

Gaming in biblioteca e al museo: uno sguardo d'insieme

MARTINA MARSANO

Dipartimento di Scienze della Formazione
Università degli studi Roma Tre
martina.marsano@uniroma3.it

Introduzione

Nel corso degli ultimi anni, il videogioco, medium complesso e dalle mille sfaccettature, è riuscito a occupare una posizione di sempre maggior rilievo all'interno della società, catturando l'attenzione di soggetti diversi per età, genere e nazionalità. Nel mondo, si contano più di 2,3 miliardi di videogiocatori:¹ la Cina è la nazione che detiene il record di giocatori (619,5 milioni), seguita dagli Stati Uniti (178,7 milioni), dal Brasile (75,7 milioni), dal Giappone (67,6 milioni) e dalla Russia (65,2 milioni). L'AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani), nel suo rapporto annuale sull'industria videoludica in Italia, dichiara che nel 2017 il 57% della popolazione italiana ha giocato con i videogiochi:² con 26,2 milioni di giocatori l'Italia è il decimo mercato di videogiochi più grande al mondo.³ Inoltre, nel 2017 il Comitato internazionale olimpionico (CIO)⁴ ha dichiarato che gli *e-sport*, ossia gli sport elettronici giocati attraverso i videogiochi, possono essere considerati sport a tutti gli effetti tanto da non escludere la loro introduzione anche in ambito olimpionico.

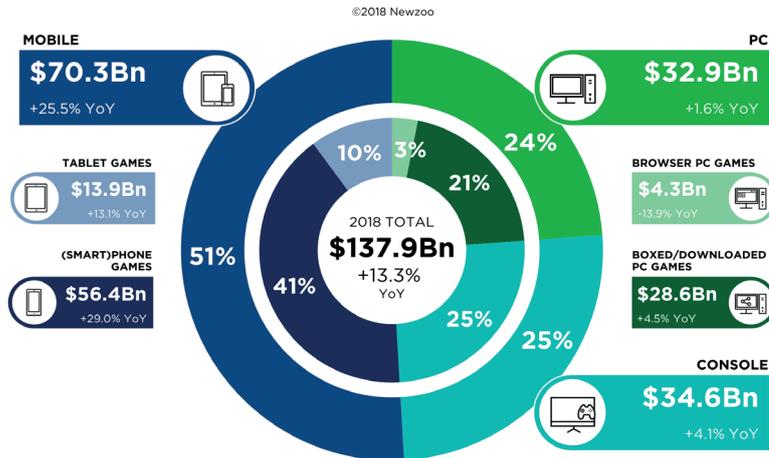
Molti ambiti – come vedremo in seguito – hanno iniziato a utilizzare i videogiochi per diverse finalità, riuscendo a sfruttare il potenziale educativo di tali media. I videogiochi, infatti, possiedono caratteristiche che li rendono particolarmente adatti alla promozione dell'apprendimento: la loro struttura è

in grado di motivare il soggetto, di supportarlo nel conseguimento dei propri obiettivi e di coinvolgerlo pienamente. L'ambiente immersivo dei videogiochi consente al soggetto di agire in prima persona e di prendere decisioni, ciò gli conferisce libertà e autonomia e gli permette di apprendere dalla propria esperienza (Gee, 2003). Il soggetto è guidato da un set di regole che non sono elencate all'interno di un manuale ma che egli apprende in itinere, quindi giocando; la sua esperienza è poi orientata al raggiungimento di obiettivi specifici, che vengono sempre illustrati in modo chiaro e preciso e al contempo i feedback lo informano regolarmente sul proprio percorso. Sfide e ostacoli mettono costantemente alla prova il soggetto, il quale si impegna duramente per poterli superare, affinando le proprie abilità soprattutto mediante l'errore. Il teorico di videogiochi Jasper Juul (2013) afferma che nei videogiochi il soggetto trascorre la maggior parte del suo tempo nel commettere errori. Tuttavia il fallimento non è considerato in maniera negativa: al contrario, permette al soggetto di avvalersi sempre di una seconda possibilità, spingendolo a proseguire. Al superamento di una sfida corrisponde, di norma, una ricompensa, che ripaga il soggetto della sua fatica e lo gratifica, agendo da rinforzo positivo. Il soggetto opera in un ambiente ricco di stimoli nel quale lavora duramente per ottenere i risultati desiderati, potendo sperimentare un divertimento che è possibile definire "robusto" (Lazzaro, 2004). I videogiochi, quindi, sono in grado di promuovere la motivazione



