione che mette in luce i cliché che avvolgono l'idea di videogioco e i benefici che in realtà possono portare.

Videogioco come veicolo di idee e di propaganda

Un altro aspetto da tenere in considerazione è la capacità di un videogioco di veicolare propaganda. Uno strumento molto potente, in grado di raggiungere miliardi di persone. Lo hanno ben capito anche i vertici militari. Basti pensare a giochi quali il multiplayer online *America's Army*, finanziato con soldi pubblici negli Stati Uniti, in cui il giocatore veste i panni di un marine e vive un'esperienza in uno scenario di guerra; nell'home page del gioco, un link riporta al sito dell'esercito americano. Altri videogiochi prodotti negli Stati Uniti usano questa forma di propaganda militare⁹⁵, ma non solo lì: alcuni articoli online⁹⁶ riportano la notizia di un video promozionale *Grand Theft Auto: Salil al-Sawareem*, un videogioco ispirato a GTA e prodotto dall'Isis con l'intento di addestrare i giovani medio orientali ai valori della Jihad, usando come ispirazione un prodotto tipicamente occidentale.

Altri esempi possono essere trovati in tutto il mondo.

Anche in Corea del Nord il sito Uriminzokkiri.com propone una raccolta di giochi flash in cui la propaganda è il punto centrale.

Glorious mission, invece, è un videogioco di guerra dell'esercito popolare cinese sviluppato da Giant Interactive Group nel 2011, un gioco in cui il giocatore online affronta, assieme ai militari, contro gli eserciti nemici e, nell'ultimo aggiornamento, l'obiettivo è la difesa delle Senkaku Island contese con il Giappone⁹⁷.

94 Johnson, Steven. *Tutto quello che fa male ti fa bene*. Milano: Mondadori, 2006, p. 22

95 Nel 2003, un gioco online dal titolo *Quest for Saddam* dava la possibilità di dare la caccia a Saddam (la risposta non si è fatta attendere dal mondo islamico, che ha rilasciato un ulteriore videogame dal titolo *Quest for Bush*). Vari capitoli di Kuma/war, un videogioco online nato nel 2003 e in continua espansione, sono dedicati a guerre realmente combattute o ancora in corso.

96 Spinetti, Flaminio. *Isis, anche i videogiochi chiamati alla guerra santa*. «Il giornale.it», 22 settembre 2014, <<http://www.ilgiornale.it/news/mondo/isis-anche-i-videogiochi-chiamati-guerra-santa-1053777.html>>.

L'Isis punta sui videogame e sceglie lo stile violento di Grand Theft Auto. «IlsecoloXIX.it», 21 settembre 2014. <http://www.ilsecoloxix.it/p/mondo/2014/09/21/ARQ4oa1B-videogame_violento_sceglie.shtml>

97 L. Tre.. *Missione gloriosa: ecco il videogioco dell'esercito cinese che rivendica le isole contese con il Giappone*. «Il Sole 24 ore.com», 1 agosto 2013. <<http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2013-08-01/missione-gloriosa-ecco-videogioco-115424.shtml?uuid=Abh3wNJI>>

I videogiochi in biblioteca Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

In *Come un videogioco*, Gee racconta ad esempio la sua esperienza con *Under Ash*, prodotto dalla casa siriana Dar Al-Fikr, il classico sparatutto in cui il protagonista è però un giovane palestinese che si batte per il proprio popolo⁹⁸. Il suo creatore Adnan Salim⁹⁹ afferma che tale gioco è stato pensato come una richiesta di pace, un modo per sensibilizzare l'umanità al problema palestinese.

Oltre alla propaganda militare, il videogioco si è rivelato un veicolo di propaganda politica: nelle elezioni presidenziali del 2008, lo staff Barack Obama ha inserito spot propagandistici all'interno di alcuni giochi elettronici prodotti da Electronic Arts, con una mossa senza precedenti, per conquistare l'elettorato giovane¹⁰⁰.

Il problema è ovviamente che questi messaggi trovano sempre nuovi modi di esprimersi e di coinvolgere anche i giovanissimi; visto che molti giochi propagandistici sono online proprio per poter raggiungere il maggior numero possibile di persone, l'idea che un ragazzino possa trovarsi a giocare con questi titoli, da qualsiasi nazione provengano, spaventa l'opinione pubblica ed è probabilmente, a parere di chi scrive, una delle problematiche che dovrebbero maggiormente interessare il bibliotecario.

Ciò non deve meravigliare: la propaganda ha sempre trovato mille strade per esprimersi, mille linguaggi. Mario Accordi Rickards si è interessato alla questione con il libro, scritto assieme a Alessia Padula, "Videogiochi e propaganda", la prima pubblicazione del centro studi del VIGAMUS.

Ma i videogiochi possono essere usati che per scopi meno distruttivi. L'associazione animalista PETA (People for the Ethical Treatment of Animals) si è spesso resa produttrice di videogiochi parodia che cercano di sensibilizzare l'opinione pubblica verso la protezione degli animali (ad esempio, *Mario kills Tanooki* o *Pokemon Black and Blue*).

*Food Force*¹⁰¹ è invece un videogioco educativo o *serious game* prodotto dal Programma Alimentare Mondiale delle Nazioni Unite nel 2005 che simula un intervento umanitario nell'isola fittizia di Sheylan, con lo scopo di sensibilizzare i bambini e i ragazzi ai problemi che tali emergenze richiedono ogni giorno agli operatori umanitari.

98 Gee, James Paul. *Come un videogioco* op. cit., p. 133-137.

99 Le affermazioni sono ricavate dal libro dello stesso Gee.

100 Massimini, Serena. *Obama porta gli spot elettorali nei videogame*, 16 ottobre 2008.

<http://www.ferpi.it/ferpi/novita/notizie_rp/media/obama-porta-gli-spot-elettorali-nei-videogame/notizia_rp/38494/9>

101 Scaricabile da: <<http://it.wfp.org/come-aiutare/passaparola/food-force>>

Come si è visto, il videogioco è uno strumento molto più complesso di ciò che si pensa.

La violenza e la “caccia alle streghe 2.0”¹⁰²

Gli ultimi decenni nel mondo videoludico sono stati caratterizzati da una serie di studi che hanno cercato di fare chiarezza sulla relazione tra videogiochi violenti e comportamenti devianti di bambini e ragazzi.

Chi scrive ritiene la pericolosità dei videogiochi non stia tanto nel videogioco in sé, quanto nella mente di chi gioca. Anche i videogiochi più violenti non provocano una violenza automatica

Per quanto riguarda la pericolosità di certi videogiochi, a causa della violenza che rappresentano, è necessario ribadire l'importanza della classificazione per età: sono ben evidenti sulla confezione, sia davanti che sul retro, e c'è da presumere che nessuno darebbe mai in prestito un videogioco classificato per la maggiore età ad un ragazzino di dodici anni. Molti sono gli articoli che sono usciti sulla violenza di certi videogiochi, che sarebbe dannosa per i bambini, ma tali videogiochi sono stati già classificati come non adatti ad un pubblico di età inferiore ai sedici o ai diciotto anni. Ciò significa che i bambini non dovrebbero nemmeno avvicinarsi a tali giochi.

Il vero problema, a parere di chi scrive, non è tanto la violenza insita nell'avventura videoludica che il ragazzo (o l'adulto) sta vivendo, quanto l'educazione che tale persona ha ricevuto. Un bullo non diventa tale perché ha passato troppo tempo davanti ad uno schermo, quanto per la situazione familiare o sociale che vive. Ci sono miliardi di ragazzi in tutto il mondo che hanno giocato agli stessi giochi, ma di questi – si spera – la maggior parte è in grado di riconoscere il reale dal fittizio; perché sono stati educati in un certo modo, perché i genitori li hanno avvicinato alla televisione, al videogioco e ad altri media accompagnandoli. Tali strumenti non vanno demonizzati, ma non devono essere utilizzati indiscriminatamente, soprattutto se chi ne usufruisce è in un'età molto delicata.

Anche la biblioteca ovviamente ha le sue responsabilità: se un genitore può permettersi di decidere che il figlio dodicenne ha le capacità e la testa di provare (seppur seguito) giochi più “grandi” di lui, il bibliotecario deve attenersi alle raccomandazioni PEGI. Un genitore conosce il proprio figlio, o almeno dovrebbe: di conseguenza, sa se è pronto ad affrontare una tipologia di gioco o meno. Dare nelle mani di un ragazzino un videogioco ad alto

¹⁰² Terminologia usata dalla redazione di *Inside the game*, blog italiano dedicato al videogioco.

contenuto di violenza, classificato debitamente, può essere dannoso per lui, in quanto non sarebbe in grado di gestirlo. Qui non si mette in dubbio ciò che una violenza esplicita, seppur fittizia, possa arrecare sconvolgimenti in fasce più fragili della popolazione, a partire dai bambini, ma spesso vengono presi ad esame come fattori a se stanti e si dimentica di metterli in relazione con altri aspetti della vita sociale e familiare, che intervengono maggiormente nella crescita di un individuo.

Interessante, su questo argomento, è la riflessione di James Paul Gee: “I film, i libri, la televisione o i videogiochi – cioè la tecnologia – non producono effetti, buoni o cattivi che siano, da soli. La questione se i videogiochi (...) siano di per sé buoni o cattivi per noi e per i nostri bambini è del tutto priva di senso. Le tecnologie producono effetti solo se sono collocate in contesti specifici”. Siamo noi, quindi, a dover creare questi contesti, in modo tale che gli effetti delle tecnologie siano solo positivi. Anche l'uso di giochi nell'apprendimento è da effettuare con cognizione di causa.

E Gee continua: “È anche evidente che, se i bambini sono cresciuti in una cultura di violenza e di abuso, è probabile che consumino i media – per non parlare delle interazioni nella vita reale – come alimento per la propria rabbia e il proprio disorientamento”¹⁰³.

Purtroppo, quando un videogiocatore assiduo commette un delitto, spesso e volentieri i genitori e i giornalisti dimenticano per primi la differenza sostanziale tra violenza reale e violenza fittizia, lanciandosi a spada tratta contro i videogiochi di guerra e combattimento, tralasciando di verificare il contesto in cui il bambino o il ragazzo ha vissuto. O, anche, eventuali disturbi mentali. Francesco Mazzetta – ma assieme a lui molti altri – hanno presentato una casistica di articoli che hanno presentato il videogioco come colpevole o complice del comportamento deviato di alcuni individui.

Alcuni studi hanno poi evidenziato una certa *desensibilizzazione* in chi gioca a videogiochi violenti. In realtà, per quanto questa preoccupazione possa essere fondata, non è molto chiaro quale sia il suo ruolo nella desensibilizzazione alla violenza, in quanto ad essa partecipano anche altri fattori: vita privata, film, televisione, telegiornali che riportano con fin troppa dovizia di particolari fatti realmente avvenuti. Anche in fascia protetta, tra l'altro, in talk show e altri programmi capita purtroppo di assistere a scene e vedere immagini reali davvero esplicite.

103 Gee, James Paul. *Come un videogioco* op. cit., p. 12.

Purtroppo, la disinformazione incalza, suscitando anche reazioni tra gli appassionati. Un servizio del TG1 del 2011 sulla tragedia di Oslo, in cui per l'ennesima volta si prendevano di mira i videogiochi, ha provocato la creazione del Movimento contro la disinformazione sui videogiochi, promosso dalla redazione di *Multiplayer.it*¹⁰⁴.

E di disinformazione si tratta, considerato che si parla di videogioco violento come se esso rappresentasse la maggior parte della sfera videoludica, quando i giochi PEGI 18, secondo i dati del PEGI, nel 2013 si è attestato attorno al 9,7%, mentre la produzione totale dal 2003 al 2013 risulta del 6,2% (contro rispettivamente il 30% e il 45% del PEGI 3); una minima fetta del mercato, quindi. Anche aggiungendo i dati relativi al PEGI 16, essi si dimostrano al 14,6% per l'anno 2013, e 12,5% per il decennio 2003-2013¹⁰⁵. Non bisogna dimenticare che, per quanto anche i ragazzi più piccoli siano attratti da questi giochi violenti, in Italia l'età media del videogiocatore si è alzata (28 anni); ci dovrebbe essere semplicemente più attenzione da parte dei negozianti e, soprattutto, di genitori ed educatori (tra cui possiamo includere la biblioteca) nell'impedire che un ragazzo impreparato possa entrarne in possesso.

Raymond Boyle e Matthew Hibbert, nella loro *Review of research on the impact of violent computer games on young people* del 2005, hanno sostenuto che esista una correlazione tra videogiochi violenti e comportamenti violenti in alcuni individui, ma, aggiungono, ciò è anche contestato perché non dimostra necessariamente che giocare ad essi provochi una violenza sociale¹⁰⁶.

Se infatti questa fosse una relazione causa-effetto, dovrebbe manifestarsi in tutti gli individui che hanno giocato con determinati titoli; cosa che, fortunatamente, non succede.

Questo non toglie al videogioco un possibile fattore di rischio che non deve essere sottovalutato, come non deve esserlo in tutte le forme di intrattenimento e di informazione.

Può andare ad esasperare una situazione già di per sé non rosea¹⁰⁷.

104 Queste polemiche non si susseguono solo in Italia: nel 2005 – dopo che, seguito del massacro di Columbine High School e delle polemiche che avevano accusato il videogioco *Doom* di aver ispirato i due assassini fu proposta una legge californiana che vietava la vendita di alcuni videogiochi ai minori – vi fu un'azione legale dei produttori videoludici che si concluse con l'annullamento da parte della Corte suprema della suddetta legge in base al primo emendamento.

105 PEGI. *Annual report 2013*, 15 aprile 2014. <http://issuu.com/pegi/docs/annual_report2013?e=1450907/7758375>

106 Boyle, Raymond e Matthew Hilbert. *Review of research on the impact of violent computer games on young people*, marzo 2005. <http://dera.ioe.ac.uk/6009/1/research_vcg.pdf>

107 Una strage in una scuola è sempre orribile da sentire e immaginare. È accaduto alla Sandy Hook

In realtà, nonostante lo sdegno che questi articoli provocano agli appassionati, all'industria del videogioco queste polemiche non fanno che attirare nuovi compratori, spinti da una macabra curiosità di scoprire cosa si nasconda dietro un gioco tanto contestato, spesso incrementando anche la pirateria informatica¹⁰⁸.

Il primo videogioco contestato per la sua violenza brutale fu *Death Race* (Exidy, 1976), in cui lo scopo era investire dei gremlins con un veicolo, che ispirerà successivamente il famoso *Carmageddon* (SCI Software, 1997). Le polemiche che accompagnarono l'uscita di *Death Race* fecero impennare le vendite del gioco e, lungi la possibilità di frenare l'uscita di questi giochi, i produttori compresero presto che la gogna mediatica non aveva fatto altro che incrementare i guadagni; da allora, puntare alla messa in discussione della morale comune sarà vista come un buon modo per fare soldi¹⁰⁹.

Anche un libro può promuovere messaggi sbagliati o esaltare la violenza: è a discrezione del bibliotecario decidere se includerlo o meno nella raccolta di una biblioteca pubblica, ma di certo non verrebbe in mente a nessuno di bandire tutti i libri dalla biblioteca.

Esattamente come un film o un libro violento non dovrebbe mai rientrare a in una sezione per ragazzi, lo stesso varrà per i videogiochi.

Per evitare tutto questo, è necessario conoscere il pericolo. La mente dei ragazzi – forse non tutti, ma si spera la maggior parte – fortunatamente non è vuota: se l'individuo è stato

Elementary school, in Connecticut, dove venti bambini e sei adulti sono stati uccisi. A compiere la strage è stato un ragazzo di vent'anni, proveniente da una situazione familiare difficile e afflitto dalla sindrome d'Asperger, una particolare forma d'autismo; nonostante questo, la madre l'ha portato in un poligono di tiro e gli ha insegnato a sparare. Purtroppo, Adam Lanza (questo il nome dell'assassino) era anche appassionato di videogiochi e si è riaccesa “la caccia alle streghe 2.0”. Ma lo stesso si può dire su molte tragedie: il problema additato con più enfasi non sono stati gli eventuali problemi mentali o fanatismi, ma l'uso di videogiochi. Non si tiene conto che un videogioco non dovrebbe essere giocato da persone con evidenti disturbi, che probabilmente avrebbero commesso quei delitti anche senza il supporto videoludico.

108 È il caso del videogioco giapponese RapeLay (Illusion soft, 2006), che, pur non essendo commercializzato in Italia, è stato al centro di polemiche comprensibili a causa dei suoi contenuti che indubbiamente si scontrano con la morale occidentale: scopo del gioco era impersonare i panni di uno stupratore seriale. Il contenuto, sconvolgente, non può e non deve essere accettato in un tale contesto ed è appunto per questo che la stessa casa produttrice aveva deciso di evitarne l'esportazione fuori dal Giappone, anche se questo è comunque arrivato su eBay e Amazon, poi cancellato a seguito delle polemiche, ma ciò hanno dato pubblicità a questo titolo, che sarebbe altrimenti rimasto ignorato, e hanno favorito la diffusione dello stesso nei canali del *file sharing*. Ferrando, Floriana. *RapeLay e Itazura Gokuaku, i videogiochi della polemica*. «SkyTG24», 10 febbraio 2010, <http://tg24.sky.it/tg24/cronaca/2010/02/10/rapelay_itazura_gokuaku_polemica.html>

109 Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit., p. 41-43.

Una lezione che è stata appresa in tutti i media, in realtà: basti pensare, in ambito librario, ad esempio a fenomeni letterari come Melissa P, o Il codice da Vinci, che hanno avuto il successo grazie alle polemiche che hanno suscitato.

educato a pensare con la propria testa, avrà meno problemi a mantenere le proprie idee e la propria integrità morale anche dopo aver partecipato ad un massacro di alieni o aver visto il proprio avatar commettere azioni illecite.

Rapporti con i genitori

Tutte queste problematiche non sfuggono ai genitori che lasciano i propri figli in biblioteca. L'idea che in questo tempio del sapere, dove probabilmente spera che il figlio studi, sia conservata e resa disponibile una console per videogiochi può non andare giù ai padri e alle madri. Non sono pochi i problemi di interazione tra i parenti e biblioteche che forniscono questa tipologia di servizio, in particolare se già i loro figli possiedono a casa una console o un computer dove passano la maggior parte del loro tempo a giocare.

Di solito, qualora la biblioteca consenta di giocare in sede, la fruizione è comunque regolata: anche per evitare discussioni o scontri tra gli utenti, le sessioni di gioco hanno limiti di tempo, di solito mezzora o un'ora, che ne consentono il godimento in rispetto anche di chi è in attesa del proprio turno. Inoltre, è necessario conoscere i videogiochi che si stanno offrendo ai ragazzi (e quindi il sistema PEGI, le problematiche...).

Una buona pratica, per chi scrive, potrebbe essere organizzare incontri con i genitori proprio sul tema del videogioco: iniziarli a questo mondo, se già non sono giocatori, spiegar loro il servizio che si sta offrendo e le motivazioni che vi stanno dietro, renderli partecipi e dare informazioni sia sui rischi che sui benefici che tutto questo comporta.

La responsabilità della biblioteca nella crescita culturale della popolazione è innegabile.

Una buona domanda è: un gioco PEGI 16/18 può stare in biblioteca? Di certo non in una sezione per ragazzi più giovani, ma perché no? Ci sono giochi selezionati per la maggiore età che sono validissimi.

Certo, se la raccolta videoludica è presente solo nella sezione ragazzi, e quindi dedicata a un pubblico di minori, la loro presenza è inopportuna, considerata l'età media dei videogiocatori perché questo servizio dovrebbe essere rivolto solo ai minorenni.

È solo questione di buon senso e del target di riferimento.

Il videogioco è un fenomeno culturale

La cultura è tutto ciò che l'uomo produce, il nostro retaggio per la generazione futura. Secondo una delle definizioni del vocabolario online Treccani, la cultura è: “l'insieme dei

valori, simboli, concezioni, credenze, modelli di comportamento, e anche delle attività materiali, che caratterizzano il modo di vita di un gruppo sociale”.

Il videogioco è un mercato, un'industria che ogni anno produce cifre esorbitanti. La maggior parte dei titoli prodotti sono pensati in un'ottica commerciale, ma questo non significa che il suo valore sia prettamente economico.

Il videogioco nasce come prodotto della cultura del creatore e si trasforma a sua volta in veicolo di cultura, grazie alla sua natura mediatica¹¹⁰.

È infine parte della cultura di un numero sempre crescente di individui che sono cresciuti con esso. Non è un fenomeno puramente tecnologico, in quanto come ogni altro medium è un veicolo di un messaggio, di un'idea e, anche, di propaganda. Ciò che propone può essere giusto o sbagliato.

È ovvio che un bambino si avvicinerà al videogioco per divertirsi. Esistono infatti diversi tipi di giocatore (si tratta di una classificazione troppo limitata, che è stata criticata dai videogiocatori che non si sentono rappresentati, ma è considerata utile per l'industria del videogioco):

- il giocatore casuale o *casual gamer* ossia un giocatore cui piace giocare ma si avvicina al videogioco prevalentemente per spezzare la noia o come fatto sociale, per giocare con gli amici (di persona e online), magari la domenica mattina quindi sfruttando in particolar modo i giochi che consentono una sana competizione o collaborazione tra più persone, ad esempio *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998), oppure i cosiddetti *social game* come riempitivo della giornata;
- *hard-core gamer* è colui che gioca assiduamente ai videogiochi e vi occupa molto del suo tempo libero;
- Accordi Rickards aggiunge una terza categoria, quella dei giocatori consapevoli o *conscious gamers*, che sono caratterizzati da un approccio critico verso il videogioco, che si pongono con consapevolezza, appunto, nei confronti del suo valore sia socio-culturale che economico. È attraverso di lui che si pongono le basi di una rivalutazione culturale del videogioco¹¹¹.

Ancora il videogioco è visto da un'ottica esterna, volendo paragonarlo con gli altri media

110 Bonora, Cristiano. *La localizzazione del videogioco: Tra paternità e assimilazione culturale*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura dei videogames* cit., p. 291-292.

111 Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit., p. 160.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

esistenti, ma si tratta di uno strumento molto particolare, con caratteristiche peculiari che non si riscontrano in altri media. Spesso i videogiocatori si lamentano di vedere i videogiochi (quando non messi in croce da titoloni apocalittici che pretendono di stigmatizzarli in una sequenza di violenza e corruzione) forzati in raffronti da loro considerati inutili. È vero, il videogioco non è il cinema, non è la letteratura, non è la televisione, non è né la pittura né la scultura, ma ha molte affinità con alcune forme espressive. In realtà, sembra comprenderle tutte.

Il valore culturale, finanche artistico, del videogioco non sta in questi accostamenti, talvolta forzati, ma nella sua stessa natura, nella sua interattività; il fatto che il videogioco sia nato solo una cinquantina di anni fa spiega in parte lo sprezzo con cui è ancora visto da una parte della popolazione.

Ovviamente, come esiste film e film, come esiste libro e libro, non tutti i videogiochi avranno, nel tempo, un alto riconoscimento, in quanto non tutti si mostreranno “degni” di sopravvivere ai posteri: questa scrematura sta già avvenendo. Di tutti i titoli videoludici prodotti in questi cinquant'anni, alcuni sono sopravvissuti appena una stagione prima di cadere nel dimenticatoio, ma ci sono titoli che sono sopravvissuti nella memoria collettiva, perché sono diventati parte della storia e della cultura di ragazzi e adulti.

Se il fine della realizzazione di un videogioco è il profitto, non dimentichiamo che dietro ad esso sono state impegnate risorse, idee. Questo basta a renderlo un prodotto culturale, degno di essere tramandato.

Molti videogiochi che contengono violenza vengono purtroppo etichettati come dannosi, senza che chi ne parla sappia effettivamente come questa violenza venga affrontata nel gioco, o come la recepiscano i giocatori.



Illustrazione 5: Firenze in Assassin's Creed 2 (Ubisoft, 2009)

Inoltre, denunciare taluni videogiochi come violenti, tralasciando di entrare nello specifico della storia, appare come una *damnatio memoriae* per titoli che invece si dimostrano essere validi non solo come gioco in sé ma anche in senso culturale. A questo proposito, dobbiamo sottolineare il

secondo capitolo della saga di Assassin's Creed.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

*Assassin's Creed 2*¹¹² (Ubisoft, 2009), ambientato in Italia, è un esempio di come si possano mescolare elementi culturali con un titolo di successo. L'ambientazione in cui i personaggi si muovono è la riproduzione fedele di città rinascimentali quali Firenze, Venezia, Monteriggioni.

Dagli studi canadesi della Ubisoft, grazie allo studio approfondito del periodo rinascimentale italiano, la nostra cultura è stata valorizzata all'interno di un videogioco.

Oltre alle città, però, il giocatore può in questo gioco entrare in contatto con molti monumenti; appena si avvicina ad uno di essi, si apre una finestra che permette di conoscerne la storia.

Nella Firenze di *Assassin's Creed* è inoltre possibile visitare: la Basilica di Santa Croce, il Ponte Vecchio, il Palazzo Vecchio, la Basilica di Santa Maria Novella, l'Ospedale degli Innocenti.

Un Archivio Videoludico a Bologna

Dal 2009, la Cineteca di Bologna ha aperto il primo Archivio Videoludico¹¹³, con il supporto dell'associazione Aesvi, per preservare e valorizzare il patrimonio storico e culturale del videogioco.

Nei locali della biblioteca Renzo Renzi, nel dicembre 2014 sono contenuti più di quattromila titoli videoludici e settecentocinquantanove riviste. Oltre ad essi, il fondo, seguendo l'evoluzione del linguaggio del videogioco, preserva anche hardware storici degli anni Sessanta e Ottanta, nonché quelli che negli anni Novanta hanno cambiato il volto del mondo videoludico, mescolando la storia del videogioco con quella del cinema, della letteratura e dell'arte.

È possibile anche la fruizione tramite le postazioni dell'archivio

Grazie a rassegne cinematografiche, incontri, rapporti con le scuole e l'industria, uno dei fini dell'archivio è quello di promuovere la consapevolezza del medium e diventare un punto di riferimento per lo studio sul videogioco.

