



I videogiochi in biblioteca

Cecilia Biggi

Introduzione

Il videogioco si presta a numerose definizioni, non solo come passatempo, ma anche come strumento utile all'insegnamento, come prodotto culturale e artistico, veicolo di idee e propaganda.

Mario Accordi Rickards, ritenendo fuorviante il vocabolo *videogioco* (che non ne inquadra appieno la sua natura complessa), lo definisce *Opera Multimediale Interattiva*: un prodotto culturale basato sull'unione di suono, immagine e testo e caratterizzato da un'interattività che lega indissolubilmente il fruitore all'opera stessa (Accordi Rickards 2014).

Nato all'incirca negli anni '60, il videogioco ha subito una forte evoluzione che lo ha portato da grafiche scarse in bianco e nero (che in giochi come Pong si risolveva in un paio di linee e un quadrato) a titoli che grazie al 3D si sono dotati di una risoluzione sempre più complessa e coinvolgente. Ad oggi, a contendersi il mercato sono le console Wii U (Nintendo), Xbox One (Microsoft) e Playstation 4 (Sony), ma non bisogna dimenticare i videogiochi per computer o le piattaforme portatili come Nintendo 3DS.

La sua storia, pur durando da malapena cinquanta anni, è densa e particolare; nato negli Stati Uniti, non ha tardato ad essere esportato in tutto il mondo, in special modo in Giappone, il cui mercato è sbarcato in Occidente agli inizi degli anni '80 cavalcando l'onda della



crisi dell'industria videoludica statunitense. Da allora le case nipponiche si sono contese il mercato mondiale con quelle statunitensi.

La vera rivoluzione culturale dei videogiochi è cominciata, però, solo a cavallo tra i due secoli. È in tale periodo che questa forma di intrattenimento ha ottenuto un valore non solo di passatempo ma anche culturale, artistico e sociale. Un valore che ha faticato e fatica tuttora a imporsi nella società, complici anche alcuni miti che studi sociologici hanno però sfatato almeno in parte:

- Il videogioco violento crea persone violente. Innanzitutto, bisogna ricordare che i videogiochi classificati per una fascia adulta sono una fetta minima del mercato, il 6% della produzione totale. In secondo luogo, non ci sono studi che dimostrino effettivamente che giocare a videogiochi violenti produca comportamenti scorretti e immorali (Boyle and Hilbert 2005).
- Il videogioco porta all'asocialità. In realtà, come ogni forma ludica il videogioco crea legami. In uno studio dell'AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) la maggior parte dei ragazzi intervistati hanno affermato di giocare (chi con regolarità, chi con minore frequenza) con amici, parenti, fidanzati/e. Non si dimentichi poi il fenomeno dei MMORPG, i giochi di ruolo online, in cui utenti di tutto il mondo si sfidano o collaborano. Il videogioco è una passione per un numero sempre crescente di persone, che, se anche giocano da sole, condividono con altri il proprio interesse: parlando, discutendo di persona o su Internet, partecipando a incontri, fiere, persino mostre, dedicati al videogioco.
- Il videogioco è una perdita di tempo. A sfatare ciò, bastino le sue applicazioni nell'insegnamento, di cui ha parlato approfonditamente Martina Marsano (Marsano 2014), ma anche in ambito medico (la console Nintendo Wii è usata

in sperimentazioni nella riabilitazione a seguito di infortuni, ictus o nei bambini affetti da schiena bifida).

- Il videogioco è un passatempo per adolescenti. In realtà, l'età media del videogiocatore in Italia è di ventotto anni, negli Stati Uniti trentatré.
- Il problema di fondo dell'accoglienza del videogioco è che la sua analisi è purtroppo spesso in mano a giornalisti e opinionisti che di esso fanno davvero poco e che spesso lo stigmatizzano senza avere idea di cosa contenga: accusare un videogioco di violenza non basta a descrivere il titolo, non spiega come questa violenza venga affrontata al suo interno, o perché questa violenza sia presente: un videogioco di guerra è senza dubbio violento, ma tale violenza può essere usata sia per esaltare il giocatore, sia per farlo riflettere su di essa.

Le classificazioni per età

Ci sono certo videogiochi violenti o amorali, ma la conoscenza delle classificazioni per età permette di individuare videogiochi adatti al giocatore. In tutto il mondo esistono molti organi che classificano i videogiochi: in America è in uso ESRB, mentre a livello europeo (tranne la Germania che ha adottato USK) è presente il PEGI¹. Si tratta di raccomandazioni proposte dalla stessa industria videoludica, non di norme, ma quasi tutti i videogiochi immessi nel mercato presentano sia l'età minima del giocatore che eventuali descrittori di contenuto (Paura, Violenza, Online, ecc.) che indicano particolari caratteristiche necessarie al funzionamento del videogioco o contenuti che potrebbero turbare o infastidire alcuni videogiocatori. PEGI divide i videogiochi in cinque fasce di età (PEGI 3, PEGI 6, PEGI 12, PEGI 16 e PEGI 18).

Più difficile è il controllo dei giochi online, che si moltiplicano in modo esponenziale su blog, siti web, Social Network, i MMORPG...

¹ <http://www.pegi.info/it/index>.

Classificare tutti questi videogiochi sarebbe un'impresa impossibile, ma è importante garantire la sicurezza dei minori anche su Internet, in quanto potrebbero non solo trovarsi di fronte a giochi non adatti a loro, ma anche per il comportamento di altri utenti online, collegamenti a siti esterni e rischi legati alla riservatezza. PEGI ha messo però a punto un supplemento alla classificazione, il POSC (PEGI Online Safety Code) cui i responsabili dei siti aderiscono, impegnandosi a eliminare materiale inopportuno e a seguire le indicazioni PEGI.