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | 2018 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, mobile games will generate

\$70.3Bn

or **51%** of the global market.

dei giocatori ed è proprio questo il loro punto di forza; infatti, ciò che rende coinvolgente una data attività è il “contesto motivante”, afferma Spitzer (1997) che utilizza il golf come esempio per spiegare come un’attività “intrinsecamente monotona” possa divenire invece “altamente motivante”.

Critiche e controversie non mancano quando si parla di videogiochi, i quali vengono spesso incolpati di promuovere condotte violente tra i più giovani. Tuttavia, le ricerche sembrano non aver rintracciato finora delle evidenze che possano dimostrare la connessione tra l’utilizzo dei videogiochi e l’insorgenza di comportamenti violenti (De Castro et al., 2018); al contrario è possibile constatare come negli ultimi decenni la percentuale di atti violenti e criminali si sia abbassata, nonostante la diffusione dei videogiochi abbia invece subito un aumento (Markey & Markey, 2004).

Gaming in biblioteca

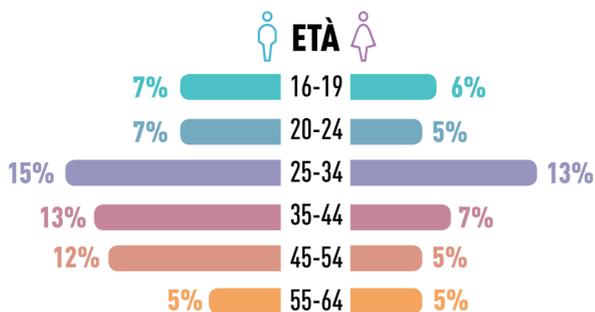
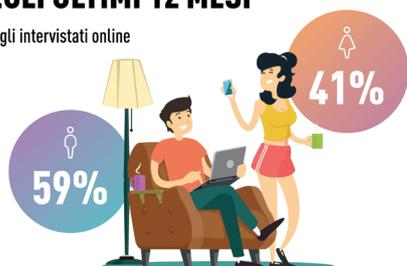
Da alcuni anni anche le biblioteche pubbliche italiane hanno deciso di aprire le loro porte ai videogiochi. Sebbene tale introduzione sia stata non priva di critiche, basate sul pensiero che un luogo come la biblio-

teca non potesse essere adeguato a ospitare tali media – che avrebbero potuto in qualche modo sminuire il valore dell’istituzione e distogliere l’attenzione dai libri –, oggi è possibile affermare che la situazione è migliorata e sono stati fatti diversi passi in avanti. In realtà, come evidenziato da Scott Nicholson (2013), professore presso la Wilfrid Laurier University e direttore del Brantford Games Network Lab, sin dalla metà del 1800 le biblioteche hanno promosso iniziative legate al gioco, per esempio organizzando tornei di scacchi all’interno dei propri ambienti o dando modo agli utenti di prendere in prestito giochi da tavolo e giocattoli. Con l’avvento della tecnologia e la crescente richiesta da parte dell’utenza, la biblioteca ha lentamente introdotto nei propri cataloghi CD musicali, DVD e infine anche i videogiochi.

Definita come “terzo luogo”,⁵ la biblioteca ha il dovere di promuovere l’equità sociale e di rappresentare un ambiente in cui gli individui possano sentirsi privi di “pressioni esterne”, avendo a disposizione servizi e materiali di cui altrimenti non potrebbero fruire, come espresso anche nelle linee guida IFLA (2010). In tal senso, i videogiochi, come i libri, in alcuni casi rappresentano delle vere e proprie opere d’arte e hanno il diritto di veder riconosciuto il loro valore culturale e

IL 57% DELLA POPOLAZIONE ITALIANA TRA I 16 E I 64 ANNI HA GIOCATO AI VIDEOGIOCHI NEGLI ULTIMI 12 MESI*

Tutti gli intervistati online



*Il 57% della popolazione di età compresa tra 16 e 64 anni corrisponde a circa 17 milioni di persone.

