

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

Presidente: Giovanni Contini

Vice presidente: Sonia Soldani, Filippo Mazzoni

Direttore: Matteo Grasso

Viale Petrocchi, 159 - 51100 Pistoia - Tel. 0573 359399

www.istitutostoricoresistenza.it

ispresistenza@tiscali.it

Per associarsi e ricevere la rivista semestrale Farestoria:

€ 20,00 (venti/00).

Il versamento può essere effettuato:

- con bollettini di Conto Corrente Postale sul numero 10443513 intestato a Istituto Storico della Resistenza di Pistoia (O.N.L.U.S.) specificando la causale; oppure con bonifico Conto Corrente Postale IBAN IT30S0760113800000010443513
- presso il nostro ufficio in viale Petrocchi n° 159 a Pistoia
- con Bonifico Bancario sul conto n. 68711100000000722 di Intesa San Paolo filiale viale Adua intestato a Istituto Storico della Resistenza di Pistoia (O.N.L.U.S.) IBAN IT66Z0306913834100000000722.

Farestoria

Società e storia pubblica

Rivista semestrale dell'Istituto Storico della Resistenza
e dell'età Contemporanea nella Provincia di Pistoia.

Autorizzazione del Tribunale di Pistoia n. 259 del 16.2.1981.

Redazione: Viale Petrocchi, 159 – 51100 Pistoia. Tel. 0573 359399

E-mail: faestoriaredazione@gmail.com

Direttore responsabile: Tommaso Artioli

Direttore di redazione: Stefano Bartolini

Comitato di redazione:

Giulia Bassi, Federico Creatini, Francesco Cutolo, Daniela Faralli, Sandro Landucci,
Edoardo Lombardi, Chiara Martinelli, Filippo Mazzoni, Francesca Perugi, Alice Vannucchi

*Il presente numero è stato stampato
con il contributo della Fondazione CARIPT*



Farestoria Società e storia pubblica

Rivista semestrale dell'Istituto storico della Resistenza e dell'età contemporanea nella provincia di Pistoia

Farestoria è una rivista di storia pubblica che vuole evidenziare l'importanza della ricerca storica, sottolineando il valore e il ruolo sociale della storiografia, e la sua utilità nel contesto attuale, indagando le forme in cui la storia è presente ed è usata nella società: dal consumo culturale agli utilizzi commerciali o politici, senza tralasciare le forme di partecipazione della cittadinanza al processo di costruzione della storia, della memoria, e dei significati del passato.

Nel solco della tradizione su cui si innesta la nuova serie, Farestoria è inoltre una rivista interdisciplinare che accoglie e promuove il dialogo e l'interazione tra approcci metodologici diversi.

Infine, credendo nell'importanza della libera circolazione dei contenuti culturali, i fascicoli precedenti all'ultimo pubblicato saranno rilasciati alla libera fruizione in formato open access sul sito dell'Istituto storico della Resistenza e dell'età contemporanea di Pistoia.

I testi della sezione *Saggi* sono sottoposti a referaggio con il metodo *single blinded*.

Copyright © 2022 by



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

I.S.R.PT EDITORE

Viale Petrocchi, 159 - Pistoia 51100

Tel 0573 359399

In copertina: Il Primo maggio in una ricostruzione realizzata da Italian BrickHistory © Stefano Bartolini

Il logo dell'Istituto è opera del pittore pistoiese Paolo Tesi e raffigura il monumento equestre a Garibaldi situato nell'omonima piazza cittadina.

Traduzioni, saggi e articoli editi su Farestoria non esprimono necessariamente il punto di vista della redazione, impegnando unicamente gli autori dei testi, che vengono pubblicati al fine di arricchire, attraverso l'informazione, la conoscenza storica che Farestoria vuole preservare portandola alla valutazione e alla comprensione critica delle nuove generazioni.