La conoscenza delle classificazioni per età è indispensabile per la scelta del videogioco che la biblioteca vuole inserire questo medium nei propri servizi.

Fare una lista completa dei generi videoludici non è possibile, in quanto nascono in continuazione nuovi sottogeneri e nuove contaminazioni, ma i principali possono essere (AESVI): Avventura-Azione, RPG (*real person game* o GDR, i Giochi di Ruolo), FPS (*first person shooter*, o sparatutto in prima persona), Strategia, God Games, Platform, Puzzle, Simulazione, Picchiaduro, Sportivi, Guida e gare.

Perché i videogiochi in biblioteca?

Phil Minchin ha individuato i cinque motivi per l'introduzione dei videogiochi 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. Anche i videogiochi sono un elemento culturale: sono un prodotto dell'intelletto umano e fanno

parte della cultura di un numero sempre crescente di persone.

4. Il gioco rafforza la comunità: i solitari appassionati di computer e videogiochi si incontrano in eventi che si moltiplicano nel globo: fiere del gioco e del fumetto, comicon...
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 insegnarci.

È anche vero che i videogiochi possono attrarre fasce della popolazione non ancora interessata dalla biblioteca (soprattutto gli adolescenti, che spesso non trovano un posto adeguato nei suoi servizi), o dare un servizio aggiuntivo ai propri utenti, ma il suo inserimento in biblioteca non deve essere visto come uno specchio per le allodole o solo un espediente per aumentare le iscrizioni.

Gli effetti positivi dei videogiochi sono innegabili: a seconda del contesto, l'immersione del giocatore consente di migliorare l'apprendimento (Gee 2013), di sviluppare capacità intellettive e sensoriali. Ad esempio, gli sparattutto in prima persona aumentano la capacità di concentrazione, il multitasking e la coordinazione occhio-mano (Baudo 2008, 128; Neiburger 2007). Jane McGonigal arriva ad affermare che, se usati nel modo giusto, i videogiochi possono effettivamente portarci ad essere migliori.

Il rischio più grande del videogioco è l'abuso, che può portare a sedentarietà e, di conseguenza, una serie di patologie ad essa legate (come il sovrappeso); problemi fisici di vario tipo può essere riscontrato da chi abusa del videogioco: dolore alle articolazioni, in particolare dei pollici, ma anche fastidi dovuti a movimenti sbagliati nei giochi di sport della Wii o che richiedono l'uso del Kinect, ad esempio. Dosare il tempo che un giocatore passa davanti allo

schermo è dunque indispensabile (anche per questo, in un servizio di gaming in biblioteca, la durata di ogni turno ha un limite che si aggira di solito attorno alla mezzora).

Come ogni medium, quindi, ha i suoi punti di forza, ma può risultare dannoso se non si conoscono i rischi in particolare dell'abuso, che possono sfociare in problemi fisici o far perdere il contatto con la realtà, o aggravare patologie pregresse, trasformando il videogiocatore in un odierno Don Chisciotte la cui follia non si nutre più solo di libri. Spesso il videogioco viene usato come capro espiatorio di atti illeciti o criminali commessi da ragazzi o adulti dalla mente deviata o con una situazione familiare e sociale difficile alle spalle; la gogna mediatica a cui spesso determinati titoli (o l'intera industria) vengono sottoposti a seguito di stragi commesse da videogiocatori non è diversa da quelle che precedentemente erano rivolte al cinema e ai fumetti. Queste critiche, ovviamente, se anche infastidiscono i fan, portano una notevole pubblicità al titolo o ai titoli in questione, una lezione imparata già con *Death Race*, nel 1976, il primo videogioco che si troverà al centro di una controversia mediatica, titolo in cui la missione consiste nell'investire gremlin in fuga; da allora molte case produttrici faranno leva su questi piccoli scandali per incrementare le vendite (Accordi Rickards 2014, 41-43)

Negli anni, il videogioco, che ormai può essere considerato come la "sintesi dei linguaggi mediatici conosciuti (Antoniazzi 2012, 13), non è cresciuto solo in senso tecnologico (fondamentale l'apporto del 3D) e sociale, ma anche come tematiche e come modalità espressive: l'influsso del cinema e della narrativa (che si sta rivelando a doppio senso) non può essere dimenticato; si pensi ad esempio a quanti videogiochi, non solo di avventura, hanno trame intriganti sempre più complesse o a come la *regia* dell'azione diventi sempre più simile ad una regia cinematografica, anche con l'introduzione delle *cut scene* (scene animate non interattive che hanno il compito di portare avanti la trama o approfondirla tramite dialoghi). Anche il videogioco sta influenzando cinema e narrativa, non solo con le opere tratte dai

titoli più famosi (la saga di Resident Evil, ad esempio), ma anche come tematiche (si pensi a scrittori di fantascienza come Orson Scott Card che hanno attinto a piene mani dal fenomeno videogioco). La relazione tra fantascienza e videogioco è stato trattato nel saggio *Effetto di massa* di Francesco Toniolo (Toniolo 2014), che, tratto dalla sua tesi di laurea magistrale in Filologia Moderna, studia l'interazione tra alcuni capisaldi del genere fantascientifico e il videogioco di ruolo della Bioware *Mass Effect*, una trilogia che ha avuto notevole successo.

