

Musei nei videogiochi | Videogiochi nei musei

ELISABETTA MODENA

Ossimori apparenti, musei e videogiochi si trovano sempre più spesso accostati sia in letteratura che nel dibattito pubblico generalista. I motivi sono riconducibili a due questioni principali: l'ingresso dei videogiochi nei musei come oggetti "degni" di essere conservati e l'uso che questi ultimi ne fanno sempre più sistematicamente a fini educativi o di marketing.

Certo appare complesso associare questi due "dispositivi": il primo, *«un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto»*¹, e l'altro – la cui definizione appare tuttora incerta (Salvador, 2013, pp. 9-12) - esplicitamente votato all'intrattenimento e al profitto, nonché continuamente sotto attacco per la presunta e ormai sconfessata relazione tra violenza virtuale e reale². In realtà, sempre più spesso negli ultimi anni il videogioco è stato considerato in tutte le sue potenzialità, anche educative (Gee, 2007), nonostante il perdurare di un approccio che mette sullo stesso piano pratiche didattiche che fanno uso di dinamiche ludiche o esperienze di interpretazione del medium, e forme espositive che premiano spettacolarizzazione e intrattenimento a scapito dell'educazione³.

A ben guardare questa distanza tra museo e videogioco potrebbe essere messa in discussione anche dalla prospettiva più strettamente museologica: volendo leggerlo da questo punto di vista - in particolare a partire

¹ Definizione approvata a Seoul nel 2004 e riportata nello Statuto di ICOM, approvato nell'ambito della ventiduesima General Assembly di ICOM a Vienna, il 24 agosto 2007.

² Un dibattito nato già negli anni '70 e che ha prodotto nei confronti del videogioco quello che Wark ha chiamato *moral panic* (Wark 1994).

³ Penso in particolare alle tanto diffuse forme espositive costituite da ricostruzioni virtuali di opere di artisti che si propongono come "esperienza" dell'opera stessa, pur assente nella maggior parte dei casi.

dagli anni '80 e consci delle critiche più ferme nei confronti di forme estreme di spettacolarizzazione e impoverimento delle strategie culturali (Clair, 2009) - il dibattito ha del resto ampiamente valorizzato aspetti propri del museo come il suo essere un "sistema di comunicazione" (Cameron [1968]), la sua opportunità di proporre dimensioni di esperienza più che interpretazioni (Serota 1996) e, più recentemente, la sua natura partecipativa (Simon, 2010), nonché il suo bisogno di offrire punti vista non univoci. Tutti aspetti che, in modo diverso, caratterizzano il gioco in senso lato e il medium videoludico nello specifico fin dalla sua nascita.

Entrando più nello specifico, esistono anche altri aspetti condivisi da musei e videogiochi.

Un primo elemento è di natura progettuale, poiché alla base di entrambi è insita la necessità di costruire e organizzare spazi percorribili in cui allestire un racconto tenendo in considerazione le interazioni a disposizione del fruitore e i possibili livelli di lettura (sulla scia del "lettore modello" di Eco è postulabile cioè una riflessione sulla figura di un "giocatore modello"⁴ tanto quanto quella di un "visitatore modello"). Non si tratta quindi solo di storytelling, ma di progettazione (allestimento e *level design*).

Un secondo dato è un'attività presente nel videogioco che non sapremo come definire se non "collezionistica" e del resto il termine "collectibles", cioè "collezionabili", fa parte del lessico videoludico al di là dei singoli generi e indica un'attività opzionale del giocatore nel mondo di gioco che consiste nel collezionare appunto oggetti, risorse, ma anche luoghi e attività. Sempre di più del resto nascono titoli che premiano la sola esplorazione di ambienti e l'interazione con oggetti al solo fine di conoscere e di fare esperienza di un luogo⁵. Infine, sia il museo che il videogioco condividono una dimensione sociale dell'esperienza che, se scontata per il primo, per il secondo rappresenta il frutto di un dibattito partito da una percezione del medium come fortemente antisociale, e che è stato via via messa in discussione dalla nascita dei giochi multiplayer online (MMO), dalla *Game Culture* (quindi da tutte quelle attività paratestuali che gravitano intorno alle comunità di giocatori) e infine dalla sempre maggiore diffusione di forme di intrattenimento che si configurano nel guardare giocare altri, dai *Let's Play* (video fruiti su YouTube in cui guar-

⁴ Su questo tema si rimanda all'analisi di Mauro Salvador (2015, pp. 65-68) a partire dal testo di Taylor (2006).

⁵ Si tratta dei cosiddetti *walking simulator*.

dare altri giocatori alle prese con il racconto in diretta della loro esperienza di gioco), e fino agli *e-sport* la cui dimensione spettatoriale massiva non ha bisogno di essere qui illustrata (Bittanti e Gandolfi, 2018).

In questa occasione ci proponiamo di dare conto di alcune relazioni e contaminazioni tra musei e videogiochi. Considerando il contesto in cui si inserisce questo contributo, il punto di vista privilegiato non sarà quello del videogioco (e dei *Game Studies*⁶), ma quello del museo (e della museologia) posto al centro di interpretazioni eterodosse come quelle a cui la contemporaneità lo sottopone costantemente.

L'idea di museo viene infatti continuamente rigenerata da culture e sottoculture che lo utilizzano in vario modo, rappresentandolo, citandolo, impiegandolo semplicemente come set o in chiave retorica. Un aspetto di particolare interesse, spesso sottostimato dalla museologia più ortodossa, è infatti la modalità con cui esso viene interpretato dagli altri media nella contemporaneità. Alcune sono in realtà prospettive sufficientemente indagate e in alcuni casi più che approfondite, come la sua relazione con il cinema (Bruno 2006, 2009; Costa 2002) e le modalità con cui il grande schermo l'ha raccontato e interpretato, da Rossellini a Bertolucci e Sorrentino passando per Godard⁷. Ancora (e ovviamente) la letteratura, da DeLillo (2010) a Pamuk (2008) autore di un caso - più unico che raro - di passaggio dalla penna alla realtà con il suo Museo dell'Innocenza (cfr. Pinto, 2016). Meno frequentati risultano invece i metodi con cui il museo viene raccontato nel fumetto, nella pubblicità, nel videoclip, nel cartone animato o nel videogioco, in quelle sottoculture più pop che soffrono ancora di un pregiudizio tra apocalittici e integrati⁸. Non è questo il luogo per ripercorre questi musei e queste idee di museo, che ci porterebbero per esempio a visitare il Museo del Crimine con Dylan Dog⁹, a ballare sulle note del videoclip girato al Louvre da Beyon-

⁶ Disciplina sviluppatasi intorno agli anni 2000 da una molteplicità di punti di vista, da quelli sociologici a quelli psicologici, narratologici e ludologici, ovvero più legati alle specificità proprie del gioco, e tuttora contaminata da sguardi interdisciplinari: cfr. ed. Bittanti 2002; Salvador 2013.

