

I *Game studies* sono un fenomeno piuttosto recente per la ricerca storica in Italia, una realtà il cui esordio, sulla scia 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. Questo numero 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. Definizioni molto ampie, evocate in modo tale da riconoscere ai giochi funzioni e caratteristiche complesse e stimolanti per il dialogo tra storici e grande pubblico.

La tipologia alla quale ci si rivolge è quella del gioco in tutte le sue declinazioni: gioco di ruolo dal vivo; *video* e *table games*; infine, esperienze virtuali con una componente ludica (prodotti quindi interattivi e partecipativi, ossia che prevedano l'interazione giocante). Tutti 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. 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, fino al rapporto che c'è tra il pubblico e l'idea che quest'ultimo ha del passato rispetto a quella che costruiscono le storiche e gli storici.

A partire da questi aspetti, il presente numero monografico di «Farestoria» va ad indagare, con un'analisi ad ampio spettro, i giochi e i contesti ludici della nostra epoca per capire come essi interagiscono col passato, contribuendo a costruirlo nella sua percezione e conoscenza che se ne ha nella cultura di massa, e quale visione della storia offrono.

ANNO IV, N. 1, 2022

STAMPATO CON IL CONTRIBUTO DI:
FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO
DI PISTOIA E PESCIA



È IN GIOCO LA STORIA
GIOCARRE IL PASSATO NEL TEMPO PRESENTE
a cura di Edoardo Lombardi e Igor Pizzirusso



FARESTORIA
SOCIETÀ E STORIA PUBBLICA

FARESTORIA
SOCIETÀ E STORIA PUBBLICA

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

ISBN 978-88-6144-060-7



€ 8,00 9 788861 440807 >

ISSN 2612-7164

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: farestoriaredazione@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
GIOCARE 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

<i>Rassegna tematica</i>	
L. DE MARCHI	
Tra dadi e mondi. Contatti tra i giochi di ruolo e la storia	107
<i>Public History</i>	
I. ROMEO	
<i>Trade Unions Quiz</i> . Cgil, la nostra memoria tra gioco e formazione	113
<i>Casi studio</i>	
E. F. RUSSO	
Prima guerra mondiale e videogames, il caso di <i>Valiant Hearts</i>	119
<i>Autori e autrici</i>	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-Memorale 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

Introduzione

Nel suo saggio *L'histoire, pour quoi faire* lo storico Serge Gruzinski riflette sul problematico rapporto che intercorre fra la storia come disciplina, il senso storico, la ricezione della storia e le narrazioni storiche messe in campo dalle produzioni dell'arte e dell'industria dell'intrattenimento in anni recenti. Gruzinski nota come questo passato riciclato proponga raramente delle chiavi interpretative scientificamente accurate per comprendere criticamente il presente e il passato stesso, sottolineando la diffusa estraneità degli storici di professione rispetto a questo fenomeno. Scrive Gruzinski:

ovunque oggi è in corso un rimescolamento delle mappe della memoria, peraltro più da parte di artisti e produttori che degli storici. Ma come possono questi ultimi ignorarli se vogliono riflettere su che cosa potrebbe diventare la scrittura della storia in un contesto globalizzato alla mercé di nuove egemonie?¹

Queste riflessioni si adattano non solo a prodotti e media da tempo consolidati dell'industria culturale dell'intrattenimento, come il cinema o i fumetti, ma anche ai giochi, un settore relativamente nuovo o che sta conoscendo in tempi più o meno recenti una crescita e una popolarità senza precedenti. In tutto il mondo si sta assistendo all'espansione di entrambe le branche principali del settore ludico: i videogame e, per certi versi più inaspettatamente, i *tabletop game*², su cui si vuole concentrare l'attenzione del presente articolo. Prendendo in esame questi ultimi nel solo 2016 il loro settore ha generato 9,45 miliardi di dollari di vendite nel mondo³. Le analisi economiche dicono che tra il 2017 e il 2023 il tasso di crescita annuale composto (CAGR) dei *tabletop game* dovrebbe essere sopra il 5% e che nel 2023, nella sola Europa, il valore del mercato di giochi da tavolo, di carte e di ruolo raggiungerà i 4 miliardi di dollari⁴. Se si allarga lo sguardo, per il periodo 2021-2026 a livello globale il CAGR è stimato al 13%⁵ e tra cinque anni il mercato dovrebbe avere un valore di 30 miliardi di dollari⁵.