Dal rapporto annuale sull'industria videoludica in Italia di AESVI

artistico, esattamente come è avvenuto per i fumetti, che inizialmente non erano stati considerati meritevoli di albergare sugli scaffali delle biblioteche e, invece, oggi fanno parte del patrimonio artistico nazionale e internazionale (Mazzetta, 2013). Dunque, anche mediante l'inserimento dei videogiochi nei propri cataloghi, la biblioteca assolve al suo ruolo di "istituto della democrazia".⁶

Si deve a Francesco Mazzetta, bibliotecario della biblioteca comunale di Fiorenzuola d'Arda (PC) e autore del volume *La biblioteca in gioco: i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo* (2013), la prima introduzione dei videogiochi in una biblioteca italiana. È stato infatti Mazzetta, nel lontano 1998, a iniziare a ipotizzare un possibile inserimento dei videogiochi in biblioteca, che si è poi effettivamente realizzato due anni dopo, grazie al suo impegno, all'interno della sua biblioteca. I videogiochi sono quindi stati inseriti nei cataloghi e sono stati organizzati eventi di gaming per consentire agli utenti di giocare diretta-

mente in biblioteca. Ha affrontato il tema del gaming in biblioteca anche Valeria Baudo, con il volume *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* (2008), illustrando l'importanza della presenza dei videogiochi in biblioteca e offrendo una guida su come organizzare gli eventi di gaming. Nel corso degli ultimi anni, poi, Emanuele Cabrini, fondatore di *Game Search*, ha portato avanti iniziative volte a sensibilizzare bibliotecari, genitori ed educatori sul tema relativo all'utilizzo dei videogiochi. Grazie al suo lavoro e impegno, diverse biblioteche pubbliche della Lombardia hanno installato le cosiddette *gaming zone*, delle aree appositamente dedicate ai videogiochi nelle quali gli utenti possono fare uso delle postazioni di gioco – oltre a offrire la possibilità di prendere in prestito i diversi titoli presenti nel catalogo. Tra queste le biblioteche milanesi Valvassori Peroni e Cassina Anna e quelle di Albairate, Vernate, Cislano e Cerchiate, in provincia di Milano; una *gaming zone* è presente anche nella biblioteca del carcere Milano-Opera. Altre biblioteche che da anni hanno messo a disposizione degli utenti i videogiochi sono la biblioteca di Arcade (TV), di Castelvetro Piacentino (PC) e il Multiplo di Cavriago (RE); invece nella Capitale, finora, soltanto la biblioteca Collina della Pace ha allestito una postazione per le attività di gaming. Anche l'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna permette agli utenti di giocare *in loco* e di prendere in prestito i diversi titoli (5.100 a settembre 2017) presenti nel catalogo, avendo come obiettivo quello di promuovere una maggiore consapevolezza del medium.

Per quanto riguarda invece la situazione internazionale, negli Stati Uniti l'inserimento dei videogiochi in biblioteca è stato portato avanti da Eli Neiburger, autore del volume *Gamers... in the library?! The Why, What, and How of Videogame Tournaments for all Ages* e vicedirettore presso la Ann Arbor District Library (Michigan). Dal 2004, grazie al suo impegno, gli utenti possono prendere in prestito i videogiochi e giocare con essi all'interno della struttura nella quale sono state allestite diverse postazioni. Anche Beth Gallaway, autrice del volume *Game on! Gaming at the library*⁷ e direttrice della Grafton Public Library (Massachusetts), ha svolto un ruolo importante nella diffusione di utili informazioni sulle attività di gaming in biblioteca. Un altro volume di grande interesse e utilità per bibliotecari ed educatori è *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for all Ages*,⁸ a opera del già citato Scott Nicholson, professore, bi-