⁷ *Viaggio in Italia*, regia di Roberto Rossellini, 1954; *Bande à part*, regia di Jean-Luc Godard, 1964; *The Dreamers*, regia di Bernardo Bertolucci, 2003; *La grande bellezza*, regia di Paolo Sorrentino 2013.

⁸ Un dibattito non ancora sopito (Eco 1964).

⁹ *Dylan Dog. Il museo del crimine*, n. 305, gennaio 2012. Soggetto e sceneggiatura di Giovanni Gualdoni, disegni di Nicola Mari, copertina di Angelo Stano.

cé¹⁰ o ad accompagnare Peppa Pig nella sua visita al “Museo”, «un posto pieno di cose interessanti che sono tutte molto vecchie»¹¹. Non è questo il luogo, dicevamo, ma non c'è dubbio che quegli sguardi raggiungano un pubblico ben più ampio di quello che frequenta assiduamente i musei e che contribuiscano a modellare l'immaginario che tutti noi condividiamo (anche noi che i musei li frequentiamo).

Musei nei videogiochi: luoghi per specialisti, strumenti del potere, ma anche opportunità per ricordare, narrare ed esplorare

Anche il videogioco ha interpretato e utilizzato il museo con le specificità mediali che lo contraddistinguono, come quella di poter offrire un'interazione immersiva con ambienti virtuali esplorabili, una frontiera questa – è bene ricordarlo fin d'ora per non sottostimare la complessità del tema – che in realtà ha rappresentato negli ultimi anni anche una possibilità per il museo stesso¹².

Consapevoli che parlare del “museo nel videogioco” è complesso quanto parlare del “museo nel cinema” (l'industria videoludica ha già da tempo superato quella cinematografica in termini di giro d'affari¹³ e il videogioco vanta ormai una storia di circa settant'anni), una possibile distinzione sarebbe quella, immediata, tra musei fittizi e musei ispirati invece a quelli realmente esistenti. Una soluzione, di cui daremo conto nel testo, che non aiuterebbe però nella comprensione del ruolo che il museo stesso interpreta all'interno del videogioco.

Siamo inoltre consapevoli di sottostimare in questa analisi il tema dei contesti culturali e geografici dei team di sviluppatori e del mercato in cui i prodotti citati sono stati commercializzati. Qui ci limiteremo a trattare

¹⁰ Videoclip di *Apeshit* (dall'album *Everything is love*), The Carters (Beyoncé e Jay-Z), regia di Ricky Saiz, 2017.

¹¹ *Peppa Pig, The Museum*, stagione 1, puntata n. 39, 2004.

¹² Tra i vari progetti basti pensare alle visite virtuali proposte su Google Arts&Culture (già Google Art Project) tramite la tecnologia Google Street View. <https://artsandculture.google.com/>. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

¹³ GameIndustry riporta un volume d'affari mondiale complessivo intorno ai 116 miliardi di dollari per il 2017 (Batchelor 2017). In Italia l'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiana nel Rapporto annuale sul settore dei videogiochi 2017 parla di 1,5 miliardi di euro per il 2017. http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902& cms_pk=2898. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

alcuni casi¹⁴, tra i più significativi, anche perché di successo commerciale o critico, senza soffermarci su questo aspetto le cui ricadute non sono solo (evidentemente) estetico-iconografiche (si pensi al caso del giapponese *EarthBound* del 1994, gioco di ruolo sviluppato da HAL per SNES che in occidente non ha goduto dello stesso successo ottenuto in patria e in cui i protagonisti pagano il biglietto per entrare in un classico museo / tempio americano).

Senza pretesa di esaustività riportiamo quindi di seguito alcuni degli esempi più interessanti proponendo una possibile tassonomia delle modalità con cui il museo è rappresentato nel videogioco e soffermandoci su giochi basati sulla narrazione (anche se il museo è presente anche in altri generi videoludici, come gli strategici e gestionali, i cosiddetti *God Games*: si pensi alla serie di *SimCity*¹⁵ o a *Minecraft*¹⁶, su cui torneremo).

Un primo caso da cui vogliamo partire è *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* pubblicato dalla LucasArts nel 1992, un esempio crossmediale (dal cinema al videogioco) in cui il museo è al centro delle attività investigative e avventurose di Indiana/Harrison Ford. Il gioco, un'avventura grafica punta e clicca ambientato alla vigilia della seconda guerra mondiale, inizia infatti nel museo universitario del Barnett College in cui Indiana è docente di archeologia. Il museo è un ambiente buio e senza sorveglianza in cui sono accatastati oggetti e sculture di vario tipo e dimensioni. Indiana si serve del museo per rintracciare oggetti dimenticati utili a risolvere misteri: un ruolo simile è quello del parigino Musée Crune di *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (Revolution Software 1996) avventura grafica punta e clicca in cui il protagonista George Stobbart, un turista americano in vacanza a Parigi, si fa aiutare da André Lobineau, professore di storia medievale e curatore del museo per risolvere l'ennesimo enigma dei Templari. Un *topos* classico di cui fa uso anche un'altra eroina e archeologa dei videogiochi, Lara Croft, oggetto essa stessa di una migrazione transmediale, in questo caso però opposta, dal videogioco al cinema. In *Tomb Raider: Angel of Darkness* (Core Design, Eidos Interactive 2003) Lara si intrufola di notte e di nascosto al Louvre, ovviamente nella sezione archeologica, per entrare in possesso di documenti riservati della curatrice - misteriosamente morta - e scoprire le ragioni di un com-

¹⁴ Il tema non è molto studiato. Si veda per ulteriori esempi l'articolo di Tomas Brown, *The Role of the Museums in Video Games sul sito Play the past*, 2014. Disponibile: <http://www.playthepast.org/?p=4717> Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

¹⁵ La serie di Maxis da *SimCity* (1989) a *SimCity BuildIt* (2014).