In quanto elemento artistico, sociale e culturale, a cavallo tra gli anni '90 e il nuovo secolo il videogioco ha subito un ripensamento culturale che lo ha portato ad entrare nelle collezioni di biblioteche, musei e archivi. Si pensi al suo inserimento nel MOMA di New York o la creazione di musei dedicati al videogioco, come il VIGAMUS di Roma. Nel 2009 la Cineteca di Bologna ha invece aperto l'Archivio Videoludico. Queste istituzioni hanno il compito di preservare la storia e la cultura del videogioco e spesso rendono possibile l'accesso a hardware storici, sia cabinati da sale gioco sia console di prima generazione, che consentono di ricreare l'atmosfera dei loro tempi; siccome conservare il videogioco senza la possibilità di un'interazione sarebbe di scarsa utilità, le esposizioni e le collezioni ad esso legate danno spesso la possibilità di sperimentare in loco le postazioni.

Alcuni considerano il videogioco come una vera e propria forma d'arte. Un'arte ovviamente popolare, commerciale e, soprattutto, peculiare rispetto ad altre forme artistiche; lo si può definire come una sintesi di più espressioni artistiche (Bittanti 2004, 239) e, in quanto tale, i canoni tradizionali vanno a cadere, anche perché ciò che caratterizza maggiormente il videogioco è appunto l'*interattività*, che sembra eliminare ogni barriera tra fruitore e opera, tanto che diventa difficile definire chi sia effettivamente autore del videogioco: l'autore che l'ha creato o il giocatore che crea ogni volta una partita diversa (Jones 2012)? In realtà, l'autorialità degli sviluppatori o degli

ideatori, soprattutto in alcuni casi (si pensi a *Syberia*, un'avventura punta e clicca legata a doppio filo alla mente geniale del fumettista e autore di videogiochi belga Benoit Sokal), è ben visibile e, anche se il giocatore può modificare sostanzialmente la trama, egli si muove comunque all'interno di scelte prestabilite dagli autori; una libertà fittizia, quindi, ma è innegabile che nessuna partita sarà uguale alla precedente.

Certo l'introduzione dei videogiochi al MoMA ha destato perplessità da molti fronti (Jones 2012), ma anche entusiasmo. I videogiochi stanno quindi entrando nella collezione di istituzioni importanti, non solo negli Stati Uniti.

È proprio a cavallo tra gli anni '90 e il Duemila che questa rivoluzione culturale ha mosso i suoi primi passi. Se infatti prima questo medium era considerato un passatempo per adolescenti, adesso quei ragazzi che giocavano negli anni '80 sono cresciuti e non hanno smesso di giocare. Se prima il giudizio sui titoli che ingombravano il mercato era nelle mani di giornalisti e opinionisti carichi di pregiudizi che non avevano mai giocato veramente (situazione che purtroppo continua anche adesso, tanto che molti articoli sul videogioco mostrano l'ignoranza di chi scrive sull'industria del videogioco, persino del sistema PEGI), la voce dei giocatori ora si è fatta sentire e nell'ultimo decennio si sta formando una branca di studi autonoma, i *game studies* (una voce italiana è la rivista italiana G|A|M|E, <http://www.gamejournal.it>).

Ma i videogiochi sono anche un mezzo in grado di trasmettere idee e concetti. L'uso della propaganda militare e politica (più o meno esplicita) all'interno del videogioco è stato esportato in tutto il mondo (un esempio tra tutti è *America's Army*, un gioco multiplayer online che rimanda direttamente al sito dell'Esercito statunitense, con l'invito ad arruolarsi; ma il videogioco è stato usato anche nella campagna elettorale di Barack Obama nel 2008) (Massimini 2008).

il videogioco ha un impatto emotivo molto forte e può portare il giocatore a interrogarsi sui propri modelli morali, mettendoli a confronto con quelli dell'avatar che sta impersonando, principi che non sempre coincideranno con i suoi (Gee 2013, 126–128). Impersonare un avatar, infatti, significa trovarsi di fronte a una moralità, a un modo di pensare diverso dal nostro (può capitare di trovarsi a interpretare un personaggio che, secondo il nostro modo di vivere, è il cattivo, ad esempio) e questo scatena nel giocatore una serie di interrogativi sul comportamento del personaggio e sul proprio, spingendolo a confrontarsi con altre realtà.

Il punto essenziale del videogioco è che l'interattività impedisce al giocatore di rimanere passivo: è lui che deve guidare, passo dopo passo, il proprio avatar verso la conclusione della propria missione (laddove, ovviamente, sia presente una narrazione). Deve essere attivo, prendere decisioni e, talvolta, fare i conti con le conseguenze.

Alcuni videogiochi pongono il giocatore di fronte a scelte morali che influiscono sulla storia e sulla sua personalità. Giochi di ruolo come *Fable* e *Mass Effect* lasciano libero il giocatore di essere un eroe senza macchia o un antieroe: per ogni azione buona si ottengono punti positivi, per ogni azione cattiva punti negativi. Ma *Mass Effect* pone anche davanti a decisioni drastiche, che possono mettere in difficoltà il videogiocatore, ad esempio dover scegliere chi salvare tra due compagni di squadra in pericolo, scegliere se condannare all'estinzione o no un'intera razza.

Tutto ciò può portare il singolo giocatore a riflettere sulla propria esperienza, a crescere, ma può anche essere usato per ragionare insieme su tematiche delicate.

Gestione dei videogiochi in biblioteca

Una volta convinti della legittimità del videogioco in biblioteca, il suo inserimento nella collezione può avvenire tramite diverse strade.

In Italia esiste ancora una scarsa bibliografia specifica sul gaming in biblioteca e, soprattutto, non esistono manuali sulla gestione di questi servizi. Pur essendosi sviluppata negli ultimi anni una serie di articoli e saggi sull'argomento, la manualistica è infatti prevalentemente in inglese. Informazioni sul mondo videoludico possono però essere trovate su un numero sempre crescente di siti, blog, riviste online...