In questo quadro di grande sviluppo, la storia è da sempre un genere sicuro e con pochi concorrenti, capace di minimizzare il rischio di insuccesso e di attrarre un vasto pubblico di

1 S. Gruzinski, *Abbiamo ancora bisogno della Storia? Il senso del passato nel mondo globalizzato*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2016.

2 I *tabletop games* sono tutti quei giochi giocati su una superficie piana. In questa categoria rientrano i *board game* (giochi da tavolo) come *Risiko!* o *Monopoli*, i *card game* (giochi di carte) come *Magic The Gathering* e i *role-playing game* (giochi di ruolo) quale il celebre *Dungeons & Dragons*.

3 R. Hutchins, *Dice Age: The Unstoppable Momentum of the Board Games Industry*, in «Toy News», disponibile al sito: <https://www.toynews-online.biz/2017/09/26/dice-age-the-unstoppable-momentum-of-the-board-games-industry/> (consultato in data 11 febbraio 2021).

4 *Board Games Market in Europe*, disponibile al sito: <https://www.arizton.com/market-reports/europe-board-games-market> (consultato in data 11 febbraio 2022).

5 *Board Games Market*, disponibile al sito: <https://www.arizton.com/market-reports/global-board-games-market-industry-analysis-2024> (consultato in data 11 febbraio 2022).

consumatori. Oltre la sempre presente e generica fascinazione per un passato che apre finestre su mondi altri, gli studiosi hanno individuato due principali fattori che rendono la storia un elemento estremamente attrattivo per i giocatori. Il primo è costituito dal desiderio di autenticità e realismo dell'esperienza di gioco⁶, un aspetto che apparentemente riguarda soprattutto il medium videoludico, per la sua incredibile potenza visiva e immersiva, ma che in realtà tocca profondamente anche i *tabletop game*, in grado di garantire un'immersione altrettanto forte per mezzo dei componenti materiali, come la plancia di gioco, le miniature e le illustrazioni, e di quelli narrativi, come il background di personaggi o fazioni giocabili. Il secondo fattore è da ricondurre alla fruizione non passiva della storia che viene permessa dal prodotto ludico. In un gioco a tema storico, i giocatori hanno la possibilità di agire direttamente sullo svolgimento degli eventi e di immedesimarsi con la storia virtuale che le loro azioni vanno a creare⁷.

Scegliendo eventi o periodi storici come cuore o cornice dell'esperienza ludica, videogame e *tabletop game* ne trasmettono immagini e narrazioni che quasi sempre sfuggono al controllo scientifico della storiografia accademica. Questa trasmissione avviene in maniera molto sottile, perché i meccanismi e le dinamiche dell'esperienza di gioco favoriscono l'assimilazione e naturalizzazione di immaginari e narrazioni della storia che sono storicamente e culturalmente determinati, che sono il prodotto, mai neutro, di uno specifico punto di vista su eventi e processi storici. Si contribuisce così al consolidamento di quelle che Egen Pzfister ha definito «mitologie», ovvero messaggi ideologici e stereotipati presentati come neutri nel dipanarsi del gioco e naturalizzati dalla percezione del giocatore⁸. Un fenomeno che Ian Bogost ha definito «procedural rhetorics», ovvero l'adozione da parte dei giocatori di visioni del mondo attraverso i processi meccanici del gioco⁹. È necessario portare alla luce e decostruire queste narrazioni problematiche, soprattutto in considerazione del fatto che il mercato ludico sta vivendo una crescita esponenziale e, di conseguenza, i giochi stanno diventando uno dei media con cui più frequentemente al giorno d'oggi le persone si rapportano alla storia.