¹⁶ Mojang AB 2009.

plotto esoterico di alchimisti. Nei corridoi del Louvre Lara sfrutta le teche espositive come piattaforme per arrampicarsi e saltare evitando di far scattare il sistema di sorveglianza (la cui sala di controllo ipertecnologica sarà raggiunta solo più tardi). Per i più attenti è possibile accorgersi delle opere a parete in alcune delle sale in cui passa l'archeologa: *Le Nozze di Cana* di Veronese, la *Medusa* di Caravaggio (che in realtà non è conservata al Louvre, bensì agli Uffizi) e ovviamente la *Gioconda*, sopra la quale dobbiamo passare per entrare in un condotto d'aria e uscire dall'edificio. La stessa cosa vale per Nathan Drake, archeologo protagonista della serie di videogiochi *Uncharted* sviluppata da Naughty Dog e pubblicata da Sony Interactive Entertainment per PlayStation 3 e 4. Presunto discendente dell'esploratore Sir Francis Drake, Nathan è un trentenne avventuroso, brillante archeologo e cercatore di tesori. In *Uncharted 2: Among Thieves* (2009) Drake entra in un museo di Istanbul per studiare una lampada che lo aiuterà a scoprire il destino delle navi di Marco Polo; lo schema è sempre lo stesso (con l'aggiunta della contestualizzazione esotica) e il museo viene "visitato" furtivamente e in piena notte, cosa che - si scoprirà nei capitoli successivi della saga - lui aveva già fatto da ragazzo in Colombia in un museo di Cartagena (*Uncharted 3: Drake's Deception*, 2011) e da bambino, insieme al fratello nella costiera amalfitana quando era entrato in una sorta di casa - museo ricca di opere, reperti egizi ed etruschi, tra cui un riconoscibile *Sarcofago degli sposi* (*Uncharted 4: A Thief's End*, 2016).

Come visto, questi primi casi fanno parte di un gruppo di giochi che hanno come protagonisti "professionisti" (storici dell'arte / archeologi) che si servono del museo come luogo in cui raccogliere indizi per avventure e ricerche fuori dai rigidi schemi accademici. Il museo è quindi il luogo riservato allo specialista che, al di là di ciò che è esposto, può accedere a significati altri e più veri (una chiave del resto propria della fiction da decenni e che trova al cinema il suo corrispettivo, per esempio, nelle traduzioni di Dan Brown da parte di Ron Howard ne *Il Codice da Vinci*, 2006).

Un secondo tipo di museo rappresentato nel videogioco è il museo / strumento del potere, il museo coercitivo, volto a raccontare una verità che rappresenta il contesto narrativo del gioco stesso. Un caso esemplare è la modalità con cui il binomio museo/indottrinamento appare nella saga di *Bioshock*, una serie soprattutto in prima persona sviluppata da Irrational Games tra il 2007 e il 2013 e composta da *Bioshock* (2007), *Bioshock 2* (2010) e *Bioshock Infinite* (2013). Nel primo capitolo della saga, l'arrivo stesso del protagonista nella città sottomarina di Rapture è una

sorta di visita guidata condotta tramite monitor in cui sono proiettati video illustrativi sulla “filosofia” alla base della costruzione di una nuova società. Rapture infatti è la distopica metropoli (*Metropolis?*) costruita da Andrew Ryan nell’Atlantico nel 1946 come esperimento poi degenerato in cui far vivere la parte migliore dell’umanità secondo principi iperindividualistici e contro ogni forma di controllo o repressione politica o religiosa. In *Bioshock 2* la storia e il racconto trovano spazio nel Ryan Amusement, livello del gioco, nonché parco a tema in cui, tra le varie attrazioni e i servizi per i visitatori, è presente il Rapture Memorial Museum (Fig. 1). Si tratta di un museo interattivo composto da diorami e proiezioni con relativa audioguida in cui è raccontata la nascita della città e il cantiere della sua costruzione; l’attrazione principale del parco è *Journey to the Surface*, una sorta di immaginaria risalita in superficie dove verificare la tirannia della politica, delle religioni e istituzioni che Ryan propone di superare. L’ideologia alla base della sua progettazione fa abbondante uso di una retorica di immagini che riecheggiano quelle del realismo socialista in una città costruita con un raffinato stile déco, ma che si serve anche della più sviluppata tecnologia. *Bioshock Infinite* infine propone la città immaginaria di Columbia, sita tra le nuvole, la cui bellezza nasconde un mondo fatto di miseria, povertà e razzismo e una storia – siamo nel 1913 – che l’ha bandita dagli Stati Uniti dove originariamente aveva sede. Qui è presente la Hall of Heroes, un museo - dedicato alla storia cittadina - inquietante e retorico, che ricostruisce due battaglie¹⁷ tramite statue colossali, diorami, scenografie, voci e musiche in un percorso simile ancora una volta, a quelli dei parchi tematici, cortocircuito tra finzione e gioco in cui avviene un reale scontro con numerosi nemici.

I musei di *Bioshock* sono visitati dal giocatore in un momento di decadenza e di abbandono, e non in attività, un elemento che aumenta l’atmosfera horror e l’inquietudine prodotta dalla somma di un passato e un presente distopico rappresentando un luogo di coercizione e indottrinamento da utilizzare per ammaestrare le masse (cosa che non può non evocare l’uso consapevole della scenografia e di tutti i moderni sistemi di comunicazione di massa sperimentati realmente dal nazifascismo).

Ma il museo in rovina e abbandonato può assumere anche altri significati come in *The Last of Us*, videogioco sviluppato da Naughty Dog e pubbli-

¹⁷ La battaglia di Wounded Knee è un esempio di distorsione della storia i cui protagonisti sono violenti indiani nativi dediti a uccidere valorosi eroi americani senza macchia.

cato nel 2013 dalla Sony per PS3, acclamato per la raffinatezza della sua sceneggiatura e per la coinvolgente narrazione il cui perno è rappresentato dal rapporto tra Joel ed Ellie, la ragazzina immune al virus che ha sterminato l'umanità. Il gioco si sviluppa attraverso un gameplay lineare che conduce a vari capitoli tra cui quello che si svolge all'interno di un museo distrutto e abbandonato di Boston. Si tratta più precisamente di un museo patriottico dedicato alla storia americana allestito con manichini in divisa a cavallo e in carrozza, ritratti, quadri a soggetto storico e cimeli racchiusi in teche che diventano strumenti per uccidere gli zombie nemici, unici visitatori che vagano nell'oscurità della struttura fatiscante. Insieme a noi in questa scena ci accompagna un altro personaggio, Tess, che ricorda come molti di questi oggetti abbiano "centinaia di anni", un'osservazione volta a sottolineare ulteriormente la drammaticità di una realtà in cui a essere perduta è la civiltà stessa. A questa categoria è ascrivibile anche il Museum of Freedom di *Fallout 4* (Bethesda 2015) action parte di una saga di grande successo e anch'esso ambientato a Boston in un futuro post apocalittico.