Innanzitutto, il bibliotecario che intenda instaurare un servizio legato al videogioco deve imparare a conoscerlo, sia attraverso l'esperienza diretta di gioco, sia tramite l'aiuto di esperti, che siano del settore, o bibliotecari che hanno già attivato servizi di questo tipo, ma anche gli stessi utenti della biblioteca, in special modo gli adolescenti, che, oltre a dare consigli potrebbero spargere la voce tra i propri coetanei (Baudo 2008, 128). È necessario che il progetto sia sostenibile dalla biblioteca, non solo in termini di fondi ma anche di spazi; è preferibile un piccolo evento ben riuscito, soprattutto all'inizio.

Ci sono diverse tipologie di gestione, che possono anche coesistere e che hanno punti a favore e deficit:

- una raccolta di videogiochi disponibile al prestito
- il gaming in biblioteca: gioco libero o tornei
- la creazione di videogiochi originali

Come vedremo, esistono anche altri servizi legati al videogioco, che vanno oltre il semplice intrattenimento, ma queste sono le tipologie di gestione più facili da trovare nel panorama bibliotecario.

Il prestito

Il servizio più semplice e immediato è quello del prestito, anche se non basterà riporre i videogiochi sullo scaffale per garantirne il successo: sarà necessario infatti pubblicizzare nel modo giusto il servizio, cercando di raggiungere anche chi raramente mette piede in

biblioteca. Il videogioco permette infatti di coinvolgere una fascia di età che spesso sfugge ai suoi servizi, ossia quella degli adolescenti.

Anche se limitarsi al prestito consente di contenere i costi di gestione, in quanto non è necessario acquistare console e attrezzature o creare eventi (Mazzetta 2013, 67), in realtà alcuni autori (Neiburger 2007) sconsigliano però di cominciare da un servizio di prestito, in quanto è più difficile garantirne il successo rispetto ad altre tipologie di gestione. Il timore, poi, che i giochi vengano sottratti illegalmente può portare a non esporre al pubblico la collezione videoludica, preferendo relegarli nel back office. In realtà, in questi casi si può prendere insegnamento dai negozi di videogiochi, mettendo a scaffale solo le custodie dei videogiochi e tenendo al banco del reference i cd di gioco.

Il problema più grave legato al prestito è l'incertezza giuridica che riguarda questo servizio: non c'è infatti in Italia una normativa che definisca giuridicamente il videogioco (Reccia 2011). Ci sono state varie sentenze che lo hanno definito talvolta come software e talvolta come opera multimediale complessa.

Se fosse considerato software, ovviamente, potrebbe trovare posto in biblioteca ma non essere dato in prestito; definire però il videogioco come semplice software non sarebbe giusto, come confondere un'opera letteraria con il proprio supporto (Accordi Rickards 2014, 11–12) e questo ha portato alcuni bibliotecari ad includerlo a tutti gli effetti nella collezione della loro biblioteca, anche (o specificatamente) nel servizio di prestito.

La mancanza di una chiarezza normativa ha invece inibito altri bibliotecari che hanno preferito limitarsi al gaming in biblioteca. In caso contrario, il videogioco, alla pari degli altri audiovisivi, sono prestati dopo i canonici diciotto mesi.

Inoltre, alcuni videogiochi, per la lotta alla pirateria, hanno bisogno dell'attivazione online del prodotto; questo, oltre a richiedere da parte dell'utente la possibilità di una connessione Internet a casa,

sarebbe possibile solo una volta per titolo da un unico utente, quindi preclude determinati videogiochi dal servizio di prestito.

Il Gaming

Il gaming in biblioteca consiste nell'utilizzo di attività ludiche all'interno dei servizi della biblioteca, attività che vanno da giochi tradizionali come gli scacchi, fino a comprendere i videogiochi.

Il gaming può svolgersi sia tramite gioco libero che attraverso l'organizzazione di tornei, e in entrambi i casi prevede l'uso di console e computer.

Ci sono ovviamente molte problematiche che un servizio legato al videogioco porta con sé. La creazione di questo servizio può essere molto complesso, non solo per la parte organizzativa ma anche per i fondi spesso insufficienti. I problemi che questa tipologia di servizio comporta sono legati essenzialmente ai fondi e agli spazi.

Giochi, hardware, controller e attrezzature varie hanno un costo relativamente elevato, ma alcuni autori (Baudo 2008, 128; Neiburger 2007, 98–99) consigliano di ricorrere al noleggio, soprattutto all'inizio. Si possono prendere accordi con rivenditori di videogiochi, per chiedere prezzi di favore o la disponibilità al noleggio o ad offrire gadget o buoni che possono essere usati come premi per le prime tre posizioni dei tornei, se è prevista una premiazione. In questi casi, è sconsigliabile però appoggiarsi a grandi catene come *GameStop*, in quanto il gestore del punto vendita spesso non può prendere queste decisioni (Neiburger 2007, 99).

Lo spazio in una biblioteca non è sempre sufficiente ad ospitare i giocatori in modo tale da consentire loro una comoda esperienza di gioco senza recare fastidio agli altri utenti o scontrare gli altri giocatori.

Attorno al singolo partecipante al torneo o al gioco libero ci deve essere infatti un certo spazio d'azione, soprattutto ora che l'uso di controller wireless permette ai giocatori di muoversi con maggiore

libertà rispetto ai predecessori. Per i titoli della Wii – in particolare quelli di sport – per il Kinect di Xbox e per Playstation Move (che spingono ad un dinamismo più marcato), sarà necessario calcolare circa un metro quadrato per ogni partecipante (Galloway 2004, 101–105; Mazzetta 2013, 75–76).