Questa necessità è stata recepita dagli studiosi, che negli ultimi anni si stanno dedicando allo studio del fenomeno storico-ludico, concentrando le loro ricerche in particolare sui videogiochi¹⁰, che costituiscono la branca ludica più importante per ampiezza di pubblico, numero di

6 *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, edited by M. Lorber, F. Zimmermann, Bielefeld, transcript Verlag, 2020.

7 A. Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2018, pp. 33-34.

8 E. Pzfister, *Why history in digital games matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths*, in *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, edited by M. Lorber, F. Zimmermann, Bielefeld, transcript Verlag, 2020, pp. 47-72.

9 I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (MA), MIT Press, 2007.

10 Per una esaustiva rassegna bibliografica sul tema si veda A. Chapman, A. Foka, J. Westin, *Introduction: what is historical game studies?*, in «Rethinking History», 21, 3, (2017), pp. 358-371. Tra i titoli pubblicati dopo questa rassegna si segnalano: A. M. Wainwright, *Virtual History. How Videogames Portray the Past*, London and New York, Routledge, 2019; *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, edited by M. Lorber, F. Zimmermann, Bielefeld, transcript Verlag, 2020. Tra i contributi in lingua italiana sul tema si segnalano: i capitoli dedicati ai

giochi prodotti e fatturato. Quantitativamente minore è invece l'attenzione dedicata al rapporto tra storia e *tabletop game*, che però non ha mancato di produrre lavori di grande interesse¹¹ e che probabilmente continuerà a crescere, alla luce delle già citate previsioni di espansione del mercato.

A partire da questo quadro generale, lo scopo del presente saggio è di contribuire allo studio della messa in scena del passato nei giochi da tavolo o *board game*¹² (sottocategoria dei *tabletop game*), prendendo in esame il caso della rappresentazione ludica dell'espansione coloniale e imperiale dell'Europa nel corso dell'età moderna e della prima età contemporanea. Questo processo storico è stato ed è tuttora oggetto, in maniera crescente, di riletture e reinterpretazioni da parte della storiografia¹³, che ha, per esempio, messo in discussione la coerenza e il carattere monolitico dell'espansione e delle strutture imperiali¹⁴, ha evidenziato l'importanza dell'autonomia degli agenti sul campo e degli attori locali¹⁵, nonché decostruito le prospettive e gli sguardi eurocentrici¹⁶. Queste interpretazioni stanno cominciando anche a filtrare, pur in maniera non lineare e non senza problemi, anche nella cultura dell'intrattenimento, inclusa quella dei giochi da tavolo, che dell'esperienza coloniale ha fatto una delle sue tematiche preferite. Tra i primi 100 migliori giochi valutati sul sito «BoardGameGeek»¹⁷ 15 sono a tema imperial-coloniale¹⁸ (numero che sale a 23 se si considerano i giochi a tema coloniale in una cornice non storica¹⁹).

videogiochi nel volume *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, a cura di C. Asti, Milano, Edizioni Unicopli, 2019; G. Gonzato, L. De Marchi, *Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila*, in «Diacronie. Rivista di storia contemporanea», 46, 2, (2021), pp. 123-142; Laboratorio Lapsus, *La narrazione storica nei videogiochi: il caso di Sid Meier's Civilization*, in «Diacronie. Rivista di storia contemporanea», 46, 2, (2021), pp. 105-123; infine la raccolta di saggi *Passati Virtuali. I videogame nella riflessione storica*, a cura di E. Scarpellini, in «Memoria e Ricerca», XXIX, 66, 1, (2021), pp. 3-116.