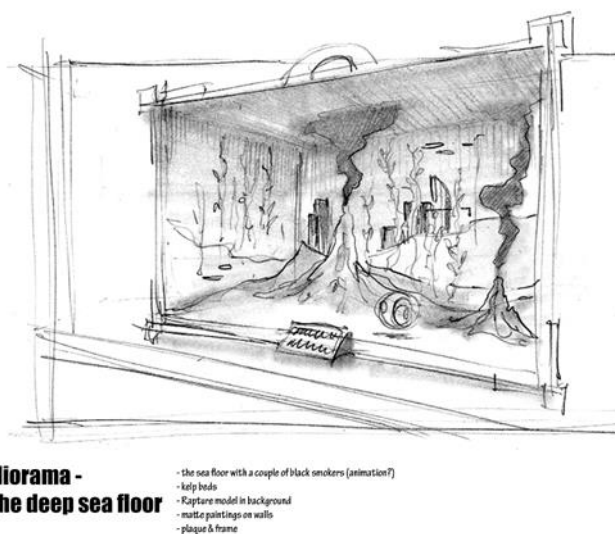


Fig. 1 Devin St. Clair, *Concept art for the Ryan's Amusements - Bioshock 2*, 2010. Courtesy: the artist

Si tratta dunque di una lettura positiva del museo, visto nostalgicamente come il luogo deputato alla conservazione della memoria, e per questo rappresentato tramite allestimenti certamente non all'avanguardia (carta

da parati, teche, supporti e apparati che potrebbero risalire ai primi decenni del secondo scorso).

In alcuni casi ancora il museo nel videogioco diventa un luogo interno alla narrazione e in cui raccontare l'universo narrativo finzionale che caratterizza il gioco stesso. Un caso interessante è l'Overwatch Museum, il museo che in *Overwatch* (Blizzard Entertainment, Activision Blizzard 2016) espone la storia (e le statue) dei protagonisti dello sparatutto in cui una task force di eroi combatte in un mondo ipertecnologico e futuribile (il gioco è ambientato tra il 2040 e il 2070). Questo museo candido e curvilineo che riecheggia lo stile di archistar come Zaha Hadid, si organizza in un'unica ampia piazza centrale in cui sono esposte le statue (robotiche) dei vari eroi, monitorate da un sofisticato sistema di sorveglianza. Il ruolo di questo museo è quindi diegetico, a differenza per esempio del museo di *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, Activision 2009), sbloccabile come livello bonus una volta completato il gioco e che in tre stanze e diverse diorami (animati e interattivi) ricostruisce set ed espone personaggi, veicoli e armi presenti del famoso sparatutto.

In questa tipologia di musei, un capitolo a parte, eccezione tanto per il tipo di museo raccontato quanto per la specificità del gioco nel panorama videoludico è quello di *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013). Gioco indipendente che si deve al game designer Davey Wreden, *The Stanley Parable* è un "metagioco" e narra apparentemente la storia dell'anonimo impiegato numero 427 che un giorno si ritrova completamente solo nel suo ufficio e cerca di scoprirne il motivo. Una voce narrante racconta i fatti e suggerisce al giocatore come muoversi nei claustrofobici e deserti locali dell'azienda tra uffici, corridoi e magazzini. Il gioco procede in modo lineare permettendo a Stanley (e a noi) di scoprire una verità; tuttavia le cose si complicano nel momento in cui il giocatore decide di non rispettare le indicazioni che gli vengono impartite optando per strade diverse e si rivela così in tutta la sua ironica complessità e in tutte le sue possibilità metacritiche, con frequenti rotture della quarta parete. Tra i vari percorsi c'è anche quello che conduce in un museo dedicato al gioco stesso: impostazione classica da museo-tempio ottocentesco, pareti immacolate e ampie scalinate di accesso, il museo (claustrofobico come tutto il gioco) espone immagini tratte dal gioco con tanto di didascalie ragionate che ne illustrano la storia, ma anche parti progettate e poi tagliate (una soluzione simile è quella adottata da Jonathan Blow in *The Witness*, Thekla, Inc., 2015).

Come accennato in apertura, alcuni di questi musei si basano su edifici e musei reali, come il già citato Louvre di *Tomb Raider: Angel of Darkness*. Si possono rintracciare però modalità diverse di citazione di un museo reale, ora riconoscibile solo esternamente o grazie a esplicite indicazioni (dialoghi, targhe, mappe ecc.), ora mappato e ricostruito in modo talmente fedele all'originale da diventare in alcuni casi una forma possibile di turismo virtuale. Un posto significativo è occupato dalla serie di *GTA (Grand Theft Auto)* pubblicata dalla Rockstar Games e salita agli onori della cronaca soprattutto per l'alto tasso di violenza dei diversi capitoli che dal 1997 al 2013 hanno costituito la saga. La ricostruzione di intere città perlustrabili come New York (ribattezzata Liberty City) o Miami (Vice City) ha comportato un importante lavoro di mappatura e studio delle città con team di professionisti incaricati e tempi di lavoro molto lunghi. Il risultato è stato senza dubbio straordinario sia in termini di vendite, che di critica. In *GTA4 (2007)* il protagonista Niko Bellic vive ed esplora Liberty City e può accedere al Libertonian, un museo che, pur facendo eco nel nome allo Smithsonian di Washington, si ispira dal punto di vista architettonico al Metropolitan e conserva al suo interno reperti riferibili all'American Museum of Natural History come tre scheletri di dinosauro esposti nella hall, ma anche reperti egizi al primo piano. Nel gioco il museo è ancora una volta chiuso, in questo caso per lavori di ristrutturazione, e molti degli oggetti sono coperti e imballati, mentre sia all'interno che all'esterno sono presenti impalcature ed evidenti tracce di lavori in corso. La Rockstar, insieme a Team Bondi, è anche responsabile della ricostruzione "storica" della Los Angeles anni '40 di *L.A. Noir (2011)* in cui rintracciare una serie di edifici e landmark urbani effettivamente esistenti o ispirati a quelli reali come il Los Angeles County Art Museum (il cui nome non può che evocare il LACMA) visitabile in orari diurni e notturni (grazie a una porta di ingresso sul retro accessibile anche quando il museo è chiuso) e nel cui giardino/labirinto è possibile trovare – ancora una volta – un'opera, e nello specifico una scultura, che fornirà importanti indizi al detective protagonista Cole Phelps.