bliotecario e game designer, che illustra come predisporre attività di gaming all'interno delle biblioteche scolastiche, universitarie e pubbliche. Le biblioteche pubbliche statunitensi, che superano per numero sia i McDonald's sia gli Starbucks, rappresentano una risorsa estremamente importante per i più giovani. Secondo la Young Adult Library Services Association (YALSA)⁹ sono più di 14 milioni gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado che sono lasciati a loro stessi quotidianamente dopo il termine delle lezioni scolastiche e potenzialmente esposti al rischio, come l'uso di sostanze stupefacenti e alcool. Ma proprio le biblioteche possono rappresentare un *safe place*, un luogo sicuro e accogliente dove potersi recare dopo la scuola e in cui trascorrere del tempo con i propri pari per studiare e divertirsi insieme, come afferma Neiburger. Tra le biblioteche americane che mettono a disposizione dei propri utenti i videogiochi si possono contare la Johnson Public Library (New Jersey), la San Francisco Public Library, la Washington County Library, la Houston Public Library (Texas), la Watertown Free Public Library (Massachusetts).

Gli eventi di gaming

Un bibliotecario che abbia intenzione di introdurre i videogiochi in biblioteca e organizzare eventi di gaming deve prima di tutto conoscere tali media, le loro caratteristiche, potenzialità e criticità. A tale scopo può risultare fondamentale anche l'aiuto degli utenti più giovani, che quotidianamente si confrontano con i videogiochi e quindi rappresentano una ricca fonte di informazioni per il bibliotecario, il quale può così costruire un terreno fertile per la nascita di una comunità costituita da soggetti pronti a collaborare e divertirsi insieme. In secondo luogo è necessario disporre di spazi adeguati per la collocazione delle postazioni, che devono essere dotate di schermo, console, controller, casse per l'audio e in alcuni casi anche un videoproiettore. È necessario che tale spazio sia distante dalle aree silenziose della biblioteca, permettendo ai giocatori di poter parlare e confrontarsi a voce alta, in quanto come afferma Neiburger, gli eventi di gaming "sono e devono essere chiassosi". La scelta dei videogiochi dovrebbe ricadere su titoli che possano incontrare il gusto del maggior numero di persone; in particolare, secondo l'esperienza di

Mazzetta e Neiburger, si dovrebbero prediligere i videogiochi sportivi (come *Mario Kart* e *Wii Sport*); i "picchiaduro" (come *Tekken* e *Naruto*); i giochi musicali (*Guitar Hero*, *Dance Dance Revolution*). In tal senso il bibliotecario può attenersi al PEGI (*Pan European Game Information*), il sistema europeo che classifica i videogiochi in base ai loro contenuti, al fine di non esporre bambini e ragazzi a contenuti non adeguati alla loro età. A prendere parte agli eventi sono bambini e adolescenti (anche fino ai 19-20 anni), prevalentemente di sesso maschile, anche se per esempio Neiburger si è detto contento della partecipazione di questo tipo di pubblico che non si era mai visto prima nella sua biblioteca. Nella biblioteca di Fiorenzuola d'Arda gli eventi avevano luogo una volta alla settimana, durante i normali orari di apertura della biblioteca; invece nella Ann Arbor District Library sono organizzati con cadenza mensile durante il weekend (in modo particolare il venerdì sera è dedicato ad adolescenti e giovani, il sabato pomeriggio ai preadolescenti e la domenica pomeriggio alle famiglie).¹⁰

Serious game e biblioteche universitarie

Come le biblioteche pubbliche, anche diverse biblioteche universitarie hanno deciso di adottare i videogiochi con l'obiettivo di promuovere negli studenti una maggiore consapevolezza dei servizi e dei materiali messi a disposizione dalle stesse e in alcuni casi anche con lo scopo di promuovere l'information literacy. Si parla in questo caso di *serious game*, videogiochi appositamente progettati per produrre apprendimento e che quindi permettono ai loro fruitori di acquisire specifiche conoscenze e abilità attraverso il gioco. I serious game, termine coniato da Clark Abt nel 1970, sono utilizzati per molteplici finalità e in diversi ambiti, da quello militare e medico, fino a quello aziendale, accademico, bibliotecario e museale (Marsano, 2017).

