

Sanni Tengvall, Le talpe della biblioteca - un progetto di crowdsourcing aiuta a eliminare errori di digitalizzazione

La [Biblioteca Nazionale della Finlandia](#) ha qualcosa da offrire anche agli amanti dei video games. In collaborazione con la ditta [Microtask](#), la Biblioteca ha lanciato *Mole Bridge* e *Mole Hunt*, che ricordano, infatti, alcuni giochi ormai classici come *Lemmings* o *Tetris*. La finalità di queste applicazioni web ludiche, però, non è semplicemente l'intrattenimento: il giocatore, utilizzando *Mole Bridge* ad esempio, aiuta a migliorare la correttezza ortografica e la "ricercabilità" della [collezione digitale dei giornali storici finlandesi](#), accessibile on-line. L'idea su cui si basano *Mole Bridge* e *Mole Hunt*, usufruibili on-line previa registrazione via Facebook, è molto semplice: in *Mole Bridge*, il giocatore deve trascrivere le parole che appaiono sullo schermo, costruendo con le risposte giuste, che formano dei mattoncini, un ponte per un branco di simpatiche talpe (se non ci riesce, come i lemming nel classico gioco del 1990, anche le talpe vanno incontro ad un triste destino).

In *Mole Hunt*, invece, il giocatore paragona le parole scansionate da un certo documento con la loro trascrizione automatica in cerca di eventuali e frequenti errori, con l'obiettivo di proteggere un giardino dalle talpe affamate.

Quest'iniziativa, battezzata *Digitalkoot*, fu inaugurata l'8 febbraio 2011. Secondo il [sito web del progetto](#), i giocatori hanno già contribuito con 365 391 minuti del loro tempo al lavoro di correzione, dei giornali digitalizzati, di errori e imperfezioni. Questi ultimi si generano, infatti, durante un processo di [riconoscimento ottico dei caratteri](#), a causa principalmente delle irregolarità della carta antica e dei diversi stili tipografici. È facile immaginare che eliminare gli errori da tutte le pagine digitalizzate - circa 1,7 milioni - sarebbe un lavoro di gargantuesche proporzioni: per questo la Biblioteca Nazionale ha deciso di rivolgersi a [Microtask](#) per sfruttare le dinamiche del [crowdsourcing](#), chiedendo l'aiuto di tutta la comunità.

Il nome del progetto, *Digitalkoot*, è stato scelto con cura: la parola finnica *talkoot*, di difficile traduzione in italiano, si riferisce a uno sforzo collettivo (di un gruppo di amici o vicini, ad esempio) per realizzare un lavoro, e per i finlandesi, è carica di valori legati al senso di comunità e alla solidarietà. In effetti, ogni svolgimento di *talkoot* si basa sul lavoro volontario, che normalmente porta ad un risultato del quale beneficia tutta la comunità coinvolta. Nel caso di *Digitalkoot*, si può dire che del lavoro di correzione realizzato attraverso i giochi on-line beneficiano tutti coloro che sono interessati, in generale, alla storia della Finlandia o alla storia del giornalismo di questo Paese. Un archivio storico dei quotidiani accessibile on-line - e completamente ricercabile - è un'importante risorsa tanto per gli studiosi e gli studenti quanto per i non specialisti, che per vari motivi o semplicemente per curiosità si avvicinano a questo tipo di fonti. È fondamentale che questa risorsa sia accessibile liberamente e gratuitamente - nel caso contrario, lo sfruttamento commerciale del tempo di migliaia di

volontari aprirebbe una serie di questioni relazionate alla etica del *crowdsourcing*. *Digitalkoot* è stato un successo, noto e premiato anche al di fuori della Finlandia. Il formato ludico è un innovativo ed efficace approccio al *crowdsourcing*: ovviamente, la possibilità di aiutare giocando e divertendosi risulta molto più attrattiva rispetto al noioso lavoro di leggere articoli in cerca di errori d'ortografia. Nel complesso, il progetto migliora, in modo efficace, la qualità di una risorsa storica pubblica, facilitando così il lavoro di coloro che si occupano di preservare, ricercare e comunicare il passato.

Infine sorge un'altra domanda: può un'iniziativa ludica del genere avere qualcos'altro da offrire dal punto di vista della comunicazione? Potrebbe, ad esempio, creare maggiore consapevolezza delle risorse storiche pubbliche, attraendo l'attenzione di persone e gruppi che altrimenti non ne sarebbero interessati? Forse sì. *Digitalkoot* ha attirato l'attenzione della stampa nazionale e internazionale, ottenendo una notevole visibilità. Sicuramente, in questo senso, il progetto è servito anche come pubblicità positiva per la Biblioteca Nazionale, che ne è uscita rafforzata, come un'istituzione dinamica e moderna. Questa dimensione comunicativa, però, ha i suoi limiti. Ad esempio, è possibile giocare Mole Hunt o Mole Bridge senza nessun tipo d'interesse verso le risorse che i giochi aiutano a migliorare. Questi giochi in sé non hanno un contenuto informativo, comunicativo o didattico. Sono semplicemente mezzi - divertenti - per fare un lavoro, e l'uso dei video games come strumenti di comunicazione è tutta un'altra storia.