Anche per questo, sarebbe preferibile un luogo libero da scaffalature, sedie e tavoli su cui i giocatori potrebbero inciampare.

In biblioteche più ampie è consigliabile ricavare uno spazio dedicato esclusivamente al gioco (quindi, nel nostro caso, alle postazioni di computer e console), in modo da garantire i servizi tradizionali della biblioteca, ma non sempre questo è possibile. Ci sono degli accorgimenti che la biblioteca potrebbe adottare in questi casi: ad esempio, il gioco (libero o torneo) potrebbe essere previsto solo alcuni giorni la settimana, oppure la biblioteca potrebbe aprire straordinariamente di sera (magari in una *notte bianca* come quella organizzata a Castelvetro Piacentino) o in giorni in cui dovrebbe essere chiusa.

Scegliere il gioco adatto all'evento proposto non è semplice, molti sono i fattori da tenere in considerazione, a partire dall'età dei giocatori che andrà ad influire sugli altri parametri, ossia: la durata del gioco, la sua torneabilità, la possibilità di giocare in multiplayer, nonché la sua competitività e la complessità.

Ci saranno ovviamente generi videoludici più o meno adatti al torneo. In particolare, per la loro lunghezza, GDR e giochi Avventura sono sconsigliati, nonostante siano i generi che più si avvicinano all'offerta della biblioteca.

Sono preferibili giochi veloci, per concedere a tutti di giocare il proprio turno senza lunghe attese, nonché caratterizzati da una difficoltà adeguata al pubblico. I giochi più adatti per un torneo (Neiburger 2007, 55–63) sono quelli di corse e di musica (un po' meno quelli di sport, in quanto più complessi, se non si tiene conto di titoli pensati per un pubblico più giovane, come *Mario e Sonic alle*

Olimpiadi), 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 necessariamente 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. Inoltre, sarebbe interessante anche proporre i cosiddetti *retrogame* (ossia quei giochi anteriori agli anni '90) in sfide che potrebbero coinvolgere più generazioni.

La necessità, comunque sia, rimane quella di scegliere prima il software e solo successivamente l'hardware: ogni console, infatti, si interfaccia principalmente con alcune tipologie di utenti; la console Wii, ad esempio, sarà più utile per un pubblico di bambini e per sfide in famiglia (la Nintendo ha sempre puntato sul superamento del divario tra ragazzi e adulti in ambito videoludico), tra amici, mentre una Xbox si rivolge principalmente agli adolescenti. Non che non esistano giochi Pegi 18 per Wii o Pegi 3 per Xbox, ma saranno comunque una minoranza. Per quanto molti titoli ormai siano prodotte per console di case diverse, alcuni giochi escono in esclusiva per una determinata piattaforma.

È anche possibile optare per un computer da gaming, ma, per quanto più postazioni possano essere collegate in lan, è più difficile utilizzarlo in un torneo.

Per evitare furti o danneggiamenti (Neiburger 2007, 33), in un servizio che richiede un certo investimento, è necessario un certo controllo, anche se è sconsigliata una supervisione troppo serrata: i ragazzi devono sapere di poter essere osservati, ma devono anche sentirsi liberi di giocare senza un assillo costante (Gallaway 2004, 106).

Spesso i bibliotecari, per un maggiore controllo, richiedono l'iscrizione al servizio (di prestito o di gaming) con l'autorizzazione del genitore in caso di utenti minorenni, o comunque la presentazione della tessera della biblioteca per potersi iscrivere alla lista d'attesa. Questo permette anche di sapere chi effettivamente accede alle console e ai giochi.

International Games Day @ Your Library

In altri paesi del mondo occidentale, soprattutto negli Stati Uniti, il gaming e il videogaming in biblioteca è una realtà ormai affermata. Ed è appunto in ambito statunitense (patria natale del videogioco) che è nata l'idea di una giornata dedicata al gioco in biblioteca: si tratta di un evento che riguarda il gioco in tutti i suoi aspetti, dagli scacchi, alle carte, ai giochi da tavolo, ai videogiochi, attività che non erano nuovi alle biblioteche americane, né a quelle straniere; una specie di chiamata alle armi che dura una giornata, un appuntamento fisso a cui ogni biblioteca può aderire anno dopo anno.

Nato come National Games Day @ your Library e sostenuto dall'ALA (American Libraries Association), l'evento è stato presto esportato anche in Europa e in altri continenti, trasformandosi in International Games Day (o IGD) e, secondo le stime riportate nel sito dell'IGD (<http://igd.ala.org/>), in occasione dell'edizione 2014, tenutasi il 15 novembre, hanno aderito circa millequattrocento biblioteche.

Il sito dell'evento permette di iscriversi alla giornata del gioco (una mappa apposita mostra quante biblioteche in tutto il mondo hanno aderito), ma rende anche disponibili informazioni, aiuti, materiali per la promozione dell'evento, nonché poster e loghi per le biblioteche aderenti.

Videogiochi nati in biblioteca

La biblioteca stessa può inoltre creare videogiochi originali. È un impegno che richiede ovviamente la collaborazione con un team di sviluppatori che si occuperanno della parte più tecnica, ma anche gli utenti della biblioteca potranno essere coinvolti: nella realizzazione della trama, degli obiettivi, dei personaggi. I bibliotecari diventeranno così creatori e intermediari.