La biblioteca Vauban dell'Università Cattolica di Lille, per esempio, ha utilizzato il serious game *Notitiam Quaerens* (<http://lol.univ-catholille.fr/fr/content/serious-game>) per aiutare gli studenti nella comprensione delle regole della biblioteca, dell'utilizzo dei servizi e dei materiali presenti nella struttura; inoltre, uno degli obiettivi del gioco è anche quello di permettere agli studenti di acquisire le basi per svolge-

re una ricerca bibliografica e non incorrere in casi di plagio. La protagonista del gioco dialoga con i propri colleghi e con il bibliotecario, dovendo rispondere a domande e risolvere enigmi; attraverso il gioco lo studente ottiene diverse informazioni, per esempio il numero massimo di libri da prendere in prestito, come utilizzare il sito web dell'università per consultare i materiali utili per i corsi ecc. La biblioteca ha quindi cercato di rispondere alle esigenze degli studenti, utilizzando un mezzo che potesse coinvolgerli e farli sentire maggiormente a loro agio nella struttura.

Considerato che i casi di plagio sono molto frequenti nell'ambito universitario – infatti a partire dal 2000 molte università statunitensi hanno denunciato una percentuale sempre più elevata di casi di plagio nelle tesi di laurea –, la biblioteca Snowden del Lycoming College (Pennsylvania) ha deciso di utilizzare il serious game *Goblin Threat Plagiarism Game* (<http://libguides.mssu.edu/c.php?g=185283&p=1223333>) proprio per informare gli studenti su tale reato e fornire loro gli strumenti necessari per essere in grado di riconoscerlo e di non incorrervi in prima persona. Il gioco consiste nel dover eliminare i goblin che hanno invaso il campus universitario e si sono nascosti nelle diverse aree; il giocatore, cliccando sullo schermo vede comparire i goblin ai quali viene collegata una domanda sul plagio: quando la risposta del giocatore è esatta, il goblin viene eliminato. Il feedback degli studenti è stato positivo e una ricerca (Kier, 2015) ha evidenziato che coloro che hanno giocato con il serious game hanno riscontrato minori difficoltà nel riconoscere i casi di plagio rispetto ai non giocatori. Tra gli altri serious game adottati dalle biblioteche universitarie si ricordano *Library Science: Fairfield Edition* (Fairfield University), *Zombibli* (Università Paris-Est Marne-La-Vallée); *Bibliobouts* (University of Michigan); *Head Hunt* (Ohio State University); *Quarantined: Axl Wise and the Information Outbreak* (Arizona State University, www.asu.edu/lib/game).

Serious game al museo

Infine, i serious game sono utilizzati anche in ambito museale con lo scopo di coinvolgere maggiormente i visitatori, dando loro modo di confrontarsi con i temi relativi alle sezioni espositive proprio attraverso l'elemento ludico. È il caso del Museo nazionale della



Schermata di presentazione del videogioco *Father and son* prodotto dal Museo archeologico di Napoli

Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano (www.museoscienza.org), che da più di dieci anni permette ai visitatori di giocare con i serious game direttamente nei propri ambienti e rappresenta una punta di diamante nel panorama italiano ed europeo. Fondato nel 1953, il museo intende favorire nel pubblico la scoperta e l'esplorazione sia attraverso le proprie collezioni sia mediante laboratori interattivi, adottando un approccio informale all'educazione. I serious game del museo vertono sui temi legati alle diverse sezioni espositive presenti nella struttura e permettono ai visitatori di approfondire un particolare argomento. Per esempio, il serious game *Steel Hero*, ambientato all'interno di un'acciaieria, consente al giocatore di comprendere come avviene la lavorazione dell'acciaio; *Trash Mania*, gioco collocato nella sezione dedicata al ciclo di vita dei prodotti, permette di scoprire come questi ultimi vengono riciclati e poi smaltiti; oppure *Creative Collision*, attraverso cui due giocatori possono scoprire cosa accade a due oggetti che si schiantano viaggiando alla stessa velocità della luce. Come afferma Luca Roncella, game designer all'interno del museo, a giocare non sono solo bambini e ragazzi, ma anche tanti adulti e anziani. Invece, il Museo archeologico nazionale di Napoli (MANN, www.museoarcheologiconapoli.it) è il primo museo al mondo ad aver prodotto e distribuito un videogioco. Si tratta di *Father and Son* (www.museoarcheologiconapoli.it/it/father-and-son-the-game), nato da un'idea di Ludovico Solima, professore presso l'Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, e del direttore del museo Paolo Guarnieri e successivamente sviluppato dal game designer Fabio Viola. Si tratta di un gioco narrativo 2D a scorrimento laterale (scaricabile gratuitamente sul proprio