112 Una recensione si può trovare su GameSearch.it. Cabrini, Emanuele. *Assassin's Creed ii*.

<<http://www.gamesearch.it/recensioni/xbox-360/assassin-s-creed-ii>>

Il sito riporta anche una citazione di Patrice Désiletes, creative director del gioco: *“Città come Firenze e Venezia rappresentano uno dei migliori spettacoli al mondo e tutta la tecnologia che abbiamo sviluppato ci è servita per farvi cogliere tale magnificenza e bellezza. Non stiamo solo ricreando l'architettura ma anche tutto ciò che ha reso davvero unica l'Italia del XV° secolo.”*

113 Sito web: <<http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico>>

Facebook: <<https://www.facebook.com/AVideoludico>>

Indie games

Indie è l'abbreviazione di videogioco indipendente, ossia quei giochi sviluppati senza l'ausilio di un editore. Sono quindi giochi che graficamente possono essere inferiori a quelli dei grandi produttori (anche perché spesso sono prodotti da un piccolo gruppo o addirittura una persona sola), ma sono spesso caratterizzati da una maggiore libertà creativa rispetto all'editore¹¹⁴.

È un fenomeno che nasce negli anni novanta, sui personal computer, basandosi sul modello dello *shareware* per la distribuzione; con l'introduzione del 3D, gli sviluppatori indie si sono in parte concentrati sulla modifica di videogiochi esistenti, ma questo settore è dedicato per lo più alla sperimentazione artistica, che compensa la mancanza di mezzi e di personale¹¹⁵.

L'esempio più noto è *Minecraft* (Markus Person, 2009), ma non è stato l'unico successo indie.

In questi giochi sono spesso analizzati contenuti forti che nel mercato mainstream del videogioco sono poco trattati; un esempio fra tutti, il gioco *Neverending nightmares* ()¹¹⁶, che rappresenta la depressione del suo creatore: un gioco angosciante, un susseguirsi di immagini che ben rappresentano lo stato d'animo portato dalla malattia, il tutto amplificato dall'uso del bianco e nero, in cui l'unico colore che spicca è il rosso del sangue¹¹⁷.

Difficilmente un videogioco di questo genere si potrà definire prettamente ludico.

All'edizione 2014 della Milan Games Week, importante fiera videoludica nostrana, è stato dedicato uno spazio anche ai videogiochi indipendenti italiani che è stato possibile provare. Compito delle biblioteche, oltre presentare titoli della grande distribuzione, potrebbe essere anche quello di valorizzare anche questa fetta di mercato indipendente, avvicinandovi i giovanissimi videogiocatori: se molti ragazzini continueranno a prediligere i grandi successi, altri, se già non li conoscono, avranno la possibilità di ampliare i propri orizzonti.

114 Kelly, Kevin. *SXSW 2009: Being Indie and Successful in the Video Game Industry*. 17 marzo 2009.

<<http://www.joystiq.com/2009/03/17/sxsw-2009-being-indie-and-successful-in-the-video-game-industry/>>

115 Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit., p. 145.

116 Sito ufficiale: <<http://neverendingnightmares.com/>>

117 Tagliaferri, Simone. *Sulla soglia della depressione: si può trasformare una malattia in videogioco?* ottobre 2014. <<http://multiplayer.it/recensioni/138376-neverending-nightmares-sulla-soglia-della-depressione.html>>

Videogiochi nei musei

Play

La prima mostra europea dedicata al videogioco si svolse nel 2002. *Play, il mondo dei videogiochi* (Illustrazione 6) si tenne a Roma, al Palazzo delle esposizioni, tra il 24 aprile e il 10 luglio e fu curata da Jaime d'Alessandro. Un percorso dalle origini del videogioco fino alle (allora) nuove console: Playstation 2, Xbox e Game



Illustrazione 6: la mostra "Play" a Roma (immagine tratta dalla pagina di Wikipedia dedicata all'evento)

Cube. Erano presenti, oltre a più di trecento

giochi con le loro immagini, filmati, foto, anche una quarantina di console che si sono succedute nel tempo. La storia ricca di aneddoti è stata vista anche come evoluzione socio-culturale.

Si riporta qui di seguito un commento trovato in un sito¹¹⁸: *“Visitando PLAY si prova una strana sensazione: ti scopri a guardare le opere esposte e contemporaneamente vivi pezzi d'infanzia. Anche i commenti dei visitatori non sono convenzionali per una mostra: chi critica il giocatore di una partita registrata vedendolo perdere un bonus, chi sorride con superiorità quando manca un passaggio segreto. Una mamma spingendo la carrozzina rimprovera il marito per aver buttato "il gioco che adesso sta al museo". Immerso in questa atmosfera mi viene il pensiero che l'opera d'arte in un videogame non sia l'oggetto in sé ma la partita diversa ogni volta”*.

Videogiochi al MoMA (NY)

È del 2013 un articolo dell'Espresso¹¹⁹ che annuncia la decisione di Paola Antonelli, responsabile del dipartimento di architettura e design del Museum of Modern Art di New York (MoMA), di inglobare nella collezione anche alcuni videogiochi¹²⁰ che hanno fatto la storia – tra cui: *Passage* (Jason Rohrer, 2008), *Pac Man* (Atari, Namko, 1980), *Pong*

118 <http://digilander.libero.it/puntocontro/cultura/scheggedarte/play_il_mondo_dei_videogiochi.htm>

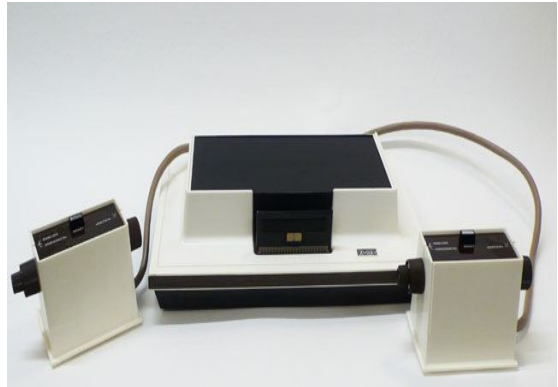
119 Sironi, Francesca. *Il videogioco? È una forma d'arte*, «L'Espresso», 14 gennaio 2013, <<http://espresso.repubblica.it/visioni/cultura/2013/01/14/news/il-videogioco-e-una-forma-d-arte-1.49568>>

120 Antonelli, Paola. *Video games: 14 in the Collection, for Starters*.

<http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/>

(Atari, 1972), *Myst* (1993), e *The Sims* (Maxis, 2000) – considerati pietre miliari da conservare, una collezione destinata ad aumentare. I videogiochi vengono considerati come *interaction design* (o progettazione dell'interazione tra uomo e sistemi informatici). I curatori si sono avvalsi, per portare avanti questo progetto, dell'ausilio di esperti legali, esperti nella conservazione digitale, storici e critici per approfondire problematiche inerenti alla conservazione e valorizzazione del materiale, nonché definire meglio i criteri di selezione. Tali criteri, molto selettivi, sono gli stessi utilizzati per la scelta delle opere custodite nella sezione, ossia una combinazione di “rilevanza storica e culturale, espressione estetica, la solidità funzionale e strutturale, approcci innovativi per tecnologia e il comportamento, e una riuscita sintesi di materiali e le tecniche per raggiungere l'obiettivo stabilito dal programma iniziale”¹²¹.

Nel 2013, alla collezione è stata aggiunta anche la prima console *Magnovox Odissey* di Ralph Baer (Illustrazione 7), uno dei “padri dimenticati” del videogioco¹²². Assieme ad esso, sono entrati anche altri sei giochi, tra cui *Pong* e *Space Invaders* (Taito, 1978)¹²³, includendo così altri due capostipiti della storia



del videogioco: la Atari di Nolan Bushnell e Tomohiro Nishikado della Taito. *Illustrazione 7: Magnovox Odissey*

Vigamus di Roma

Anche in Italia, comunque, c'è un interesse di questo tipo.

Il Vigamus (Video Game Museum) è stato fondato nel 2012; si tratta del primo museo italiano dedicato a questo medium. È gestito dalla Fondazione Vigamus, con l'obiettivo di promulgare il valore culturale del videogioco, considerato parte del patrimonio storico culturale del nostro paese. Come già indicato da Francesco Mazzetta¹²⁴, oltre all'esposizione permanente sono presenti periodicamente mostre specifiche e eventi che

121 Sironi, Francesca. *Il videogioco? È una forma d'arte* art. cit.

122 Accordi Rickards, Marco. *Storia del videogioco* op. cit., p. 18

123 Galloway, Paul. *Video Games: Seven More Building Blocks in MoMA's Collection*.

<http://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection>

124 Mazzetta, Francesco. *Biblioteche in gioco* op. cit., p. 108-111.

consentono di approfondire aspetti peculiari di questo medium o anche singoli giochi. Il 29 ottobre 2014 è stata aperta la mostra E.T. The Fall, dedicata al gioco di E.T. per Atari 2600, simbolo del crollo dell'industria videoludica del 1983. Il 13 dicembre 2014 si è svolto il Christmas Game Party, il 14 la seconda edizione del Tolkien Day. Il 20 dicembre è invece stato organizzato il mercatino Playmarket.

Si occupa inoltre di realizzare conferenze, eventi ed incontri e vede il videogioco come uno strumento culturale da diffondere e valorizzare.

Ospita nella collezione non solo i videogiochi ma gli hardware stessi, in quanto senza di essi il software sarebbe inutilizzabile. Inoltre, è possibile la fruizione in loco di alcuni giochi a rotazione su quaranta postazioni¹²⁵. Sul sito si legge inoltre che il Vigamus “è l'unico luogo in Italia dove è possibile provare il gioco cult Steel Battalion calato all'interno di un'installazione scenografica immersiva”.

Ripercorre i cinquanta anni di storia del videogioco in un'ottica storica e culturale e si rivolge non solo ad appassionati, ma anche a studiosi ed esperti di questo settore.

Il VIGAMUS ospita, infatti, un centro studi e ricerche, con il compito di “raccolgere, creare e diffondere la conoscenza del videogioco, informando tutte le attività del Museo, dalle esposizioni agli eventi e alle attività scientifiche direttamente collegate allo studio delle collezioni”¹²⁶.

Ha vinto il Certificato di Eccellenza del 2014 di Tripadvisor.

Il videogioco come arte?

Da anni si è sviluppata la tendenza a considerare il videogioco come una forma d'arte. Soprattutto negli Stati Uniti, il dibattito sul possibile valore artistico del videogioco è andato a coinvolgere anche strutture e personalità non legate direttamente al gioco elettronico. Un dibattito che, comunque, non è ancora giunto ad una conclusione.

Matteo Bittanti si interroga non tanto se il videogioco, in quanto mezzo espressivo, possa essere considerata arte, ma se l'arte stessa possa farsi videogioco¹²⁷. Il videogioco altro non è che un punto di incontro tra varie tipologie di espressioni e “si colloca in un territorio liminale, in precario equilibrio tra gli input contraddittori della cultura pop e gli imperativi

125 Dati raccolti dal sito del museo: <<http://www.vigamus.com/aree-interattive/now-playing>>

126 Dati raccolti dal sito del museo: <<http://www.vigamus.com/centro-studi/mission>>

127 Bittanti, Matteo. *Fuori gioco* op. cit., p. 239.

dell'*high brow*, tra merce e *video art*¹²⁸. Inevitabilmente, il videogioco ha influenzato varie forme artistiche, a cominciare dalla letteratura e dal cinema, da cui, come si è visto, è stato a sua volta contagiato.

Molti sono restii a definire il videogioco *arte*, anzi, ci sono perplessità anche tra chi produce il videogioco: Shigeru Miyamoto, creatore di capolavori riconosciuti, quali le saghe di *Super Mario* e *The legend of Zelda*, si è mostrato critico verso una definizione artistica del videogioco. La Nintendo, infatti, considera i suoi prodotti come semplice intrattenimento.

C'è da dire che l'arte contemporanea, con le avanguardie (futurismo, dadaismo...) e le neo avanguardie, si è diretta allo scardinamento del concetto tradizionale di arte, aprendo le porte a nuove forme artistiche: body art, videoarte... L'uso del digitale è solo una delle ultime frontiere.

Alcune di queste obiezioni presentano interessanti argomenti: ad esempio Johnatan Jones, critico d'arte del Guardian, pur ammettendo di non conoscere approfonditamente tale medium, afferma che il videogioco non potrebbe essere chiamato artistico in quanto non è riscontrabile un creatore, una personalità che trasferisca la sua intimità all'interno del gioco elettronico, perché la sua stessa interattività impedisce ai suoi creatori di possedere idealmente la propria creazione: il videogioco non si esprime in quanto tale ma, proprio in relazione del suo rapporto con il fruitore e questo toglierebbe ai suoi creatori la paternità del prodotto¹²⁹.

Questo non è sempre vero: in molti videogiochi esiste una personalità guida che imprime nelle sue opere un segno distintivo. Basti pensare ai videogiochi ideati da Benoit Sokal, fumettista belga che ha dato alla luce capolavori di genere punta e clicca come *Syberia* (Microids, 2002), con le sue ambientazioni favolistiche e gli strani macchinari, uno stile capace di affascinare moltissimi videogiocatori.

La sua potenza, sostiene invece Phil Minchin, è da ricercarsi nel modo in cui il pubblico vi si rapporta, nella sua interattività che lo distinguerebbe da altre forme artistiche appunto per l'abbattimento di ogni barriera tra mezzo espressivo e fruitore. Ogni volta che si affronta un gioco, anche nel videogioco più lineare, l'esperienza non sarà mai la stessa

128 *Ibidem*.

129 Jones, Johnatan. *Sorry MoMA, videogames are not art*. «*The guardian*», 30 novembre 2012.

<<http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>>

delle volte precedenti.

È, se vogliamo, una forma d'arte collettiva. Il saggio *Fuori gioco* di Bittanti si apre proprio con una citazione di Henry Jenkins: “I videogiochi sono arte. Un'arte popolare. Un'arte giovane. Un'arte largamente incompresa. Ma, nonostante tutto, arte”¹³⁰. Un'arte, si può aggiungere, che non può essere vista con gli standard usati con molte altre forme artistiche. È necessario ricordare che il videogioco è ancora all'inizio della sua storia ed è solo da un paio di decenni che ha cominciato ad affermarsi come fattore culturale: è a cavallo dei due secoli che le prime biblioteche hanno cominciato a pensare a servizi di questo tipo.

La fruizione del videogioco non è passiva, spinge gli stessi giocatori a diventare a loro volta creativi¹³¹: tra fan fiction, fan art e cosplay, il mondo “artistico” del gamer è illimitato e può essere condiviso e fruito da tutti, in maniera gratuita, anche su Internet. Uno dei siti di riferimento del videogioco in Italia, GameSearch (la cui redazione è impegnata nella promulgazione del valore culturale-artistico del medium) ha aperto una sezione riguardante la *game art*, pubblicando le opere di artisti italiani e internazionali che si ispirano ai videogiochi.

Comunque si dipani il dibattito, dai primi anni duemila (ossia a quasi quaranta anni dai prototipi di videogioco) le mostre e i musei dedicati ai videogiochi si sono moltiplicati. Bittanti cita come punto di svolta nella considerazione del videogioco la premiazione del gioco online *Banja* (TEAMcHmAn, 2000), nel 2001 da Ars Electronica.

Che il videogioco sia o non sia arte è quindi un dibattito ancora molto acceso.

Il videogioco come esperienza sociale

In realtà, quello del videogioco non è un mondo così solitario come può sembrare. Anzi, il fenomeno videogioco è nato come esperienza 'sociale', nelle sale gioco dove i ragazzi si sfidavano (a coppie con i cabinati predisposti a doppi comandi, o battendosi a vicenda nei punteggi). Questa socialità si è modificata con l'apparizione delle prime console casalinghe, ma non è sparita: si è semplicemente spostata in ambiente domestico (quando non hai una console ultimo modello o non puoi permetterti quel nuovissimo gioco che ti piace tanto, essere amico di qualcuno che li possiede può diventare molto vantaggioso).

130 *Ibidem*.

131 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 54.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 2: Il videogioco e l'inserimento in biblioteca

Uno studio¹³² condotto nel 2006 da AESVI, in collaborazione con l'Istituto IARD, interviene a spezzare uno stereotipo che vede i giovani videogiocatori come persone che passano metà del loro tempo da soli davanti ad uno schermo: la maggior parte degli studenti intervistati ha sostenuto di giocare ai videogiochi per brevi sessioni (il 17% meno di mezzora, il 34% tra mezzora e un'ora e il 40% tra una e due ore; solo l'1% ha affermato di giocare per più di cinque ore); inoltre, solo l'8% degli intervistati ha affermato di giocare sempre da solo: molti ragazzi, chi sporadicamente, chi con una maggiore frequenza, amano condividere il tempo di gioco con amici, parenti, fidanzati/e.

Con Internet, le ultime generazioni di console, mobili o casalinghe, danno la possibilità di giocare in multiplayer, creando comunità virtuali che non sempre rimangono solo online: fiere, eventi e comicon sono momenti in cui gli appassionati si incontrano dal vivo.

In fondo, il videogioco, come ogni altra passione, è un punto di incontro per individui di ogni età.

C'è anche un altro punto da tenere in considerazione: la biblioteca è un ambiente sociale protetto, il bambino non sarà solo davanti ad uno schermo, ma sarà circondato da coetanei, ragazzi più grandi e più piccoli, che lo sfideranno o faranno il tifo per lui. In poche parole, condivideranno con lui una comune passione, in un ambiente controllato e sicuro rispetto alle fiere.

In una situazione di condivisione, l'isolamento che spaventa molti detrattori del videogioco viene meno e ci sarà la possibilità di creare legami tra gli utenti-videogiocatori.

Sta al genitore non usare il videogioco come babysitter elettronico; ciò che può fare il bibliotecario è stare attento a ciò che entra nella collezione, a come si rapportano i fruitori con esso e tra loro e fare in modo che l'esperienza di gaming sia positiva, educativa e (perché no?) divertente, conoscendo le basi di questo medium, a partire dalla classificazione PEGI¹³³.

132 Aesvi. *Cultura del videogioco. Mondo giovanile e mondo adulto a confronto*, dicembre 2006.

<http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=506&cms_pk=175>

133 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 65-66.

Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

Una credenza sul gaming è che questo servizio, oltre a non rientrare nella mission della biblioteca, non porti un aumento di lettori, in quanto se un ragazzo va in biblioteca per giocare non gli verrà in mente di esplorare gli altri servizi presenti. Ovviamente, il gaming non serve solo ad attirare nuovi utenti, ma comunque stando ai dati raccolti da Czarnecki, le biblioteche che hanno introdotto il prestito o la fruizione del videogioco in biblioteca hanno visto aumentare il prestito dei libri e altri servizi tradizionali¹³⁴.

Dove informarsi

Non esistono linee guida Ifla per i videogiochi in biblioteca e, benché l'interesse verso questo argomento stia crescendo anche da noi, in Italia sono davvero pochi i testi che si occupano di questo argomento e non esistono purtroppo manuali specifici sulla gestione dei videogiochi: chi decide di mettere in piedi un progetto simile può rivolgersi a bibliotecari che già hanno avuto esperienze di questo tipo (importante, in questo senso, la presenza di Francesco Mazzetta, bibliotecario di Fiorenzuola d'Arda) o rifarsi a manuali che per la maggior parte sono in lingua inglese. Una guida breve ma sostanziale è quella di Valeria Baudo, che nel suo *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* interviene anche sul problema del gaming¹³⁵.

La manualistica sull'argomento è dunque prevalentemente in inglese. Un manuale completo e molto utile per l'organizzazione di una raccolta ludica e videoludica è “Gaming in libraries” di Kelly Nicole Czarnecki¹³⁶, ma possiamo ricordare anche Eli Neiburger, con il suo “Gamers... in the library?!”.

Altri testi fondamentali e molto approfonditi sull'argomento sono quelli di Beth Gallaway “Game on!”¹³⁷ e di Scott Nicholson, “Everyone plays at the library”¹³⁸.

Esistono poi una serie di blog di bibliotecari che si occupano di gaming. A livello italiano,

134 Czarnecki, Kelli Nicole. *Gaming in Libraries*. New York: Neal-Schuman Publishers, 2004, p. 22

135 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi. Nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche*. Milano: Editrice Bibliografica, 2008, p. 127-131

136 Czarnecki, Kelli Nicole. *Gaming in Libraries* op. cit.

137 Gallaway, Beth. *Game On!* op. cit.

138 Nicholson, Scott. *Everyone plays at Library* op. cit.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

imprescindibili sono quelli di Francesco Mazzetta¹³⁹ e di Carlo Reginato¹⁴⁰ (in cui è anche presente una sezione sulle FAQ sui videogiochi in biblioteca), ma esistono anche blog e forum in lingua inglese che possono essere molto importanti: ad esempio, TheVideogameLibrarian¹⁴¹ (l'ultimo post è del 2011, ma può essere comunque utile anche per una sezione interessante, la Reading List for Gamers¹⁴², ossia una lista di libri e opere che si relazionano al mondo dei videogiochi, quindi documentari, libri tratti da videogiochi, libri in cui il videogioco è un tema centrale... Un'ottima risorsa per poter consigliare dei libri ai giocatori), Libgaming¹⁴³ (un gruppo Google di discussione sul gaming in biblioteca). Anche sul siti di ALA¹⁴⁴ e dell'International Gaming Day¹⁴⁵, di cui si parlerà in seguito, si possono trovare informazioni importanti su come promuovere i propri eventi, soprattutto in relazione alla Giornata Internazionale del Gioco in Biblioteca che si tiene a novembre di ogni anno, ma contiene anche link e rimandi a siti e blog che si occupano dell'argomento.

Si possono trovare informazioni importanti anche su siti che si occupano di videogiochi. Aesvi¹⁴⁶ ha stilato una lista di siti Internet delle testate principali, italiane e straniere, sui videogiochi. Purtroppo, alcuni link non funzionano e non è quindi possibile farvi troppo affidamento. Di seguito, elencherò i principali siti.

Multiplayer.it.

È uno dei gruppi editoriali online specializzati in videogiochi più importante nel panorama italiano.

Oltre a presentare le ultime notizie dal mondo videoludico e studi approfonditi, una sezione del sito è dedicato alle guide strategiche, trucchi e alle soluzioni (*walkthrough* in inglese)¹⁴⁷ di diversi giochi.

139 Blog come bibliotecario: <<http://ossessioniconcontaminazioni.blogspot.it/>>

Blog su videogiochi: <<https://ossessioniconcontaminazioni.wordpress.com/>>

140 Blog: <<http://www.recarlo2.blogspot.it/>>

141 Sito web: <<http://www.videogamelibrarian.com/>>

142 Videogame librarian. *Resource: Reading list for Gamers.* <http://www.videogamelibrarian.com/?page_id=1861>

143 Gruppo: <<https://groups.google.com/forum/#!forum/LibGaming>>

144 American Library Association.

145 Sito web: <<http://igd.ala.org/>>

146 Aesvi. *Cultura del videogioco: Webzines e recensioni.* <http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=504>

147 Quello delle soluzioni è un mondo ampio. Quasi tutti i siti che si occupano delle recensioni di videogiochi inseriscono anche una soluzione abbastanza dettagliata, scritta dai redattori o da altri utenti online. Spesso possono essere una risorsa utile per i giocatori meno esperti.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

La redazione di Multiplayer.it inoltre si è resa promotrice di iniziative in favore della rivalutazione del videogioco: è del 2008 la petizione contro il D.d.L. n. 3014, sulla formazione di un organo interno italiano con il compito di valutare la classificazione PEGI per i videogiochi, creando così una doppia valutazione che avrebbe penalizzato i giocatori italiani; del 2011 è la già citata creazione del *Movimento contro la disinformazione sui videogiochi*.

OldGamesItalia.it

Si tratta di una community italiana di videogiochi, con un occhio particolare al loro valore culturale e artistico, un osservatorio critico come viene definito nel manifesto: “un'associazione culturale finalizzata alla salvaguardia della storia videoludica e alla promozione del suo intrinseco valore culturale”¹⁴⁸. Per realizzare i suoi scopi, OGI (OldGamesItalia) usufruisce di un forum, una raccolta di scritti su OGIpedia¹⁴⁹ (un archivio di soluzioni, recensioni, articoli, interviste...), il museo OGI (che cataloga i videogiochi da un punto di vista collezionistico). Il sito può essere importante anche per la sezione OldMags¹⁵⁰ che mette a disposizione scansioni di vecchie testate riguardanti i videogiochi, che potrebbero essere un buon aiuto per lo studio dell'argomento.

*Everyeye.it*¹⁵¹

Presenta articoli, interviste, recensioni in ambito videoludico e partecipa ad eventi. Il sito è anche suddiviso in pagine di interesse su ogni sistema di gioco (pc o console domestiche o mobili). Presenta anche guide, dossier, tutorial su vari giochi.

Possiede anche forum¹⁵² per i giocatori.

*GameSearch.it*¹⁵³

Il sito GameSearch.it, importante sito di critica dei videogiochi, inserisce accanto alla classificazione PEGI un sistema di medaglie (Illustrazione 8) che hanno il compito di mettere in evidenza il valore aggiunto dei videogiochi ritenuti più importanti.

Questo sistema è pensato innanzitutto per aiutare i meno esperti a discernere i titoli più adatti. La valorizzazione del videogioco passa anche attraverso la famiglia e gli educatori e

148 OldGamesItalia, *Il Manifesto di OldGamesItalia* op. cit.

149Sito web: <<http://www.oldgamesitalia.net/ogipedia>>

150Sito web: <<http://www.oldgamesitalia.net/oldmags/>>

151Sito web: <<http://www.everyeye.it/>>

152Forum: <<http://forum.everyeye.it/invision/>>

153Sito web: <<http://www.gamesearch.it/>>

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

per questo è stata creata anche una sezione *GameSearch.it per i genitori*, in cui sono spiegati le classificazione e i descrittori PEGI, nonché le medaglie; nella stessa pagina, un modulo consente di contattare direttamente la redazione per poter sciogliere dubbi su alcuni videogiochi. Pur essendo rivolto ai genitori, questo servizio può essere utile anche per biblioteche che non hanno nel loro personale appassionati di videogiochi.

GameSearch.it, attraverso Emanuele Cabrini, sta inoltre collaborando con la Fondazione Per leggere di Milano per la creazione di un grande progetto di valorizzazione del videogioco e del gaming in sede (di questo si parlerà più ampiamente nella sezione dedicata alla Fondazione Per Leggere).







	Consigliato da GameSearch.it: identifica un prodotto particolarmente consigliato agli appassionati.		Per tutta la famiglia: prodotto particolarmente consigliato per giocare in famiglia e con gli amici.		Valore storico: identifica un prodotto che, per diverse ragioni, è importante per la storia dei videogame.
	Valore culturale: medaglia assegnata a un videogame che, oltre al divertimento, arricchisce culturalmente il giocatore.		Pensatore: riconoscimento affidato a un videogame che propone al giocatore spunti di riflessione su tematiche importanti.		Allena la mente: identifica un videogame che offre stuzzicanti enigmi per stimolare l'intelletto.