È IN GIOCO LA STORIA
GIOCARRE IL PASSATO NEL TEMPO PRESENTE

Introduzione

EDOARDO LOMBARDI, IGOR PIZZIRUSSO - CURATORI

7

Saggi

C. DAFFONCHIO

The Great Game. Rappresentare l'espansione coloniale europea
attraverso i giochi da tavolo

17

G. BABINI, M. CARRATTIERI, M. ZANONI

Giocare col fuoco. La Resistenza nei giochi da tavolo

37

G. L. GONZATO, G. SORRENTINO

Giocare lo sconfitto può consentire di ripensare il passato?
Una proposta di analisi tra *board game* e videogiochi

55

Rubriche

Forum storiografico

G. UBERTI, S. CASELLI

Mille e uno... modi di giocare (con) la storia

75

Intervista

"20 days": *This war of mine*, giocare il civile in tempo di guerra.

Dialogo di EDOARDO LOMBARDI con WOJCIECH SETLAK (11bit Studios)

83

Comunicare la storia

I. BOLZON

La storia "con i se e con i ma". Un laboratorio di storia controfattuale in museo

93

Comunicare la storia

I. TROTTA

Il *wargame* come mezzo di divulgazione storica: l'esperienza di AFBIS

101

Rassegna tematica

L. DE MARCHI

Tra dadi e mondi. Contatti tra i giochi di ruolo e la storia 107

Public History

I. ROMEO

Trade Unions Quiz. Cgil, la nostra memoria tra gioco e formazione 113

Casi studio

E. F. RUSSO

Prima guerra mondiale e videogames, il caso di *Valiant Hearts* 119

Autori e autrici

122

*In memoria di Roberto Barontini,
che con passione ci ha insegnato
a coniugare competenza e studio
con semplicità e leggerezza.*

La Redazione

Introduzione

DI

EDOARDO LOMBARDI E IGOR PIZZORUSSO

CURATORI

Il 26 febbraio 2022, due giorni dopo l'invasione russa dell'Ucraina, lo sviluppatore bielorusso Gaijin pubblicava un suo comunicato sulla piattaforma Twitter nel tentativo di rassicurare gli utenti del suo principale videogame (*War Thunder*) che il gioco non era a rischio shutdown. Il comunicato concludeva affermando la posizione di Gaijin in merito alle vicende in corso, ribadendo la contrarietà dei game designers alla guerra e che quest'ultima «dovrebbe [sempre] restare confinata al mondo videoludico»¹.

I giorni che seguirono non sarebbero stati facili per il brand bielorusso, che attualmente ha sede in diversi Paesi europei (Ungheria, Germania e Lettonia sopra tutti), né tantomeno per il suo marchio di fabbrica più popolare. *War Thunder* è infatti un videogioco molto frequentato, un multigiocatore di massa cresciuto esponenzialmente in popolarità negli ultimi anni; un successo, quest'ultimo, dovuto ad un efficace mix tra comparto tecnico, modalità di gioco e, non ultimo, attendibilità e realismo nelle varie componenti dei veicoli militari. *War Thunder* offre infatti al giocatore la possibilità di mettersi al comando di carri armati, aerei e navi da battaglia e di scontrarsi con altri giocatori all'interno di un numero considerevole di mappe. Soprattutto, esso prevede la possibilità di manovrare veicoli del passato e moderni, dagli apparecchi del primo dopoguerra (post-1918) ai modelli più recenti degli anni Duemila. Non ultimo, esso permette di personalizzare entro certi limiti il proprio veicolo con decalcomanie di vario tipo.

¹ M. Gault, *'War Thunder' Turns Off Chat Because Players Are Fighting About Ukraine*, disponibile al sito: <https://www.vice.com/en/article/epx774/war-thunder-turns-off-chat-because-players-are-fighting-about-ukraine> (consultato in data 10 dicembre 2022).