Fa parte di questo gruppo di giochi in cui compaiono territori ed edifici ricostruiti sulla base di una lavoro di mappatura dell'esistente o di ricerca storica anche *Assassin's Creed* la saga sviluppata e prodotta da Ubisoft che ambienta le vicende del protagonista della Setta degli Assassini in diverse epoche storiche, cosa che ha richiesto un'accurata ricostruzione (anche se evidentemente non del tutto filologica) di intere città ed epoche storiche tra cui – solo per ricordarne alcune - l'Italia quattrocentesca

(*Assassin's Creed II*, 2009; *Assassin's Creed: Brotherhood*, 2010, nei quali tra l'altro il giocatore può collezionare ed esporre al primo piano di Villa Auditore a Monteriggioni quadri di artisti come Leonardo, Botticelli e Antonello da Messina ecc.)¹⁸, l'America coloniale (*Assassin's Creed IV: Black Flag*, 2013) o la Francia rivoluzionaria (*Assassin's Creed: Unity*, 2014, capitolo in cui è presente e visitabile il Louvre).

Infine è utile riportare anche un ultimo caso, quello del già citato *Minecraft* che, permettendo la costruzione di edifici e intere porzioni di paesaggio ai propri giocatori/utenti, si è dimostrato utile anche per musei che hanno costruito la propria fedele riproduzione nell'universo online famoso per la sua grafica pixelata o lo hanno utilizzato come *tool* didattico per ricostruire eventi ed epoche storiche¹⁹ o per progetti come quello della Tate Modern che con *Tate Worlds: Art Reimagined for Minecraft* (2014-2015) propone la costruzione di giochi ispirati a quadri della collezione (come *The Pool of London*, disegnato a partire dal quadro del 1906 di André Derain).

Videogiochi nei musei: tra conservazione, esposizione, didattica e marketing

Negli ultimi anni infatti, proprio come suggerivamo con questo ultimo esempio, anche i musei hanno accolto e utilizzato in diversi modi i videogiochi: il loro ingresso è infatti attestato in un primo momento grazie all'utilizzo che ne hanno fatto gli artisti a partire dagli anni '90 e fino a oggi in esperienze raccolte sotto diverse etichette, tra cui quella di "game art" (Bittanti e Quaranta, 2006); un secondo livello è rappresentato dall'allestimento di mostre dedicate e dall'acquisizione di videogiochi nelle collezioni dei musei e dalla nascita di musei e archivi dedicati; infine l'utilizzo del videogioco in ambito museale è attestato come *tool* didattico e strumento di marketing.

Se il primo fronte rappresenta una modalità più standardizzata e frequentata dal "museo" cui è chiesto di riconoscere come gli artisti abbiamo fatto proprio l'ennesimo medium in qualità di materiale artistico, le

¹⁸ Il secondo capitolo della saga è ambientato in città come Firenze, Monteriggioni e Venezia - dove per esempio è ricostruita la Basilica di San Marco; *Brotherhood* si svolge invece per la maggior parte a Roma.

¹⁹ L'Auckland Museum in Nuova Zelanda ha utilizzato *Minecraft* per ricostruire la battaglia di Gallipoli, avvenuta in Turchia durante la Prima Guerra Mondiale. Una funzione simile era svolta da *Second Life* (Linden Lab 2003) negli anni dell'acme del suo successo, tra 2006 e 2008.

altre due forme di relazione sopradescritte pongono problemi più complessi.

L'allestimento di mostre dedicate al videogioco nei musei (Naskali, Suominen, Saarikoski, 2013; Reed, 2018), così come l'acquisizione di videogiochi nelle collezioni, rappresentano infatti un riconoscimento del valore intrinseco all'oggetto/medium in sé. Le iniziative più significative si collocano nell'ultimo decennio e sono proposte da musei di arti decorative e design o da musei a vocazione multidisciplinare.

Nel 2010 il Musée des Arts et Métiers di Parigi organizza la mostra *MuseoGames: Une Histoire à Rejouer* a cura di Pierre Giner, Stéphane Natkin e Loïc Petitgirard in cui ricostruire una possibile storia del videogioco mettendone alcuni a disposizione del pubblico per giocare. Nel 2012 lo Smithsonian American Art Museum di Washington allestisce la mostra, poi itinerante, *The Art of Video Games* curata da Chris Melissinos²⁰. La mostra presenta un percorso storico per raccontare l'evoluzione del videogame anche come forma artistica ed espone videointerviste a game designers, giochi a cui è possibile giocare all'interno dello spazio espositivo, immagini, video e console per raccontare quarant'anni di storia videoludica. Nel novembre dello stesso anno il MoMA (Museum of Modern Art) di New York annuncia tramite Paola Antonelli, Senior Curator del Dipartimento di Architettura e Design, una prima acquisizione di quattordici videogiochi nella propria collezione. I giochi vengono esposti per l'occasione nella mostra *Applied Design* nelle Philip Johnson Architecture and Design Galleries (2 marzo 2013–20 gennaio 2014). I motivi della scelta, non esente da polemiche, vengono ampiamente e in più luoghi illustrati da Antonelli che sottolinea l'importanza del videogame non solo dal punto di vista estetico e artistico, ma anche progettuale, come esempio di design interattivo. Probabilmente per valorizzare questo aspetto, l'allestimento dei giochi in mostra isola la componente video da quella hardware (e quindi da cabinati, console, pc, ecc.), in nome di una oggettività di analisi oltre la nostalgia (Antonelli 2012, 2013)²¹.

²⁰ La mostra è allestita presso lo Smithsonian American Art Museum di Washington dal 16 marzo al 30 settembre 2012, e successivamente in diversi musei.

²¹ «The games are selected as outstanding examples of interaction design—a field that MoMA has already explored and collected extensively, and one of the most important and oft-discussed expressions of contemporary design creativity. Our criteria, therefore, emphasize not only the visual quality and aesthetic experience of each game, but also the many other aspects—from the elegance of the code to the design of the player's behavior—that pertain to interaction design», (Antonelli 2012).

Le qualità artistiche e le modalità di progettazione sono dunque le chiavi con cui le mostre dei grandi musei qui citati introducono il videogioco: non ultima quella che è stata allestita nel 2018 dal Victoria and Albert Museum di Londra. *Videogames: Design/Play/Disrupt* (Fig. 2) interessata a raccontare gli ultimi (quindici) anni di storia videoludica, anche attraverso l'esposizione di bozzetti e materiali progettuali (tra cui quelli del già citato *The Last of Us*).



Fig. 2 *Videogames: Design/Play/Disrupt*, exhibition view, 2019 © Victoria and Albert Museum, London

In Italia occasioni espositive significative sono realizzate in spazi non museali. A Roma presso il Palazzo delle Esposizioni nel 2002 è allestita *Play, il mondo dei videogiochi*, una mostra curata da Jaime D'Alessandro e Maria Grazia Tolomeo che si proponeva come ricognizione storica del medium attraverso l'esposizione di trecento giochi e quaranta console (D'Alessandro, 2002). *Neoludica. Art is a game 2011-1966* è invece curata da Debora Ferrari come evento collaterale della 54° Biennale di Venezia nel 2011²² e volta a indagare le relazioni tra arte e videogioco. Ricordiamo anche la mostra virtuale *Triennale Game Collection* (2016) organizzata in occasione della XXI Triennale di Milano e composta di cinque giochi sperimentali disponibili in una app.