Illustrazione 8: Medaglie di GameSearch.it

Ha collaborazioni anche con il Museo nazionale della scienza e della tecnologia Leonardo Da Vinci e organizza incontri con scuole, insegnanti, educatori, comuni per sensibilizzare e “alfabetizzare” le istituzioni al videogioco, mettendo in luce le buone qualità e gli effetti positivi che può produrre.

Esistono poi molti altri siti e forum, alcuni specializzati su determinati generi, come *Punta e clicca*¹⁵⁴ e *Adventure's Planet*¹⁵⁵, che possiede anche un forum.

154 Sito web: <www.puntaeclicca.com>

155 Sito web: <adventuresplanet.it>

Tipologie di gestione

Ogni servizio sui videogiochi è diverso dall'altro e si basa sulle caratteristiche specifiche di ogni biblioteca; varia anche a seconda del pubblico di riferimento (che influisce sul supporto, sul livello di difficoltà di eventuali tornei, sui generi scelti).

Innanzitutto, esistono almeno tre modi in cui i videogiochi possono entrare in biblioteca:

- con l'organizzazione di una raccolta videoludica disponibile al prestito;
- come materiale fruibile dal pubblico durante eventi quali i tornei, o anche zone gioco per il gioco libero;
- la biblioteca stessa può produrre giochi, collaborando con un team di sviluppatori.

Non è detto che una biblioteca debba prediligere una sola modalità di gestione; la stessa biblioteca può offrire sia la possibilità di giocare in loco che di prendere in prestito i videogiochi. La differenza tra una raccolta di giochi e un servizio di gaming è che la raccolta si concentra sul videogioco, mentre il programma di gaming si focalizza sull'esperienza di gioco¹⁵⁶.

Ogni tipologia di gestione ha punti a favore e deficit, ma innanzitutto è importante che chi si occupa di una raccolta di videogiochi, che siano destinati all'uso in loco o alla circolazione, se ancora non è un giocatore, impari a conoscerli, contattando anche biblioteche che già hanno affrontato attività di gaming: questo consente anche di poter organizzare eventi congiunti¹⁵⁷. Probabilmente tra gli utenti della biblioteca ci saranno anche *gamers*; può essere opportuno coinvolgerli anche attivamente.

Secondo Valeria Baudo, esistono semplici regole per instaurare un progetto di questo tipo:

- innanzitutto, conoscere il videogioco, magari testandolo su se stessi. Conoscere il mezzo che si mette a disposizione è indispensabile per non inciampare in errori che potrebbero allontanare l'affetto degli utenti;
- convincere le amministrazioni della buona causa di questo progetto, che può anche rivelarsi rischioso o dare molta soddisfazione e un aumento delle iscrizioni;
- reperire fondi, non solo dalla biblioteca;
- accordarsi con il personale informatico per studiare a fondo le possibilità di

156 Nicholson, Scott. *Everyone plays at the library* op. cit., p. 19.

157 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* op. cit., p. 128.

organizzare un torneo, per evitare disguidi dell'ultimo minuto;

- contattare esperti, sia tra i propri utenti che tra i bibliotecari che già hanno creato un progetto simile, ma anche negozianti, blogger che scrivono dell'argomento... Grazie alla rete, le possibilità non mancano¹⁵⁸.

Il progetto deve essere sostenibile dalla biblioteca: investire denaro in un piano che potrebbe rivelarsi un flop è rischioso non solo per la perdita economica, ma anche per il 'buon nome' della biblioteca nei confronti degli utenti; se i ragazzi vengono attirati in biblioteca con la promessa di un torneo di videogiochi, avranno delle aspettative: se esse vengono tradite, con un evento fiacco, noioso e disorganizzato, potrebbe essere l'ultima volta che varcano quella soglia¹⁵⁹. Un piccolo evento ben riuscito è certamente più auspicabile, soprattutto all'inizio. L'importante, qualsiasi servizio si voglia offrire, è appunto conoscere i limiti e i punti di forza della propria biblioteca e adattare il servizio alla situazione. Se ad esempio il problema di spazio è notevole, l'organizzazione di eventi di grande portata può essere difficile.

C'è sempre la possibilità che ad un evento si presentino più persone del previsto¹⁶⁰. Uno dei modi per evitarlo è richiedere l'iscrizione, soprattutto per gli eventi riguardanti i videogiochi: di solito le postazioni di gaming non sono molte. Di fronte ad un affluenza preoccupante (in particolare se gli spazi sono ristretti), è necessario saper dire che il torneo è ormai al completo, scusandosi e cercando di mantenere un rapporto cordiale, magari indicando quando si svolgerà il prossimo evento¹⁶¹.

Per prevedere una fruizione in sede, bisogna necessariamente coinvolgere il comparto tecnico della biblioteca: ad esempio, come ricorda Valeria Baudo, se un torneo prevede l'uso di Internet, eventuali filtri di bloccaggio dei siti andranno tolti. Allo stesso modo, tutti gli altri interventi di manutenzione dovranno essere coordinati con i tecnici¹⁶².

158 *Ibidem*.

159 E. Neiburger, *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 37.

160 Durante la giornata del gioco, nonostante la preiscrizione richiesta, alla Biblioteca comunale di Scandicci l'afflusso è stato tale che alcuni gruppi di ragazzi con i rispettivi giochi da tavolo sono stati spostati in altri locali rispetto a quelli adibiti.

161 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 88.

162 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi op. cit.*, p. 129.

Il prestito

Come ha sostenuto Francesco Mazzetta, limitare la raccolta di videogiochi alla sola circolazione consente di contenere i costi per l'acquisto e la manutenzione delle console e periferiche di gioco¹⁶³. Ma l'autore sottolinea anche problemi legali che caratterizzano il videogioco, citando l'articolo dell'avvocato Dario Reccia¹⁶⁴: ancora non c'è purtroppo nella normativa italiana una definizione precisa di videogioco.

La legge sul diritto d'autore non lo indica esplicitamente tra le opere d'ingegno di carattere creativo che vi rientrano e ci sono state negli anni molte sentenze che hanno definito talvolta il videogioco come software, talvolta come opera. Se il videogioco fosse da considerare come software, esso non potrebbe essere dato in prestito, ma sarebbe comunque possibile conservarlo in biblioteca. Considerare un videogioco come un software puro e semplice, riprendendo una frase di Accodi Rickards, sarebbe come confondere un libro di letteratura con un ammasso di vocali e consonanti che non lo distinguerebbero da un elenco telefonico.

La stessa Cassazione, comunque, ha definito il videogioco come opera multimediale complessa (sentenza 4 marzo 2011, n. 8791), ma Dario Reccia contesta questa definizione non tanto per quelle considerate forme più evolute del videogioco (dove è presente un'effettiva narrazione), quanto quei casual game o i rompicapo che servono per intrattenimento puro e che lui considera maggiormente affini a software usati come passatempo.

Ciò comunque comporterebbe, a livello biblioteconomico, l'effettiva possibilità di prestare il videogioco all'interno dei propri servizi, come lo stesso Reccia sottolinea.

Comunque sia, manca tuttora una normativa che chiarisca una volta per tutte la natura del videogioco e ciò si ripercuote nel rapporto che un bibliotecario instaura con questo medium.

Infatti, alcuni bibliotecari, come Carlo Reginato, responsabile della biblioteca di Arcade, non esistendo una normativa chiara, preferiscono limitarsi a proporre l'uso del videogioco in sede.

163 Mazzetta, Francesco. *Biblioteche in gioco* op. cit., p. 67.

164 Reccia, Dario. *Videogiochi in cerca di diritti d'autore*, 14 novembre 2011.

<<http://www.lexgiochi.it/dottrina/videogiochi-in-cerca-di-diritti-dautore>>

Molti bibliotecari, comunque sia, non vedono il videogioco come software, ma come OMI. Si seguono così, per il prestito, le indicazioni per altre opere similari per il prestito degli audiovisivi: non vengono dunque prestati i titoli usciti da meno di diciotto mesi.

In mancanza di una legislazione stabile, Francesco Mazzetta consiglia di prendere come riferimento gli EULA, gli End-User License Agreement, quei contratti unilaterali tra fornitore del software. Anche qui non c'è una risposta precisa alla possibilità di dare in prestito o utilizzare in sede i videogiochi.

Stando a Gallaway, la Nintendo approva l'uso del gaming in biblioteca. Il produttore di *Guitar Hero* sprona le biblioteche a usare il gioco nei loro programmi; un aspetto problematico è rappresentato invece da *Dance Dance Revolution*: il videogioco informa che non è consentito l'uso pubblico dello stesso, ma alle richieste di autorizzazione non è stata data una risposta formale¹⁶⁵.

Un altro problema da tenere in considerazione è che alcuni giochi, per la lotta alla pirateria, hanno bisogno dell'attivazione online per la fruizione: ma questa attivazione obbligatoria, oltre ad escludere dal prestito chi non ha una connessione domestica, può essere fatta una volta sola da un unico utente. Ciò preclude dunque la possibilità di prestare determinati giochi. Questo è un fattore critico, che deve ovviamente essere chiarito prima dell'acquisto. Molti giochi per Xbox, infatti, prevedono questo tipo di attivazione.

Mazzetta considera la circolazione dei videogame come la strada più naturale per le biblioteche pubbliche italiane, considerando la loro natura anche conservativa¹⁶⁶.

I generi e la tipologia dei videogiochi in prestito dovranno essere ponderati in fase di preparazione del servizio, anche in relazione alle esigenze degli utenti. La scelta della console (o del computer) cui si riferiscono i giochi della raccolta, inevitabilmente lascerà scontento chi non possiede a casa l'hardware adatto, ma è necessario effettuare una selezione, magari impostando un'indagine sulle piattaforme più usate dall'utenza.

Sono anche da considerare i giochi portatili, meno costosi, più piccoli e quindi più semplici da gestire in biblioteca, ma le cartucce usate sono spesso grandi poco più di un francobollo: dare in prestito oggetti così piccoli potrebbe essere problematico¹⁶⁷.

165 Gallaway, Beth. *Game on!* op. cit., p. 106.

166 Mazzetta, Francesco. *Biblioteche in gioco* op. cit., p. 67.

167 Neiburger, Eli. *Gamers in libraries?! op. cit., p. 34*

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

Per Eli Neiburger, il prestito dei videogiochi non è in realtà un buon modo di cominciare un servizio di gaming. In particolare, “mettere giochi sullo scaffale non basta a costruire una comunità tra i giocatori” e non garantisce il successo dell'iniziativa. Suggerisce di cominciare proponendo tornei ed eventi, che faranno senza dubbio più pubblicità ai nuovi servizi: impostare una buona collezione di videogiochi può essere dispendioso e rischia di essere inficiata da una serie di fattori (furti, paragoni con la collezione dei vari Blockbuster, incomprensioni sul servizio offerto...) ¹⁶⁸.

Comunque si veda la questione, è vero che non basta inserire dei videogiochi nella propria collezione per creare un buon servizio di prestito; è necessario che ci sia una promozione di questo materiale attraverso tutti i canali in possesso della biblioteca: dal sito Internet, social network, volantini... ¹⁶⁹. Coinvolgere gli adolescenti che frequentano la biblioteca può essere un buon modo per spargere la voce. Nel suo libro, Eli Neiburger dedica un intero capitolo sulla pubblicità che la biblioteca può fare al servizio e si rimanda a tale testo per un maggiore approfondimento ¹⁷⁰. Dà anche indicazioni molto specifiche sulla compilazione di un volantino promozionale, sottolineando cosa fare e assolutamente non fare: ad esempio, il linguaggio migliore da utilizzare, quali caratteri evitare (soprattutto quelli che ricordano i testi scolastici, prediligendo font più particolari che richiamano i videogiochi e la fantascienza, scaricabili gratuitamente da Internet), non usare frasi complete, né clip art ma preferire immagini originali ¹⁷¹.

Anche per quanto riguarda la collocazione dei videogiochi non c'è uno standard: molte biblioteche inseriscono la collezione di videogame all'interno della sezione dedicata agli audiovisivi, altri insieme ai libri, altri ancora li collocano in scaffali appositi in una stanza del backoffice ¹⁷², probabilmente per il timore dei furti o perché essi sono dedicati ad una particolare fascia d'età. Il luogo ad essi deputato è influenzato anche dal modo in cui la comunità di utenti vi si rapporta ¹⁷³.

Nonostante le molte problematiche che si porta dietro, un servizio di prestito di videogame ben gestito può essere un vero successo.

168 *Ivi*, p. 33.

169 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 83.

170 Neiburger, Eli. *Gamers in libraries?!* op. cit., p. 105-113.

171 *Ivi*, p. 109.

172 Czarneki, Kelly Nicole. *Gaming in Libraries* op. cit., p. 23.

173 *Ivi*, p. 24

Tornei e gioco libero

Molte biblioteche, oltre a mettere a disposizione una raccolta di giochi elettronici per la circolazione, si sono dotate o progettano di dotarsi di console o computer in sede, per il gioco libero degli utenti o per poter organizzare tornei (che spesso hanno una cadenza prestabilita: mensile, annuale...).

Neanche l'organizzazione e l'attivazione di un servizio di gaming con tornei e gioco libero sono scevri da problemi.

È importante scegliere prima di tutto il formato da includere nella collezione.

Molti sono i fattori da prendere in considerazione: non solo quale supporto (che sia pc, o console), ma anche la tipologia di console, la sua edizione (Playstation 3 o Playstation 4? Quale sistema operativo per il Pc?).

Per quanto riguarda lo **staff**, Gallaway consiglia una persona ogni dieci/dodici partecipanti o uno per ogni console; ci si può basare su volontari, coetanei dei partecipanti, per tenere una lista degli sfidanti e chiamarli durante il loro turno¹⁷⁴.

Per Gallaway e Neiburger, bisognerebbe anche andare incontro ai bisogni fisiologici dei partecipanti, offrendo anche un piccolo buffet¹⁷⁵, o almeno dell'acqua fresca con cui dissetarsi (ma anche cibo che riprenda il tema dell'evento potrebbe essere una carta vincente¹⁷⁶)¹⁷⁷; l'importante è avere l'accortezza di porre le bevande e il cibo lontane dalle piattaforme di gioco e dai giocatori.

Attrezzature e costi

Uno dei problemi fondamentali che si pongono alla base di una raccolta videoludica è il costo delle console e dei videogiochi, nonché la scelta della piattaforma utilizzata (se è prevista la

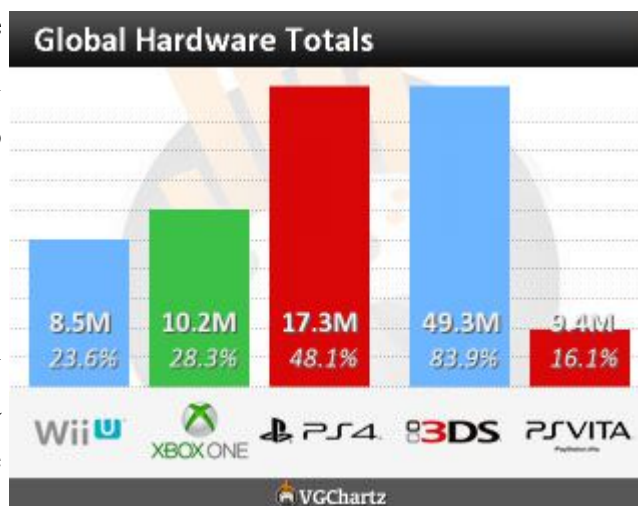


Illustrazione 9 Grafico delle vendite, tratto dal sito di VGChartz.

174 Gallaway, Beth. *Game on!* op. cit., p. 94.

175 Neiburger, Eli. *Gamers... in the library?! op. cit., p. 151-152*

176 Gallaway consiglia come ispirazione il sito: <<http://www.snackordie.com/>>

177 Gallaway, Beth. *Game on!* op. cit., p. 95-96

fruizione in sede).

Nell'immagine a lato (Illustrazione 9) è possibile vedere un grafico delle vendite delle maggiori console casalinghe e portatili a livello internazionale secondo i dati riportati da VGChartz (dati attestati al 20 dicembre 2014)¹⁷⁸. È da notare che rispetto alla precedente Wii, che dominava il mercato (37%, contro il 31 % delle altre console casalinghe), la WiiU ha perso molto rispetto alle concorrenti e che la PSVita (Playstation Vita) ha perso rispetto al precedente PSP (Playstation Portable).

Apparentemente, una console costa meno di un pc: se infatti il costo medio di un computer varia tra i seicento e gli ottocento euro, una console Wii (Nintendo) costa circa trecento euro, mentre Xbox One (Microsoft) e Playstation 4 (Sony) rispettivamente quattrocentonovantanove e trecentonovantanove.

Da tenere conto è anche il costo a lungo termine: un videogioco per pc costa mediamente di meno rispetto a quelli per console, che nelle prime uscite si attesta attorno ai cinquanta-settanta euro.

A questi costi di partenza vanno poi aggiunti i vari accessori, come i telecomandi o i joystick, che probabilmente andranno sostituiti relativamente spesso, se si tiene conto la



Illustrazione 10: Nintendo 3DS/PSVita e relative cartucce

178 Sito web: <<http://www.vgchartz.com/>>

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

quantità di persone che lo useranno. In caso di dispositivi wireless come i telecomandi Wii e i controller di ultima generazione, le pile andranno sostituite nei tempi giusti: sarebbe spiacevole se, durante una sfida, il joystick smettesse di funzionare.

Ci sono poi dei dispositivi aggiuntivi per i controller, ad esempio i volanti per giochi quale *Mario Kart Wii* (Nintendo EAD, 2008), o le racchette per i giochi sul tennis (creano una maggiore immersione nel gioco, ma di solito non sono indispensabili, quindi possono essere eliminati).



Illustrazione 11: Console domestiche, ultime due generazioni (dall'alto, Xbox, PS, Wii)

Per una tassonomia dei videogiochi, dobbiamo innanzitutto distinguere tra giochi per pc e giochi per console, che sono a loro volta suddivise tra:

- **console portatili** (Illustrazione 10):

1. PSVita (Playstation Vita, preceduta da PSP, ossia Playstation Portable), prodotta da Sony;
2. Nintendo 3DS (preceduto da Nintendo DS e Nintendo 2DS), prodotta da Nintendo;

- **console domestiche** (Illustrazione 11):

1. Xbox One (precedente Xbox 360), prodotta da Microsoft,
2. Playstation 4 (preceduta da PS3), prodotta da Sony,
3. Wii U (preceduta da Wii) prodotta da Nintendo.

Se le console portatili occupano poco posto e come attrezzature richiederanno il caricabatterie e i relativi giochi (sotto forma di cartuccia), le console domestiche portano con sé molto più materiale da immagazzinare e gestire: oltre ai giochi e alla console stessa, cavi per connettere la console al televisore o al proiettore, accessori come il Kinect o il sensore della Wii, i controller, controller speciali per alcuni giochi, eventuali pedane e, talvolta, una connessione Internet.

La scelta del supporto deve essere ben ponderata, bisogna avere le idee chiare sul tipo di servizio che la biblioteca vuole offrire e ad influire è anche l'età del pubblico potenziale. Ogni console, infatti, ha caratteristiche diverse e, come ben avverte Eli Neiburger, è necessario decidere prima di quali videogiochi vogliamo fornire la nostra biblioteca e successivamente acquistare la tipologia di hardware adeguata, evitando così il rischio di rimpiangere la scelta quando ormai l'acquisto è già avvenuto¹⁷⁹. I videogiochi sono proprietari: un gioco per Xbox, infatti, non funzionerà su Playstation o su pc, per incompatibilità dei supporti e dei lettori.

Anche scegliendo di prediligere il **computer**, ci sono molti fattori da tenere in considerazione. Alcuni computer games richiedono determinate caratteristiche tecniche che magari non corrispondono ai computer presenti in biblioteca, ma il computer consente una maggiore varietà di controlli, grazie alla combinazione **mouse/tastiera**, comandi che spesso si possono personalizzare nelle impostazioni di molti videogiochi. In particolare, il computer da gaming ha potenzialità grafiche maggiori rispetto alle console. Presenta anche più flessibilità e gode della possibilità di potenziamento che una console non ha: è

179 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 52.

effettivamente possibile aggiornare o addirittura smontare il pc, per sostituire la scheda grafica e molti altri componenti. Sono computer pensati per poter reggere al meglio i videogiochi, che in molti casi sono pesanti a livello di software, ma richiedono quantomeno una certa cognizione di causa e l'intervento dei tecnici. I computer possono essere collegati in LAN per il torneo, come è avvenuto negli eventi dedicati presso la biblioteca di Fiorenzuola d'Arda. Spesso però le console vengono preferite in quanto sempre più di frequente i pc sono utilizzati per il lavoro o per lo studio: un utente medio, se poco esperto di tecnologia, sarà più preoccupato dal poter rovinare un pc, piuttosto che una console, e altri fruitori della biblioteca, trovando una postazione computer libera, potrebbero usarla per altri scopi rispetto a quello prefissato di gaming.

Le **console** inoltre sono caratterizzate da una maggiore immediatezza: non serve smontarle e sostituire componenti, né hanno bisogno di una lunga configurazione. Il loro utilizzo è semplice e immediato e anche il *controller* (joystick o telecomando) che interfaccia il giocatore al videogioco spesso consente una migliore esperienza di gioco rispetto al mouse e alla tastiera del computer: i comandi da utilizzare sono minori e più concentrati nelle mani del videogiocatore. Hanno una vita media più corta del pc, che come è stato già visto può essere smontato e le sue schede grafiche sostituite. Inoltre, rispetto alla generazione di una quindicina di anni fa, molte caratteristiche tecniche, in particolare la potenza grafica, si sono sviluppate molto. Alcune di esse consentono di utilizzarle anche per altro, come la Playstation 3 che permette di leggere i dischi blu-ray e chiavette USB per vedere foto e film.

Dobbiamo poi ricordare che la console ha una vita relativamente breve, nuovi modelli usciranno nel giro di pochi anni e di conseguenza si smetterà di produrre giochi per console più vecchie. Ciò non significa necessariamente che la biblioteca si troverà costretta a cambiare la console.

Ma anche scegliere una console richiede una riflessione sulla **tipologia di utenza** che la biblioteca vuole raggiungere e il genere di attività che vuole offrire. Esistono giochi disponibili in multiplatforma, editi sia per pc che per una o più console, ma è anche vero che ogni console ha caratteristiche intrinseche che vanno valutate prima dell'acquisto.

La console Wii o WiiU, prodotta dalla Nintendo, è la più adatta per un pubblico di

giovanissima età, con i suoi giochi dedicati prevalentemente a tutta la famiglia, a piccole sfide tra amici, con i suoi disegni coloratissimi. Il suo punto di forza è stato appunto scardinare il divario tecnologico tra bambini e genitori e puntare ad una tipologia di gioco che possa piacere ad ogni età. Certo non mancano i videogiochi PEGI 18, ma le sue inferiori qualità tecniche la rendono meno appetibile per un pubblico più adulto.

Una Xbox, invece, punta maggiormente ad un pubblico di adolescenti e adulti, quindi si rapporterà meglio con un pubblico più grande, dagli undici in su. Lo stesso discorso, ribaltato: esistono giochi PEGI 3 per Xbox, ma la scelta per i bambini sarà comunque limitata.

Come risparmiare

Ma non è necessario investire troppe risorse nell'acquisto della strumentazione e dei giochi, soprattutto se la disponibilità economica della biblioteca non è sufficiente per un servizio di gaming: esistono possibilità di creare eventi anche a costo zero, ma Valeria Baudo consiglia comunque di prevedere un minimo budget; si possono però reperire dei fondi non solo dalla biblioteca, ma anche da sponsor esterni, in special modo i negozi di videogiochi, che oltre a fornire i materiali potrebbero fornire un contributo in denaro o anche accordi per eventuali premi, da buoni sconto a gadget¹⁸⁰.

Lo stesso Neiburger suggerisce il noleggio delle attrezzature per un torneo, o informarsi se tra lo staff della biblioteca sia presente qualche appassionato di videogiochi che può renderle disponibile per l'evento¹⁸¹. Alcuni tornei sono nati grazie alla condivisione di console e videogiochi da parte degli stessi utenti che vi hanno partecipato. Si può chiedere aiuti anche ad associazioni che spesso ruotano attorno alla biblioteca¹⁸². Non tutti ovviamente saranno disposti a rischiare la perdita o il danneggiamento dei propri dispositivi o dei videogiochi stessi, ma può essere un buon modo per cominciare e, come si è già affermato in precedenza, i videogiocatori sono abbastanza inclini alla condivisione, soprattutto se, come suggerisce Neiburger, si assicura un'eventuale sostituzione di dischi danneggiati.

Neiburger consiglia anche di informarsi se tra i propri utenti vi siano giocatori che

180 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* op. cit., p. 128.

181 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?!* op. cit., p. 98-99.

182 Gallaway, Beth. *Game On!* op. cit, p. 122.

organizzano in proprio o hanno avuto esperienza nell'organizzazione di tornei di videogiochi: prendere contatti con “esperti” del settore consente di ottenere risorse e consigli utili. I bibliotecari che si occupano di gaming poi possono accordarsi con rivenditori di videogame, che, oltre a poter dare un consiglio in più sui videogiochi più adatti all'acquisto, possono essere coinvolti nell'organizzazione o essere interessati nel noleggiare dell'attrezzatura o a concedere prezzi di favore. In questo caso, Neiburger sconsiglia di appoggiarsi a catene di negozi quali GameStop e prediligere negozi autonomi: nelle grandi catene, infatti, non è sempre il gestore del punto vendita a prendere queste decisioni¹⁸³.

Inoltre, non bisogna dimenticare che, spesso, i negozi online consentono nelle offerte di comprare attrezzature e giochi a basso prezzo.

Spazi

Inoltre, uno dei primi problemi di cui tenere conto, come si è già detto, è quello dello spazio: non sono poche le biblioteche che soffrono di queste problematiche già quando si parla di libri e servizi tradizionali della biblioteca, ma quando si entra nel merito di organizzare un torneo o iniziative simili legate al gioco (che si tratti di carte, giochi di società o di ruolo, laboratori...) inevitabilmente lo spazio utilizzato sarà maggiore, contando anche la necessità di non disturbare con il rumore chi invece ha bisogno di silenzio.

Per questo è utile capire innanzitutto se la biblioteca è in grado di sostenere questo genere di servizio.

Anche se comunque non fosse disponibile una sala o parte di essa, ciò non preclude necessariamente la possibilità di investire nei videogiochi. Alcune biblioteche, oltre al momento dei tornei, possono offrire l'uso di pc e console ad ogni ora del giorno (limitando il volume del sonoro e gli schiamazzi dei giocatori per rispetto degli altri utenti), ma più spesso la fruizione del videogioco viene riservata a singoli giorni, spesso con eventi dedicati, che di solito si svolgono una volta la settimana o al mese o addirittura all'anno.