Cos'ha a che fare tutto questo con la nostra rivista e con gli scopi di questo dossier, dedicato al gioco e ai modi attraverso i quali esso racconta la storia? Il fatto è che la vicenda che lega *War Thunder* al conflitto in Ucraina ha avuto risvolti intriganti: a quarantott'ore dal primo comunicato, Gaijin sospende le chat del gioco, asserendo di non voler lasciare margine ai giocatori di esprimere la propria preferenza per una delle due parti in campo. Il gioco diventa terreno di scontro tra i sostenitori dell'attacco russo e chi, invece, esprime la propria solidarietà all'Ucraina; e lo diventa non solo a parole, ma visivamente e concretamente, con la conseguenza che anche i vari team che si scontrano virtualmente cominciano a polarizzarsi in un senso o nell'altro. Sui mezzi militari cominciano ad apparire le "Z" a sostegno delle forze armate russe; veicoli storici sovietici dagli anni Trenta agli Ottanta vengono aggiornati con l'aggiunta su di essi, da parte dei giocatori, delle bandiere della Federazione russa; di contro, si esibiscono bandiere e simboli ucraini in appoggio ai difensori.

Quello di *War Thunder* è dunque un fatto paradigmatico, un case-study in piena regola col quale esordire all'interno di questo numero di «Farestoria»: un gioco capace di fungere da filtro per l'attualità e la storia allo stesso tempo, non *motu proprio* ma per mano dei giocatori stessi e osservando il quale è possibile analizzare e fare-storia coi metodi propri della Public History. Questo numero vuole essere un primo tentativo dell'Istituto storico della Resistenza di Pistoia e della sua rivista di inserirsi in un contesto di studi sempre più particolareggiato e problematico. Vale a dire le *digital humanities* e i *game-studies*, ovvero tutto ciò che concerne la trasposizione in digitale delle discipline umanistiche e la loro applicazione al contesto ludico. Uno scenario nel quale, va sottolineato, sta cambiando anche il ruolo dello storico. I nuovi «mondi digitali», osservava Enrica Salvatori, «hanno allargato a dismisura il bacino dei "creatori di storia" [i game designers; gli stessi giocatori] rendendo virtualmente ognuno di noi capace di contribuire alla raccolta, interpretazione e lettura di testimonianze relative al proprio passato»².

L'interesse accademico e scientifico per il gioco è in crescita. Se all'estero il gioco (nella sua declinazione analogica o digitale) ha già da diverso tempo destato l'attenzione di studiosi³ che, organici o meno alle Università, continuano a interrogarsi su di esso e sui molteplici legami che esso ha con le scienze umane e storiche in particolare, in Italia questa attività rimane ancora appannaggio di un gruppo ristretto di persone. Le ragioni sono molteplici e complesse, troppo per essere indagate approfonditamente in questa introduzione. Se ne proverà comunque a dare conto in maniera sommaria e, per quanto possibile, esaustiva.

Innanzitutto va rilevata una naturale difficoltà da parte delle discipline umanistiche a mettere a fuoco delle nuove categorie interpretative o ad adeguare quelle esistenti, basate

2 *Public History. Discussioni e pratiche*, a cura di P. B. Farinetti, L. Bertucelli, A. Botti, Milano, Mimesis, 2017.

3 Era il 1990 quando Irving Finkel organizzò un convegno al British Museum, che diede poi origine all'International Board Game Studies Association; nel 2003 viene invece fondata la Digital Games Research Association.

per lo più su linguaggi e strumenti però molto differenti (quali il cinema, la televisione o la letteratura)⁴.

In secondo luogo, la percezione dell'esperienza ludica rimane ancora oggi troppo spesso ambigua e ambivalente, contesa tra un approccio fondamentalmente minimizzante, che vede il gioco come mera attività di piacere e divertimento tutto sommato fine a sé stessa, e autentiche campagne di demonizzazione di cui è vittima soprattutto il videogioco, ancora troppo spesso dipinto come un medium potenzialmente «patogeno e patologico, generatore di comportamenti incontrollati e violenti, se non addirittura di vere e proprie malattie (come l'epilessia)»⁵.