smartphone), che permette al giocatore di visitare virtualmente alcuni luoghi della Napoli di oggi, ma allo stesso tempo di fare un salto nel passato, per esempio ritrovandosi nella Pompei del 79 d.C., poco prima dell'eruzione del Vesuvio. Il gioco infatti riproduce alcune aree del museo che fungono da ponte tra passato e presente; inoltre alcune funzionalità del gioco possono essere sbloccate soltanto quando si è fisicamente all'interno del museo. Attraverso il lancio del videogioco, il MANN ha puntato a creare una maggiore connessione tra pubblico e museo servendosi proprio delle potenzialità dei videogiochi.

Inoltre, da diversi anni a questa parte, alcuni musei hanno deciso di inserire i videogiochi nelle proprie collezioni, riconoscendo a tali media il loro valore artistico, storico e culturale. Nel 1997, il Computerspielemuseum di Berlino (www.computerspielemuseum.de) è stato il primo museo al mondo a realizzare un'esposizione permanente dedicata all'intrattenimento digitale e oggi possiede la collezione di giochi per computer, console e riviste di settore più ampia d'Europa. Sono nati anche altri musei interamente dedicati al videogioco, come Vigamus di Roma (www.vigamus.com) inaugurato nel 2012 e primo museo italiano di questo genere, e The National Videogame Arcade (TheNVA, www.thenva.com), inaugurato a Nottingham (Regno Unito) nel 2015. Invece, nel 2012, il Museum of Modern Art (MoMA, www.moma.org) di New York ha inserito nella sezione espositiva di *Applied Arts* 14 videogiochi (divenuti 20 nel 2013), generando anche alcune polemiche tra l'opinione pubblica.¹¹

In conclusione, è possibile affermare che i videogiochi – oltre a essere entrati a far parte della vita quotidiana di un numero sempre crescente di persone – hanno anche apportato un prezioso contributo all'interno di luoghi e istituzioni che rivestono un ruolo cruciale all'interno della società. Dunque, la nascita dei videogiochi ha segnato un punto di svolta, cambiando il concetto di intrattenimento e offrendo un numero molto ampio di vantaggi, derivati dal loro utilizzo negli ambiti più diversificati.

NOTE

¹ TOM WIJMAN, *Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market*, Newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the->

137-9-billion-global-games-market. Tutti i siti e le risorse online sono stati consultati l'ultima volta il 31 agosto 2018.

² AESVI, *AESVI presenta il rapporto annuale sul settore dei videogiochi in Italia nel 2017*, 19 aprile 2018, http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2898&dir_pk=902.

³ NEWZOO, *Italy Games Market 2018*, <https://newzoo.com/insights/infographics/italy-games-market-2018>.

⁴ EMANUELE CUOMO, *Il Cio riconosce gli eSport come attività sportiva*, "Il Sole 24 Ore", 30 ottobre 2017.

⁵ Nel volume *Come cambiano i servizi bibliotecari per ragazzi* (2008), Baudo sottolinea questo particolare aspetto, riferendosi a: RAY OLDENBURG, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, New York, Marlowe, 1999.

⁶ Francesco Mazzetta (2013) riporta il pensiero di VIRGINIA CARINI DAINOTTI, *La biblioteca pubblica istituto della democrazia*, Milano, Fabbri, 1964; ANTONELLA AGNOLI, *Caro sindaco, parliamo di biblioteche*, Milano, Editrice Bibliografica, 2011.