Non sarebbe infattibile, anche per le biblioteche più piccole, riservare una stanza della struttura al gioco (di qualunque natura sia), tirando fuori le attrezzature solo in occasione di

¹⁸³ Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 98-99.

tali giornate. In questi casi, la biblioteca potrebbe eccezionalmente rimanere aperta oltre l'orario di servizio, per permettere una fruizione del servizio senza la preoccupazione di interrompere le attività tradizionali¹⁸⁴. Magari una 'notte bianca' come quelle organizzate nella biblioteca di Castelvetro Piacentino, dove erano presenti anche console con cui giocare¹⁸⁵.

È necessario uno spazio flessibile, che possa adattarsi a una serie di opzioni logistiche, ma spesso ogni evento si dovrà adattare all'ambito in cui verrà a trovarsi, in quanto lo spazio a disposizione è un'importante variabile per la scelta del gioco in questione.

Eventi che coinvolgono l'uso del Kinect, dei telecomandi Wii o del Playstation move hanno bisogno di molto spazio, in quanto si tratta di un'attività molto movimentata, libera da fili, in cui le azioni spesso richiedono movimenti piuttosto ampi, contrariamente ai joystick tradizionali che erano collegati fisicamente alla console.

Ad esempio, i giochi di *Wii sport*, specialmente il Bowling e il Tennis, richiedono molto spazio attorno agli sfidanti, per evitare che si scontrino tra loro o travolgano scaffali, tavoli e arredamento di ogni tipo, quindi è necessario considerare uno spazio di un metro quadrato per giocatore¹⁸⁶.

Oltre agli sfidanti o a chi gioca, è necessario tenere da conto anche un pubblico di coetanei, amici che sono venuti ad assistere, genitori che accompagnano i figli ma anche passanti occasionali che possono venirne incuriositi¹⁸⁷. Se l'evento di gaming riguarda solo i videogiochi, per evitare polemiche di chi sta aspettando da molto può essere comunque utile mettere a disposizione qualche attività di supporto, come dei giochi in scatola o di carte, per spezzare l'attesa, come è stato fatto durante le notti bianche di Castelvetro Piacentino.

Se lo spazio adibito al pubblico non basta, si può prendere in considerazione l'idea di usare anche sale del backoffice o aree di solito non frequentate: una delle prime biblioteche americane a dotarsi di un servizio di gaming, la *Ann Arbor District Library* di Eli

184 Gallaway, Beth. *Game On!* op. cit., p. 94.

185 Mazzetta, Francesco. *Biblioteche in gioco* op. cit., p. 99-100.

186 *Ivi*, p. 75-76. Si veda anche: B. Gallaway, *Game on!* op. cit., p. 101-105.

187 Nel colloquio telefonico con Mazzetta, così come nel suo libro e in quello di Martina Marsano, il bibliotecario ha spiegato che uno dei motivi per cui l'esperienza a Fiorenzuola d'Arda non ha avuto i risultati sperati è stato proprio la mancanza di spazi adeguati, sia per gli sfidanti che per intrattenere chi aspettava il proprio turno.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

Neiburger¹⁸⁸, svolge i suoi tornei nello scantinato, eliminando così il problema del rumore¹⁸⁹.

Comunque sia, se lo spazio a disposizione è ridotto, si può anche decidere di utilizzare le console portatili piuttosto che quelle casalinghe; in questo caso, i dispositivi potranno collegarsi tra loro tramite Bluetooth o wireless e non richiederanno proiettori o grandi schermi, solo la presenza di più dispositivi e di più copie dello stesso gioco.

Per Gallaway, una biblioteca che decide di precludere i giochi dal prestito, una buona soluzione di acquisto può essere il *digital download*, che limiterebbe i costi e lo spazio utilizzato per la conservazione dei software, installandolo direttamente su un computer della biblioteca. Ma servizi di prestito digitale come OverDrive e ReteIndaco consentono di dare in prestito anche i videogiochi in prestito digitale, come già accade con gli ebook¹⁹⁰. Certamente, il parere di adolescenti patiti di videogame può essere un valido sostegno per l'organizzazione di tornei: non solo per la scelta dei giochi o messa a disposizione dei propri strumenti, ma anche e soprattutto per il collegamento che possono instaurare tra la biblioteca e i propri coetanei. Esempio è l'attività videoludica di una delle gaming-zone aperte da Fondazione Per Leggere: ad Albairate, due teenager, Mirco e Moreno, sono stati scelti come tutor del servizio, figure che fanno da tramite tra i bibliotecari e i coetanei.

Una buona pratica, raccomandata dalla Baudo¹⁹¹ e da Neiburger¹⁹², è quella di collegare pc e console al proiettore (anch'esso può essere noleggiato) per garantire una migliore esperienza collettiva, dando ai partecipanti qualcosa che in effetti non possono gustare quando giocano tra amici a casa propria.

C'è anche da tenere conto la possibilità che qualche giocatore decida di portare via giochi e accessori senza permesso. Se il torneo prevede l'uso di varie attrezzature, qualcosa può sfuggire al controllo dei bibliotecari. Gallaway consiglia, per evitare spiacevoli sorprese, di stendere una lista dei materiali utilizzati durante il torneo e di incaricare un volontario o un membro dello staff di controllare periodicamente che tutto sia presente, senza essere troppo pressanti, ma in modo che anche i giocatori presenti, vedendo di essere osservati, siano

188 Sito web: <<http://www.aadl.org/>>

189 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 76.

190 Gallaway, Beth. *Game on!* cit., p. 82.

191 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* op. cit., p. 130.

192 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?!* op. cit., p. 129.

meno tentati di sottrarre qualcosa¹⁹³.

Ovviamente, il rischio di furti o di non restituzioni è grande anche mettendo a scaffale la collezione di videogiochi per il prestito¹⁹⁴. In particolare, secondo Neiburger ciò avviene soprattutto se il rapporto tra biblioteca e adolescenti non è ancora saldo (per questo sconsiglia di cominciare un servizio riguardante i videogiochi proprio con il prestito).

Non è detto che un torneo debba avere un premio in palio, ma, se si vuole, si può, per i primi tre in classifica, scegliere qualche gadget o prendere accordi con i negozianti di videogiochi per mettere a disposizione, ad esempio, delle *gift card* di diverso valore da spendere in videogiochi¹⁹⁵. Neiburger sconsiglia comunque premi in denaro; l'importante è che ci sia una gradazione netta tra primo e terzo posto¹⁹⁶.

Coinvolgere i giocatori della zona è importante. Oltre al passaparola che i ragazzi che frequentano la biblioteca possono fare tra i loro coetanei, Nicholson consiglia di andare a “cercarli” nei negozi di giochi e di fumetti, club di gaming, ma anche mettere avvisi nelle librerie (magari nella sezione fantasy o fantascienza), nei locali; spargere la voce, quindi, nei posti solitamente frequentati dai ragazzi, che non siano per forza collegati ai videogiochi, in quanto ci sono persone a cui piace giocare, ma che non frequentano molto i rivenditori di videogiochi. È importante frequentare anche le comunità online, per capire se si possano raggiungere giocatori della propria zona¹⁹⁷.

Affrontate tutte queste problematiche, rimane da stabilire ogni quanto aprire la biblioteca per i tornei. Non è necessario che queste giornate si svolgano ogni settimana, può essere anche una volta l'anno, ma l'importante è che ci sia una certa regolarità.

Gioco libero

Non è indispensabile organizzare tornei: allestire le attrezzature per il gioco libero (una o due volte la settimana, una volta al mese...) va benissimo, in quanto il divertimento non mancherà e spesso i ragazzi stessi si organizzeranno in tornei autogestiti.

Ciò non significa che non debbano esserci regole: innanzitutto è necessario un limite di tempo (che di solito si assesta sulla mezzora a turno di gioco), poi le solite regole che

193 Gallaway, Beth. *Game on!* op. cit., p. 106.

194 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?!* op. cit., p. 33.

195 Ivi, p. 97-98

196 *Ibidem*.

197 Nicholson, Scott. *Everyone plays at the library* op. cit., p. 181-182.

l'educazione stessa dovrebbe insegnare, ossia mantenere gli schiamazzi al minimo per non disturbare chi è in biblioteca per studiare, rispettare i compagni di gioco... Senza un assillo costante, un bibliotecario dovrebbe controllare la situazione (magari a distanza) ed essere pronto per dirimere discussioni e litigi; si spera che queste avvengano il meno possibile e per questo devono esserci regole precise sul comportamento.

Si potrebbero inoltre spronare i ragazzi più grandi ad aiutare quelli più piccoli nei loro giochi. Sarebbe comunque utile organizzare, come inaugurazione del servizio, dei tornei non solo per farsi pubblicità, ma anche per fare in modo che i ragazzi si conoscano meglio e che queste meccaniche di gioco collettivo si instaurino senza doverle imporre dall'esterno.

Quali giochi scegliere o “ad ogni gamer il suo videogioco”

Non c'è una risposta precisa: ogni torneo è diverso dagli altri e, per quanto ci siano tipologie di gioco caratterizzate da una maggiore *torneabilità*, ogni pubblico richiede un trattamento diverso. Neiburger ha stilato anche una casistica di giocatori (ripresa anche da Martina Marsano¹⁹⁸) e ha indicato le caratteristiche con cui distinguerli¹⁹⁹: *Casual Gamer* (che preferisce i giochi di società, non trascorre mai troppo tempo davanti al videogioco ma lo usa per divertirsi, soprattutto con gli amici), *Hard-core Gamer* (passa molto del suo tempo libero a giocare, di solito è di sesso maschile; affronta vari generi, ma preferisce picchiaduro, FPS e altri giochi tendenzialmente violenti; è difficile convincerlo che la biblioteca saprà rispettare le sue aspettative, ma parteciperà attivamente se soddisfatto), *Sports Gamer* (predilige i giochi sportivi in cui ricerca un certo realismo e li affronta in modo serio e preparato; avvicinarlo è difficile, ma non impossibile), *Sim Gamer* (passa molte ore immerso nel videogioco, per questo, come si vedrà in seguito, sarà difficile far rientrare i suoi giochi preferiti nel gaming in biblioteca), *Role Player* (si diverte a vestire i panni di un personaggio, fino ad immergersi totalmente nel mondo videoludico; lo si può coinvolgere in discussioni e incontri riguardanti il videogioco, ma raramente in tornei dedicati agli RPG), *Competitor* (un giocatore altamente competitivo, che da il massimo in ogni sfida per prevalere in particolare davanti ad un pubblico, quindi richiederà

198 Marsano, Martina. *I videogiochi a scuola e in biblioteca* cit., p. 100-102.

199 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?!* cit., p. 26-32.

videogiochi in cui ha il massimo del controllo per poter mostrare le sue qualità; se partecipa, vorrà vincere).

Questa è solo un'esemplificazione dell'universo di gioco, stereotipi utili per inquadrare il pubblico di riferimento, che spesso vanno stretti agli stessi giocatori. Ognuno avrà i suoi gusti e le sue preferenze, ma proporre anche giochi diversi potrebbe invogliare gli utenti a provare qualcosa di nuovo.

Ovviamente, all'interno di un torneo non sarà possibile inserire giochi troppo lunghi o complessi e per lo più i titoli proposti dovranno avere la possibilità di giocare in multiplayer (anche nello stesso momento). Il numero delle postazioni (console o pc) usate non è fisso e dipenderà dalle disponibilità della biblioteca.

Ogni situazione richiede un diverso gioco. Un pubblico di adolescenti maschi preferirà ad esempio un gioco sportivo, come un Fifa 14, e probabilmente tenderà ad evitare i giochi destinati ad un pubblico di giovanissimi, come *Mario Kart Wii*. Si troveranno estimatori del titolo anche tra ragazzi più grandi, ma non tutti potrebbero apprezzarlo.

Rispetto ad altre tipologie ludiche, il videogioco non ha bisogno di stabilire molte regole di gioco, in quanto queste sono già previste al suo interno; al limite, in alcuni giochi si dovranno modificare le impostazioni per adattarle alla situazione.

Ovviamente, ogni esperienza di gaming sarà diversa, in quanto non è tanto il gioco a influenzarla, quanto la disposizione dei giocatori che vi interagiscono²⁰⁰.

Ci sono vari elementi da considerare per la scelta di un videogioco:

- l'età dei partecipanti, un dato

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

Illustrazione 12: Tabella riassuntiva di Eli Neiburger

²⁰⁰Nicholson, Scott. *Everyone plays at Library* cit., p. 150.

che, inevitabilmente, andrà ad influenzare tutti gli altri: se infatti il pubblico è composto da bambini, non si potrà scegliere un gioco troppo violento o complesso;

- la complessità del gioco, sia per la comprensione che per la portata a termine degli obiettivi; regole troppo complesse o difficili da riprodurre possono frustrare i giocatori, compromettendo la riuscita del torneo;
- la sua torneabilità: ossia se il gioco è adatto ad essere usato in un torneo, se si presta ad una sfida tra più persone; influiscono qui anche la durata e la complessità (si vedrà in seguito che alcuni generi si prestano poco al torneo);
- la durata dell'esperienza: si dovranno prediligere giochi con una durata limitata, non più di mezzora a turno, anche se sono disponibili più postazioni di gioco;
- l'interazione tra i partecipanti, che deve essere basata su una sana competitività, anche se il titolo scelto appartiene alla categoria dei picchiaduro.

Ci sono generi che si adattano maggiormente ad un torneo. Molte informazioni sono presenti nel manuale di Eli Neiburger, che ha anche effettuato delle tabelle che sintetizzano l'adeguamento al torneo di ogni genere videoludico, a chi si rivolge maggiormente e esempi di giochi (Illustrazione 12).

Un gioco di **Avventura-Azione**, con tutti i suoi sottogeneri, è solitamente pensato per un solo giocatore e ha una durata abbastanza lunga (i titoli migliori si aggirano tra le quaranta e le sessanta ore, che variano a seconda dell'abilità del giocatore), quindi la loro torneabilità è piuttosto bassa²⁰¹ e non potrà essere ampiamente sfruttato in tornei e sfide pubbliche, nonostante siano i generi (soprattutto i punta e clicca, che con i loro enigmi da superare e le storie più o meno complesse diventano come romanzi interattivi) che forse meglio si adattano alla tradizione della biblioteca²⁰².

Anche i **GdR**, per la loro lunghezza e complessità (la creazione stessa del personaggio di solito richiede un po' di tempo), sono poco adatti ad un torneo o al gioco in biblioteca, ma, sostiene Neiburger, ci sono delle eccezioni, come il gioco dei *Pokemon* (Tajiri, 1996) e *RuneScape* (Jagex, 2001).

Gli **FPS** invece sono altamente competitivi ed è uno dei generi che più si prestano ad un

201 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 53-54.

202 Mazzetta, Francesco. *La catalogazione dei videogiochi*, «Aib Notizie», vol. 19, n.11 (2007), p. 16-17.
<<http://www.aib.it/aib/editoria/n19/1116.htm3>>

torneo. Il problema più grande di questo tipo di giochi è che la maggior parte di essi sono destinati ad un pubblico di maggiorenni, o comunque sono PEGI 16; non si dimentichi che alcuni ragazzi più giovani giocano tranquillamente ad essi; se si scegliesse di usare questi videogiochi, ci sarebbe bisogno dell'autorizzazione scritta dei genitori²⁰³, ma se il torneo si svolge in orario di servizio sarebbe difficile tenere lontani i ragazzini non autorizzati dall'assistere. Alcuni giochi consentono di eliminare il sangue e altri elementi cruenti per abbassare il livello di violenza, ma, a parere di chi scrive, se il torneo si tiene all'interno di una sezione ragazzi, con il libero accesso del pubblico, sarebbe meglio evitare di utilizzare giochi classificati dai sedici anni in su, per evitare polemiche con i genitori.

I giochi di **Corse** sono altrettanto competitivi e ben gestibili all'interno di un torneo, anche perché la maggior parte supportano la modalità multiplayer, che consente di non avere dubbi su chi vince e chi perde. Inoltre, la loro durata è piuttosto breve, il che consente a tutti gli iscritti al torneo di non dover attendere troppo. Nello stesso gioco è prevista una buona selezione di vari circuiti, di diversa difficoltà. Se alcuni di questi giochi sono effettivamente difficili per dei ragazzi più piccoli, altri titoli, come *Mario Kart*, sono pensati anche per i giocatori più giovani o alle prime armi²⁰⁴.

I videogiochi **di lotta o i picchiaduro** hanno un'altissima competitività; di solito sono adatti ad un pubblico di adolescenti (di solito di genere maschile ma non sempre) e spesso sono caratterizzati da disegni molto violenti o volgari, ma ce ne sono alcuni godibili dai più piccoli, come *Pokemon-laden Super Smash Bros.*; gli esemplari migliori sono comunque riservati a adolescenti²⁰⁵.

I giochi di **Sport** sono tra i più venduti in ogni console (nella classifica Aesvi della seconda settimana di dicembre 2014, tra i giochi per console più venduti *Fifa 15* per PS3, PS4 e Xbox 360 si attesta rispettivamente nella seconda, terza e quarta posizione) ma di solito sono piuttosto complessi nei controlli (tranne, sostiene Neiburger, i giochi²⁰⁶ pensati esclusivamente per il divertimento che lasciano da parte il realismo dell'azione), quindi non adatti ai bambini e poco gestibili anche in tornei dedicati ad adolescenti. Inoltre i giocatori

203 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 55-56.

204 *Ivi*, p. 57.

205 *Ibidem*.

206 Come i giochi sportivi nati dalle mascot come Mario: ad esempio, *Mario e Sonic alle Olimpiadi* (Sega, 2007).

“sportivi” sono tendenzialmente, secondo l'esperienza di Neiburger, i più difficili da portare in biblioteca²⁰⁷. Comunque, alcune biblioteche organizzano regolarmente tornei di *Fifa* che di solito è un gioco molto apprezzato dai ragazzi di sesso maschile.

I giochi di **Simulazione** sono anch'essi tra i più venduti, ma sono poco adatti al torneo, in quanto non danno, nella maggior parte, la possibilità di giocare in multiplayer e non sono molto competitivi, inoltre richiederebbero troppo tempo e, di conseguenza, un numero elevato di postazioni da occupare anche per poche ore²⁰⁸.

I giochi di **Strategia** hanno di solito la possibilità di giocare in multiplayer e, modificando le impostazioni, è possibile controllarne la durata, ma ciò, a detta di Eli Neiburger, deve essere fatto da un giocatore esperto²⁰⁹.

I giochi di **ritmo, di movimento e di danza** (*Wii Sport, Dance Dance Revolution, Guitar Hero...*) sono molto adatti ad un torneo e coinvolgono anche i cosiddetti *casual gamer* e i non giocatori; danno sfogo a un'intensa competizione/collaborazione e si basano su specifici movimenti da riprodurre nel modo più corretto possibile per ottenere il punteggio più alto. Il punto di forza di questa tipologia è il fatto che ogni giocatore di solito può impostare un livello di difficoltà che meglio si adatta alle sue capacità anche in una sfida in multiplayer²¹⁰.

Anche un torneo basato sui **Retro games** può portare ad una buona riuscita dell'evento; il fascino dei giochi risalenti agli anni ottanta (e precedenti) può attirare sia nostalgici che neofiti. Sono giochi dalla meccanica piuttosto semplice e, inoltre, tornei o gioco libero con videogame quali *Defender* (William Electronics, 1980) o *Pac-Man* non necessitano per forza di una console di prima generazione funzionante: le nuove console, in particolare Wii e Xbox, permettono di accedere a una raccolta di giochi classici da scaricare a costo contenuto (per i tradizionalisti, Nintendo ha prodotto per Wii dei controller speciali che richiamano quelli per Nes, Game Cube...). Sono ottimi, ad esempio, per un torneo multigenerazionale che possa attirare anche i genitori²¹¹.

Infine, Neiburger cita quelli che lui chiama **Oddball games**²¹², giochi “strani”, dalla

207 Neiburger, Eli. *Gamers...in the Library?! op. cit.*, p. 58.

208 *Ivi*, p. 59.

209 *Ivi*, p. 60.

210 *Ivi*, p. 62.

211 *Ivi*, p. 62-63.

212 *Ivi*, p. 61.

meccanica di gioco molto particolare, che possono portare al torneo una ventata di novità, in quanto molti giocatori potrebbero non aver mai provato titoli simili. Tra gli esempi riportati ci sono i minigiochi di *WarioWare* (Intelligent Systems, 2006), *RaPappa the Rappa* (NaNaOn-Sha, 1997) e *Mario Party* (Nd CUBE CO., Ltd, 2015). Sia Neiburger che Mazzetta consigliano di non proporre troppo spesso questi giochi, ma magari riservarli per eventi speciali²¹³, per evitare di perdere l'effetto-novità che li rende apprezzabili.

Secondo queste informazioni, i giochi più adatti per un torneo sono quelli di corse e di musica (meno quelli di sport), che consentono una competitività sana; anche quelli di lotta e gli sparattutto sono adeguati all'evento, ma, portando con sé una certa dose di aggressività e violenza, rischiano di attirare le preoccupazioni dei genitori. Eventi dedicati ad un pubblico più maturo comunque potranno richiedere anche questa tipologia di videogiochi, che non vanno banditi dalla biblioteca; ogni giocatore avrà bisogno di un videogioco che lo soddisfi e presentare solo giochi PEGI 3 o 7 può allontanare possibili utenti.

In particolare, Neiburger consiglia giochi come *Mario Kart*, *Super Smash Bros. Melee* (HAL Laboratory, 2001), *Dance Dance Revolution*.

Probabilmente, saranno gli stessi utenti a consigliare questo o quel gioco, in base ai loro interessi. Non tutti potranno essere ascoltati, ma è sempre meglio prestarvi orecchio.

A parere di chi scrive, chi organizza tornei o propone titoli destinati al gioco libero dovrebbe stare attento a non ricadere in stereotipi di genere troppo spiccati, se ci si vuole riferire ad un pubblico femminile: a molte ragazze piaceranno videogiochi di danza o canto, ma si potrebbe scoprire che il numero di giocatrici che amano gli sparattutto non è poi così basso e che essere etichettate come *casual gamers* può risultare offensivo. Ancora una volta, l'unica possibilità di evitarlo è chiedere.

È necessario stabilire preventivamente le regole da seguire, magari suggerite dagli stessi partecipanti, e mettere in chiaro che il bibliotecario o lo staff che si occupa del torneo ha l'ultima parola, irrevocabile, per la risoluzione di eventuali dispute, per evitare che esse sfocino in litigi più gravi che possono mettere a rischio la riuscita del torneo.

213 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 27.

Videogiochi nati in biblioteca

Se la biblioteca ha la possibilità di stringere rapporti con programmatori o scuole di programmazione, una buona pratica potrebbe essere quella di creare ex novo videogiochi. Un esempio più volte trattato (nella tesi di Patrizia Boschetti, da cui è stato tratto un articolo sul Bollettino Aib²¹⁴, nelle appendici al testo di Valeria Baudo²¹⁵ e nel libro di Francesco Mazzetta²¹⁶), di cui però non rimane memoria online, è quello della biblioteca di Massa.

Può essere un buon modo di fare pubblicità alla biblioteca e contemporaneamente instaurare un rapporto duraturo tra utenti giovanissimi e bibliotecari. Si tenga conto che molte biblioteche hanno aperto sempre maggiori servizi per bambini e ragazzi: laboratori, lettura ad alta voce per i bambini più piccoli... Quando questi servizi funzionano, è possibile instaurare un clima di convivialità tra i ragazzi e tra i ragazzi e la biblioteca e si crea un terreno fertile per progetti più ambiziosi.



Illustrazione 13: Logo del videogioco prodotto dalla Biblioteca Civica di Massa. immagine tratta da biblioragazzi.wordpress.com

Il progetto della Biblioteca di Massa, che ha voluto cimentarsi nella creazione di un videogioco, si è basato anche sulla collaborazione con un gruppo di ragazzi che ha partecipato attivamente alla creazione della storia.

Il confronto importante con i dieci ragazzi (tra i nove e i tredici anni), pur non avendo investito l'intero progetto, ha fatto sviluppare il plot narrativo e la biblioteca ha assunto un ruolo di mediazione tra loro e gli sviluppatori.

Nel 2006 la Biblioteca ha lanciato il videogioco per la promozione della biblioteca stessa e dei suoi servizi: in corso d'opera il progetto non è stato visto solo come promozione della lettura, ma anche “stimolo alla ricerca e al lifelong learning”, come information literacy per i ragazzi tra i nove e i tredici anni²¹⁷. Il gioco, dal titolo *Il G.R.U.P. E 8181_1081_0!/(*,

214 Boschetti, Patrizia. *Il gaming in biblioteca*. «Bollettino Aib», vol. 48, n. 1 (2008), p. 45-62.

<<http://bollettino.aib.it/article/view/5498/5248>>

215 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* op. cit., p. 161.

216 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 85-86.

217 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* op. cit., p. 162-163.

era la storia del virus Biblioblock colpevole di aver infettato i servizi della biblioteca, impedendone così il funzionamento. Stava al giocatore, in un tempo limitato, eliminare il virus tramite una serie di ostacoli. Alla fine del gioco si poteva vincere o perdere, ma in ogni caso si veniva rimandati ai contatti della biblioteca.

Il gioco era monogiocatore, sviluppato con Macromedia Flash, quindi giocabile su cd-rom o su Internet tramite il plug-in Flash Player.

Stando alle parole di Patrizia Baschetti: “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 collegamenti con il mondo reale potrebbe essere considerato un esempio di *pervasive gaming*^{218,219}”.

Il gioco constava di dieci tappe rappresentanti i vari settori e servizi della biblioteca (da giocare nell’ordine desiderato, solo il primo e l’ultimo ostacolo erano obbligatori) e i giocatori potevano contare su due tipi di aiuto: la bibliotecaria virtuale del gioco (che rappresenta ovviamente la sua categoria) e un glossario (che, essendo stato creato dagli stessi ragazzi che hanno partecipato al varo, è la raffigurazione degli stessi)^{220,221}.

I ragazzi stessi hanno testato il gioco e, con il loro feedback è stato possibile migliorare il prototipo²²².

Anche la promozione del videogioco merita di essere citato: in rappresentanza del temibile virus che ha colpito la biblioteca, l’edificio è stato coperto con teli grigi, mentre in città venivano sparsi dei volantini promozionali²²³.

Usare il videogioco, o meglio *produrre* il videogioco per insegnare la biblioteca ai ragazzi, facendosi aiutare da loro stessi, è senza dubbio un segnale di forte rinnovamento e di attenzione alla società odierna che dovrebbe essere ripetuto dalle biblioteche che ne sono in grado. Esistono dei programmi che consentono di creare videogiochi anche senza essere esperti, ma la biblioteca potrebbe anche seguire l’esempio di Massa e contattare sviluppatori. Sarebbe piacevole per i ragazzi vedere che tra i laboratori programmati dalla

218 Un *pervasive game* è appunto un gioco che presenta forti richiami al mondo fisico del giocatore, o la cui esperienza continua nel mondo reale.