- 11 Si segnalano i contributi dedicati a questo tipo di giochi nel già citato volume *Mettere in gioco il passato*. Sul tema alcuni studi sono comparsi e compaiono anche nei volumi della serie *Analog Game Studies*, edita dalla Carnegie Mellon University: ETC Press e dedicata appunto a tutte le forme di gioco non digitali, ma, appunto, analogiche.
- 12 Con *board game* o gioco da tavolo si intende qualsiasi gioco giocato su una plancia, spesso usando componenti quali dadi, carte e pedine che vengono mosse durante la partita.
- 13 F. Cooper, *Colonialism in Question. Theory, knowledge, history*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2005.
- 14 J. Burbank, F. Cooper, *Empires in World History. Power and the politics of difference*, Princeton and Oxford, Princeton University Press, 2010.
- 15 *Intermediaries, interpreters, and clerks: African employees in the making of colonial Africa*, edited by B. N. Lawrence, E. L. Osborn, R. L. Roberts, Madison (WI), University of Wisconsin Press, 2006.
- 16 F. Fanon, *Peau noire, masques blancs*, Paris, éditions du Seuil, 1952; E. Said, *Orientalism*, New York, Pantheon Books, 1978.
- 17 Fondato nel 2000 da Scott Alden e Derk Solko, «BoardGameGeek» è il più importante forum online per gli appassionati di *tabletop games* e il database di riferimento su questo argomento.
- 18 Classifica disponibile al sito: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame> (consultato in data 11 febbraio 2022).
- 19 Con giochi a tema coloniale ma non storici si intendono qui tutti quei giochi che riproducono delle dinamiche tipiche del colonialismo e dell'imperialismo ma all'interno di un'ambientazione non storica, come per esempio un'ambientazione fantascientifica. Il genere fantascientifico si presta particolarmente a questo tipo di operazione e spesso caratterizza i cosiddetti giochi strategici 4X (eXplore, eXpand; eXploit, eXterminate) che ripropongono

Vista la centralità del tema nel mondo dei *board game*, l'analisi delle dinamiche imperiali e coloniali riprodotte nei giochi da tavolo non è un soggetto di studio nuovo. Tra le prime riflessioni e ricerche sul tema si segnala il contributo del *game designer* francese, di formazione storico, Bruno Faidutti²⁰. Faidutti mette in relazione le categorie di "orientalismo" ed "esotismo" con l'apparato grafico dei giochi da tavolo, approdando però a una conclusione insoddisfacente, che diluisce la problematicità della rappresentazione coloniale nel generale impiego di immaginari stereotipati e semplicistici da parte della maggioranza dei giochi da tavolo. David Mastey invece analizza la rappresentazione della schiavitù e la narrazione imperiale ad essa legata all'interno di *Puerto Rico*²¹, gioco di grande successo e pietra miliare del game design moderno. Nel suo contributo Mastey propone addirittura una variante del gioco, in modo da attenuarne i caratteri colonialisti. *Puerto Rico* è preso in esame anche nel più esaustivo articolo sul tema²², in cui Cornel Borit, Melania Borit, Petter Olsen studiano e comparano, oltre al gioco già citato, *Struggle of Empires* e *Archipelago*, a partire dalla definizione di colonialismo e l'interpretazione dell'economia coloniale di John McLeod, dalla teoria dell'Orientalismo di Edward Said e dalla teoria della subalternità di Gayatri Spivak²³. I tre autori mostrano l'approccio selettivo del gioco alla rappresentazione storica, svelando la narrazione eurocentrica dei tre titoli, e ne sottolineano la problematicità in relazione alle teorie dell'apprendimento.

Il presente contributo intende posizionarsi nel solco di questa ricerca, riprendendone l'efficace impianto metodologico, che si interroga su quale rappresentazione sia veicolata dai contenuti, ma anche dalle meccaniche di gioco. Per analizzare e decostruire queste narrazioni ludiche e scoprire quale messaggio e visione della storia vi siano dietro è necessario infatti esaminare non soltanto il contenuto dei giochi, ma, dato che la dimensione interattiva è ciò che caratterizza il medium ludico e definisce la sua identità²⁴, è necessario mettere al centro dell'analisi anche l'interazione tra il contenuto e i fruitori, che cosa le meccaniche e le regole di gioco permettano o non permettano di fare ai giocatori, che cosa suggeriscano come vantaggioso o svantaggioso.

numerose dinamiche del colonialismo.