A ben vedere questo genere di allarme sociale si è storicamente verificato per tutte le forme di comunicazione emergenti e con grande presa presso le fasce d'età più giovani della popolazione, in particolare gli adolescenti. Anche al netto di questi pregiudizi, è indubbiamente vero che il gioco digitale è rimasto per lungo tempo un oggetto di consumo prettamente adolescenziale, «basato sulla dimestichezza con strumenti tecnici estranei ai più anziani»⁶.

Un meccanismo che nel Regno Unito, ad esempio, è stato contrastato fin dagli anni Ottanta, con sinergie tra governi e settori delle telecomunicazioni capaci di dare un forte e precoce impulso alla computer literacy⁷, contribuendo in modo significativo a sottrarre tutta la sfera del digitale alle prerogative esclusivamente giovanili. Non solo. Nei paesi anglosassoni si è iniziato a giocare in grandi numeri molto prima che alle nostre latitudini e quindi molto prima se n'è tentata un'interpretazione di carattere scientifico e storiografico, a opera proprio di coloro che hanno avuto esperienze pratiche del medium. Finalmente però anche in Italia hanno fatto il loro ingresso nel mondo della ricerca storica studiosi e studiosi che hanno trascorso gli anni Ottanta e Novanta immersi tra le prime pionieristiche consoles di gioco e i primi computer per uso domestico. E la differenza inizia a percepirsi nitidamente.

Per quanto oggetto di un procedimento diverso, che ha visto una buona produzione in termini di pubblicazioni fin dall'inizio del secolo scorso e una proficua attività di ricerca da parte di diversi soggetti in particolare nel settore dei boardgame/wargame, anche il gioco analogico sta sperimentando in questi anni una stagione di rinnovato interesse e una fase di vivaci analisi e interpretazioni, riflesso probabilmente della nuova linfa di cui ha beneficiato il mercato in termini di produzione e vendita, grazie anche alla nascita di piattaforme per il crowdsourcing.

Tra le iniziative di studio e ricerca, ci sembrano particolarmente importanti da segnalare il convegno "Il Videogioco in Italia: Teorie, Metodi e Prospettive"⁸, tenutosi presso l'Università

4 P. Ortoleva, *Prefazione*, in *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, a cura di M. B. Carbone, R. Fassone, Milano, Mimesis, 2020, p. 18.

5 Ivi, p. 17.

6 Ivi, p. 18.

7 M. B. Carbone, *L'Italia di Simulmondo. Caratteri nazionali e transnazionali dell'industria italiana del videogioco*, in *Il videogioco in Italia...*, cit., p. 70.

8 La registrazione integrale del convegno è visibile sul canale Youtube «Il Videogioco in Italia», ed è disponibile al

di Salerno (in forma ibrida) il 23 e 24 settembre 2021⁹, e la pubblicazione quasi omonima *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, curata da Marco B. Carbone e Riccardo Fassone¹⁰ e uscita un anno prima, nel 2020; i volumi di Stefano Caselli¹¹ e Chiara Asti¹²; gli appuntamenti su “La storia in gioco” al festival Play del 2021 e 2022¹³ (con un’edizione già annunciata per il 2023 che avrà dimensioni e importanza rilevante, anche per i soggetti coinvolti); l’attività alla conferenza di Public History¹⁴ e del gruppo di lavoro interno all’AIPH, unica società storica italiana ad avere al momento una specifica task force dedicata all’ambito ludico. Non è un caso che per la realizzazione di questo numero di «Farestoria» si sia rivelata indispensabile la collaborazione con quel gruppo di lavoro interno all’AIPH al quale si è già accennato. E non è altrettanto casuale che alcuni dei contributi qui proposti siano opera di appartenenti a quel gruppo, larga parte dei quali ha risposto attivamente alla *Call for paper* dalla quale ha avuto origine questo numero.