219 Baschetti, Patrizia *Il gaming in biblioteca* art. cit., p. 55.

220 *Ibidem*.

221 Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* op. cit., p. 162.

222 *Ivi*, p. 164.

223 *Ibidem*.

biblioteca ce n'è uno che intende realizzare un videogame. Poter imparare a muoversi in una biblioteca e ottenere una metodologia di ricerca adeguata è ancor oggi fondamentale.

Non è certo l'unico esempio che si può portare.

Il Sistema Bibliotecario della provincia di Reggio Emilia ha voluto nel 2004, con la creazione del sito web²²⁴, inventare un gioco che potesse far conoscere la biblioteca: *Harry Pixel alla scoperta della biblioteca magica* è un viaggio virtuale all'interno dei suoi servizi con la guida di Harry Pixel, un personaggio il cui nome è un richiamo della saga letteraria (poi cinematografica e videoludica) di Harry Potter. Lo scopo del gioco è apprendere le funzioni della Classificazione Dewey, le metodologie di ricerca, come accedere al catalogo del Sistema e al prestito. “ il giovane giocatore trova con Harry Pixel un alleato fedele e curioso, che lo introduce ad una prima scoperta del “sistema” biblioteca, in un gioco, appunto, di virtuale e reale, insieme, che oltre ad essere accattivante e creativo per chi gioca, risulta anche un efficace ed innovativo strumento promozionale per la biblioteca”²²⁵.

Problematiche legate al videogioco

Una problematica di cui la biblioteca deve tenere conto è, ovviamente, l'obsolescenza tecnologica, che riguarda tutti i nuovi media. Mentre infatti un libro può conservarsi per centinaia di anni, più difficile è preservare un materiale digitale.

Proprio per questo è necessario intervenire al più presto su questo medium troppo spesso sottovalutato, per non rischiare di perdere pezzi importanti di quella che, bene o male, è la nostra storia. Infatti, i primordi del videogioco rischiano ben presto di scomparire, se non si preservano i supporti e gli hardware in grado di leggerli.

Per i giochi per computer, ad esempio, i più recenti sistemi operativi non leggono più il formato di giochi più attempati. Questo comporta anche il rischio che i videogiochi comprati con gran dispendio di soldi possano non funzionare tra qualche anno. Fortunatamente esistono programmi che consentono di giocare ancora con giochi più vecchi.

224 Sito web: <<http://biblioteche.provincia.re.it/>>

225 Serafini, Annalisa. *Servizi Bibliotecari della provincia di Reggio Emilia*, «Biblioteche oggi», 2004, n. 8, p. 88-89. <<http://www.bibliotecheoggi.it/2004/20040808801.pdf>>

Retrogaming e conservazione

Il fenomeno del *retrogaming* (ossia la pratica del recupero di vecchi giochi, una definizione però molto vaga) è nato intorno alla seconda metà degli anni Novanta, quando Internet concesse la formazione di comunità di appassionati e nostalgici che si posero come obiettivo il recupero del videogame del passato con l'emulazione software²²⁶. Come ripetutamente sottolinea Babich, il retrogaming ha presto perso quel senso nostalgico che l'aveva avviato e si è trasformato in un movimento impegnato alla salvaguardia di questo medium.

Il retrogaming può essere vissuto sia sugli hardware originali che attraverso una modernizzazione del supporto, tramite tecniche che Babich distingue in *riprogrammazione* (che interviene sui linguaggi di programmazione per rendere il videogioco leggibile da hardware più moderni) e *emulazione software* (che 'inganna' il videogioco emulando l'hardware originario; è necessario dunque avere un programma di emulazione e il software d'origine trasferito tramite *refreshing* sul nuovo sistema emulante, sotto forma di file di immagine disco)²²⁷. La Rete consente di reperire molti software di gioco già sottoposti al refreshing, resi disponibili da persone che, pur al limite della legalità, cercano di archiviare i giochi obsoleti, che rischiano di diventare illeggibili.

Alcune console consentono per fortuna di rigiocare con giochi più datati (si pensi alla *Virtual Console* di Wii, che permette di acquistare vecchi giochi delle precedenti console Nintendo e Sega). Esistono, soprattutto negli ultimi anni, esempi di conversioni apportati dagli stessi produttori del mercato, ma si tratta purtroppo di pochi classici, come ad esempio la saga di *Monkey Island* o quella di *Broken Sword* (Revolution Software, 1996), o *Pac-Man*, giochi che hanno avuto un fortissimo impatto sul pubblico e sulla critica. “Non esiste un florido mercato dei vecchi videogames, come avviene, invece, per la musica, i libri e l'home video”. I giochi conservati in Rete, però, portano con sé una serie di problematiche, innanzitutto perché su Internet, usando le parole di Babich, “*scripta volant*”: il continuo modificarsi della stessa Rete rende volatile il proprio contenuto; ciò non permette una catalogazione e inventariazione corretta del videogioco²²⁸.

226 Babich, Andrea. *Il retrogaming e la preservazione digitale dei videogames*, in Bittanti, Matteo. *Per una cultura dei videogames* cit., p. 197. Alcuni esempi di emulatori sono MAME, MESS, Dosbox...

227 Ivi, p.198-200.

228 Mazzetta, Francesco. *Videogiochi e Biblioteche*, «Aib Notizie», vol. 19, n. 5 (2007), p. 8-9.

La preservazione promulgata dai *retrogamer* è utile, ma rischia di perdersi nei meandri di Internet e Babich sottolinea anche i problemi legali legati ad esso; l'autore continua, auspicando un archivio tradizionale guidato da un'élite di esperti²²⁹. Il fatto che il retrogaming sia legato purtroppo alla pirateria informatica rende ancora più instabile questo processo.

Ad essi si affiancano istituzioni, come il MOMA di New York, il VIGAMUS di Roma e l'Archivio Videoludico di Bologna, che preservano i vecchi hardware e i software, mentre Internet Archive ha messo a disposizione più di duemila giochi arcade ora fruibili su Internet. Il MOMA ha richiesto anche i codici sorgente dei singoli giochi conservati, in modo da garantirne la sopravvivenza²³⁰; la speranza è che anche altre istituzioni seguano questo esempio.

Nella pagina Facebook dedicata a *Biblioteca in gioco*, Francesco Mazzetta, in un post del 9 ottobre 2014, ha riportato un discorso intavolato da Luca Papale in *Estetica dei videogiochi*: “Una cosa è certa: per favorire la preservazione digitale dei videogiochi, la pirateria è necessaria. E' necessario poter emulare i software, produrne copie, agire sui codici per garantire il prolungamento della vita di un determinato titolo e salvarlo dall'obsolescenza tecnologica. C'è un momento in cui il videogioco smette di essere proprietà di un'azienda e diventa patrimonio storico e culturale dell'umanità. In quel momento, la sua conservazione e diffusione finiscono in primo piano: le dinamiche commerciali vanno a cadere, devono cadere e lasciare spazio alle dinamiche culturali. Tra vent'anni, le attuali console saranno diventate oggetti di modernariato, rarità da collezionisti spesso difettose e non funzionanti. Se l'hardware invecchia e muore, e il software non viene in qualche modo messo al sicuro attraverso un'operazione di refreshing, il rischio è di perdere per sempre degli artefatti culturali simbolo della nostra società. E' qualcosa che non può essere permesso, e possiamo solo sperare che ci sarà sempre qualcuno, che lo si voglia chiamare criminale o eroe, che provvederà”. Mazzetta conclude il post con la speranza che siano proprio i bibliotecari a portare avanti questo

<<http://www.aib.it/aib/editoria/n19/0508.htm3>> Mazzetta cita se stesso da un articolo apparso su Alias il 17 dicembre 2005.

229 Babich, Andrea. *Il retrogaming e la preservazione digitale dei videogames* cit., p. 235-237.

230 Grasso, Rosario e Alessandro Oteri, Paola Antonelli: *vi spiego perché ho portato Pac-Man al MoMA di New York*, 25 luglio 2014. <http://www.gamemag.it/articoli/4100/paola-antonelli-vi-spiego-perche-ho-portato-pac-man-al-moma-di-new-york_index.html> L'articolo contiene anche l'intervista alla *senior curator* del MOMA.

processo.

Francesco Mazzetta si è espresso ancora sull'argomento, affermando che “come è avvenuto per il cinema, rischiamo di perdere letteralmente o virtualmente (non essere più in grado di “leggerli”) documenti importantissimi per la cultura della nostra epoca [...] e permettiamo che le iniziative di recupero e di conservazione siano affidate unicamente all’iniziativa commerciale e non – come invece accade per libri, musica, film – a istituti culturali pubblici, più o meno statali, a tale finalità costituiti²³¹”.

Fondamentale è la conservazione del codice sorgente, considerato come il *manoscritto* del software, necessario per la produzione del videogioco: ciò che arriva in commercio è la copia edita, mentre il codice sorgente non verrà mai pubblicato²³².

Bittanti aggiunge che preservare un videogioco non significa preservare un testo, ma molti testi in continua evoluzione tramite aggiornamenti, update, bug fixes (correzione degli errori). Non si può semplicemente salvare “un gioco”, se ha avuto decine di versioni: “Preservare “SimCity” significa conservare l’intera produzione di Maxis/EA, il che significa archiviare, catalogare e preservare una moltitudine di prodotti per dozzine di piattaforme, dal Commodore 64 all’Apple 2, dal Super NES al Game Boy Advance”²³³.

Indispensabile per la salvaguardia del videogioco, è preservare il codice sorgente (cosa non semplice, in realtà, di cui dovrebbe occuparsi semmai una Biblioteca Nazionale), ma non basta, secondo Henry Lowood (responsabile della Sezione di Storia della Scienza e della Tecnica dell’Università di Stanford), in quanto è necessario salvare la confezione originale, i manuali, i certificati, tutta la documentazione riguardante la sua produzione e il suo impatto culturale²³⁴.

Per Bittanti: “In primo luogo, reperire i titoli del passato è tutt’altro che semplice: l’hardware in molti casi è obsoleto e l’emulazione, per quanto valida, è differente dalla preservazione e dalla conservazione vera e propria”. La definisce una *falsificazione del passato* che, per quanto utile, non è che un'ombra di ciò che era. Essendo media interattivi

231 Mazzetta, Francesco. *Videogiochi e biblioteche* art. cit.

232 Reside, Doug. *File Not Found: Rarity in an age of digital plenty*, «RBM», vol. 15, n. 2 (2004), p. 68-74. <<http://dougreside.files.wordpress.com/2014/06/digital-curation-rbm-article2.pdf>>

233 Fulco, Ivan. *Digital Game Canon: discussioni sul progetto di preservazione dei videogiochi*, 29 marzo 2007. <<http://www.lastampa.it/2007/03/29/blogs/over-game/digital-game-canon-discussioni-sul-progetto-di-preservazione-dei-videogiochi-FVNI2OBginb1w9JWj4vpCO/pagina.html>> Contiene un'intervista a Henry Lowood e a Matteo Bittanti.

234 *Ibidem*.

e visuali, la loro conservazione è complicata e non può essere affidata alle aziende che li producono, che spesso non sentono l'esigenza di preservarne la memoria²³⁵.

Forse questa posizione è un po' radicale, ma è ovvio che per salvare hardware e supporto è necessaria una manutenzione periodica delle attrezzature, controllare dopo ogni prestito o uso lo stato di cd e cartucce da gioco, pulire i cd... È certo che non si potrà adottare lo stesso spirito che sta dietro alla conservazione di una cinquantina, in quanto preservare una console o un dischetto senza che l'utente abbia la possibilità di interagire con il software sarebbe una perdita di tempo e di risorse: una cartuccia per il NES (la prima console a marchio Nintendo) non racconta nulla, vista dall'esterno (se non a chi ha vissuto in prima persona quegli anni e ne ha dei forti ricordi); è necessario, per la sua interattività intrinseca, poter dialogare con il videogioco. Perché la conservazione riesca, è necessario tra cent'anni poter ancora giocare al primo videogioco di Zelda.

Nell'agosto del 2012, allo *Smithsonian American art Museum* si è tenuta dunque una conferenza dal titolo "*Playing Pong in 2100: How to Preserve Old Video Games*" proprio sulla preservazione dei videogiochi, cui ha partecipato anche David Gibson, della Library of Congress che dal 2006 ha inserito i giochi elettronici nella sua collezione.

La classificazione dei videogiochi: l'esempio del Polo bibliotecario piacentino

In un suo articolo uscito su Aib-Web²³⁶, Mazzetta affronta il problema della catalogazione dei videogiochi, che si distingue rispetto a quella delle altre risorse elettroniche.

Un altro testo di riferimento, su cui si è basato anche Mazzetta, è il Protocollo catalografico delle risorse elettroniche²³⁷ del Polo bibliotecario piacentino²³⁸, che si dilunga sulle peculiarità descrittive del videogioco.

In particolare, le maggiori differenze rispetto alle altre risorse si trovano nell'Area 1 e nell'Area 4.

Per l'indicazione di responsabilità, il videogioco si caratterizza nei *credits* e nella copertina per la presenza del nome degli sviluppatori o dello studio, preceduti di solito dalla dicitura

235 *Ibidem*.

236 Mazzetta, Francesco. *La catalogazione dei videogiochi* art. cit, p. 16-17.

237 Polo bibliotecario Piacentino. *Protocollo catalografico per le risorse elettroniche*, gennaio 2008.

<<http://www.biblioteche.piacenza.it/bibliotecari/documenti/catalogazione/protocollo-catalogazione-risorse-elettroniche>>

238 Sito web: <<http://www.biblioteche.piacenza.it/>>

“developed by” o “sviluppato da”; lo sviluppatore o il team di sviluppatori sono da considerarsi gli autori materiali del videogioco e, in quanto tali, andranno citati come autori. L'ente o il team di sviluppatori sono riconoscibili anche nei riconoscimenti dei fascicoli allegati alla confezione; anche senza la dicitura adeguata, è facile riconoscerli grazie a espressioni quali: game design team, art team, character designer, programming team...

Ad esempio, nel manuale di *Darkness Within 2* (gioco punta e clicca per pc del 2011)



Illustrazione 14: *Darkness Within 2*, 2011: sviluppatori e produttori

Zoetrope Interactive²³⁹ è indicato come sviluppatore (ma sarebbe stato riconoscibile anche per le funzioni attribuite alle

personalità elencate), mentre il produttore italiano è *Adventure Productions*²⁴⁰, che ne detiene il copyright²⁴¹ (Illustrazione 14).

Adventure Productions andrà quindi inserito nell'area 4, più complessa rispetto ad altre risorse elettroniche per i vari livelli di produzione e diffusione²⁴².

Nel caso dell'esempio precedente, il publisher originale è l'olandese *Iceberg Interactive*²⁴³, quello italiano *Adventure Productions*, mentre il distributore italiano è la *Blue Label Entertainment*. Il Polo piacentino ha anche elencato i maggiori editori e distributori di risorse elettroniche, ancora con un occhio particolare per i videogiochi²⁴⁴.

Nella descrizione fisica, sono importanti i fascicoli correlati, che spesso contengono il

239 Sito web: <<http://www.zoetrope-interactive.com/>>

240 Sito web: <<http://www.adventureproductions.it/>>

241 Polo bibliotecario Piacentino, *Protocollo catalografico per le risorse elettroniche* op. cit., p. 6-8.

242 Mazzetta, Francesco. *La catalogazione dei videogiochi* art. cit, p. 16-17.

243 Sito web: <<http://www.iceberg-games.com/>>

244 Polo bibliotecario Piacentino. *Protocollo catalografico per le risorse elettroniche* op. cit., p. 10-11.

manuale d'uso e altre informazioni essenziali per il funzionamento e il godimento dei videogiochi (mappe, comandi...), e la custodia o il contenitore, che riportano i requisiti minimi di sistema.

Tutti gli allegati, il numero di cd o cartucce e altre informazioni relative alla descrizione fisica andranno segnalate al pari delle altre risorse elettroniche.

Nella descrizione del videogioco spesso non si può prescindere da fonti di informazione esterne: i siti degli sviluppatori, quelli dedicati al titolo stesso contengono talvolta più informazioni degli allegati alla confezione, in special modo se quella in mano al bibliotecario si rivela essere un'edizione particolare del videogioco (se ad esempio il gioco era in allegato con una rivista, è probabile che la confezione non sia quella originale). Ci sono anche vari siti dedicati ai videogiochi, che spesso riportano notizie importanti anche a livello catalogafico su sviluppatori, distributori e produttori, generi, PEGI...; a livello internazionale Mazzetta ricorda MobyGames²⁴⁵, ma anche in Italia sono presenti diversi esempi: Puntaeclicca²⁴⁶ e Adventure's Planet²⁴⁷ sono importanti risorse per in generale tutto ciò che rientra nel macrocosmo del genere Avventura. Un'altra fonte utile può essere l'OGImuseo²⁴⁸ di OldGamesItalia.

Per quanto riguarda la sezione delle note, oltre ai requisiti minimi di sistema e altre informazioni comuni ad altre risorse elettroniche, è importante per i videogiochi inserire indicazioni relative all'uso e alla destinazione che si trovano sulla confezione, sul cd o sui materiali allegati, in particolare la classificazione PEGI e i relativi descrittori, seguendo il seguente schema: *Risorsa elettronica adatta a (sistema di classificazione): anni; in essa sono presenti: elementi del contenuto.*²⁴⁹. Nell'esempio di Darkness Within: *Risorsa elettronica adatta a (Pegi): 16+; in essa sono presenti: Violenza, Paura.*

Valorizzazione del videogioco e promozione della biblioteca

In realtà, per quanto questi progetti continuino a fiorire anche in Italia (vedremo alcuni esempi nel prossimo capitolo), non tutti ne sono a conoscenza.

245 Sito web: <<http://www.mobygames.com/>>

246 Sito web: <<http://www.puntaeclicca.com/>>

247 Sito web: <<http://www.adventuresplanet.it/>>

248 Sito web: <<http://www.oldgamesitalia.net/museo/>>

249 Polo bibliotecario Piacentino. *Protocollo catalogafico per le risorse elettroniche* op. cit., p. 16.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

In un articolo di Francesco Mazzetta, nel lontano 2005, il bibliotecario commentava lo scalpore (anche in senso positivo) suscitato dalla notizia che una biblioteca di Oakland, negli Stati Uniti, possedeva una raccolta di videogiochi che dava regolarmente in prestito; ma quello che sottolinea Mazzetta è la riprova della poca conoscenza che si ha delle biblioteche: "...e una delle più seguite riviste specializzate ha chiuso la notizia con il seguente commento: "A quando una cosa del genere anche in Italia? Ok, passiamo oltre..." (The Games Machine n. 199), dimostrando di ignorare che invece in Italia esistono diverse biblioteche pubbliche che hanno delle sezioni dedicate ai videogiochi, dandoli pure in prestito ai propri utenti"²⁵⁰.

Sono passati quasi dieci anni dal dicembre 2005, ma nell'opinione pubblica ancora non sembra aver cambiato pensiero su cosa contenga effettivamente una biblioteca. Forse questi contenuti non sono valorizzati a dovere, o pubblicizzati poco nei siti delle biblioteche che li possiedono: ad esempio, nel sito della biblioteca di Scandicci, come in altre, non è esplicitato che nella sezione ragazzi vi sono tre console che possono essere utilizzate per il gioco libero in qualsiasi momento.

Cosa può fare una biblioteca nei confronti del videogioco? Come sostiene Mazzetta, mettere a disposizione dei giochi, anche in un'ampia raccolta per il prestito o per la consultazione in sede, non basta a creare un progetto di valorizzazione degli stessi; sono iniziative importanti e che possono dare molto alla biblioteca nel rapporto con i propri utenti.

Se accettiamo che il videogioco sia un valido elemento culturale, è giusto che trovi posto anche in biblioteca (naturalmente, ciò deve avvenire se la biblioteca è sicura di poter gestire questo genere di servizio), ma la biblioteca può spingersi oltre, andare a promulgare una cultura del videogioco che è ancora carente in Italia. In seguito, parleremo di un ambizioso progetto (ancora da approvare) di Fondazione Per Leggere e GameSearch.it, che si propone proprio questo obiettivo.

La biblioteca, oltre ad offrire i giochi più amati dai giocatori, potrebbe valorizzare anche quei giochi meritevoli che spesso non raggiungono il mercato *mainstream*. Ad esempio i

²⁵⁰ Mazzetta, Francesco. *Tornano a nuova vita i videogiochi di una volta*, «Alias», 17 dicembre 2005.

L'articolo è anche disponibile sul blog del bibliotecario di Fiorenzuola d'Arda:

<<https://ossessioniconcontaminazioni.wordpress.com/2006/01/>>

già citati indie games, installandone alcuni sui propri pc di gioco, ma anche attraverso approfondimenti, incontri. Nella piattaforma digitale ReteINDACO, ad esempio, alcune biblioteche (tra cui Fiorenzuola d'Arda) hanno inserito una selezione di videogiochi raggiungibili online.

Inoltre, la biblioteca potrebbe tenere, oltre ai videogiochi e in supporto ad essi, anche riviste che trattino questi temi, ma anche guide ai giochi presenti, opere (letterarie e cinematografiche, ma anche fumetti) legati ai giochi presenti in biblioteca.

Neiburger sconsiglia di imporre ai *gamers* gli altri servizi della biblioteca, ma avere un approccio meno diretto e impetuoso, presentando materiali che a loro potrebbero piacere²⁵¹. Ad esempio, gli appassionati di giochi ispirati alla fantascienza potrebbero gradire scrittori di quel genere; si può scegliere un titolo e proporre una lista di libri, di film e di musica correlati all'argomento del gioco in questione (durante un torneo, un evento, un incontro, qualsiasi attività di gaming insomma).

Molte biblioteche propongono rassegne di film tra le proprie mura: un'idea potrebbe essere scegliere una lista di film che hanno come argomento i videogiochi o che siano tratti da essi e discuterne con gli appassionati per sapere le loro opinioni sui difetti e i punti di forza delle pellicole.

Per quanto riguarda le riviste sui videogiochi, molte testate, oltre quelle già citate, si trovano anche in rete e Mazzetta ne fa un lungo elenco nel suo libro (suggerendo anche che le biblioteche creino nei propri siti delle recensioni sui videogiochi in uscita o in proprio possessi con rimandi e citazioni dalle riviste)²⁵².

Con l'aiuto di esterni (creando una specie di redazione di volontari gestiti dallo staff bibliotecario), la biblioteca potrebbe anche segnalare nel proprio sito/blog/social network una selezione di videogiochi gratuiti presenti in rete, o collaborare con riviste online specializzate, proporre concorsi di fanfiction e fanart, magari con l'ausilio di persone con competenze artistiche, o, come si è già visto, creando assieme a programmatori e appassionati videogiochi incentrati sulla biblioteca stessa²⁵³.

La valorizzazione riguarda anche la biblioteca, che purtroppo ancora non riesce a scrollarsi

251 Neiburger, Eli. *Gamers... in the library?! op. cit.*, p. 91.

252 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco op. cit.*, p.83-84.

253 Ivi, p. 84-85.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 3: I videogiochi in biblioteca: gestione e valorizzazione

di dosso un'immagine polverosa e lontana dalla società. Le esperienze di gaming di cui si parlerà nel prossimo capitolo hanno avuto un buon successo tra la propria comunità di utenti, ma non è, purtroppo, una realtà recepita a dovere dall'opinione pubblica.

Ci sono davvero tanti modi di valorizzare il videogioco e, nel contempo, farsi pubblicità. La scelta della strada o delle strade da affrontare dipenderà dai contatti di cui la biblioteca dispone, nonché dalla voglia dei suoi utenti di mettersi in gioco (in tutti i sensi).

Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero

Premessa: I videogiochi e un confronto tra Italia e Stati Uniti

Francesco Mazzetta, in un articolo pubblicato nel suo blog di bibliotecario il 22 aprile 2012²⁵⁴, riportava un'osservazione fatta da Jenny Levine, all'interno dell'organizzazione del National Gaming Day @ Your Libraries: è ancora necessario che l'ALA si preoccupi di promulgare questo evento o ormai il videogioco è entrato di diritto nella collezione e nell'offerta della biblioteca, come i libri?

La risposta dei bibliotecari americani è stata entusiasta verso le precedenti edizioni e si è dimostrato che questo progetto è ancora molto utile per la promozione del gaming anche all'interno della realtà statunitense, ma non è per questo che si è voluto citarlo.

Questa domanda è un chiaro segno della differenza che separa le nostre esperienze da quelle americane, dove il concetto di gioco (non solo video) in biblioteca è molto più radicato e accolto.

L'ALA si è fatta promotrice di molte iniziative legate al gaming ed ha aperto anche una tavola rotonda sul gioco e la sua applicazione nelle biblioteche, il *Games and gaming Round Table*²⁵⁵, con il compito di provvedere a:

- un forum per lo scambio di idee e suggerimenti sui giochi in biblioteca;
- risorse alla comunità bibliotecaria per la creazione e il mantenimento di collezioni di giochi;
- supporto alle iniziative ludiche in biblioteca;
- creazione della consapevolezza dell'importanza del gioco in biblioteche e nell'insegnamento
- creazione della consapevolezza del valore del gaming per il coinvolgimento della comunità;
- un forum che colleghi bibliotecari e non bibliotecari che sono interessati ai giochi e al loro utilizzo in biblioteca.

L'ALA si è anche resa promotrice del National Gaming Day, poi International Gaming Day

²⁵⁴ Mazzetta, Francesco. *Play/read/socialize @ your library*, 22 aprile 2012.

<<http://ossessionicontaminazioni.blogspot.it/2012/04/playreadsocialize-your-library.html>>

@ Your Library, una giornata in cui le biblioteche aderenti da tutto il mondo organizzano eventi e tornei legati al gioco, dagli scacchi ai videogiochi.

ma a cosa è dovuta questa differenza di accoglienza? Fa molto riflettere il fatto che la stessa Library of Congress e l'Ala si siano poste il problema della salvaguardia del nuovo medium.

È importante ricordare che il videogioco è nato proprio negli Stati Uniti: i primi esperimenti, i coin-op, le prime console.

L'industria videoludica statunitense, nonostante la battuta d'arresto che negli anni ottanta ha permesso a quella nipponica di emergere, si è ripresa ed è ben radicata nella società americana.