⁷ BETH GALLAWAY, *Game On! Gaming at the Library*, New York, Neal-Schuman Publishers, 2009.

⁸ SCOTT NICHOLSON, *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for all Ages*, Medford (N.J.), Information Today, 2010.

⁹ YALSA, *Teens needs libraries*, <http://www.ala.org/yalsa/teens-need-libraries>.

¹⁰ Nel 2008, la American Library Association (ALA) ha indetto *l'International Games Day @ Your Library* (IGD), la giornata mondiale dedicata al gioco e al videogioco in biblioteca, durante la quale tutte le biblioteche aderenti allestiscono eventi ludici, anche mediante aperture straordinarie. Nel 2017, la stessa associazione ha deciso di estendere la durata dell'evento a sette giorni, ribattezzandolo *International Games Week* (IGW, <http://games.ala.org/igw-history>).

¹¹ JONATHAN JONES, *Sorry MoMA, video games are not art*, "The Guardian", 30 Nov. 2012, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

CLARK C. ABT, *Serious games*, New York, Viking Press, 1970.

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

FABIO BOCCI [et al.], *Rizodidattica: teorie dell'apprendimento e modelli didattici inclusivi*, Lecce, Pensa Multimedia, 2017.

MARTINA DE CASTRO [et al.], *Una rilettura educativa dei videogiochi*

me violenti tra potenziamento dell'apprendimento e nuovo romanzo di formazione, "Ricerche Pedagogiche", 52 (2018), 207, p. 77-94.

JAMES P. GEE, *What video games have to teach us about learning and literacy*, New York, Palgrave Macmillan, 2003.

IFLA *public library service guidelines*, edited by Christie Koontz, Barbara Gubbin, The Hague, IFLA, 2010.

JASPER JUUL, *The art of failure: an essay on the pain of playing video games*, Cambridge, The MIT Press, 2013.

CHERYL KIER, *Can Serious Games Prevent Plagiarism?* in *Proceedings of E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education*, Oct. 19, 2015 <http://www.learntechlib.org/j/ELEARN/v/2015/n/1>, p. 818-822.

NICOLE LAZZARO, *Why we play games: four keys to more emotion without story*, Game Developers Conference, 8 marzo 2004.

PATRICK M. MARKEY - CHARLOTTE N. MARKEY - JULIANA E. FRENCH, *Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data*, "Psychology of Popular Media Culture", 4 (2014), 4, p. 277-295.

LUISA MARQUARDT, *Verso una cultura del videogioco*, in MARTINA MARSANO, *I videogiochi a scuola e in biblioteca*, cit., p. 9-14.

LUISA MARQUARDT, *Dal secolo dell'informazione al secolo (video)*

ludico?, in MARTINA MARSANO, *Serious game e lifelong learning: apprendere nella società della conoscenza*, cit., p. 11-27.

MARTINA MARSANO, *I videogiochi a scuola e in biblioteca*, Roma, AIB, 2014.

MARTINA MARSANO, *Serious game e lifelong learning: apprendere nella società della conoscenza*, Roma, Aemme, 2017.

FRANCESCO MAZZETTA, *Biblioteche in gioco? Riflessioni sui videogiochi in biblioteca*, "Bibliotime", 1 (1998), 3.

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

JANE MCGONIGAL, *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo, 2011.

ELI NEIBURGER, *Gamers... in the library?! The Why, What, and How of Videogame Tournaments for all ages*, Chicago, ALA Editions, 2007.

SCOTT NICHOLSON, *Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*, "The Library Quarterly", 83, (2013), 4, p. 341-361

DEAN R. SPITZER, *La motivazione: un fattore trascurato nella progettazione didattica*, "Tecnologie Didattiche", 5 (1996), 11, p. 38-43.

ABSTRACT

The paper aims to present the ways by which video games are used in the libraries (both public and academic libraries) and at the museum. The article retraces the steps that led to the introduction of video games in the Italian public libraries – also with an overview of the American context – and presents the most interesting experiences concerning the use of serious games, video games designed to produce learning, in the academic libraries and museums, referring to the national and international context.

DOI: 10.3302/0392-8586-201807-018-1