Secondo una prassi ormai consolidata, i testi dei quali si compone il numero sono stati distribuiti in due sezioni: una prima, dedicata alla saggistica, e una seconda più eterogenea, quella delle rubriche. Nel primo saggio, Carlo Daffonchio propone un’analisi sulla rappresentazione dell’espansione coloniale in sei giochi da tavolo. Una proposta, quella dell’autore, che non si limita alla disamina delle meccaniche dei casi studio esaminati, anzi, essa propone diverse novità anche dal punto di vista metodologico, a partire dalla cernita dei *tabletop games*¹⁵ selezionati per la ricerca; né vanno trascurate la formazione e la biografia degli autori e sviluppatori dei giochi e il rapporto che si viene a creare tra contenuti di gioco e fruitori (cosa permette di fare o non fare quel determinato gioco? Quali azioni sono concesse? Quali il gioco interpreta e fa interpretare al giocatore come un vantaggio e quali, invece, come uno svantaggio?).

Al fenomeno della Resistenza, tematica sempre declinata nella formula del gioco da tavolo, è dedicata la ricerca a sei mani di Glauco Babini, Mirco Carrattieri e Mirco Zanoni. Non solo un fenomeno italiano e non esclusivamente presente nella forma del gioco di guerra (*war-*

sito: <https://www.youtube.com/channel/UCMIWLiCRgy3mbTofVUNNUIQ> (consultato in data 30 dicembre 2021).

9 Programma e sinossi del convegno sono consultabili sul sito dell’Università di Salerno: <https://www.unisa.it/unisa-rescue-page/dettaglio/id/529/module/87/row/6637/il-videogioco-in-italia-teorie-metodi-e-prospettive> (consultato in data 30 dicembre 2021).

10 *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, a cura di M. B. Carbone, R. Fassone, Milano, Mimesis, 2020.

11 *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, a cura di S. Caselli, Milano, Biblion, 2022.

12 *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell’esperienza ludica*, a cura di C. Asti, Milano, Unicopli, 2019.

13 G. Babini, I. Pizzirusso, *La storia in gioco. Public history e medium ludico a Play-Festival del gioco di Modena*, in «E-Review», 8-9, 2021-2022, disponibile al sito: <https://e-review.it/babini-pizzirusso-storia-in-gioco> (consultato in data 9 dicembre 2022).

14 Si vedano: *AIPH 2020–Book of Abstract*, a cura di E. Salvatori, AIPH, 2021. Si veda al sito: <https://aiph.hypotheses.org/10613> (consultato in data 9 dicembre 2022); *AIPH 2022–Book of Abstract*, a cura di A. Savelli, AIPH, 2022. Si veda al sito: <https://aiph.hypotheses.org/11735> (consultato in data 9 dicembre 2022).

15 Tutti i giochi che per essere giocati hanno bisogno di una superficie piana.

game): la resistenza all'oppressione delle truppe naziste e fasciste durante la Seconda guerra mondiale assume diverse sfaccettature, dovute alla multiformità di un fenomeno che – questo specialmente per il caso italiano – prende forma di guerra di Liberazione, guerra civile e lotta di classe. I tre autori delineano così un quadro narrativo molto variegato, dal quale emergono titoli nei quali la Resistenza assume una dimensione pressoché eroica e ai limiti dell'edulcorante (come nel caso del *board game* sloveno *Postani Partizan*) e altri giochi, in modo particolare i controfattuali (o *what-if*) nei quali la dimensione etica dei resistenti assume un ruolo centrale nella trama del gioco.

I giochi definiti “controfattuali” o *what if* consentono ai giocatori di intraprendere percorsi alternativi a quelli presenti nella realtà storica. Non tutti i giochi controfattuali, tuttavia, consentono ai *gamers* di modificare in maniera radicale il passato e le meccaniche. Come illustra eloquentemente l'ultimo saggio, opera di Gian Luca Gonzato e Gabriele Sorrentino, alcuni giochi si propongono come vere e proprie sfide al «determinismo del decorso storico»: è il caso di prodotti come *Schönbrunn-Il Congresso Danzante di Vienna*, nel quale il giocatore è chiamato a rivestire un ruolo di primo piano nel congresso di Vienna del 1815. Esistono però giochi che, pur non proponendo scenari alternativi, riescono a proiettare il giocatore in una dimensione a lui altrimenti aliena, come quella dello “sconfitto” o più in generale della parte perdente di un conflitto, offrendo così un'immersività e un livello di riflessione inedito al giocatore: è quest'ultimo il caso di *The last Tiger*, mini-campagna aggiuntiva al videogioco *Battlefield V* e oggetto particolare del saggio di Gonzato e Sorrentino.