²² *Neoludica. Art is a game 2011-1966* a cura di Debora Ferrari. Evento collaterale della 54. Esposizione Internazionale d'Arte – la Biennale di Venezia, Sala Dei Laneri, Santa Croce 131, Venezia, 1 giugno-27 novembre; Centro Culturale Candiani, Venezia - Mestre, 1 giugno - 31 ottobre.

Accanto a questa valorizzazione molto significativa, ma episodica, negli ultimi anni sono sorte istituzioni, archivi e musei, dedicati alla conservazione del videogioco tra cui il Computer Spiele Museum di Berlino che dedica dal 2011 al videogioco la sezione permanente Computer Games: Evolution of a Medium; il National Videogame Museum di Frisco in Texas, nato nel 2016 o il californiano Digital Game Museum. Ricordiamo anche archivi e "musei" digitali come vgmuseum.com nato nel 2000 da un iniziale progetto che si poneva come obiettivo quello di raccogliere screenshot di giochi, o Unseen64²³ che raccoglie documentazione relativa a giochi che non sono mai stati terminati o pubblicati.

In Italia si segnalano il VIGAMUS, Museo del Videogioco di Roma sorto nel 2012 e l'Archivio Videoludico di Bologna nato nel 2009 in seno alla Biblioteca Renzo Renzi della Cineteca di Bologna il cui progetto prevede non solo la conservazione di videogiochi e console, l'organizzazione di eventi, la promozione di ricerche e attività educative, ma anche un servizio di consultazione tramite postazioni di gioco disponibili per gli utenti (Fig. 3).



Fig. 3 Vetrinette con parte del fondo dell'Archivio Videoludico – Cineteca di Bologna, che conta ad oggi quasi 5400 titoli. Ph.: Matteo Lollini. Courtesy: Archivio Videoludico, Bologna

²³ Unseen64, <https://www.unseen64.net/>. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

Il dibattito sulla musealizzazione del videogioco procede del resto per certi versi in modo parallelo a quanto accaduto al cinema: azioni di conservazione e restauro sono poste accanto a mostre dedicate che sollecitano una riflessione sul significato di esporre ciò che andrebbe fruito con modalità diverse da quelle tradizionali, come un film, o addirittura agito e giocato, come un videogioco (Graham e Cook 2010). Le strade sono molteplici, sia per il film che per il videogioco, ma in parte coincidono: dall'esposizione di frammenti video o di gameplay a quella di materiali progettuali (bozzetti, sceneggiatura ecc.) fino alla costruzione di racconti monografici legati a casi specifici o a personalità significative²⁴.

Esistono infine casi in cui il videogioco è stato adottato e promosso dal museo anche con altri scopi, e in particolare come strumento didattico e di marketing. Sentieri paralleli hanno condotto il museo ad applicare dinamiche ludiche alle attività educative e il videogioco ad assumere connotazioni "serie": si parla infatti di *serious game*, relativamente a giochi cui è affidato il compito di informare su un contenuto e che non hanno come unico scopo quello di intrattenere. Questa caratteristica legittima anche l'ingresso del videogioco nelle scuole (Gee, 2007), valido strumento educativo accanto (e mai sostitutivo) a quelli tradizionali. Si tratta di un esempio di "gamification", fenomeno che non si limita al mondo della cultura (Salvador 2013), ma che consiste nella «applicazione di metafore ludiche in contesti non ludici per influenzare il comportamento, aumentare la motivazione e il coinvolgimento» (Marczewski, 2013: traduzione mia).

A livello internazionale tra gli ormai numerosi progetti è utile citare i casi di *Time Explorer* pubblicato dal British Museum nel 2010 pensato per un pubblico di ragazzi preadolescenti; *Race Against Time* (2011) della Tate Modern, un'app in cui combattere contro il nemico Dr. Greyscale intenzionato a privare le opere in collezione dei loro colori²⁵; *Nubla. The game* (2016) un videogioco prodotto dal Museo Nazionale Thyssen-Bornemisza di Madrid in collaborazione con Sony España che permette l'esplorazione delle sale del museo e delle opere entro le quali il protagonista può entrare, o *Secret Seekers* mobile game del Victoria and Albert Museum di Londra pubblicato in occasione dell'inaugurazione della mostra *Road*

²⁴ Si pensi anche come ponte tra cinema e videogioco alla realizzazione di documentari come: *Indie Game: The Movie*, regia di James Swirsky e Lisanne Pajot, 2012.

²⁵ La Tate ha sviluppato anche altri prodotti gamificati come la app *Muybridgizer* (Tate Gallery 2011) che permette di trasformare una sequenza di fotografie secondo lo stile del fotografo.

Quarter nel 2017, una caccia al tesoro guidata dai racconti di otto protagonisti della storia del museo tra cui i noti fondatori, ma anche il primo direttore Henri Cole e William Morris²⁶. Un progetto interessante tra i primi esempi poiché pubblicato nel 2008 è anche *Discover Babylon* (UCLA's Cuneiform Digital Library, Federation of American Scientists e Walters Art Museum) il cui scopo è quello di informare sulla civiltà mesopotamica (Lucey-Roper, 2006).

Anche in Italia negli ultimi anni è cresciuta l'attenzione nei confronti del virtuoso rapporto tra musei, patrimonio, storia e videogioco. Un caso che ha goduto di una certa fortuna mediatica è stato quello di *Father and Son* (2017), sviluppato da TuoMuseo per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, un'avventura grafica a scorrimento orizzontale con livelli di gioco sbloccabili anche tramite la visita fisica in museo, che racconta il rapporto tra passato e presente attraverso quello di un padre e un figlio²⁷.

Un lavoro significativo in questo settore è svolto dal 2016 dall'Italian Videogame Program (IVIPRO), un'associazione culturale che si propone di facilitare la produzione di titoli videoludici ambientati in Italia o legati al patrimonio italiano mettendo in relazione gli sviluppatori con le istituzioni. Tra le recenti collaborazioni c'è quella nata per supportare lo sviluppo di *Mi Rasna* (Entertainment Game Apps 2018), un videogioco strategico gestionale che invita il giocatore a conoscere la storia etrusca e che si avvale della collaborazione di un lungo elenco di musei e parchi archeologici di Toscana, Lazio e Umbria.