Un videogioco nato in biblioteca può essere utile come information literacy, raccontare i servizi della biblioteca in modo nuovo e atipico. È un progetto che prevede una lunga gestazione e un impegno costante e ben ponderato, nuovo perché non rientra nella politica della biblioteca, ma che consente anche una pubblicità positiva, che “rispolvera” la reputazione della biblioteca poiché dimostra che essa è ancora in grado di adattarsi alle esigenze della comunità, di venire incontro ai suoi interessi, di *mettersi in gioco*: 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.

Inoltre, questa collaborazione può creare un nuovo legame con la comunità. Esempi di questo tipo sono la biblioteca di Massa, che ha prodotto *Il G.R.U.P. E 8181_1081_0!* (Boschetti 2008; Baudo 2008, 161), ma anche il Sistema Bibliotecario della provincia di Reggio Emilia, che ha creato *Harry Pixel alla scoperta della biblioteca magica*, un viaggio virtuale nei propri servizi.

Valorizzazione

Finora ci siamo occupati di servizi che puntano maggiormente all'aspetto d'intrattenimento, ma la biblioteca può anche intervenire a valorizzare il videogioco nella società.

Valorizzare il videogioco per la sua portata culturale è importante; non è solo questione di porre i titoli più famosi a scaffale per accontentare un pubblico, la funzione della biblioteca è anche

impostare un discorso qualitativo per la scelta dei videogiochi da acquistare. Oltre ai titoli che più possono interessare ai ragazzi, sarebbe opportuno proporre anche videogiochi meno conosciuti, ma più particolari o interessanti dal punto di vista culturale. Si possono creare eventi, incontri con sviluppatori, iniziative legate al medium, discutere anche con i genitori sul significato del videogioco.

La valorizzazione passa anche dall'alfabetizzazione degli utenti nei confronti del linguaggio videogioco: si sente infatti l'esigenza (da parte dell'industria, di giocatori, fan, associazioni che ruotano intorno al videogioco) di rivalutare un medium troppo spesso sottovalutato, soprattutto (ma non solo) nel nostro paese. C'è ancora molta ignoranza riguardo alle sue potenzialità e la biblioteca potrebbe non solo conservarlo e renderlo fruibile, ma anche farsi carico di mostrare alla comunità le possibili applicazioni del videogioco nell'apprendimento e nella crescita personale dell'individuo.

In particolare, si potrebbe puntare a far conoscere, oltre alla grande industria, anche i cosiddetti *indie game* (Accordi Rickards 2014, 144–148), i videogiochi indipendenti che, non avendo un editore e non dovendo sottostare alle leggi del mercato, spesso riportano alla luce il lato più creativo e innovativo tipico degli albori dell'industria videoludica (Kelly 2009; Tagliaferri 2014).

Si moltiplicano in questi anni gli incontri dedicati a questa tematica. Pionieri come Francesco Mazzetta, che ha introdotto il videogioco a Fiorenzuola d'Arda sul finire degli anni '90, hanno aperto la strada alla sensibilizzazione dei bibliotecari, che si mostra ancora lunga, ma nuove *gaming zone* e servizi legati al videogioco nascono sempre più di frequente.

Ma è avvenuto, in questo percorso, anche il coinvolgimento di figure esterne al mondo bibliotecario.

Sulla valorizzazione del videogioco, anche in collaborazione con biblioteche e altre istituzioni, sono intervenuti i redattori di

Gamesearch.it, un sito di critica e cultura del videogioco, il cui scopo è appunto alfabetizzare la comunità al videogioco non solo come passatempo, ma anche come esperienza socio-culturale. Un sistema di medaglie nelle loro recensioni valorizza i videogiochi più meritevoli, sia dal punto di vista ludico che da quello dell'importanza storica e culturale; oltre a ciò, si impegnano a coinvolgere scuole, biblioteche, comuni nella scoperta di questo valore troppo spesso dimenticato.

Esempi pratici in Italia e all'estero

Si è cercato di mettere a confronto la situazione italiana con quella estera.

In USA: oltre a svariate biblioteche pubbliche americane che offrono da anni un servizio di *gaming*, la Library of Congress possiede un'ampia collezione di videogiochi che contiene, oltre a manuali e filmati di *gameplay*, anche alcune rarità videoludiche come la console europea Philips CD-i; inoltre l'Internet Arcade (sezione dell'Internet Archive) contiene quasi un migliaio di videogiochi *arcade* opportunamente emulati. Non si può non parlare poi dell'International Games Day @ your Library (Igd), una giornata annuale dedicata al gioco in biblioteca, sostenuta dall'americana ALA, dall'australiana AILA e, dal 2014, dall'AIB; vi aderiscono centinaia di biblioteche in tutto il mondo occidentale.

In Inghilterra: importante è l'iniziativa inglese della sezione Videogame dell'UK Website Archive, che contiene numerose risorse online riguardante il mondo dei videogiochi, che, a causa della volatilità del web, rischiano di andare perdute: sono importanti per eventuali studi socioculturali che potranno essere svolti su questo medium. Si tratta di recensioni di videogiochi, guide, opinioni, discussioni, nonché immagini, disegni e storie creati dai fan.

In Francia: oltre a varie esperienze di *gaming* nelle biblioteche pubbliche, la Bibliotheque National de France ha aperto le porte al

videogioco sia conservando e rendendo fruibili i videogiochi all'interno della propria struttura, in giorni specifici. Inoltre, sul sito istituzionale è presente anche una raccolta di risorse online riguardanti il mondo del videogioco, tra cui il sito del PEGI.