È la ricerca¹⁶ di Giorgio Uberti e Stefano Caselli a fare da apripista per la sezione delle rubriche e a costituire un utile inciso e sui metodi della *Public History* applicata ai giochi e sul tipo di rappresentazione del passato che essi propongono: una panoramica generale su cosa è un gioco storico e su cosa invece non lo è, e che sfocia in una riflessione su quanto la dinamica storica sia radicata anche all'interno dei secondi; risultano particolarmente interessanti, a questo proposito, gli approfondimenti sui giochi controfattuali ai quali si è già accennato in precedenza e sui glossari presenti in alcune note saghe videoludiche.

Risonanze storiche, più che veri e propri riferimenti a un passato definito, compaiono all'interno di un'opera d'autore come *This war of mine*, oggetto dell'intervista di Edoardo Lombardi al *game designer* dello studio polacco “11bit Studios” Wojciech Setlak. Diversi gli spunti utili per questo numero che sono emersi dal confronto con lo sviluppatore, tra i quali preme sottolinearne uno in particolare: ovvero il fatto che il gioco manchi di un reale contesto storico da presentare al giocatore. La resa finale è quella di un gioco che, sebbene *non-storico*, è costruito *storicamente*. La guerra ai civili e tra civili influenza in maniera considerevole la giocabilità

¹⁶ Il contributo è una rielaborazione di un dialogo tra Giorgio Uberti e Stefano Caselli, coordinatore Igor Pizzirusso, a cura di AIPH e pubblicato sul canale Youtube dell'associazione il 15 marzo 2021. Disponibile al sito: <https://www.youtube.com/watch?v=OvUymaGdKec&t=10s> (consultato in data 10 dicembre 2022).

del titolo, porta a dilemmi reali sull'etica e sulla giustizia; si è coinvolti nel crollo di un tessuto sociale e se ne diventa protagonisti attivi e responsabili.

Il passato non è mutabile e tuttavia si è già anticipato quanto spesso alcuni prodotti ludici mirino non tanto a illustrare ciò che è stato ma ciò che avrebbe potuto essere, concentrandosi non sui fatti storici in sé ma sulla riproduzione fedele di strutture sociali o di dinamiche ben precise che possiedono un riscontro storico. Spesso dunque – il genere del gioco controfattuale lo dimostra ampiamente – la storia si può davvero fare «con i se e con i ma», come scrive Irene Bolzon nel suo contributo dedicato a un laboratorio di storia *what if* realizzato presso il MeVe-Memoriale Veneto della Grande Guerra di Montebelluna. Lo scopo dell'iniziativa, rivolta alle scuole secondarie, è quello di stimolare il pensiero critico degli studenti rispetto al corso degli eventi storici: la storia è veramente un monolite dettato da un meccanismo quasi scontato di causa-effetto? Quali fattori intervengono? Sono possibili delle alternative e, se sì, quali presupposti sono necessari per realizzarle?

Con un approccio differente ma pur sempre all'interno della categoria dei giochi di guerra, Iacopo Trotta ci guida all'interno dell'esperienza dell'Associazione Fiorentina Battaglie In Scala (AFBIS), realtà che dal 1973 ha fatto della divulgazione storica via *wargame* il suo tratto distintivo. L'autore pone particolare accento sulle metodologie che contraddistinguono il lavoro di ricerca e riproduzione delle battaglie in scala da parte dei membri di AFBIS, con particolare riferimento alle meccaniche di gioco e a tre esempi diversi di scontri ai quali si è dedicata l'associazione, in altrettanti e differenti periodi storici: la battaglia di Campaldino, le guerre napoleoniche e la più recente guerra di Liberazione (1943-1945).