- 20 B. Faidutti, *Postcolonial Catan*, in *Analog Games Studies*, vol.II, edited by E. Leigh Waldron, E. Torner, A.Trammell, Pittsburgh, Carnegie Mellon University, ETC Press, 2017, pp. 3-34.
- 21 D. Mastey, *Slave Play, or the Imperial Logic of Board Game Narrative*, in «Caribbean Quarterly», 65, 3, (2019), pp. 367-387.
- 22 C. Borit, M. Borit, P. Olsen, *Representations of Colonialism in Three Popular Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago*, in «Open Library of Humanities», 4, 17, (2018), pp. 1-40.
- 23 J. McLeod, *Beginning Postcolonialism*, Manchester, Manchester University Press, 2010; *The Spivak Reader: Selected Works of Gayatri Chakravorty Spivak*, edited by D. Landry, G. MacLean, New York, Routledge, 1996.
- 24 H. Lowood, *Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming*, presented at the Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works, Electronic Media Group, Portland, Oregon, 14 June 2004; S. Ortega, *Representing the past: video games challenge to the historical narrative*, in «Syllabus», 4, 1, (2015), pp. 1-13; F. Penate Dominguez, *Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades*, in «Cuadernos de Historia Contemporánea», 39, (2017), pp. 387-398.

Si intende però fare qualche passo ulteriore rispetto all'analisi dei Borit e di Olsen. Innanzitutto, sarà preso in esame un campione di giochi più ampio, che includa anche titoli particolarmente innovativi e accurati dal punto di vista della rappresentazione storica, permettendo così una comparazione con quelli più tradizionali. Inoltre i sei *board game* scelti presentano tutti un livello di complessità medio-alto, in modo che vi sia una certa omogeneità del campione. Infine, si vuole porre l'attenzione sul percorso biografico e sulla formazione degli autori, che si intende dimostrare essere un discrimine importante nella traduzione ludica delle tematiche imperiali e coloniali.

Il presente contributo sarà quindi così articolato: nella prima parte intendo prendere in esame alcuni prodotti del gioco da tavolo moderno pubblicati nel primo decennio del XXI secolo (*Struggle of Empires; Through the Ages; Endeavor*), che veicolano una narrazione di matrice fortemente eurocentrica della storia dell'espansione degli imperi coloniali europei. Questa visione eurocentrica considera l'Europa come protagonista e centro della storia – in questo caso di quella coloniale e imperiale in tutte le sue declinazioni (politiche; economiche; sociali; culturali) –, unico soggetto agente rispetto al quale i mondi non europei sono attori passivi e subordinati; questi ultimi vengono inoltre considerati e analizzati utilizzando e imponendo criteri e categorie propri della cultura e della storia europee. Nella seconda parte del contributo si prenderanno invece in esame giochi più recenti, pubblicati alla fine degli anni Dieci del Duemila (*Spirit Island; Pax Pamir: Second Edition; John Company: Second Edition*), in cui viene offerta una differente rappresentazione ludica dell'espansione globale dell'Europa. Nell'analisi di tutti i giochi si considererà il background dei loro autori e nelle conclusioni si cercherà di comprendere quali siano le ragioni del cambiamento nella narrazione della storia, se sia o meno un cambiamento a livello generale e se vi siano iniziative e sforzi organici e di ampio respiro per favorire questo cambiamento.