Gli esempi fatti fin qui rappresentano casi in cui il videogioco diventa uno strumento per veicolare contenuti educativi connessi al museo in maniera autonoma: la sua fruizione, l'attività di gioco vera e propria, avviene infatti in contesti del tutto o in parte esterni al museo, e rappresenta una modalità con cui avvicinare un pubblico diversamente non raggiungibile nell'ambito di più ampie strategie di marketing legate alla valorizzazione del patrimonio e al turismo²⁸, prospettive del resto sempre più

²⁶ *V&A Secret Seekers*, <https://www.vam.ac.uk/articles/secret-seekers> ultimo accesso: 20 aprile 2019.

²⁷ TuoMuseo ha recentemente sviluppato un gioco, *Past for Future* (2018), anche per il Museo Archeologico Nazionale di Taranto. Ricordiamo anche il Playable Museum Award, un'iniziativa promossa dal 2018 dal Museo Marino Marini di Firenze in collaborazione con l'Associazione Culturale TuoMuseo.

²⁸ Un tema alla base anche del convegno organizzato da IVIPRO, co-finanziato dalla Regione Emilia-Romagna e realizzato in collaborazione con il Comune di Bologna: *Videogiochi, territorio e patrimonio: esperienze e opportunità*, Bologna, 23 novembre 2018, e del più recente

all'attenzione delle stesse istituzioni²⁹ e anche in settori affini, come quello del fumetto³⁰. Una strategia comune a progetti che negli ultimi anni, anche in Italia, hanno visto nascere videogiochi progettati con l'intenzione di raccontare un pezzo di storia del nostro Paese, cosa che, per esempio, fa compiutamente il Museo per la Memoria di Ustica di Bologna, ma anche *Progetto Ustica* (IV Production 2017), il *serious game* progettato avvalendosi tra gli altri della collaborazione dell'Associazione parenti delle vittime della strage (Salvador e Ferri, 2018)³¹.

Diverso il caso del Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano che inserisce all'interno del percorso museale *serious games* grazie alla collaborazione di un interactive producer e game designer, Luca Roncella, che si occupa del management e della progettazione di *serious games*, il cui ruolo è strutturato all'interno dello staff del museo, un caso in Italia ancora unico. Come avviene nella maggior parte dei musei scientifici e nei *science center* infatti, le collezioni di questi musei hanno (fin dalle loro origini) una spiccata vocazione didattica: gli obiettivi di divulgazione rendono dunque il videogioco uno strumento interattivo e collaborativo fondamentale per veicolare contenuti altrimenti di difficile comprensione come la teoria del funzionamento di un acceleratore di particelle tema di *Collisioni creative* (DTales 2016), un *serious game* allestito nel percorso espositivo del museo milanese (Fig. 4).

Specchiandosi uno nell'altro videogioco e museo riflettono, come prevedibile, una versione abbastanza appianata delle loro rispettive nature e della loro complessità. Dal canto suo, il videogioco gode però di una natura mediale «parassitaria e ferale» (Bittanti, 2007, p. 489) che lo rende evidentemente più elastico rispetto alle capacità del museo di raccontare e interpretare un oggetto tecnologico, commerciale, interattivo, nato per divertire e però al tempo stesso costruttore di significati che non posso-

convegno IIPRO Days 2019 *Videogiochi, patrimonio, turismo*, Ferrara, 14-15 settembre 2019.

²⁹ Come la giornata di studi *Videogiochi e Musei* organizzata dalla Direzione generale Musei, Palazzo Massimo – Museo nazionale romano, Roma, 8 marzo 2019. Importante da questo punto di vista anche l'inclusione del videogioco nella legge 14 novembre 2016, n. 220, *Disciplina del cinema e dell'audiovisivo*.

³⁰ Penso a *Fumetti nei musei*, progetto ideato dal MIBACT nel 2016 e che ha visto la realizzazione di 22 graphic novel d'autore destinati ai servizi educativi museali.

³¹ Altri casi degli ultimi anni sono: *Venti Mesi* (We Are Muesli 2016) collezione di storie interattive relative alla lotta partigiana in Italia e *The Town of Light* (LKA 2016) avventura in prima persona che ricostruisce fatti accaduti nell'ex manicomio di Volterra tra gli anni '30 e '40.

no non considerarsi culturali. Un tema che si complica se vediamo nel museo il luogo che si contraddistingue storicamente per la sua manifesta «impossibilità di usare» (Agamben, 2005, p. 96), ma che a ben guardare possiede caratteristiche in comune con il medium, come già abbiamo tentato di descrivere in apertura.

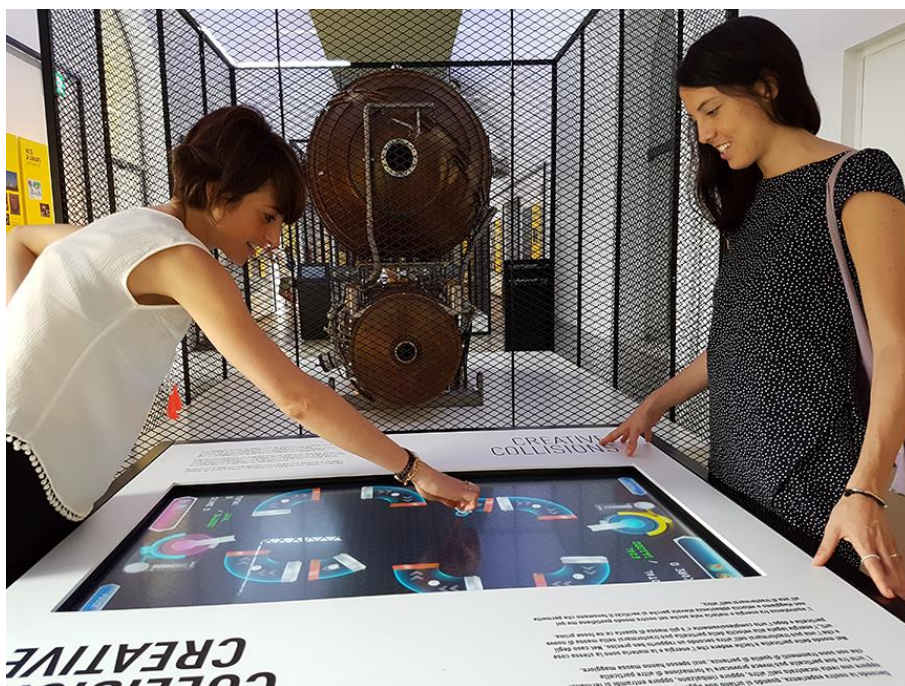


Fig. 4 L'installazione *Collisions Creative* nella sezione espositiva permanente *Extreme – Alla ricerca delle particelle* dedicata agli strumenti e il lavoro di chi esplora l'infinitamente piccolo al Museo della Scienza di Milano. Foto Copyright © 2016 Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci

Lo storytelling, la pulsione collezionistica, le occasioni di approfondimento dell'esperienza, l'invito a ri-tornare e a condividere le attività con altri utenti e un'interattività che si auspica sempre più individualizzata sono del resto tutte attività ascrivibili anche al museo che tenta oggi di relazionarsi con il videogioco sotto vari punti di vista: includendolo tra gli oggetti degni di essere qui conservati ed esposti, ma anche utilizzandolo consapevolmente nelle sue specificità narrative e interattive come luogo in cui sperimentare nuove forme di coinvolgimento.