Il contributo di Lorenzo De Marchi offre un ulteriore e ancora differente spunto di riflessione, costruito non sul contenuto del gioco come veicolo narrativo in senso proprio del passato, ma su di una precisa modalità di gioco: quella del GdR (gioco di ruolo). Partendo dalla definizione di quest'ultimo, l'autore compie un'efficace rassegna di tre diversi giochi di ruolo e relativi manuali: di nuovo, ci troviamo di fronte a titoli e a generi ludici non propriamente storici ma che offrono al giocatore diverse risonanze storiche, strutture sociali e ambienti distopici che rimandano a una realtà storica di riferimento, che sia essa il "medioevo" immaginario dei diversi manuali di *Dungeons & Dragons* o l'universo anni Venti riadattato da un titolo come *Il Richiamo di Cthulhu*.

Concludono il numero due contributi su altrettanti casi studio. Nel primo di essi, Ilaria Romeo ci guida all'interno di un interessante esempio di *Public History* applicato al mondo ludico. *Trade Unions Quiz*, un *board game* in stile *trivia* ideato in occasione del Congresso nazionale Cgil del 2019, costituisce un eloquente esempio di gioco ideato e applicato con una specifica funzione formativa, ancora prima che divulgativa. Come secondo e ultimo *case study* troviamo *Valiant Hearts: The Great War*, videogame ideato da Ubisoft Montpellier nel 2014. Preso in esame da Emanuele Russo, questo titolo consente al giocatore di vivere la Grande Guerra attraverso gli occhi di sei diversi personaggi (tra i quali uno decisamente insolito per il genere).

Indicazioni bibliografiche

- Asti Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Milano, Unicopli, 2019.
- Babini Glauco, Pizzirusso Igor, *La storia in gioco. Public history e medium ludico a Play-Festival del gioco di Modena*, in «E-Review», 8-9, 2021-2022, disponibile al sito: <https://e-review.it/babini-pizzirusso-storia-in-gioco> (consultato in data 9 dicembre 2022).
- Bertella Farnetti Paolo, Bertucelli Lorenzo, Botti Alfonso (a cura di), *Public History. Discussioni e pratiche*, Milano, Mimesis 2017.
- Carbone Marco Benoît, Fassone Riccardo (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, 2020.
- Caselli Stefano (a cura di), *La storia in gioco, Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, Milano, Biblion, 2022.
- Caselli Stefano, Uberti Giorgio, *Mille e uno modi di giocare (con) la storia*, I Dialoghi della Public History. Associazione Italiana di Public History-AIPH, 2021, disponibile al sito: <https://www.youtube.com/watch?v=OvUymaGdKec&t=10s> (consultato in data 10 dicembre 2022).
- Chapman Adam, *Digital Games as History*, New York, Taylor & Francis, 2016.
- Gault Matthew, *'War Thunder' Turns Off Chat Because Players Are Fighting About Ukraine*, disponibile al sito: <https://www.vice.com/en/article/epx774/war-thunder-turns-off-chat-because-players-are-fighting-about-ukraine> (consultato in data 10 dicembre 2022).
- Ortoleva Peppino, *Prefazione*, in Carbone Marco Benoît, Fassone Riccardo (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, 2020.
- Salvatori Enrica (a cura di), *AIPH 2020-Book of Abstract*, AIPH, 2021. Disponibile al sito: <https://aiph.hypotheses.org/10613> (consultato in data 9 dicembre 2022).
- Savelli Aurora (a cura di), *AIPH 2022-Book of Abstract*, AIPH, 2022. Disponibile al sito: <https://aiph.hypotheses.org/11735> (consultato in data 9 dicembre 2022).
- Uricchio William, *Simulation, History and Computer Games*, in Joost Raessens e Jeffrey Goldstein (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge (MA), MIT Press, 2005.