Lo stesso non si può dire dell'industria italiana, perché, benché negli ultimi anni abbia avuto una forte crescita e l'Italia sia diventata il quarto mercato europeo, ancora il videogioco è visto dai più come un passatempo per ragazzi, talvolta dannoso, nei migliori dei casi considerato in modo neutrale dagli altri media. Si è già visto che sono molti gli adulti anche italiani che giocano ed è chiaro che qualcosa si muoverà anche in Italia.

Ci sono state fortunatamente molte iniziative nell'ultimo decennio che hanno cercato di invertire la rotta e che sono state ben accolte: oltre ai già citati Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna e il VIGAMUS, dobbiamo citare le edizioni del *Milan Games Week* e altre fiere annuali che hanno come tema il videogioco, nonché il gaming a livello bibliotecario di cui si parlerà nei prossimi paragrafi.

Anche l'AIB²⁵⁶ nel 2014 ha aderito ad esempio all'IGD@yourlibrary 2014, cui hanno partecipato una decina di biblioteche italiane, e il premio De Gregori del 2013 è stato assegnato a Martina Marsano, con il suo libro *I videogiochi a scuola e in biblioteca*, tratto dalla sua tesi di laurea.

È una realtà che si sta lentamente espandendo.

Non tutti i progetti ovviamente sono riusciti al meglio, molte realtà si sono dovute confrontare con problematiche legate agli spazi, ai fondi e al personale (spesso troppo poco e poco preparato ad affrontare le esigenze di cambiamento che la società richiede).

C'è un ulteriore fatto da tenere a mente, anche se sembra quasi pleonastico ricordarlo: il patrimonio culturale italiano è immenso, le nostre radici affondano nella storia molto più in

256 Associazione Italiana Biblioteche. Sito web: <<http://www.aib.it>>

profondità rispetto agli Stati Uniti e questo influisce sul rapportarsi con le novità degli ultimi media.

Si è anche visto, nel paragrafo dedicato alla propaganda nei videogiochi, che negli Stati Uniti il nuovo medium è diventato uno strumento di propaganda militare e politica come tutti gli altri media; è già quindi acquisito come modello culturale e veicolo di idee, contrariamente all'Italia, e in quanto tale è maggiormente valorizzato.

Library of Congress

Come già accennato, la Library of Congress ha cominciato la sua raccolta di videogiochi da molti anni.

Nel marzo del 2007, è stata presentata alla biblioteca del Congresso una lista dei dieci giochi più influenti della storia, il Game Canon; a capo del comitato di esperti che lo ha stilato (tra cui Matteo Bittanti) era Henry Lowood, responsabile della Sezione di Storia della Scienza e della Tecnica dell'università di Stanford, che a sua volta possiede una grande collezione di videogiochi nella sua biblioteca. Già nel settembre precedente la Library of Congress era stata formalmente invitata ad avviare una raccolta videoludica.

Di questa lista facevano parte: *Spacewar!* (Peter Samson, Steve Russel, 1962), *Star Raiders* (Atari, 1979), *Zork* (Infocom, 1980), *Tetris*.

La collezione della Library of Congress dispone, oltre a migliaia di videogame, anche molte guide strategiche, nonché una serie di gameplay su DVD e VHS²⁵⁷. Di ogni titolo, oltre alle prime e alle ultime venticinque pagine stampate del codice sorgente e un video di gameplay di un quarto d'ora, dal 2006 i produttori mandano alla Library of Congress una copia del videogioco per qualsiasi piattaforma sia stato prodotto, mentre per la storia videoludica dal 1990 al 2005 erano conservati per lo più giochi in formato CD-ROM per Pc e Mac. Sono presenti anche piattaforme, non molte, ma David Gibson, Moving Image technician della Library of Congress, nell'intervista si dice consapevole dell'importanza di conservare anche gli hardware e sostiene che eventuali donazioni di console più vecchie sarebbero ben accettate. Inoltre arrivano alcuni videogiochi giapponesi e tra di essi ci sono titoli che in America solo in download o che non sono disponibili in formato originale nel mercato statunitense: molti giochi nipponici infatti in fase di esportazioni ricevono delle modifiche e autocensure, quindi avere tra le mani la versione originale di alcuni giochi è una questione di vanto per la Library of Congress. Tra gli altri esemplari rari della raccolta videoludica, Gibson cita anche alcuni giochi usciti per la console Philips CD-i (Philips, 1991) di importazione europea²⁵⁸.

La collezione pre-2006 (quindi prima che si “imponesse” il deposito dei videogiochi²⁵⁹) era

²⁵⁷ Owens, Trevor. *Yes, the Library of Congress has Videogame: An Interview with David Gibson*, 26 settembre 2012. <<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/>>

²⁵⁸ *Ibidem*.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero

conservata nella *Main Reading Room* del Jefferson Building e, a detta di David Gibson, possono essere suddivisi in giochi educativi a sostegno dei servizi della biblioteca e giochi controversi (forse conservati per azioni legislative riguardanti il sesso e la violenza nei videogiochi).

Si è cercato di mantenere la confezione originale. Laddove troppo rovinata, essa è stata posta in una cartella assieme ad eventuali manuali e al gioco.

L'intervista a Gibson si chiude con l'invito a giocatori generosi a donare i vecchi videogiochi, piattaforme e riviste specializzate alla Library of Congress.

All'interno della collezione, durante un inventario, è stato scoperto un cd etichettato *Duke Nukem: Critical Mass (PSP)* che sembrava inizialmente un cd di gameplay. Dopo i dovuti controlli, è stato compreso che il suo contenuto è appunto il disco d'origine di un gioco per l'UMD (un supporto ottico della Sony) della Playstation Portable che non è mai stato pubblicato. Si tratta di una vera e propria rarità digitale²⁶⁰.

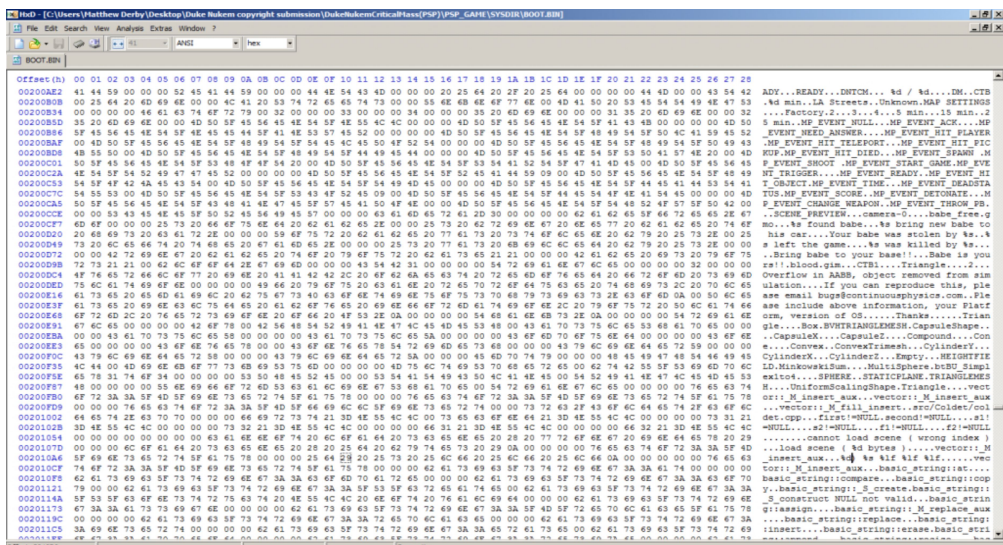


Illustrazione 15: Un estratto di uno dei tesori videoludici della Library of Congress

Inoltre, **L'Internet Arcade**²⁶¹, una sottosezione della Software Collection dell'**Internet Archive**, supportato dalla Library of Congress, contiene più di novecento videogiochi di genere arcade risalenti agli anni settanta-novanta, debitamente emulati con **JSMAME**, con

²⁶⁰ Owens, Trevor. *Duke's Legacy: Video Game Source Disc Preservation at the Library of Congress*, 6 agosto 2014. <<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2014/08/dukes-legacy-video-game-source-disc-preservation-at-the-library-of-congress/>>. Pur essendo il post firmato da Owens, tale articolo è in realtà, come specificato, scritto dallo stesso Gibson, che ha fatto la scoperta.

²⁶¹ Sito web: <<https://archive.org/details/internetarcade>>

l'intento di preservare tali giochi sia perché siano studiati, sia per il divertimento dei nostalgici.

International game day @ your library



Anche abbreviato Igd@yl. Una giornata in biblioteca, tutta dedicata al gioco e al videogioco, promossa da ALA in collaborazione con AILA²⁶², la Nordic

Game Day e promossa dal 2014 anche dall'AIB.

Il settimo anno dell'Igd si è svolto il 15 novembre 2014, con la partecipazione di biblioteche di tutto il mondo, compresi alcuni esempi italiani.

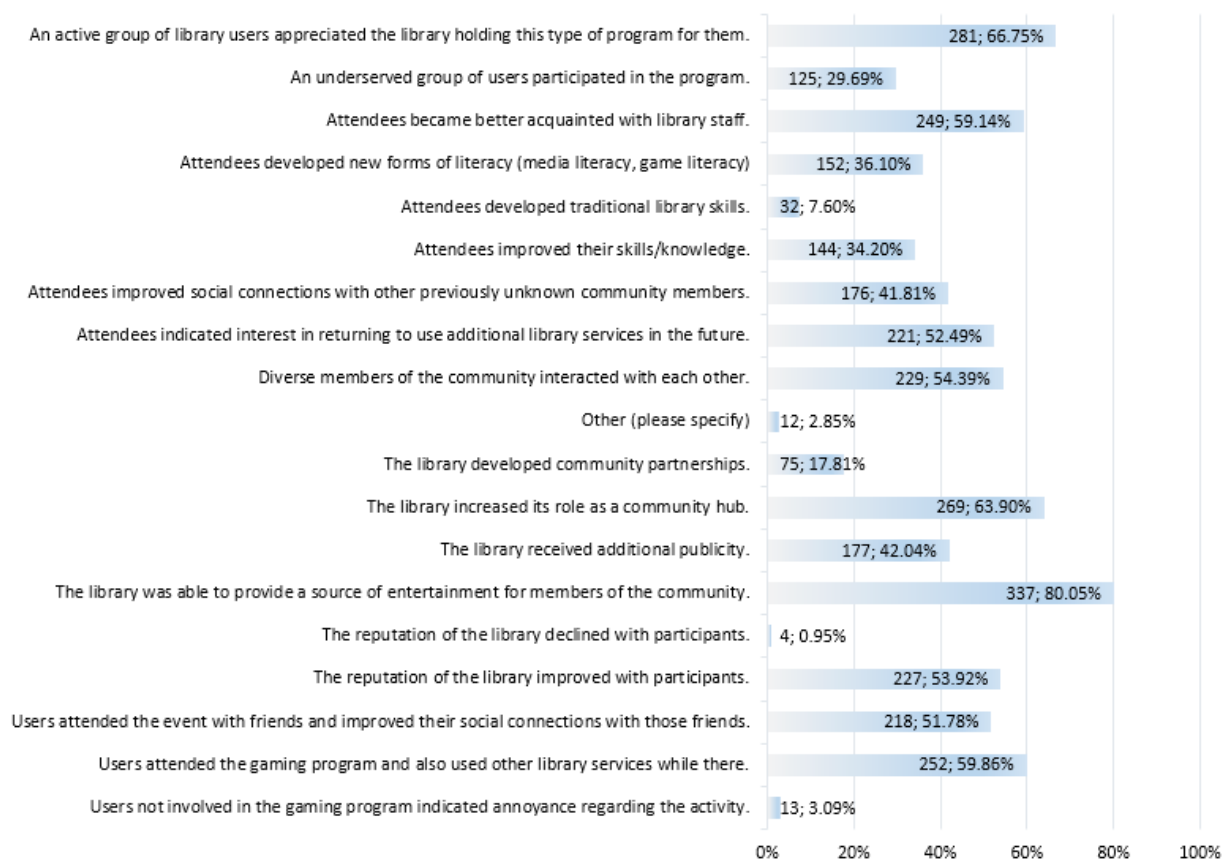


Illustrazione 16: scheda riassuntiva dell'International Games Day@Your Library, tratta dal sito

In questi dati, come specificato, non sono considerate le biblioteche di Danimarca, Finlandia, Norvegia, Svezia e Islanda che aderiscono al Nordic Game Day, una

262 Australian Library and Information Association

collaborazione tra biblioteche che possiedono videogiochi e il Nordic Game Institute.

L'edizione del 2014 ha avuto un grande successo: secondo il report finale²⁶³, le biblioteche partecipanti all'evento (dopo aver eliminato doppie registrazioni e aggiunto quelle non registrate, ad esempio quelle aderenti al Nordic Game Day) sono state millequattrocento in tutto il mondo.

Dieci sono state le biblioteche italiane che si sono registrate.

Per le biblioteche partecipanti è stato possibile scaricare un kit di risorse utili per l'organizzazione dell'evento:

- il logo da apporre sul sito web della biblioteca e sui volantini;
- la mappa delle altre biblioteche;
- il file del poster;
- esempi di materiali per promuovere l'evento;
- esempi di lettere promozionali per pubblicizzare l'evento all'interno della biblioteca;
- link ai contatti e ai social network su cui contattare i promotori dell'Igd2014.

²⁶³ Sito web: <<http://igd.ala.org/>>

Digitalizzare per gioco: Digitalkoot (Finlandia)

Il nome è un'espressione finlandese che significa *volontariato digitale* (*talkoot* si può appunto tradurre con *volontariato*), ad indicare lo spirito di partecipazione che sta dietro a questo innovativo progetto che unisce l'utile al dilettevole; è un'iniziativa basata sulla collaborazione degli internauti affiliati alla Biblioteca Nazionale, un progetto ormai concluso che ha dimostrato ancora una volta che gli usi che una biblioteca può fare del

medium videoludico sono innumerevoli.

Anche gli ambiti più seri della biblioteca possono essere contagiati da questo giovane medium. *Digitalkoot* è stato un progetto di digitalizzazione degli archivi della Biblioteca Nazionale di Finlandia. Nascono ovunque progetti di digitalizzazione di archivi e biblioteche, ma se invece la digitalizzazione, o almeno il suo controllo, diventasse un impegno collettivo basato sul divertimento?

È da questo spirito che si è sviluppato *Digitalkoot*²⁶⁴, un progetto per digitalizzare degli archivi della Biblioteca Nazionale di Finlandia che si basa su una suddivisione del lavoro tra gli utenti presenti in rete (*crowdsourcing*).

Per rendere più piacevole questo compito, si è pensato di celarlo dietro una maschera videoludica: grazie alla collaborazione con *Microtask*²⁶⁵ (agenzia



Illustrazione 17: Giochi di Digitalkoot, immagine tratta dal sito

264 Sito web: <<http://www.digitalkoot.fi>>

265 Sito web: <<http://www.microtask.com/>>

specializzata nella *crowdsourcing*), infatti, l'iniziativa è cominciata con il lancio di due giochi online tramite cui gli utenti, senza accorgersene, aiutano il controllo e la correzione di parole di milioni di pagine di documenti di ogni tipo.

Le due piattaforme (Illustrazione 17) video-ludiche sono semplici e intuitive.

In *Mole Hunt* (in finlandese *Myyräjahti*) si dava la caccia ad una talpa munita di cartello che mostra una parola scannerizzata da uno dei tanti documenti da controllare, mentre sotto veniva presentata la possibile traslitterazione; stava al giocatore capire se fosse corretta o meno, nel minor tempo possibile.

La simpatica talpa riappariva anche in *Mole Build* (*Myyräsilta*), in cui la quest consisteva nel traslitterare le parole che apparivano sullo schermo: per ogni parola indovinata, un mattoncino andava a formare un pezzo del ponte. Sfortunatamente, se la risposta era sbagliata il ponte non avrebbe retto il peso dell'animaletto e quello sarebbe caduto. Al quinto tentativo, le talpe, e con esse le vite a disposizione, sarebbero finite.

Secondo le parole di Kai Elkom, direttore della biblioteca: *Abbiamo online milioni e milioni di pagine di magazine, giornali e testate con valore storico e culturale. La sfida è che il riconoscimento ottico dei caratteri spesso comporta errori ed omissioni, i quali ad esempio ostacolano le ricerche. La correzione manuale è necessaria per rimettere a posto questi errori così i testi diventeranno leggibili dalla macchina, aiutando studenti e archivisti a cercare materiale per le informazioni di cui hanno bisogno.*

Il progetto *Digitalkoot*, lanciato l'8 febbraio 2011, si è concluso il 29 novembre 2012, con quasi cento diecimila partecipanti e più di otto milioni di parole corrette.

Esperienze di gaming in Francia

Gli Stati Uniti non sono però l'unico esempio da seguire.

Anche in Francia, infatti, c'è stata una sensibilizzazione delle biblioteche nei confronti del videogioco.

La Bibliothèque Nationale de France²⁶⁶ possiede un patrimonio immenso, con oltre quattordici milioni di opere conservate nelle sue molte sedi e con la biblioteca digitale *Gallica*, che consta di più di tre milioni di documenti.

Ma la biblioteca ha aperto le porte anche ad una considerevole raccolta di videogiochi (sottoposti al deposito legale), la cui storia è custodita nel *Département de l'Audiovisuel*, nelle *salle A e P* della Sede François-Mitterrand. Sono migliaia i titoli di videogiochi di ogni genere (da *Doom* a *Myst*, passando per giochi strategici e gestionali) che si possono trovare in questa “caverna di Ali Baba” (così viene definita nel blog *Labo.bnf*²⁶⁷) del gaming. C'è una grande varietà non solo di generi, ma anche di console di provenienza: dai cd per computer ai dischi Blu-Ray per Playstation alle cartucce per Nintendo e così via. Sullo

The screenshot shows the BnF website interface. At the top, there's a search bar and navigation links. Below that, the 'BnF les Signets' logo is prominent, followed by the text 'de la Bibliothèque nationale de France'. A green box contains the classification options: 'Classement alphabétique' and 'Classement thématique'. Below this, there's a breadcrumb trail: 'Accueil > Arts > Multimédia > Jeux vidéo et consoles'. The main heading is 'Jeux vidéo et consoles'. Underneath, there's a section titled 'Liste des signets' with a list of links to various game guides and resources. A specific guide titled 'All game guide' is highlighted, showing its details: 'Pays : Etats-Unis | Langue(s) : anglais', 'Auteur(s) : All media guide', and a description of the database. At the bottom, there's a 'Thème(s)' section with a breadcrumb trail: '>| Arts > Multimédia > Jeux vidéo et consoles'.

stesso blog si legge che per la Bibliothèque

Nationale il videogioco “fa parte della nostra cultura e sarà in futuro una parte importante del patrimonio”

(traduzione propria).

Importante è anche una raccolta di risorse online utili per gli

Illustrazione 18: Bnf. Risorse online sui videogiochi

appassionati di videogiochi, nonché per tutti coloro che si muovono in questo mondo

266 Sito web: <<http://www.bnf.fr/fr/acc/x.accueil.html>>

267 *Voyage dans le passé des jeux video*, 21 novembre 2014. <<http://labobnf.blogspot.it/2014/11/voyage-dans-le-passe-des-jeux-video.html>>

(Illustrazione 18)²⁶⁸. Si tratta di una raccolta di siti e database importanti per la ricostruzione storica e culturale del medium e per l'informazione sull'odierna industria del videogioco, compreso il sito del PEGI.

Per ogni risorsa (si trovano sia siti francesi che americani ed inglesi), oltre all'url viene specificato il paese di provenienza, gli autori, una breve sinossi sul contenuto e l'ultima data in cui il link è stato verificato.

A partire dall'8 di novembre del 2014, inoltre, nella *salle A* sono state allestite postazioni da due e da quattro giocatori, consentendo tornei e sessioni multiplayer, che vengono organizzati il sabato e la domenica dall'una alle quattro del pomeriggio.

Stando ai dati del sito della BNF, i titoli consultabili sono migliaia.

Ci sono poi altri progetti di gaming in Francia²⁶⁹.

Nell'ottobre del 2007 la biblioteca di Saint-Raphael²⁷⁰ ha organizzato per i suoi iscritti un torneo incentrato sul gioco MMORPG Dofus, quindi da giocare esclusivamente su Internet; quest'iniziativa ha fatto registrare un'impennata nelle iscrizioni: un centinaio di ragazzi si sono registrati in biblioteca per poter accedere al torneo. Oggi, la biblioteca offre ai propri utenti tornei e giochi con la console Wii ogni secondo mercoledì del mese, assieme a una comunità di Minecraft che si riunisce invece il secondo sabato del mese.

Dal 2008 la rete di biblioteche e mediateche di Montpellier²⁷¹ ha deciso di offrire al suo pubblico console di gioco; erano già presenti in queste biblioteche giochi di società tradizionali e l'offerta di videogiochi all'interno della collezione si inserisce all'interno di una più ampia riflessione sul gioco. A cominciare dalla biblioteca JJR, il fenomeno ha investito le restanti istituzioni facenti parte della rete. Ad oggi, l'offerta videoludica delle mediateche di Montpellier è: 1500 giochi nella ludoteca, 700 per la circolazione, 35 console. Inoltre, alla fine di novembre, ogni anno viene organizzato *L'Agglo en Jeux* una festa dedicata al gioco, dai giochi da tavolo ai videogiochi, in cui le istituzioni della rete condividono le proprie attrezzature ludiche.

268 Sito web: <http://signets.bnf.fr/html/categories/c_006multimedia_jeux.html>

269 Ménéghin, Celine. *Des jeux vidéo à la bibliothèque*. «Bulletin des bibliothèques de France», n.3 (2010). <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>>

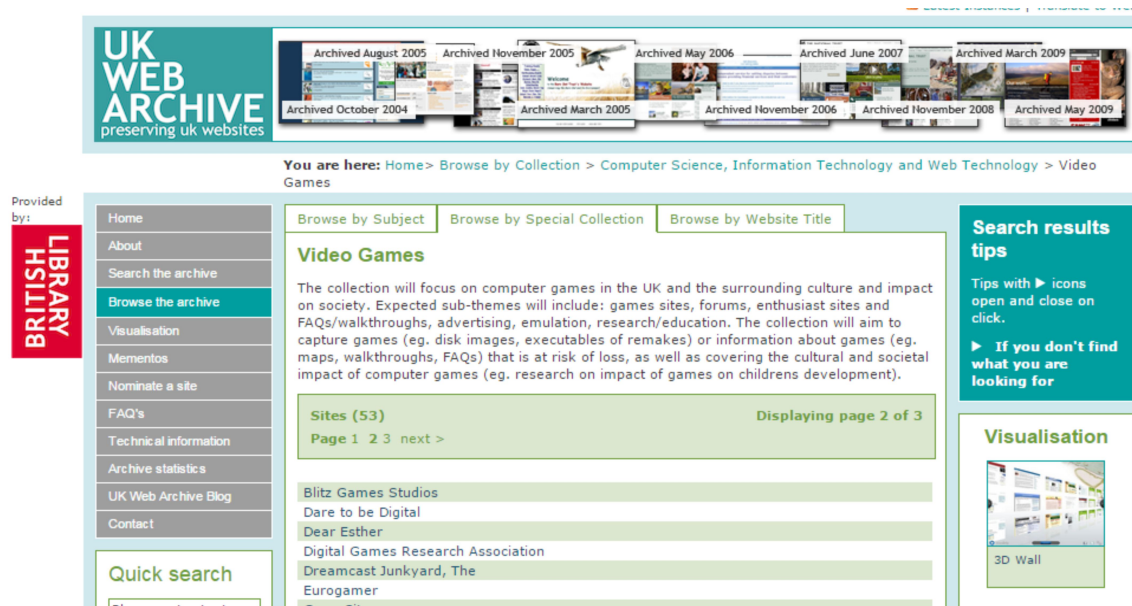
270 *Ibidem*.

Sito web della biblioteca: <<http://www.mediatem.fr/>>

271 *Ibidem*.

Sito web della rete bibliotecaria: <<https://mediatheque.montpellier-agglo.com/exploitation/>>

British Library: UK Website Archive, sezione videogiochi



The screenshot displays the UK Web Archive website. At the top, there is a banner for the UK Web Archive with the text 'UK WEB ARCHIVE preserving uk websites'. Below this, a row of thumbnails shows various archived websites with dates ranging from August 2005 to May 2009. The main content area is titled 'Video Games' and includes a description of the collection's focus on UK computer games and their cultural impact. A list of 53 sites is shown, with the first few being 'Blitz Games Studios', 'Dare to be Digital', 'Dear Esther', 'Digital Games Research Association', 'Dreamcast Junkyard, The', and 'Eurogamer'. The page also features a 'Quick search' box and a 'Search results tips' sidebar on the right.

Illustrazione 19: Uk Videogame Web Archive

Preservare il videogioco in sé non basta a preservarne la cultura, perché essere un giocatore non significa solo giocare: significa anche scriverne, dibattere su quale versione di un determinato videogioco sia migliore, recensire, confrontarsi con molti altri giocatori che potrebbero non pensarla come te, condividere guide, soluzioni e trucchi, ma anche produrre opere (che siano storie scritte, disegni, film...). Questo è anche il pensiero di James Newman²⁷², direttore del Media Futures Research Centre alla Bath Spa University e co-direttore del National Videogame Archive, che, fondato nel 2008, si propone di preservare hardware, software e documentazione relativa ai videogame²⁷³.

Come è stato già affermato, i videogiocatori sono persone molto più sociali di ciò che gli stereotipi presentino, e di tutte queste “attività collaterali”, una buona parte è rintracciabile su Internet. Ma la Rete è molto volatile, cresce, si modifica ogni giorno e di tutto questo sottobosco informatico rischiamo di perdere traccia.

²⁷² Queste le sue parole: “Being a gamer isn't just about playing games. It involves writing about them, reviewing them, debating which version is best, sharing strategies and tactics, writing solution guides, drawing pictures of characters, making movies, writing stories that develop game narratives... We need to make sure that all these practices, all these materials, many of which are shared online, are preserved so that we can understand what games mean, how they are played, and what their impact is”.

²⁷³ Crookes, David. *British Library starts videogame website archive project*, «The Independent», 13 febbraio 2012. <<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/british-library-starts-videogame-website-archive-project-6858507.html>>

Preservare un videogioco perdendo però parte della memoria del significato socioculturale che esso ha avuto non basta.

Di ciò sono ben coscienti anche i curatori della British Library. Il progetto *UK Website Archive* che ha lo scopo di preservare i siti Internet inglesi da quello che, dall'archivio, viene definito *digital black hole* (ossia il rischio che vadano persi per sempre, garantendo un accesso permanente ai siti più importanti), è nato nel 2004 e ha raccolto negli anni centinaia di siti. È chiesto agli utenti online di contribuire a tale progetto, proponendo nomi di siti che, altrimenti, con lo scorrere del tempo possono sparire per sempre. Propone quindi una selezione di siti web che riflettono diversi stili di vita, interessi e attività presenti in Inghilterra, in un ammontare complessivo (in data 3 gennaio 2015) di 25,07 terabyte di memoria conservata²⁷⁴.

