



**FARESTORIA**  
PERIODICO DELL'ISTITUTO STORICO DELLA RESISTENZA  
E DELL'ETÀ CONTEMPORANEA IN PROVINCIA DI PISTOIA

## **È in gioco la storia**

Call for Paper per un numero monografico di

«Farestoria»

Rivista dell'Istituto storico della Resistenza e dell'Età contemporanea in provincia di Pistoia»

I Game studies sono un fenomeno piuttosto recente per la ricerca storica in Italia, una realtà il cui esordio, sulla scia della disciplina della Public history, porta con sé una serie di spunti di riflessione. La definizione stessa di gioco, ad esempio, occupa uno spazio notevole nel dibattito tra gli studiosi. A tale proposito, questo numero monografico di «Farestoria» intende occuparsi del gioco entro diverse sfaccettature: come forma di «intrattenimento dotato di regole»; come strumento didattico; come mezzo di divulgazione o «nuovo media»; ultimo, ma non meno importante, «come opera d'autore» [Ligabue, 2019]. Definizioni molto ampie, evocate in modo tale da riconoscere ai giochi funzioni e caratteristiche complesse e stimolanti per il dibattito storiografico.

La tipologia alla quale ci si rivolge è invece quella del gioco storico in tutte le sue declinazioni: gioco di ruolo dal vivo (*live action role play*, LARP); ricostruzione storica (*reenactment* o *living history*); videogiochi, board game e giochi di carte; infine, esperienze virtuali con una componente ludica (prodotti quindi interattivi e partecipativi, ossia che prevedano l'interazione giocante). I giochi si rivelano anche media attraverso i quali poter comunicare storia: un vantaggio, senza dubbio, ma anche una caratteristica problematica in certi casi. Tramite gli history games è infatti possibile interagire con il passato, talvolta trasformarlo o conoscerlo anche se parzialmente. Circostanze che rendono legittimo analizzare e riflettere sui contenuti e sulle narrazioni che i giochi a tema storico propongono: dalla raffigurazione, stereotipizzazione o accuratezza del passato rappresentato, oppure anche solo immaginato nel gioco [Copplestone, 2016], fino al rapporto che c'è tra il pubblico e l'idea che quest'ultimo ha del passato e della storia rispetto a quella che costruiscono gli storici e le storiche [Champion, 2015].

A partire da questi aspetti, il presente numero monografico di «Farestoria» vuole andare ad indagare, con un'analisi ad ampio spettro, i giochi e i contesti ludici della nostra epoca per capire come essi interagiscano col passato, contribuendo a costruirlo nella sua percezione e conoscenza che se ne ha nella cultura di massa, e quale visione della storia offrono; e ciò a partire da alcune domande: quali momenti, quali narrazioni e immaginari sul passato veicolano e calcano maggiormente i giochi a tema storico? Che tipo di società, di strutture di potere ricostruiscono e con quale accuratezza? Che funzione hanno o si propongono di avere i giochi storici nella società contemporanea? E infine, in che misura e con quali risultati è presente la storia in quei giochi che non sono concepiti per essere storici (come fantasy e ucronie)?

I saggi richiesti potranno spaziare su tutte le tipologie di esperienza ludica a tema storico (ad es. board e card games; videogames e simulazioni virtuali; *live action role-play* e *living history*). Le linee di ricerca di particolare interesse sono:

- Analisi del lavoro di ricerca finalizzato allo sviluppo di uno o di più giochi storici.
- Giochi incentrati su determinati momenti o processi storici: ad es., la Resistenza italiana ed europea nei giochi storici (es. *Maquis*, GateOnGames); gli Stati Uniti tra fine Ottocento e inizio Novecento (es. *Red dead redemption 2*, Rockstar games), le due guerre mondiali nella ricostruzione storica, i conflitti sociali nel gioco di ruolo dal vivo, etc.
- Forme di rappresentazione del passato nel gioco storico: come vengono ricostruite le forme di governo; le relazioni e le strutture sociali; i rapporti di lavoro; i modelli economici su scala locale o macro; la tematica di genere nel gioco a tema storico; le malattie del passato, la loro funzione nel gioco e la loro rappresentazione; gli strumenti di propaganda all'interno di un gioco (come viene affrontato il tema della propaganda politica all'interno di un gioco? Gli attori politici, i protagonisti del gioco come vi si relazionano?).
- Componenti e narrazioni storiche in giochi controfattuali (*fantasy*; ucronie e *what if*): che ruolo riveste la storia in questi casi e in che proporzione è presente l'elemento storico? Come incide sulla narrazione e sullo svolgimento del gioco? Come costruisce consapevolezza storica o, di contro, come la distorce? La distorsione del passato ha esclusivamente una funzione narrativa oppure persegue anche scopi culturali e politici?
- Il gioco...nel gioco: il *mini-game* all'interno di un'altra esperienza videoludica.
- Gioco come veicolo del *cultural heritage*: vi sono luoghi di interesse storico nel gioco che sono visitabili nella realtà e che richiedono l'interazione del giocatore? Che ruolo rivestono per la resa finale del gioco?
- Aporie, stereotipi e falsificazioni storiche all'interno di un gioco o di ricostruzioni interattive (purché a sfondo ludico) all'interno di percorsi museali: quanto influiscono in questo senso le politiche della storia di uno o più Stati, oppure delle organizzazioni che promuovono o finanziano i musei e i percorsi espositivi?
- Il processo di ludicizzazione e i problemi di carattere storiografico ad esso correlati (ad es. che stimoli e che riflessioni offre il fatto di spingere il giocatore a immedesimarsi in determinati momenti della storia? Cosa succede se al giocatore viene chiesto di impersonare il cattivo della situazione? Che valore hanno dimensione morale e memoria collettiva nel videogioco storico?).

Scopo di questo numero monografico di «Farestoria» è capire come il gioco, nel presente, agisca nei confronti del passato. Ai fini della call verranno quindi presi in considerazione anche contributi su giochi storici che non hanno per oggetto l'Età contemporanea; dovrà trattarsi, in ogni caso, di prodotti o di esperienze ludiche ideate e realizzate, indicativamente, negli ultimi venti, massimo trent'anni.

**Le proposte, di massimo 3.000 caratteri spazi inclusi compreso il titolo, dovranno pervenire entro il 31/03/2022 accompagnate da un breve curriculum (2.000 caratteri).**

Sarà data tempestiva comunicazione delle proposte selezionate, contestualmente all'invio delle norme redazionali.

**Il lavoro finale – un saggio compreso tra le 35.000 e le 50.000 battute, spazi e apparato di note inclusi – dovrà essere consegnato entro il 30/06/2022. I contributi saranno sottoposti a referaggio.**

Le proposte dovranno essere inviate all'indirizzo mail: [faestoriaredazione@gmail.com](mailto:faestoriaredazione@gmail.com)

## **Riferimenti bibliografici**

Angiolino A., Sidoti B., *Dizionario dei Giochi*, Zanichelli, 2010.

Asti C. (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Unicopli, 2019.

Champion E., *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*, Ashgate Publishing Limited, 2015.

Chapman A., *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, 2016.

Copplestone T. J., *But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics*, in «Rethinking History. The Journal of Theory and Practice», nov. 2016.

Kapell M. W., Elliott A. B., *Playing with the Past Digital games and the simulation of history*, Bloomsbury, 2013.

Maestri A., Polsinelli P., Sassoon J., *Giochi da prendere sul serio: gamification, storytelling e game design per progetti innovativi*, Franco Angeli, 2015.

Nuccio W., *La progettazione dei giochi da tavolo. Strumenti, tecniche e design pattern*, Mursia, 2016.