Saggi

The Great Game

Rappresentare l'espansione coloniale europea attraverso i giochi da tavolo

DI

CARLO DAFFONCHIO

Abstract

L'articolo intende studiare come l'espansione coloniale europea dell'età moderna e contemporanea venga rappresentata nei giochi da tavolo. Attraverso l'esame di sei giochi (*Struggle of Empires; Through the Ages; Endeavour; Pax Pamir; John Company; Spirit Island*) editi nei primi vent'anni del XXI secolo, l'articolo mostra i differenti modi di rappresentare il passato coloniale e si interroga sulle idee di storia veicolate da queste rappresentazioni e sulle loro radici, come il *background* degli autori.

Parole chiave: giochi da tavolo, colonialismo, impero, *game studies*, narrazioni

This paper aims to study how the colonial expansion of European powers during the early modern and the modern ages is depicted in boardgames today. Focusing on six games (*Struggle of Empires; Through the Ages; Endeavour; Pax Pamir; John Company; Spirit Island*) edited in the first twenty years of XXI century, the paper shows the different ways of representing colonial past in game and it discusses the ideas of history conveyed by these representations and their roots, like game designers' background.

Keywords: boardgames, colonialism, empire, game studies, storytelling

Giocare col fuoco. La Resistenza nei giochi da tavolo

DI

GLAUCO BABINI, MIRCO CARRATTIERI E MIRCO ZANONI

Abstract

L'articolo analizza alcune esperienze italiane e straniere di giochi da tavolo sulla Resistenza. Partendo dai *wargames*, si rileva l'allargamento del quadro, dovuto al successo del tema nella cultura pop e alla diffusione della *public history*. Si constata la residua prevalenza degli aspetti militari, accompagnata però dal tentativo di valorizzare le asimmetrie del conflitto e le complessità dei suoi risvolti civili e politici. La dimensione storica viene colta sia negli aspetti simulativi (scenari, personaggi, eventi) che in quelli evocativi.

Parole chiave: Gioco da tavolo, Resistenza, politica, evocazione, presumption, conflitto (guerra)

The article analyses some Italian and foreign experiences in the field of board games about the Resistance. Starting from the wargames, we acknowledge the enlargement of the picture, due to the success of this issue in pop culture and the spread of public history. The prevalence of military aspects is noted, accompanied however by the attempt to represent the asymmetry of the conflict and the complexities of its civil and political implications. The historical dimension of the games is captured both by the simulative aspects (scenarios, characters, events) and the evocative ones.

Key words: Board game, Resistance, politics, evocation, presumption, conflict (war)

Giocare lo sconfitto può consentire di ripensare il passato? Una proposta di analisi tra *board game* e videogiochi*

DI

GIAN LUCA GONZATO E GABRIELE SORRENTINO

Abstract

Scopo dello studio è quello di comprendere se giocare la posizione dello sconfitto possa consentire di ripensare il passato. L'analisi sarà così suddivisa. Da una selezione di titoli che comprende sia giochi da tavolo che videogiochi, in primo luogo si osserveranno le implicazioni narrative di giocare lo sconfitto. Successivamente, con il programma Voyant Tool saranno proposte letture distanti di corpus di commenti a due titoli in tal senso significativi.

Parole chiave: What if, sconfitto, playable position, Voyant Tool, utenti

The aim of this study is to get to know if, by playing the loser role, people could rethink about the past. The analysis will be divided into the following way. First of all, by playing some selected board games as well as videogames, it would be possible to get to know the narrative implications about playing the loser role. Afterwards, by using Voyant Tool programme, some significant readings from some "corpus" of comments with two titles will be given

Key words: What if, loser, playable position, Voyant Tool, users.

* Per i preziosi suggerimenti forniti nella conduzione di questo studio un sentito ringraziamento va alla professoressa Deborah Paci e ad Igor Pizzirusso.