All'interno del progetto una sezione è dedicata ai siti di videogiochi, in collaborazione con il National Videogame Archive²⁷⁵, e mira a conservare recensioni, soluzioni, mappe, FAQ, disegni, immagini e storie.

Paul Weasley, *digital preservation manager* della British Library, sostiene che sia di vitale importanza preservare l'essenza di questa cultura e che la collaborazione con il National Videogame Archive e l'utilizzo della struttura dell'UK Web Archive consentirà di fare un passo avanti nella conservazione del medium videoludico²⁷⁶.

Quest'opera di archiviazione potrà anche un domani essere utile per studi sul videogioco e sul suo impatto nella società. È quel tipo di fonte che può rivelarsi molto utile ma che viene spesso tralasciata.

274 Informazione disponibile su: <<http://www.webarchive.org.uk/ukwa/statistics>>

275 Sito web:

<<http://www.nationalmediamuseum.org.uk/Collection/NewMedia/NationalVideogameArchive.aspx>>

276 Crookes, David. *British Library starts videogame website archive project* cit.

Biblioteca di Scandicci (FI)²⁷⁷

Scandicci, in provincia di Firenze, è un comune cinquantamila abitanti.

La biblioteca comunale di Scandicci, che dal 2009 si è spostata nella nuova sede di via Roma (una ex scuola), si è resa promotrice da anni di una serie di iniziative destinate ai bambini, che hanno reso la biblioteca particolarmente partecipata dai ragazzi²⁷⁸; a quanto

referito dai bibliotecari, per quanto si assista anche in questo caso, di un certo disaffezione da parte degli adolescenti, alcuni, cresciuti in contatto con biblioteca, continuano a frequentarla seppur senza l'assiduità del tempo. E, ovviamente, non si perdono le annuali feste del gioco, che si tengono in concomitanza con la giornata del gioco in biblioteca.

Il rapporto della biblioteca con il gioco è da anni molto stretto: ogni anno, oltre ai laboratori e alle attività che variano da periodo a periodo, si tengono due giornate del gioco:

- la giornata del gioco all'aperto, verso il mese di maggio/giugno, in cui i bambini di ogni età possono riscoprire i giochi di una volta che facevano i loro genitori

The flyer features a colorful sunburst logo for 'La Biblioteca di Scandicci' and the 'INTERNATIONAL GAMES DAY' logo. The main title 'Giochiamo in Biblioteca!' is in large blue letters, with '4a edizione' below it. A central collage shows various board games: chess, UNO, Carcassonne, and Monopoly. The event date 'Sabato 15 novembre 2014' is in large red letters, followed by the time 'dalle ore 15.30 alle 18.30' and the target audience 'per ragazzi e ragazze da 3 a 16 anni'. It lists activities: 'Costruzioni - Puzzle - Giochi di abilità - a partire da 3 anni', 'Giochi da tavolo - a partire da 6 anni', and 'Torneo di videogiochi - a partire da 11 anni'. A red box highlights 'E' richiesta la prenotazione' with phone numbers and the website <http://biblioteca.scandiccicultura.eu>.

Illustrazione 20: Volantino Giochiamo in biblioteca

277 Sito web: <<http://www.scandiccicultura.eu/biblioteca-e-archivio-storico.html>>

Facebook: <<https://www.facebook.com/LaBibliotecaDiScandicci>>

278 Chi scrive ha partecipato con i bibliotecari di Scandicci ad alcuni laboratori e incontri con scolaresche di tutte le età e può testimoniare che la risposta di alunni e insegnanti è ottima. Ci si dilungherà particolarmente su questa biblioteca per vari motivi: oltre alla buona impressione avuta nell'incontro con i vari bibliotecari, essa, contrariamente ad altri esempi riportati, non è stata ancora studiata dal punto di vista del gaming in biblioteca; inoltre è stata la biblioteca con cui chi scrive ha avuto più contatti, grazie alla vicinanza geografica.

e i loro nonni, il salto della corda, campana, e molte altre attività. Questa giornata è nata in collaborazione con un pedagogo e professore dell'Università di Firenze Antonio di Pietro;

- la giornata “Giochiamo in biblioteca” (Illustrazione 20) che si tiene a novembre, con giochi da tavolo, costruzioni di legno per i più piccoli e videogiochi.

Se già nella vecchia struttura erano presenti giochi da tavolo, il trasferimento nella nuova sede ha consentito un ripensamento dei servizi per ragazzi (cui è stata riservata una sezione abbastanza ampia) e la progettazione di un servizio di gaming.

L'introduzione del videogioco in biblioteca è stata fortemente voluta dalla dottoressa Patrizia de Pasquale, che, ora in pensione, ha avuto molto a cuore lo sviluppo dei servizi, in particolar modo dei ragazzi. L'avviamento del servizio non è stato indolore, in quanto, come ha raccontato la stessa De Pasquale, non tutti inizialmente hanno visto di buon occhio l'uso del videogioco in biblioteca. Ancora oggi, a detta dei bibliotecari con cui ho parlato, alcuni genitori si lamentano del servizio, in quanto vorrebbero che i loro figli si recassero in biblioteca per studiare e che non avessero distrazioni, considerando che passano già molto del loro tempo libero a giocare quando sono a casa.

La biblioteca per ragazzi è formata da tre stanze, ognuna delle quali dedicata ad una fascia di età (*Stanza lettori* per i bambini già in grado di leggere; *Stanza delle Storie* per i bambini più piccoli accompagnati dai genitori; *Stanza del fare e del sapere* una stanza dedicata allo studio e ai compiti, spesso usata anche per i laboratori).

Il corridoio che collega le tre stanze ospita, oltre a parte della collezione (narrativa di genere, poesia, dvd...) e il banco del reference, le tre postazioni di gioco.

La console utilizzata è la PS2 e i giochi messi a disposizione per i ragazzi sono per lo più non violenti, PEGI 3 o 7. Molti titoli scelti sono collegati ai libri posseduti: i videogiochi di *Harry Potter*, ad esempio, o *Una serie di sfortunati eventi* (una saga di tredici libri di Lemony Snicket, pseudonimo di Daniel Handler). Ci sono anche giochi di sport, poi giochi più semplici (ad esempio alcuni sui gatti per le bambine).

Ogni sessione di gioco dura mezz'ora e per poter accedere alle console è necessario mostrare al reference la custodia del gioco scelto e la tessera della biblioteca, per poter ritirare il cd di gioco (operazione necessaria anche per evitare eventuali furti); se le postazioni sono tutte occupate, si iscrive il ragazzo su un foglio in attesa del suo turno.

I videogiochi in biblioteca Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero

Non essendoci un giorno prefissato per il gioco, i ragazzi ne usufruiscono durante tutti i giorni della settimana e, trovandosi in un corridoio, il volume viene tenuto al minimo e gli schiamazzi devono essere contenuti dai bibliotecari. Di solito i ragazzi più grandi usufruiscono del servizio durante i tornei organizzati durante le giornate del gioco, oppure arrivano presto per poter giocare; per loro c'è in realtà meno scelta, ci sono soprattutto giochi di sport; ci sono purtroppo ancora meno titoli per le adolescenti: è stato visto che le bambine, durante il gioco libero, giocano quanto i coetanei maschi, ma per le più grandi non ci sono purtroppo molte attrattive.

I tornei sono organizzati solo durante le giornate del gioco; in queste occasioni, si è deciso di dare un limite minimo di età di dieci anni, in modo da poter coinvolgere anche ragazzi più grandi. Di solito, presentandosi all'incirca gli stessi ragazzi ogni anno, si opta per giochi di sport; infatti il pubblico adolescente della biblioteca (quello interessato al torneo) è per ora solo maschile.

Per il resto dell'anno, le postazioni sono utilizzate per il gioco libero; sono spesso i ragazzi stessi a organizzare tornei autogestiti tra di loro.

Il servizio riguarda anche il prestito.

Per la scelta dei videogiochi, è stato chiesto consiglio al negozio dove sono stati acquistati e sono stati preferiti giochi semplici (per il limite di tempo di mezzora), ma anche giochi in cui fosse possibile entrare nella storia, giocare con essa, in quanto sono ritenuti maggiormente rispondenti all'offerta della biblioteca. Con i negozianti, sia per i videogiochi che per i giochi in scatola, si è creato un clima di collaborazione.

Nella biblioteca comunale di Scandicci, sabato 15 novembre, in occasione dell'International Games day si è tenuta la quarta edizione della giornata *Giociamo in Biblioteca*, per ragazzi dai tre ai sedici anni.

Nelle tre sale che compongono la sezione ragazzi, sono stati messi a disposizione giochi da tavolo, di abilità, di carte e costruzioni, suddivisi in base all'età dei giocatori.

Nel corridoio, invece, due delle tre postazioni della Playstation sono state utilizzate per il torneo di videogiochi, destinato ai ragazzi dagli undici anni in su. La terza è stata lasciata inutilizzata a causa della mancanza della mancanza di un numero sufficiente di controller.

Il gioco scelto per l'occasione è stato Fifa 14.

L'afflusso generale è stato molto ampio, probabilmente si sono presentati più bambini di

I videogiochi in biblioteca Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero

quanti se ne erano iscritti, tanto che l'evento è “uscito” dalle pareti della biblioteca per ragazzi; alcuni gruppi con i rispettivi giochi da tavolo sono stati spostati nell'auditorium per il sovraffollamento dei locali.

Biblioteca di Arcade (TR)²⁷⁹

Arcade, in provincia di Treviso, conta all'incirca quattromilaquattrocento abitanti.



Illustrazione 21: Entrata in biblioteca della console Wii. immagine tratta dalla pagina Facebook della biblioteca

Il progetto di gaming è cominciato nel 2009, quando, a seguito di un mercatino furono ricavati i soldi necessari per l'acquisto di videogiochi e di una console Nintendo Wii (a cui è stato aggiunto il Nintendo DS), con uno spirito aggregativo più che competitivo. Il tutto fu gestito dai ragazzi, con il benessere della

biblioteca; il bibliotecario Carlo Reginato è ovviamente colui che ha avuto e ha tuttora l'ultima parola sui videogiochi usati, dopo aver ascoltato le richieste dei ragazzi.

Dopo le prime prove, a causa di alcuni litigi che il personale ha dovuto dirimere, si è deciso di predisporre un semplice regolamento, formato dalle tre regole fondamentali per ogni servizio di gaming:

- Non disturbare chi gioca;
- Non offendere chi gioca;
- Un gioco alla volta.

La prima parte del percorso, cominciata nel 2009 e conclusa nel 2013, si è evoluta in quattro anni. Ora il servizio si trova nella seconda fase della sua vita.

Inizialmente, la cadenza degli incontri di gaming era settimanale: il martedì era dedicato

²⁷⁹ Sito Web: <<http://www.comune.arcade.tv.it/web/arcade/vivere/vivere-interna?>

[p_p_id=ALFRESCO_MYPORTAL_CONTENT_PROXY_WAR_myportalportlet_INSTANCE_nc6A&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&template=/regioneveneto/myportal/html-generico-detail&uuid=d82b5b30-f6fc-4920-80cb-9f046a24b6d7&contentArea=_Arcade_vivere-interna_Body1_>](http://www.comune.arcade.tv.it/web/arcade/vivere/vivere-interna?p_p_id=ALFRESCO_MYPORTAL_CONTENT_PROXY_WAR_myportalportlet_INSTANCE_nc6A&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&template=/regioneveneto/myportal/html-generico-detail&uuid=d82b5b30-f6fc-4920-80cb-9f046a24b6d7&contentArea=_Arcade_vivere-interna_Body1_>)
Facebook: <<https://www.facebook.com/BibliotecadiArcade>>

agli scacchi, mentre il giovedì era il turno dei videogiochi. Sono stati aggiunti altre tipologie di gioco e allestita la classifica di punteggi che concede di guadagnare punti per aggiudicarsi buoni per l'acquisto di libri.

Per quanto nel sito sia ancora segnalata la vecchia cadenza, il gioco in biblioteca fu successivamente concentrato nel giovedì pomeriggio sia per gli scacchi che per i videogiochi; questa attività si è poi interrotta nel 2013. Secondo i dati raccolti, la frequenza dei partecipanti ai tornei variava in media dai cinque ai sette ragazzi.

C'è stato dunque un anno di pausa: i ragazzini che avevano cominciato questa avventura erano cresciuti e si è sentita l'esigenza di una pausa per riorganizzare il servizio e adattarlo alla nuova situazione.

Nel 2014 si è dunque optato per una console PS4, unita al gioco degli scacchi e altri giochi da tavolo, in un servizio che si è ulteriormente concentrato in quattro domeniche l'anno, ognuna contrassegnata da un tema attorno a cui ruotano i giochi messi a disposizione.

Anche per evitare problemi con i genitori, i giochi accolti in biblioteca rientrano quasi tutti nelle fasce PEGI 3 e 7, ma c'è stata anche una domenica dedicata ai giochi di guerra, quindi si è deciso di accogliere anche i PEGI 16, per l'occasione.

I videogiochi non sono dati in prestito: i ragazzi possono portare a casa i giochi da tavolo per il weekend, per restituirli il martedì pomeriggio (la biblioteca è aperta nelle giornate di martedì, giovedì e sabato).

La decisione di escludere il materiale dalla circolazione è dovuta principalmente alla mancanza di una normativa chiara sulla prestabilità dei videogiochi.

Il servizio di gaming di Arcade è stato affrontato anche nel libro di Mazzetta. Le informazioni sono state tratte dal colloquio telefonico con Carlo Reginato.

Multiplo (RE)



Illustrazione 22: Immagine di un evento dell'Igd al Multiplo, tratta dalla pagina Facebook della biblioteca

Secondo gli ultimi dati presenti sul sito del Comune (risalenti al dicembre 2013)²⁸⁰, Cavriago, in provincia di Reggio Emilia, è un comune di quasi diecimila di abitanti, di cui circa quattromila hanno meno di trentanove anni, quindi nelle fasce maggiormente interessate dai videogiochi.

Prima situata in un edificio storico, nel 2011 il Multiplo²⁸¹ è stato spostato in una nuova struttura²⁸², in via della Repubblica; grazie a ciò, è stato possibile progettare un servizio di gaming che consta sia di giochi “tradizionali” che di videogiochi.

La scelta di tenere giochi e giocattoli in biblioteca viene spiegata, anche nel sito, per l'importanza del gioco nella formazione dell'individuo e per la sua funzione ricreativa. Il multiplo si propone di cercare di soddisfare le esigenze ludiche di ogni età, anche quelle degli adulti. Le aree gioco sono raccolte in tre punti della biblioteca, distinte in base all'età dei giocatori:

- i più piccoli, fino ai cinque anni, possono accedere con i genitori all'area “Piccolissimi” nel Multiplo Junior;

280 Le informazioni sui numeri del comune è disponibile su:

<<http://www.comune.cavriago.re.it/paese/numeri-cavriago/default.aspx>>

281 Sito web: <<http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/multiplo/default.aspx>>

Facebook: <<https://www.facebook.com/MultiploCavriago?fref=ts>>

282 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 96.

- l'area “Mi piace!” e nell'Atelier “Giochiamo!” accolgono i ragazzi fino ai tredici anni nel Multiplo Junior;
- infine, ragazzi dai quattordici anni in su e adulti accedono all'area “Tempo Libero” del Multiplo.

I videogiochi sono disponibili per la fruizione nell'area “Tempo libero” (dai quattordici anni in su si può giocare fino ad un'ora a turno) e nell'Atelier “Giochiamo!” (qui, per i ragazzi più piccoli, il tempo è limitato a mezzora). Le console (quattro tra PS3 e Xbox 360) sono disponibili per tutti gli utenti della biblioteca su prenotazione.

Mentre i giochi possono essere presi a prestito per quindici giorni, i videogiochi sono esclusi dal servizio e possono essere utilizzati solo all'interno della struttura del Multiplo²⁸³. Nel sito, i responsabili del Multiplo assicurano che la scelta dei videogiochi, che avviene anche su suggerimento dei giocatori, oltre a guardare ai titoli più venduti e giocati, viene valutata secondo le raccomandazioni PEGI e i dovuti controlli.

Multiplo ha anche partecipato all'International Gaming Day 2014, con un grande afflusso di giocatori (Illustrazione 22).

Questo è il resoconto che il multiplo ha inviato all'International Gaming Day @ your library per il report finale: “La partecipazione del Multiplo all'IGD è stata caratterizzata dalla “invasione” degli spazi dedicati ai libri e alla lettura da parte dei giochi da tavolo: una scelta fatta sia per differenziare la giornata in una struttura che ha già il gioco tra i suoi servizi con spazi dedicati, che per far incontrare il gioco a chi ne ha perso l'abitudine o non lo vede come un'attività culturale al pari di qualsiasi altra. La concomitanza di più proposte differenziate ha richiamato l'attenzione di fasce di pubblico diverse per età e interessi: adulti, giovani e ragazzi che si sono lasciati incuriosire dall'una o dall'altra riuscendo anche a partecipare a più di una iniziativa. Si è creata una bella sinergia tra le associazioni di gioco, che hanno partecipato con esperti dimostratori e proposte tematiche, e la sfida gaming che non ha mancato di interessare alcuni di loro; i ragazzini venuti per il gaming a loro volta hanno poi partecipato anche al gioco da tavolo scoprendo giochi nuovi, intelligenti e divertenti”²⁸⁴.

283 Queste ed altre informazioni sono rintracciabili anche sul sito Internet del Comune di Cavriago, nella sezione dedicata alla biblioteca: <http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/servizi_multiplo/gioca_multiplo.aspx>

284 *Igd14 final report*, 10 dicembre 2014. <<http://igd.ala.org/>>

Biblioteca comunale di Fiorenzuola d'Arda (PC)

Fiorenzuola d'Arda, in provincia di Piacenza, è un comune di quindicimila abitanti.

La biblioteca comunale di Fiorenzuola²⁸⁵ è stata, grazie all'azione pionieristica di Francesco Mazzetta, tra le prime biblioteche a dotarsi di un servizio di gaming, cominciato nel 2000.

Lo stesso Mazzetta si è fatto promotore della diffusione del gaming a livello nazionale e collabora con molte biblioteche per l'attivazione di nuovi servizi legati ai videogiochi.

Nel colloquio telefonico, Mazzetta ha affermato che all'inizio del 2000 la situazione dell'hardware videoludico era molto diversa: le console non avevano la potenza e le feature odierne, per cui la scelta è ricaduta sull'uso del computer, che però si è rivelato controproducente per il gaming.



È stata allestita, in una saletta una mediateca con 3 postazioni destinate. L'hardware era stato modificato, aggiungendo schede più potenti per creare veri computer da gaming.

Assieme al gioco in biblioteca, è stato allestito un servizio di prestito che dura ancora oggi. La circolazione dei videogame ha avuto un forte successo, mentre la fruizione in loco ha stentato a decollare, anche perché le postazioni di gioco venivano usate dagli altri utenti per attività non legate al gaming. A detta dello stesso Mazzetta, nei principianti c'è più timore nel poter rompere un computer piuttosto che una console

Dal 2003 al 2011 sono state organizzati tornei e giochi, sia con il computer che con la console, una PS2 messe a disposizione dall'Associazione

Illustrazione 23: Volantino del gioco in biblioteca

culturale giovanile Matassa con cui la biblioteca ha collaborato (Illustrazione 23).

Il problema fondamentale è stato quello dello spazio, che nella biblioteca di Fiorenzuola è piuttosto limitato. In particolare, i ragazzi che aspettavano il proprio turno creavano un

285 Sito Web: <http://www.comune.fiorenzuola.pc.it/citta/std_page.asp?page=biblioteca.asp>

Facebook: <<https://www.facebook.com/BibliotecaComunaleFiorenzuolaArda>>

intasamento. Mazzetta, nel suo colloquio telefonico, ha fatto il paragone con le notti bianche della biblioteca di Castelvetro Piacentino, in cui i tornei erano avvenuti in una stanza non occupata da scaffali e chi aspettava il proprio turno poteva ammazzare il tempo con giochi da tavolo messi a disposizione dalla biblioteca.

Durante il periodo invernale e nelle aperture serali estive, sono stati organizzati appuntamenti settimanali per tornei e gioco libero, con la PS2 e i giochi che talvolta gli stessi utenti portavano con sé per dividerli con gli altri.

Il servizio di gaming in biblioteca si è poi concluso nel 2011, poiché è venuto a mancare il supporto (preziosissimo per attività in biblioteca che deviano dai servizi tradizionali) dei ragazzi del Servizio Civile.

Il servizio di prestito è però continuato. A detta dello stesso Mazzetta, pur ritenendo che il servizio di gaming in biblioteca abbia avuto un discreto successo, esso è stato però frenato dalle problematiche prima riportate.

ReteINDACO

Fiorenzuola d'Arda partecipa anche a ReteINDACO, una piattaforma cui partecipano molte biblioteche digitali, in cui sono gestiti servizi digitali (quali video, ebook.) cui gli utenti possono accedere gratuitamente.

In ReteINDACO è presente anche una selezione di videogiochi. La valutazione avviene anche tramite la segnalazione di appassionati e riguarda i videogiochi indie.

La collezione riguarda quindi giochi online di alto valore artistico/concettuale, di diversi generi.

Secondo Mazzetta, la loro gratuità non pregiudica l'importanza della selezione, ma “mostra innanzitutto agli utenti l'attenzione della biblioteca anche per questa forma di espressione, fornendo una garanzia di "qualità" ai titoli presentati”²⁸⁶.

Gli utenti accedono alle risorse digitali tramite i portali delle proprie biblioteche aderenti, assieme agli altri documenti presenti nella loro rete. Mazzetta riporta nel suo articolo alcuni esempi relativi al portale delle biblioteche piacentine, *LeggerePiace.it*²⁸⁷ (di cui fa parte Fiorenzuola).

²⁸⁶ Mazzetta, Francesco *Videogiochi in biblioteca: L'esperienza di ReteINDACO*, «Bibliotime», vol. 16, n. 3 (2013). <<http://www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibtime/num-xvi-3/mazzetta.htm>>

²⁸⁷ Sito web: <<http://leggerepiace.it>>

I videogiochi in biblioteca Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero

Ad arricchire le notizie bibliografiche relative, oltre alla risorsa videogioco, le copertine, abstract, note di contenuto, sono presenti anche recensioni di riviste online specializzate²⁸⁸. Alla piattaforma, come importante fonte di informazione sui videogiochi, è stata allegata la rivista *Game*, scaricabile in Pdf²⁸⁹.

288 Mazzetta, Francesco. *Videogiochi in biblioteca* art. cit.
289 *Ibidem*.

Biblioteca comunale di Castelvetro Piacentino (PC)



Illustrazione 24: Volantino della terza notte bianca

Castelvetro Piacentino è un comune in provincia di Piacenza di cinquemila abitanti.

La biblioteca ha accolto tra le sue mura una mediateca composta anche da una raccolta di videogiochi e dispositivi hardware di cui usufruire in sede: il prestito non è infatti previsto per i videogiochi.

Inoltre, grazie all'interesse e all'insistenza dei ragazzi che volevano scoprire la biblioteca sotto un'altra luce, oltre la chiusura, è nata la tradizione di notti bianche in biblioteca²⁹⁰ che, nata nel 2012, si è ripetuta nel 2013 e nel 2014:

- La prima è stata concessa nel 2012 fino alle due di notte (l'idea dei ragazzi era di rimanervi a dormire) e

l'organizzazione è stata portata avanti dagli stessi richiedenti. Si è trattato di una serata molto varia, che ha coinvolto letture di paura, musica, danze, osservazione delle stelle, giochi di carte e da tavolo e tornei di videogiochi con la Xbox 360 e Nintendo Wii; benchè si fossero iscritti sessanta ragazzi, il numero complessivo dei partecipanti, contando anche gli adulti, ha superato i duecento utenti;

- nel 2013, la tradizione è stata mantenuta e sono stati presi alcuni accorgimenti rispetto all'edizione precedente: alcune attività sono state eliminate, in quanto ce n'erano troppe per gestirle e gli stessi tornei sono stati ridotti a un gioco per stanza (sempre per Wii e Xbox)²⁹¹;
- nel 2014, la notte bianca è stata inaugurata con un domino di libri all'entrata, organizzata con i libri invenduti dal mercatino organizzato nelle settimane precedenti dai ragazzi dell'associazione "Oltre le righe" e sono stati organizzati di

290 Mazzetta, Francesco. *La biblioteca in gioco* op. cit., p. 99.

291 *Ivi*, p. 99-103.

nuovo i tornei di videogiochi, i giochi, rinfreschi, incontri...

In particolare, è interessante che nella prima notte bianca lo stesso Francesco Mazzetta (bibliotecario a Fiorenzuola d'Arda, nella stessa provincia), sia stato chiamato a parlare con i genitori dei ragazzi che partecipavano ai tornei, per spiegare loro il valore culturale e educativo del videogioco e il significato tutt'altro che negativo che essi possono avere per i loro figli²⁹².

È un'iniziativa importantissima, a parere di chi scrive, tranquillizzare i genitori sulla reale portata del passatempo preferito dei loro figli.

Sono serate fortemente volute dai ragazzi, che hanno anche dimostrato di essere inaspettatamente responsabili quando adeguatamente stimolati²⁹³, ma soprattutto sono nate da una semplice curiosità di giovanissimi utenti (scoprire il brivido di entrare di notte in una biblioteca per leggersi storie di paura) per andare a coinvolgere moltissime attività anche rivolte agli adulti.

Al momento è in discussione un regolamento, ancora da approvare, sul gaming in sede. Nel frattempo, sono attive delle linee guida di comportamento per i minori all'interno della sezione multimediale "Simone Agosti": in particolare, per i videogiochi come per l'uso di Internet, i minori devono essere autorizzati dai genitori tramite un apposito modulo che deve essere firmato alla presenza di un bibliotecario. L'accesso alle postazioni avviene su prenotazione e non può superare la mezzora per il gioco individuale.

292 *Ivi*, p. 100.

293 *Ivi*, p. 99.

Fondazione Per Leggere

La realtà di FPL, soprattutto dal punto di vista del gaming, è stata ampiamente trattata in una tesi del 2014 di Fabio Figel²⁹⁴.



SABATO 29 MARZO ORE 16.30
INAUGURAZIONE GAMING ZONE
Seguirà piccolo rinfresco

GIOCA IN BIBLIOTECA!