In Finlandia: Digitalkoot (il cui significato è *volontariato digitale*) è un esperimento di digitalizzazione dell'archivio della Biblioteca Nazionale finlandese, terminato nel 2012, il cui controllo veniva effettuato anche tramite due piattaforme videoludiche (Mole Hunt e Mole Build) dagli utenti della biblioteca online.

Ben diversa è la situazione in Italia. Mentre infatti gli esempi esteri illustrati sembrano avere una solida base nazionale, in Italia gli esempi di *videogaming*, seppur interessanti, sono per ora concentrati in alcune biblioteche comunali, mentre a livello nazionale non c'è ancora un'azione univoca, anche se l'AIB comincia a interessarsi al *gaming*.

Biblioteca comunale di Scandicci (FI): da quattro anni aderisce all'Igd, durante il quale organizza tornei di giochi in scatola e videogiochi; le attrezzature ludiche (tra cui tre postazioni di Playstation) sono disponibili tutto l'anno durante l'orario di apertura della biblioteca per ragazzi, con un tempo massimo di mezzora a testa.

Biblioteca di Arcade (TR): dal 2009 è presente nella struttura la console Wii, cui si è aggiunto poi il Nintendo DS, con i relativi giochi; non essendo permesso il prestito, l'uso del videogioco si limita ad alcune giornate l'anno: inizialmente il gioco (scacchi, videogiochi e giochi in scatola) era permesso tutti i giovedì, poi dal 2014 si è concentrato in quattro domeniche l'anno; dall'anno passato, è inoltre stata acquistata una PlayStation 4.

Multiplo di Cavriago (RE): il gioco, sia tradizionale che videogioco, è possibile in tre diverse sale della struttura: nella sezione "Tempo libero" (per i ragazzi dai 14 anni in su e adulti, per un tempo massimo di un'ora a testa), nell'Atelier "Giochiamo!" del Multiplo

Junior (fino ai 13 anni, non più di mezzora); i giochi non elettronici sono consentiti anche nelle aree “Mi piace” e “Piccolissimi” del Multiplo Junior. Sono presenti in tutto quattro console tra PlayStation 3 e Xbox 360. Partecipa anche all'Igd.

Biblioteca di Fiorenzuola d'Arda (PC): grazie a Francesco Mazzetta, è stata una delle prime biblioteche italiane a dotarsi di videogiochi, agli inizi del 2000; fino al 2011 è stato possibile organizzare giochi e tornei usando tre postazioni di computer da *gaming* collegate in LAN, ma, anche a causa della mancanza di spazio e di personale, nonché dal fatto che il computer è più difficile da usare per i tornei, la fruizione in loco si è interrotta; continua a essere presente una buona raccolta di videogiochi destinati al prestito.

Biblioteca di Castelvetro Piacentino (PC): tra il 2012 e il 2014 si sono svolte tre Notti Bianche, volute dai ragazzi della biblioteca, in cui erano presenti anche le console per i tornei di videogiochi. Esse sono disponibili anche durante l'anno, per i minori sotto autorizzazione dei genitori, per un tempo massimo di mezzora e su prenotazione.

Fondazione Per Leggere (MI): la fondazione, che raccoglie le biblioteche della provincia sud ovest di Milano, ha cominciato ad aprire presso dodici delle sue biblioteche attività di *gaming* di vario tipo (dai giochi in scatola, ai giochi di ruolo da tavolo, ai videogiochi) a seconda della disponibilità della struttura. Per quanto riguarda il videogioco, sono state aperte, a marzo e a novembre del 2014, due *gaming zone* nelle biblioteche di Albairate (console WiiU) e a Cisliano (console Xbox). Fondazione Per Leggere collabora inoltre con i redattori di GameSearch, un sito web culturalmente importante sui videogiochi, con cui sta progettando un programma da estendere a tutte le biblioteche di competenza per valorizzare la cultura del videogioco, in vario modo a seconda delle possibilità della struttura, raccontandone la storia, approfondendo tematiche con incontri e eventi dedicati, aprendo nuove *gaming zone*.

Conclusioni

Sono ancora molti gli ostacoli alla completa entrata del videogioco in biblioteca.

Si è già parlato dei problemi riguardanti lo spazio e i fondi investiti, ma ancora più complessa è la questione della conservazione stessa del videogioco: essendo un materiale digitale, rischia di non essere riproducibile negli hardware futuri. Questo porta alla necessità di conservare anche gli hardware, ma anche rendere eseguibili i giochi su dispositivi più recenti: ciò è reso possibile con l'emulazione, ma il *refreshing* del codice, nato grazie all'iniziativa di *retrogamer* e nostalgici, è stato finora portato avanti prevalentemente con la pirateria.

Conservare il videogioco è però diventata una necessità impellente, poiché è parte della cultura di un numero sempre crescente di persone di ogni età, che ne hanno fatto un culto, e servirebbe un'istituzione che procedesse a questa istanza per vie più legali.

In realtà, alcuni puristi del videogioco considerano il *refreshing* e l'emulazione come "falsificazione del passato" (intervista a Bittanti, Fulco 2007) e promuovono l'uso delle console originali per i videogiochi più datati.

C'è ancora molta resistenza nel considerare il valore culturale del videogioco e spesso i genitori non vedono di buon occhio il fatto che il figlio minorenni che si reca in biblioteca per studiare possa essere distratto da questo servizio. È necessario che ci siano delle regole: oltre alle norme della buona educazione e del rispetto verso gli altri utenti della biblioteca, ci deve essere un limite di tempo (di solito mezzora) che permetta ai ragazzi di non aspettare troppo il proprio turno e di evitare problemi legati all'abuso.