Visioni eurocentriche

Through the Ages

Il primo gioco che si vuole prendere qui in esame è *Through the Ages: A Story of Civilization*. È uno dei più celebri, importanti e diffusi giochi di civilizzazione. È stato pubblicato nel 2006 e firmato dall'acclamato autore ceco Vlaada Chvátil, che ha una formazione da programmatore informatico. In questo gioco ogni giocatore sviluppa una civiltà dall'antichità al giorno d'oggi. Fin dalle prime, suggestive parole del manuale («*Through the Ages*: che storia racconterai tu?») il gioco sembra offrire quella possibilità di agire direttamente e in maniera massiccia sulla storia che tanto attira i fruitori di giochi storici. Apparentemente *Through the Ages* sembra offrire ai giocatori un ventaglio infinito di opzioni per sviluppare in maniera creativa e originale la propria civiltà, creando qualcosa di assolutamente inedito nella storia dell'umanità. In realtà, andando a scavare sotto l'apparente varietà, si realizza ben presto che il gioco ripropone una visione sostanzialmente occidentale e *whiggish* della storia, che vede la civilizzazione come un

progresso lineare e teleologico della civiltà liberale e capitalista che non può che svilupparsi seguendo le tappe che hanno scandito l'evoluzione storica dell'Occidente. Ciò si evince molto chiaramente dalla periodizzazione interna al gioco, diviso in quattro ere che ricalcano la tradizionale divisione cronologica eurocentrica: Era A: Antichità (prima di Cristo e i primi secoli dopo Cristo); Era I: Medio Evo (fino al XVI secolo); Era II: Età delle Esplorazioni (fino al XIX secolo); Era III: Età Moderna (il XX secolo).



Figura 1. Le carte che rappresentano i territori colonizzabili in *Through the Ages*²⁵.

In questa cornice l'espansione coloniale viene appiattita in un unico grande processo, senza alcuna distinzione fra i vari momenti storici. Chiave di volta per comprendere l'immaginario storico che sottintende l'espansione coloniale in *Through the Ages* è esaminare la meccanica dell'azione Colonizzazione, che permette di occupare nuove terre, rappresentate nel gioco da carte su cui sono illustrati vari tipi di territori, non antropizzati oppure urbanizzati. In realtà cosa vi sia sopra queste carte è irrilevante ai fini dell'azione Colonizzazione, che tratta sempre i territori da colonizzare come terre vergini da occupare, come *terra nullius*. Il successo dell'azione dipende infatti esclusivamente da chi tra le giocatrici dispone della maggior "forza di colonizzazione", che è sua volta è legata sempre e soltanto dalla disponibilità di unità militari. Non c'è quindi nessuna vera interazione con il territorio che si va ad occupare, bensì si ripropone pedissequamente la vecchia ed usurata idea di un colonialismo di matrice europea che considera i territori da colonizzare come semplici spazi vuoti sulla carta geografica, con cui l'unico rapporto possibile è quello della conquista e dell'occupazione militare.

Struggle of Empires

La prospettiva eurocentrica caratterizza anche *Struggle of Empires*, pubblicato nel 2004 da un altro celebre autore di giochi, l'inglese Martin Wallace, che fin da giovanissimo ha lavorato

²⁵ Questa e tutte le altre figure presenti nell'articolo sono foto scattate dall'autore stesso a componenti di gioco tratti da copie dei giochi in suo possesso.

nel mondo ludico. In *Struggle of Empires* ogni giocatore prende il comando di una potenza europea del '700 e compete con gli Stati rivali per ottenere l'egemonia globale, attraverso lo sviluppo politico, militare ed economico. Il gioco si articola in tre guerre, alla fine delle quali si calcola chi ha vinto attraverso un sistema di punti vittoria. In apertura il manuale offre brevemente una propria interpretazione del XVIII secolo, che viene definito come un periodo caratterizzato dal susseguirsi di continue guerre, spesso finalizzate all'acquisizione di colonie lontane. La visione è fortemente eurocentrica, dato che si possono impersonare solo gli Stati europei e la plancia rappresenta l'Europa circondata da sei aree chiamate Regioni Coloniali (Figura 2).



Figura 2. La plancia di gioco di *Struggle of Empires*.