Orari di apertura della Gaming zone:
martedì: 17.00 – 18.30
sabato: 15.30 – 18.00

I tutor Mirco e Moreno ti aiuteranno
a scoprire il mondo dei videogiochi

Gaming@yourlibrary: progetto di Fondazione Per Leggere
Info: tel. 0294981343 - mail. biblioteca@comune.albairate.mi.it

Illustrazione 25: Volantino dell'inaugurazione della gaming zone di Albairate

è attivo in due giorni settimanali: il martedì, dalle 17 alle 18.30, è il giorno dedicato al gioco libero, mentre il sabato, dalle 15.30 alle 18, è specifico per eventi organizzati quali tornei, incontri sul gioco e altre iniziative;

- la seconda ha aperto invece in occasione della Giornata del gioco, il 15 novembre 2014, a Cisliano: poiché il pubblico di riferimento della gaming zone era invece quello degli adolescenti la biblioteca si è dotata di una Xbox, nonché di giochi in

294 Figel, Fabio. *Servizi bibliotecari per ragazzi: gioco e videogioco in Fondazione Per Leggere*. Tesi di Laurea Magistrale in Scienze Storiche, Università degli Studi di Milano, a.a. 2013/2014.

295 Fondazione Per Leggere. *Il gaming in biblioteca: Approcci e sviluppi*.

<http://www.fondazioneperleggere.it/docs/Fondazione/Area_operatori/Gaming_caeb.pdf>

I videogiochi in biblioteca Capitolo 4: Buone pratiche in Italia e all'estero

scatola e carte; anche prima dell'inaugurazione, era presente una nutrita raccolta di giochi Xbox che venivano dati in prestito; i giorni di apertura sono il giovedì, il venerdì e il sabato dalle 16.30 alle 18.30.

In un colloquio telefonico, Valentina Bondesan ha affermato che presto aprirà una terza gaming zone con una Playstation.

In altre biblioteche si è invece optato, ad esempio, per il gioco in scatola o anche per il gioco di ruolo da tavolo; accanto ai gruppi di studio e di lettura, si è vista la nascita di gruppi di gioco organizzati dal *dungeon master* (la figura attorno a cui ruota *Dungeons and Dragons*, che ha la funzione di narratore e di coordinatore).

Il lavoro preparatorio è stato molto. I bibliotecari responsabili delle strutture aderenti sono stati formati sul mondo del videogioco e delle sue applicazioni in biblioteca; in particolare sono stati affrontati argomenti spinosi come il diritto d'autore: il problema legale della prestabilità dei videogiochi è stato esaminato a fondo. Inoltre, c'è stato un vero e proprio studio sul videogioco e le console.

Sono state poi svolte giornate con le amministrazioni per chiarire problemi più tecnici di attuazione e, dopo che la preparazione teorica degli operatori si è conclusa, il progetto è partito.

Si è cercato di coinvolgere varie fasce di gioco e l'affluenza è stata da subito buona; si è sviluppato un senso di *community* attorno al videogioco.

Secondo Valentina Bondesan, che ha rappresentato le biblioteche di Milano sud-ovest nell'incontro sul Gaming come esperienza di lettura all'Università della Bicocca (che si è tenuto il 21 ottobre 2014), i bibliotecari di Fondazione Per Leggere hanno subito visto come naturale il giocare e il videogiocare in biblioteca. Oltre all'offerta di un nuovo servizio agli utenti, che avrebbe potuto attirare una nuova fascia di pubblico, ciò che Fpl si è proposta di fare è stato anche un servizio di alfabetizzazione ai videogiochi per quegli adulti, come i genitori dei ragazzi, che si trovano a fare i conti con un medium che non conoscono bene; si cerca di superare l'avversità che ancora caratterizza genitori e insegnanti verso questi prodotti, proponendo anche strumenti per comprenderli come strumenti didattici, sociali e anche come “integratori culturali”.

Questo non sarebbe stato possibile però senza l'aiuto di “esperti” che frequentano i videogiochi ogni giorno. Fin da subito, gli adolescenti sono stati coinvolti nel progetto

della gaming zone di Albairate; due fratelli utenti di tredici e sedici anni (Mirco e Moreno) sono stati nominati tutor della gaming zone, riempiendo eventuali falle nella conoscenza videoludica dei videogiochi, e hanno anche svolto una funzione di intermediari tra la biblioteca e i coetanei.

Oltre agli adolescenti, sono stati coinvolti anche esperti che si occupano di videogiochi a livello educativo.

Il videogioco (come il gioco) è uno strumento molto duttile che, se usato con criterio, può andare a coinvolgere tutte le fasce di età. È proprio questa natura aggregativa che ha portato, insieme ad altri fattori, Fondazione Per Leggere ad accogliere il gioco nelle sue strutture. È inoltre visto come una forma di lettura più elaborata e più partecipata, in una sorta di *crossmedialità dei linguaggi*.

La collaborazione con GameSearch.it

Questi sono i primi passi per un progetto molto più ambizioso, non ancora approvato ufficialmente, che verrà presentato alle nuove amministrazioni agli inizi del 2015. Un importante sostegno è arrivato in questo senso da Emanuele Cabrini di GameSearch.it, che ha collaborato con la Fondazione per creare un ambizioso disegno di valorizzazione culturale del videogioco che, se sarà approvato, andrà a coinvolgere alcune delle biblioteche della rete. Il supporto di Cabrini è giunto dopo l'inaugurazione della prima gaming zone ed è stata la spinta necessaria per ampliare gli orizzonti con una maggiore conoscenza del mondo dei videogiochi.

Il progetto è quello di organizzare iniziative in tutti i comuni della rete, non solo con nuove gaming zone, ma anche iniziative volte a riscoprire le origini e la storia del videogioco, nonché del suo valore artistico e culturale, con l'intenzione di sensibilizzare e fare formazione divertendo, creare una community e organizzare incontri con le scuole e altre istituzioni.

Tale progetto si dovrebbe sviluppare su iniziative raggruppate in tre “pacchetti”:

- **Gameland – videogiochi e cultura per tutta la famiglia:** una sorta di museo itinerante, un percorso storico che parte dagli anni quaranta fino all'epoca moderna, per mostrare l'evoluzione del videogioco, soffermandosi specialmente sulle intuizioni e le idee illuminanti che hanno portato a svolte e novità storiche. Per sensibilizzare e fare cultura è infatti necessario raccontare le basi storiche.
- **Videogame Evolution:** un evento formato da diversi pannelli, ognuno dei quali si concentra un singolo videogioco di cui mostra innanzitutto l'autore materiale del videogioco (non l'editore, che spesso nel videogame viene maggiormente riconosciuto e confuso), analizzando l'impatto culturale che ha avuto e eventuali tematiche presentate;
- **Game art:** eventi in cui viene messa in primo piano la creatività di alcuni videogiochi, che talvolta diventano vere opere d'arte; in questi eventi sarà possibile anche organizzare workshop.

Il target saranno i giovani (che all'interno delle gaming zone potranno trovare un luogo dove incontrarsi e giocare insieme in sicurezza) e le famiglie (che si cercherà di “alfabetizzare”). Si creeranno anche momenti di formazione e di dialogo, come già è accaduto in precedenti iniziative di GameSearch.it che hanno coinvolto scuole, associazioni di genitori...

Le iniziative sono previste per un gruppo di cinque comuni (comune A, B, C, D, E).

Nel comune A sarà inizialmente previsto un evento Gameland sulla storia per tre settimane, con incontri cui saranno invitate le scuole di tutti e cinque i comuni; al termine delle tre settimane, negli altri quattro comuni saranno organizzati eventi di Videogame Evolution, con i pannelli dedicati a singoli videogiochi per una settimana; dopodiché si concluderà con un evento di Game Art di due settimane, da svolgere nella biblioteca che, tra i cinque comuni, è in possesso della location migliore.

Durante queste iniziative verrebbero organizzati tornei e incontri di formazione per insegnanti, bibliotecari e appassionati.

Conclusioni

Ci sono ancora nodi da sciogliere perché nuovi media come i videogiochi possano entrare con la dignità che meritano in biblioteca. Ovviamente, il problema già rilevato della conservazione digitale è una delle note critiche di questo genere di servizio.

Il panorama videoludico in Italia sta lentamente mutando forma e le biblioteche, che già da anni accolgono musica, film e cd-rom nella loro collezione, cominciano ad aprire le porte verso un servizio di gaming; si tratta di una tradizione importata, ancora lontana dall'affermarsi definitivamente nel nostro paese.

C'è ancora molta strada da fare: problemi di spazio, di fondi e di personale – problemi che caratterizzavano le nostre biblioteche già da prima dell'introduzione di altri media – hanno purtroppo inficiato nella creazione di alcune realtà di gaming, così come il modo in cui i videogiochi vengono percepiti nella società: malgrado i buoni effetti che il videogioco può avere, sono ancora molti i pregiudizi e alcuni genitori non vedono di buon occhio la loro introduzione in un luogo ancora considerato bibliocentrico.

C'è anche un problema di immagine sociale della biblioteca: sebbene molte siano impegnate in sempre maggiori iniziative che non riguardano solo i libri, in accordo con le indicazioni delle linee guida Ifla per la biblioteca pubblica, questo non sembra essere recepito dalla società.

La quantità (e la qualità) delle biblioteche che offrono un servizio di gaming o di prestito di videogame è però in aumento e si assiste anche ad una rivalutazione da parte di molte altre istituzioni culturali.

È da notare, inoltre, che mentre gli esempi esteri riportati (Stati Uniti, Francia, Inghilterra e Finlandia) riguardano progetti di vario tipo messi a punto o supportati da biblioteche nazionali, in Italia il gaming è una realtà che si attesta, per ora, a livello di biblioteche comunali. Anche se comunque nel 2014 l'AIB ha aderito all'International Gaming Day @ Your Library, rispetto ad altri paesi ciò che per ora manca è, appunto, un interesse a livello nazionale verso la salvaguardia della cultura videoludica.

Un confronto di questo tipo è inevitabile e mette in luce alcune carenze della nostra realtà.

Comunque sia, il 2 febbraio 2015 è stato previsto un seminario, promosso dall'AIB e tenuto da Francesco Mazzetta e Martina Marsano, dal titolo “I videogiochi a scuola e in

I videogiochi in biblioteca Conclusioni

biblioteca”, segnale che qualcosa si sta muovendo anche a livello nazionale.

È auspicabile anche una definizione normativa chiara e precisa sui videogiochi, che eliminerebbe senza dubbio uno degli ostacoli che impediscono una piena adesione al gaming in biblioteca.

Bibliografia

(I link sono stati controllati in data 24 gennaio 2015)

Accordi Rickards, Marco. *I videogiochi fanno cultura: non sono buoni o cattivi, ma vere opere interattive*, «Il Giornale.it», 04 febbraio 2013.

<http://www.ilgiornale.it/news/tecnologia/i-videogiochi-fanno-cultura-non-sono-buoni-o-cattivi-vere-882118.html>

—. *Storia del videogioco: dagli anni cinquanta ad oggi*. Roma: Carocci, 2014.

Antonelli, Paola. *Video games: 14 in the Collection, for Starters*.

http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

Antoniazzi, Anna. *Contaminazioni: letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Milano: Apogeo, 2012.

—. *Labirinti elettronici: Letteratura per l'infanzia e videogame*. Milano: Apogeo, 2007.

Aesvi. *Cultura del videogioco: Mondo giovanile e mondo adulto a confronto*, dicembre 2006. http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=506&cms_pk=175

—. *Cultura del videogioco: Studi e ricerche*. http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505&start=10&num_record_tot=12

—. *Cultura del videogioco: Webzines e recensioni*. http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=504

Alinovi, Francesco. *Serio videoludere: spunti per una riflessione sul videogioco*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura dei videogames: teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2004.

Babich, Andrea. *Il retrogaming e la preservazione digitale dei videogames*, in Bittanti, Matteo. *Per una cultura dei videogames: teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2004.

Baudo, Valeria. *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi. Nuove tecnologie e nuove prospettive per le biblioteche pubbliche e scolastiche*. Milano: Editrice

Bibliografica, 2008

Bittanti, Matteo. *Fuori gioco: Sconfinamenti videoludici*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura dei videogame: teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2004.

Boschetti, Patrizia. *Il gaming in biblioteca*. «Bollettino Aib», vol. 48, n. 1 (2008).
<http://bollettino.aib.it/article/view/5498/5248>

Boyle, Raymond e Matthew Hilbert. *Review of research on the impact of violent computer games on young people*, marzo 2005.
http://dera.ioe.ac.uk/6009/1/research_vcg.pdf

Braga, Piera. *Gioco, cultura e formazione*. Azzano San Paolo: Edizioni Junior, 2005.

Cabrini, Emanuele. *Assassin's Creed ii*. <http://www.gamesearch.it/recensioni/xbox-360/assassin-s-creed-ii>

Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani, 1980.

Carzo, Domenico e Marco Centorrino. *Tomb Rider o il destino delle passioni: per una sociologia del videogioco*, Milano: Guerini, 2002.

CounselingItalia. *L'importanza del gioco, momento di crescita e socializzazione nel bambino nell'età evolutiva*, <http://www.counselingitalia.it/component/content/article/176-limportanza-del-gioco-momento-di-crescita-e-socializzazione-nel-bambino-nellevolutiva>

Crookes, David. *British Library starts videogame website archive project*, «The Independent», 13 febbraio 2012. <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/british-library-starts-videogame-website-archive-project-6858507.html>

Czarnecki, Kelli Nicole. *Gaming in Libraries*. New York: Neal-Schuman Publishers, 2004.

Di Marco, Massimiliano. *Wii, una console per riabilitare dall'ictus: risultati sorprendenti*, 23 luglio 2012. <http://it.ibtimes.com/articles/33743/20120723/wii-videogioco-riabilitazione-ictus-australia-ricerca-salute-nintendo.htm>

Ferrando, Floriana. *RapeLay e Itazura Gokuaku, i videogiochi della polemica*,

«SkyTG24», 10 febbraio 2010.

http://tg24.sky.it/tg24/cronaca/2010/02/10/rapelay_itazura_gokuaku_polemica.html

Figel, Fabio. *Servizi bibliotecari per ragazzi: gioco e videogioco in Fondazione Per Leggere*. Tesi di Laurea Magistrale in Scienze Storiche, Università degli Studi di Milano, a.a. 2013/2014.

Fondazione Per Leggere. *Il gaming in biblioteca: Approcci e sviluppi*.

http://www.fondazioneperleggere.it/docs/Fondazione/Area_operatori/Gaming_caeb.pdf.

Fulco, Ivan. *Digital Game Canon: discussioni sul progetto di preservazione dei videogiochi*, «La stampa.it», 29 marzo 2007.

<http://www.lastampa.it/2007/03/29/blogs/over-game/digital-game-canon-discussioni-sul-progetto-di-preservazione-dei-videogiochi-FVNI2OBginb1w9JWj4vpCO/pagina.html>

Galloway, Beth. *Game On! Gaming at the library*. New York: Neal-Shuman Publishers, 2004.

Galloway, Paul. *Video Games: Seven More Building Blocks in MoMA's Collection*.

http://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection

Gee, James Paul. *Come un videogioco: insegnare e apprendere nella scuola digitale*.

Milano: Raffaello Cortina, 2013.

Grasso, Rosario e Alessandro Oteri, *Paola Antonelli: vi spiego perché ho portato Pac-Man al MoMA di New York*, «Gamemag», 25 luglio 2014. http://www.gamemag.it/articoli/4100/paola-antonelli-vi-spiego-perche-ho-portato-pac-man-al-moma-di-new-york_index.html

Herz, Jessie C.. *Il popolo del joystick: come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano: Feltrinelli, 1998

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 1945.

Igd14 final report, 10 dicembre 2014. <http://igd.ala.org/>

L'Isis punta sui videogame e sceglie lo stile violento di Grand Theft Auto, «Il Secolo XIX.it», 21 settembre 2014. http://www.ilsecoloxix.it/p/mondo/2014/09/21/ARQ4oa1B-videogame_violento_sceglie.shtml

Johnson, Steven. *Tutto quello che fa male ti fa bene*. Milano: Mondadori, 2006.

Jones, Johnatan. *Sorry MoMA, videogames are not art*. «The guardian», 30 novembre 2012 <http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

Kelly, Kevin. *SXSW 2009: Being Indie and Successful in the Video Game Industry*, 17 marzo 2009. <http://www.joystiq.com/2009/03/17/sxsw-2009-being-indie-and-successful-in-the-video-game-industry/>

L. Tre. *Missione gloriosa: ecco il videogioco dell'esercito cinese che rivendica le isole contese con il Giappone*, «Il Sole 24 ore.com», 1 agosto 2013. <http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2013-08-01/missione-gloriosa-ecco-videogioco-115424.shtml?uuid=Abh3wNJI>

Marino, Massimiliano. *Immedesimazione, soggettiva & oggettiva: contaminazioni tra cinema e videogioco*, in: Bittanti, Matteo. *Per una cultura del videogioco: teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2004.

Marsano, Martina. *I videogiochi a scuola e in biblioteca*. Roma: AIB, 2014.

Massimini, Serena. *Obama porta gli spot elettorali nei videogame*, 16 ottobre 2008. http://www.ferpi.it/ferpi/novita/notizie_rp/media/obama-porta-gli-spot-elettorali-nei-videogame/notizia_rp/38494/9

Mazzetta, Francesco. *Biblioteche in gioco: i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo*. Milano: Editrice Bibliografica, 2013.

—. *La catalogazione dei videogiochi*, «Aib Notizie», vol. 19, n.11 (2007), p. 16-17. <http://www.aib.it/aib/editoria/n19/1116.htm3>

—. *Play/read/socialize @ your library*, 22 aprile 2012. <http://ossessionicontaminazioni.blogspot.it/2012/04/playreadsocialize-your-library.html>

—. *Tornano a nuova vita i videogiochi di una volta*, «Alias», 17 dicembre 2005.

—. *Videogiochi e Biblioteche*, «Aib Notizie», vol. 19, n. 5 (2007), p. 8-9. <http://www.aib.it/aib/editoria/n19/0508.htm3>

—. *Videogiochi in biblioteca: L'esperienza di ReteINDACO*, «Bibliotime», vol. 16, n. 3

(2013). <http://www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibtime/num-xvi-3/mazzetta.htm>

—. *Videogiochi seri e critici poco seri*, 18 ottobre 2014.

<http://ossessioniconcontaminazioni.wordpress.com/2014/10/18/videogiochi-seri-e-critici-poco-seri/>

McGonigal, Jane. *La realtà in gioco: perchè i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Milano: Apogeo, 2011.

Ménéghin, Celine. *Des jeux vidéo à la bibliothèque*. «Bulletin des bibliothèques de France», n.3 (2010). <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>

Millar, Susanna. *Psicologia del gioco infantile*. Torino: Boringhieri, 1974.

Nicholson, Scott. *Everyone plays at Library: creating great gaming experiences for all ages*. Medford: Internation today, 2010.

OldGamesItalia. *Il Manifesto di OldGamesItalia: La storia videoludica: un valore da preservare*, giugno 2012. <http://www.oldgamesitalia.net/manifesto>

Owens, Trevor. *Duke's Legacy: Video Game Source Disc Preservation at the Library of Congress*, 6 agosto 2014. <http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2014/08/dukes-legacy-video-game-source-disc-preservation-at-the-library-of-congress/>

—. *Yes, the Library of Congress has Videogame: An Interview with David Gibson*, 26 settembre 2012. <http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/>

PEGI. *Annual report 2013*. 15 aprile 2014.

http://issuu.com/pegi/docs/annual_report2013?e=1450907/7758375

—. *Informazioni sul PEGI*. http://www.pegi.info/ch_it/index/id/937/

—. *Informazioni sul PEGI: qual è il significato delle classificazioni?*.

Http://www.pegi.info/ch_it/index/id/937/

PEGIONline, *Tutela dei minori*. <http://www.pegionline.eu/it/index/id/135/>

—. *Il POSC*. <http://www.pegionline.eu/it/index/id/136>

Polo bibliotecario Piacentino. *Protocollo catalografico per le risorse elettroniche*,

gennaio 2008.

<http://www.biblioteche.piacenza.it/bibliotecari/documenti/catalogazione/protocollo-catalogazione-risorse-elettroniche>

Reccia, Dario. *Videogiochi in cerca di diritti d'autore*, 14 novembre 2011.

<http://www.lexgiochi.it/dottrina/videogiochi-in-cerca-di-diritti-dautore>

Reside, Doug. *File Not Found: Rarity in an age of digital plenty*, «RBM», vol. 15, n. 2 (2004), p. 68-74. <http://dougreside.files.wordpress.com/2014/06/digital-curation-rbm-article2.pdf>

Saffo, Paul. *Paul Saffo and the 30 years rule*, «Design World», n. 24 (1992).

<http://saffo.com.s161216.gridserver.com/wp-content/uploads/2012/01/Pauldesignworld1992.pdf>

Sironi, Francesca. *Il videogioco? È una forma d'arte*, «L'Espresso», 14 gennaio 2013.

<http://espresso.repubblica.it/visioni/cultura/2013/01/14/news/il-videogioco-e-una-forma-d-arte-1.49568>

Spinetti, Flaminio. *Isis, anche i videogiochi chiamati alla guerra santa*. «Il giornale.it»,

22 settembre 2014. <http://www.ilgiornale.it/news/mondo/isis-anche-i-videogiochi-chiamati-guerra-santa-1053777.html>

Tagliaferri, Simone. *Sulla soglia della depressione: si può trasformare una malattia in videogioco?*, ottobre 2014. <http://multiplayer.it/recensioni/138376-neverending-nightmares-sulla-soglia-della-depressione.html>

Una console per videogiochi per la riabilitazione dei parkinsoniani, 2 luglio 2013.

<http://www.hsantalucia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=678>

Videogame Librarian. *Resource: Reading list for Gamers*.

http://www.videogamelibrarian.com/?page_id=1861

Voyage dans le passé des jeux video, 21 novembre 2014.

<http://labobnf.blogspot.it/2014/11/voyage-dans-le-passe-des-jeux-video.html>

Sitografia

(I link sono stati controllati in data 24 gennaio 2015)

Siti di videogiochi, riviste, sviluppatori, produttori...

Adventure Productions

<http://www.adventureproductions.it/>

Adventure's Planet

<http://www.adventuresplanet.it/>

Additting Games

<http://www.addictinggames.com/>

Aesvi

<http://www.aesvi.it/index.php>

Armor Games

<http://armorgames.com/>

Escape Games 24

<http://www.escapegames24.com/>

ESRB

<http://www.esrb.org/index-js.jsp>

EveryEye

<http://www.everyeye.it/>

EveryEye Forum

<http://forum.everyeye.it/invision/>

Flashgames

<http://www.flashgames.it/index.php>

Food Force

<http://it.wfp.org/come-aiutare/passaparola/food-force>

G|A|M|E

<http://www.gamejournal.it/>

GameSearch

<http://www.gamesearch.it/>

Gioco.it

<http://www.gioco.it/>

Iceberg Games

<http://www.iceberg-games.com/>

Internet Arcade

<https://archive.org/details/internetarcade>

Mobygames

<http://www.mobygames.com/>

OGImuseo

<http://www.oldgamesitalia.net/museo/>

OGIpedia

<http://www.oldgamesitalia.net/ogipedia>

Old Games Italia

<http://www.oldgamesitalia.net>

Old Mags

<http://www.oldgamesitalia.net/oldmags/>

PEGI

<http://www.pegi.info/it/index/>

Pegionline

<http://www.pegionline.eu/it/>

Punta e clicca

<http://www.puntaeclicca.com/>

USK

<http://www.usk.de/>

VgChartz

<http://www.vgchartz.com/>

Y8

<http://it.y8.com/>

Zoetrope Interactive

<http://www.zoetrope-interactive.com/>

Associazioni bibliotecarie, biblioteche, blog e siti di bibliotecari...

Aib

<http://www.aib.it/>

Ala

<http://www.ala.org/>

Ann Arbor District Library

<http://www.aadl.org/>

Arcade

<http://www.comune.arcade.tv.it/web/arcade/vivere/vivere-interna?>

[p_p_id=ALFRESCO_MYPORTAL_CONTENT_PROXY_WAR_myportalportlet_INSTANCE_nc6A&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&template=/regioneve-neto/myportal/html-generico-detail&uuid=d82b5b30-f6fc-4920-80cb-9f046a24b6d7&contentArea=_Arcade_vivere-interna_Body1_](http://www.comune.arcade.tv.it/web/arcade/vivere/vivere-interna?p_p_id=ALFRESCO_MYPORTAL_CONTENT_PROXY_WAR_myportalportlet_INSTANCE_nc6A&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&template=/regioneve-neto/myportal/html-generico-detail&uuid=d82b5b30-f6fc-4920-80cb-9f046a24b6d7&contentArea=_Arcade_vivere-interna_Body1_)

Bibliothèque Nationale du France

<http://www.bnf.fr/fr/acc/x.accueil.html>

http://signets.bnf.fr/html/categories/c_006multimedia_jeux.html

Blog di Carlo Reginato

<http://www.recarlo2.blogspot.it/>

Blog di Francesco Mazzetta

<http://ossessionicontaminazioni.blogspot.it/>
<https://ossessionicontaminazioni.wordpress.com/>

Digitalkoot
<http://www.digitalkoot.fi>

Games and Gaming Round Table
<http://www.ala.org/gamert/home>

International Games Day
<http://igd.ala.org/>

LibGaming
<https://groups.google.com/forum/#!forum/LibGaming>

Mediateche di Montpellier
<https://mediatheque.montpellier-agglo.com/exploitation/>

Multiplo di Cavriago
<http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/multiplo/default.aspx>

National Videogame Archive
<http://www.nationalmuseum.org.uk/Collection/NewMedia/NationalVideogameArchive.aspx>

Polo bibliotecario piacentino
<http://www.biblioteche.piacenza.it/>

Saint-Rafael
<http://www.mediatem.fr/>

Scandicci
<http://www.scandiccicultura.eu/biblioteca-e-archivio-storico.html>

Sistema bibliotecario della provincia di Reggio Emilia
<http://biblioteche.provincia.re.it/>

Uk Web Archive
<http://www.webarchive.org.uk>

Videogaming Librarian

<http://www.videogamelibrarian.com/>

Varie

Archivio videoludico di Bologna

<http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico>

<https://www.facebook.com/AVideoludico>

CounselingItalia

<http://www.counselingitalia.it/>

Microtask

<http://www.microtask.com/>

TED

<http://www.ted.com/>

VIGAMUS

<http://www.vigamus.com/>

Audiovisivi

Conferenza di Jane McGonigal al TED

http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=it

Conferenza di Daphne Bevalier al TED

http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=it

Metal Gear Solid Philantropy

<http://www.mgs-philanthropy.net/main/>

<https://www.youtube.com/watch?v=IauDOmyDMeU>