Altri problemi riguardano la catalogazione del videogioco, che è parzialmente diversa rispetto alla catalogazione di altre risorse elettroniche e più complessa, in particolare per le aree 1 e 4

(Mazzetta, 2007); in alcuni casi, più che in altre risorse presenti in catalogo, sarà necessario interrogare anche fonti di informazione esterne (siti di sviluppatori, ad esempio), soprattutto in casi di edizioni particolari del titolo, che potrebbero non riportare in copertina o nel manuale indicazioni importanti, come ad esempio gli sviluppatori (considerati come responsabilità principale).

Purtroppo, c'è ancora molto pregiudizio verso questo medium nella società e il dislivello tra la realtà italiana e quella estera (anche se nel 2014 l'AIB ha ufficialmente aderito all'International Games Day) è ben visibile negli esempi riportati, ma, come si è già accennato, è un fenomeno in espansione.

Bibliografia

- Accordi Rickards, Marco. 2014. *Storia Del Videogioco: Dagli Anni Cinquanta Ad Oggi*. Roma: Carocci.
- Antoniazzi, Anna. 2012. *Contaminazioni: Letteratura per Ragazzi E Crossmedialità*. Milano: Apogeo.
- Baudo, Valeria. 2008. *Come Cambiano I Servizi Bibliotecari per Ragazzi. Nuove Tecnologie E Nuove Prospettive per Le Biblioteche Pubbliche E Scolastiche*. Milano: Bibliografica.
- Bittanti, Matteo. 2004. *Per Una Cultura Del Videogioco: Teorie E Prassi Del Videogiocare*. Milano: Edizioni Unicopli.
- Boschetti, Patrizia. 2008. "Il Gaming in Biblioteca." *Bollettino Aib*. <http://bollettino.aib.it/article/view/5498/5248>.
- Boyle, Raymond, and Matthew Hilbbert. 2005. "Review of Research on the Impact of Violent Computer Games on Young People." *Review of Research on the Impact of Violent Computer Games on Young People*.
- Fulco, Ivan. 2007. "Digital Game Canon: Discussioni Sul Progetto Di Preservazione Dei Videogiochi." *Lastampa.it*, March 29. <http://www.lastampa.it/2007/03/29/blogs/over-game/digital-game-canon-discussioni-sul-progetto-di-preservazione-dei-videogiochi-FVNI2OBginb1w9JWj4vpCO/pagina.html>.
- Gallaway, Beth. 2004. *Game On! Gaming at the Library*. New York: Neal-Shuman Publishers.
- Gee, James Paul. 2013. *Come Un Videogioco: Insegnare E Apprendere Nella Scuola Digitale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Jones, Johnatan. 2012. "Sorry MoMA, Videogames Are Not Art." *The Guardian*, November 30. <http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>.
- Kelly, Kevin. 2009. "SXSW 2009: Being Indie and Successful in the Video Game Industry." *Joystiq.com*, March 17.

- <http://www.joystiq.com/2009/03/17/sxsw-2009-being-indie-and-successful-in-the-video-game-industry/>.
- Marsano, Martina. 2014. *I videogiochi a scuola e in biblioteca*. Roma: Associazione italiana biblioteche.
- Massimini, Serena. 2008. "Obama Porta Gli Spot Elettorali Nei Videogame."
http://www.ferpi.it/ferpi/novita/notizie_rp/media/obama-porta-gli-spot-elettorali-nei-videogame/notizia_rp/38494/9.
- Mazzetta, Francesco. 2013. *Biblioteche in Gioco: I Videogame Tra Dimensione Ludica E Ruolo Educativo*. Milano: Bibliografica.
- — —. n.d. "Biblioteche in Gioco: I Videogame Tra Dimensione Ludica E Ruolo Educativo."
- Neiburger, Eli. 2007. *Gamers...in the Library?!@: The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages*. Chicago: American Library Association.
- Reccia, Dario. 2011. "Videogiochi in Cerca Di Diritti D'autore." *Videogiochi in Cerca Di Diritti D'autore*, November 14. <http://www.lexgiochi.it/dottrina/videogiochi-in-cerca-di-diritti-dautore>.
- Tagliaferri, Simone. 2014. "Sulla Soglia Della Depressione: Si Può Trasformare Una Malattia in Videogioco?" <http://multiplayer.it/recensioni/138376-neverending-nightmares-sulla-soglia-della-depressione.html>.
- Toniolo, Francesco. 2014. *Effetto Di Massa. Fantascienza E Robot in Mass Effect*. Fond. The Brass Group.

CECILIA BIGGI, c.biggs@libero.it.

Biggi, C. " I videogiochi in biblioteca". *JLIS.it*. Vol. 6, n. 3 (September 2015): Art: #11315. DOI: 10.4403/jlis.it-11315.

ABSTRACT: This article deals with the introduction, the management and the use of the videogames in the library services. The reasons for reassessing the videogame medium in cultural institutions have been examined, along with the features of its language and its possible applications (circulation, gaming...). Manuals on the specific management of the game in the library, from circulation to gaming in library have been taken into account during the writing of this paper, as well as essays and articles on videogames (on blogs and online newspapers). The debate with librarians who have experience in these services have also led to a detailed analysis of the current reality, both in Italy and abroad. The introduction of videogames can causes some preservation, space, provisions, cataloging issues. There is still little attention to the cultural value of videogames, especially in Italy, but libraries starting similar are growing, as well as the interest on this topic by other institutions, although Italy is still lagging behind other nations.

KEYWORDS: Library services; Videogames; Gaming; Videogames management in libraries.

Submitted: 2015-05-19

Accepted: 2015-06-23

Published: 2015-09-15