Senza rinunciare alla complessità e alla vocazione critica che il museo deve mantenere e curare in una contemporaneità che mette sempre di più in discussione i presupposti su cui si fonda (cfr. Zuliani, 2009), il museo - nel suo relazionarsi al videogioco - sta dunque esplorando una strada che non potrà che rivelarsi preziosa sia dal punto di vista della didattica, che da quello della progettazione di nuove modalità per comunicare e organizzare i suoi contenuti.

Bibliografia

Agamben G. (2005), *Profanazioni*, nottetempo, Roma.

Antonelli P. (2012), *Video Games: 14 in the Collection, for Starters* in "Inside/Out, A MoMA/MoMA PS1 Blog", November 29, 2012. Disponibile: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

Antonelli P. (2013), *Why I brought Pac-Man to MoMA*, TEDSalon NY2013 | May 2013. Disponibile: https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma?language=kk. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

Batchelor J. (2017), *GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2017* in "GamesIndustry.biz", dicembre 2017. Disponibile: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-12-20-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2017>. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

Bittanti M. (a cura di) 2002, *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocatore*, Edizioni Unicopli, Milano.

Bittanti M. (2007), *Videogiochi* in Belpoliti M., Canova G., Chiodi S. (a cura di), *Anni settanta. Il decennio lungo del secolo breve* catalogo della mostra, 27 ottobre 2007 - 30 marzo 2008, La Triennale, Milano, Skira, Milano, p. 489.

Bittanti M., Gandolfi E. (2018), *Giochi Video: Performance, Spettacolo, Streaming*, Mimesis Edizioni, Milano

Bittanti M., Quaranta D. (a cura di) 2006, *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Milano.

Bruno G., (2006), *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Torino.

Bruno G., (2009), *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Bruno Mondadori, Torino.

Cameron D. [1968], «Un point de vue: le musée considéré comme système de communication et les implications de ce système dans les programmes éducatifs muséaux», in Desvallées A. (a cura di.) 1992, *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*, W / MNES, Mâcon - Savigny-le-Temple, vol. 1, pp. 259-288.

Clair J. (2009), *La crisi dei musei*, Skira, Milano-Ginevra.

Costa A. (2002), *Lo spazio del museo in Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, pp. 37-48

D'Alessandro J. (a cura di) 2002, *Play: il mondo dei videogiochi*, catalogo della mostra, 24 aprile - 10 luglio 2002, Palazzo delle Esposizioni, Roma, Palazzo delle Esposizioni, Roma.

DeLillo D. (2010), *Point Omega*, Scribner, New York 2010; tr. it. *Punto Omega*, Einaudi, Torino.

Eco U. (1964), *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano.

Ferrari D. (a cura di) 2011, *Arte e Videogames. Neoludica 2011-1966*, catalogo della mostra *Neoludica. Art is a game 2011-1966*, evento collaterale della 54. Esposizione Internazionale d'Arte – la Biennale di Venezia, 1 giugno-27 novembre 2011, Sala Dei Laneri, Santa Croce 131, Venezia; 1 giugno - 31 ottobre 2011, Centro Culturale Candiani, Venezia-Mestre, Skira, Milano.

Gee J. P. (2007), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York; trad. it., (2013), *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina, Milano.

Graham B. e Cook S (2010), *Rethinking Curating: Art After New Media*, MIT Press, Cambridge, MA.

Lucey-Roper M. (2006), *Discover Babylon: Creating A Vivid User Experience By Exploiting Features Of Video Games And Uniting Museum And Library Collections*, in Trant J. and Bearman D. (eds.). *Museums and the Web 2006*:

Proceedings, Archives & Museum Informatics Toronto, published March 1, 2006 at <http://www.archimuse.com/mw2006/papers/lucey-roper/lucey-roper.html>

Marczewski A. (2013), *What's the difference between Gamification and Serious Games?* in "Gamasutra. The Art & Business of Making Games", 2013 Disponibile:

https://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php?print=1. Ultimo accesso: 20 aprile 2019.

Melissinos C. e O'Rourke P. (2013), *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, catalogo della mostra, New York, 16 marzo - 30 settembre 2012, Smithsonian American Art Museum, Washington, Welcome Books, New York.

Naskali T., Suominen J., Saarikoski P. (2013), *The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities*, International Conference on History of Computing (HC), London, pp. 226-245.

Pamuk O. (2008), *Masumiyet Müzesi, İletişim Yayınları*, Istanbul; tr. it. *Il museo dell'innocenza*, Einaudi, Torino 2009.

Pinto R. (2016), *Artisti di carta. Territori di confine tra arte e letteratura*, Postmedia Books, Milano.

Reed E. (2018), *Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions: Blank Arcade 2017*, Transactions of the Digital Games Research Association, Vol. 4, No. 2, pp 103-135.

Salvador M. (2013), *Il videogioco*, La Scuola, Brescia.

Salvador M. (2015), *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine.

Salvador M., Ferri, G. (2018), *La memoria non deve andare perduta. Gameplay etico e Ustica* in Idone Cassone V., Surace B., Thibault M. (a cura di) *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi*, Aracne Editrice, Roma, pp. 179-190.

Serota N. (1996), *Experience or Interpretation*, Thames and Hutson, London.

Simon N. (2010), *The Participatory Museum*. Museum 2.0, Santa Cruz, CA.

Taylor T.L. (2006), *Play Between Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA.

Wark M. (1994), *The Video Game as Emergent Media Form*, in "Media Information Australia", n. 71, pp. 21-30.

Zuliani S. (2009), *Vitrine de référence. Alcune premesse e qualche ipotesi sul museo del XXI secolo in Chiodi S. (a cura di) 2009, Le funzioni del museo. Arte, museo, pubblico nella contemporaneità*, atti del convegno internazionale *Arte, esposizioni, pubblico nella contemporaneità*, 3-4 aprile 2009, Palazzo delle Esposizioni, Roma, Le lettere, Firenze, pp. 151-181.