

Recensione: Biblioteche, lettura, intelligenza artificiale, a cura di Fabrizio Lamberti, Marco Melia e Maurizio Vivarelli, Bibliografica, 2024

Elena Tonini

Il volume, frutto della collaborazione tra Maurizio Vivarelli, professore di Bibliografia e biblioteconomia all'Università degli Studi di Torino, Fabrizio Lamberti e Marco Melia, entrambi docenti di Sistemi di elaborazione delle informazioni presso il Politecnico di Torino, e di bibliotecarie, bibliotecari ed altri esperti del settore, si pone come obiettivo di presentare e discutere *Reading(&)Machine*, un progetto a cura del Centro SmartData, del Laboratorio di Realtà Virtuale e del Dipartimento di Automatica e Informatica del Politecnico di Torino, finanziato da Fondazione Tim e sviluppato in collaborazione con il Dipartimento di Studi storici dell'Università di Torino e con le Biblioteche Civiche di Torino.

Le idee alla base del progetto sono quella di sfruttare le opportunità che le tecnologie di intelligenza artificiale e di realtà aumentata offrono per riavvicinare con nuovi strumenti le persone ai libri e alla lettura e anche quella di servirsi dei luoghi da sempre preposti alla lettura, come biblioteche e librerie, in una modalità ibrida, che coniuga reale e virtuale, attuando così una rinnovata sfida e nuovi approcci.

In un alternarsi di capitoli sempre più ricchi e articolati che hanno come scopo quello di risultare comunque accessibili a tutti coloro che si avvicinano a queste tematiche per la prima volta, gli autori ci accompagnano in un excursus che ha per oggetto la lettura, dalle sue declinazioni tradizionali a quelle più all'avanguardia.

Il testo si suddivide in sei macro sezioni, le prime due incentrate sulle pratiche di lettura nello spazio bibliotecario e sulla connessione tra biblioteche e intelligenza artificiale, per poi passare ad analizzare nel dettaglio il progetto *R(&)M*.

Il terzo capitolo si concentra sullo spazio virtuale e la biblioteca in ambiente digitale.

Il quarto si occupa di un aspetto profondamento innovativo per le biblioteche: la realtà virtuale e il concetto di Metaverso; quest'ultimo non è un concetto nuovo e:

«[...] è stato coniato da Neal Stephenson nel suo romanzo del 1992 intitolato *Snow Crash*, ma da allora è stato oggetto di dibattito e sviluppo da parte di esperti e innovatori nel campo della tecnologia.[...] Quindi il Metaverso è un ambiente virtuale che va oltre il mondo reale, e lo trascende. Esso deve essere pensato e creato in tre dimensioni. Ciò significa che gli utenti possono navigare in un mondo virtuale che ha larghezza, altezza e profondità, simile al mondo fisico, ma completamente virtuale. Esso deve essere inoltre persistente. Ciò significa che il Metaverso esiste costantemente nel tempo, non è qualcosa di temporaneo o effimero». ¹

Ma in che modo il concetto di Metaverso può associarsi alle biblioteche?

«Il concetto di un Metaverso delle biblioteche rappresenta un'innovazione nel mondo delle biblioteche e dell'accesso alla conoscenza. Quest'idea introduce un'evoluzione fondamentale nel modo in cui le biblioteche si interfacciano con il pubblico e offrono risorse culturali e didattiche. Il Metaverso delle biblioteche si basa su tecnologie avanzate come la VR, e mira ad unire l'ampia gamma di risorse culturali, l'istruzione e le comunità in un'unica piattaforma digitale. In questo contesto gli utenti possono superare le barriere geografiche ed accedere ad una vasta gamma di contenuti, da libri e risorse educative ad eventi culturali ed interazioni sociali, il tutto attraverso un'esperienza coinvolgente ed immersiva». ²

1 Ivi, 177-178

2 Ivi, p.176

Inutile dire che si aprono scenari ampi e diversificati con decine e decine di esperienze possibili. Si tratta di un approccio rivoluzionario e innovativo al concetto di conoscenza; il capitolo prosegue poi mostrando esempi di piattaforme già usate e conosciute che creano ambienti digitali condivisi, da VRChat a RecRoom o Second Life, nei quali ambienti sono già presenti biblioteche virtuali.

È il quinto capitolo quello che tratta del progetto R(&)M e del 'sistema di raccomandazione', già in uso in molte altre realtà digitali. Se la raccolta dati è la parte più semplice c'è però il problema del loro utilizzo nel modo più proficuo, che non è affatto una banalità. Sono infatti molte le ragioni per cui può essere utile affidarsi ai sistemi di raccomandazione sebbene essi abbiano ancora dei limiti.³

Nel sesto capitolo, infine, che si focalizza sull'applicazione del progetto R(&)M nelle biblioteche e sulle nuove opportunità per la promozione dei loro servizi, si legge di un certo ritardo nell'applicazione delle nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali. Dalla lettura del testo risulta evidente che il progetto R(&)M è estremamente complesso e innovativo e la sua realizzazione richiede il lavoro sinergico di esperti di diversi settori. Per quanto concerne il mondo delle biblioteche, luogo che per antonomasia dovrebbe aprirsi all'innovazione e alla sperimentazione, gli sviluppi del sistema R(&)M prevedono, appunto, la progettazione e la realizzazione del 'sistema di raccomandazione', con l'aiuto di tecnologie di intelligenza artificiale, oppure la realizzazione un meccanismo di esplorazione delle collezioni delle biblioteche, sfruttando sistemi di *machine learning*. La finalità ultima è chiaramente quella di rendere l'esperienza della lettura più appagante e arricchente ma anche di aiutare gli utenti nella scelta dei testi da leggere e suggerire sempre nuovi spunti di lettura.

Il volume nel suo complesso è un ottimo punto di partenza per quei bibliotecari e quelle bibliotecarie che si avvicinano per la prima volta alle potenzialità offerte dalle nuove

³ Un sistema di raccomandazione o motore di raccomandazione è un software di filtraggio dei contenuti, che crea delle raccomandazioni personalizzate specifiche per l'utente così da aiutarlo nelle sue scelte. Viene utilizzato per diversi prodotti, come libri, musica, film, video, notizie e social media <https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema_di_raccomandazione>.

Per quanto il sistema di raccomandazione sia in uso già da molto tempo e in molti campi, la possibile sperimentazione del suo utilizzo di questo sistema attraverso l'intelligenza artificiale nelle biblioteche ha evidenziato che ancora il ruolo del bibliotecario mediatore delle informazioni è insostituibile. Infatti, davanti a un utente in cerca di informazioni specifiche su un testo, sono proprio le *skills* del professionista dell'informazione a fare la differenza perché il sistema di raccomandazione è spesso poco preciso e ha uno scarso livello di approfondimento.

tecnologie di IA e in previsione dei suoi futuri sviluppi, nell'ottica di un potenziamento dell'esperienza di lettura.

Elena Tonini

Redazione di Bibelot

Biblioteca comunale Istituto culturale e di documentazione Lazzerini di Prato

elena.tonini@aib.it