L'espansione imperiale è presentata fondamentalmente come monolitica e unitaria, priva di esitazioni, alternative e contraddizioni interne, come al contrario fu nella realtà storica. Anche qui l'azione di Colonizzazione, a cui si affianca l'azione Schiavizzare nella regione dell'Africa, è piuttosto unidirezionale. La Colonizzazione consiste semplicemente nel reclamare un Segnalino Controllo in una Regione Coloniale spendendo un Punto Popolazione, mentre nel caso della schiavitù basta semplicemente avere un'Unità Navale nella Regione Coloniale africana per reclamare il Segnalino di Controllo. La meccanica elude la complessa interazione tra europei e poteri locali che caratterizzò l'espansione coloniale nel XVIII secolo. È chiaro che questa semplificazione, come in *Through the Ages*, risponde anche ad una logica di game design, per rendere il gioco fluido, tuttavia sarebbe sbagliato pensare a questa semplificazione come un'azione neutra, ma bisogna considerarla come frutto di un immaginario radicato. Quando in

ambito ludico si riproduce un fenomeno storico con una regola o una meccanica, si opera una scelta di riduzione di quel fenomeno ad un elemento reputato caratterizzante e importante, che diventa da un lato lo specchio dell'immaginario storico a cui l'autore fa riferimento e dall'altro vettore di quella narrazione presso il pubblico giocante. In questo caso la meccanica della "Colonizzazione/Schiavizzare" tradisce la prospettiva eurocentrica di Martin Wallace.



Figura 3. Le Tessere Alleanza di *Struggle of Empires*.

Nel gioco è presente uno sforzo minimo di considerare le forze locali, dato che tra le Tessere Alleanza (Figura 3) che un giocatore può acquistare compagno per l'area nordamericana i Nativi Americani, per quella sudamericana i Gauchos e per la quella indiana il Nababbo Indiano. Anche qui comunque l'approccio è assolutamente eurocentrico, dato che questi attori autoctoni sono caratterizzati da nomi assolutamente generici e pigliatutto – anche dal punto di vista della rappresentazione grafica – e trovano, nel gioco, la loro ragion d'essere solo in funzione del colonizzatore, passivamente, come alleati subordinati delle potenze europee. Particolarmente significativo è poi il fatto che non vi sia una Tessera Alleanza dedicata alla regione africana, la cui rappresentazione nel gioco si riduce quindi a quella di spazio totalmente passivo, quasi vuoto, da cui estrarre schiavi e in cui scontrarsi con le altre potenze europee.

Endeavor

Endeavor è un gioco uscito nel 2009 e firmato dai game designer Carl de Visser e Jarret Gray, entrambi con un background legato al mondo della videoproduzione. Nel 2018 venne poi realizzata una seconda edizione ampliata dal titolo *Endeavor: Age of Sail*, in italiano tradotto

significativamente con *Endeavor: le rotte dell'impero*. In questo gioco, che copre un arco cronologico che va dal 1571 al 1862 e definito dal manuale *The Age of Sail*, ogni giocatore guida un non specificato impero europeo con lo scopo di ottenere la Gloria maggiore. Per guadagnare Gloria i giocatori devono aumentare i propri punteggi in quelle che il gioco individua come le caratteristiche chiave di un impero (Industria, Cultura, Economia e Politica), attraverso la costruzione di edifici e soprattutto attraverso l'espansione nelle aree extraeuropee del globo, dove sarà possibile affermare la propria influenza imperiale e guadagnare così preziosi Segnalini Commercio e Carte Risorsa. Anche qui l'impostazione di fondo è quella di una narrazione eurocentrica dell'espansione coloniale, come si evince da numerosi elementi, di cui vengono qui presentati i due più lampanti e immediati. In primo luogo dalla plancia di gioco (Figura 4), che, in maniera molto simile a *Struggle of Empire*, è divisa in sette aree, di cui sei chiamate Regioni e rappresentanti gli spazi extraeuropei e una denominata Europa, che in termini di gioco non è considerata una Regione, ma ha uno statuto a sé.

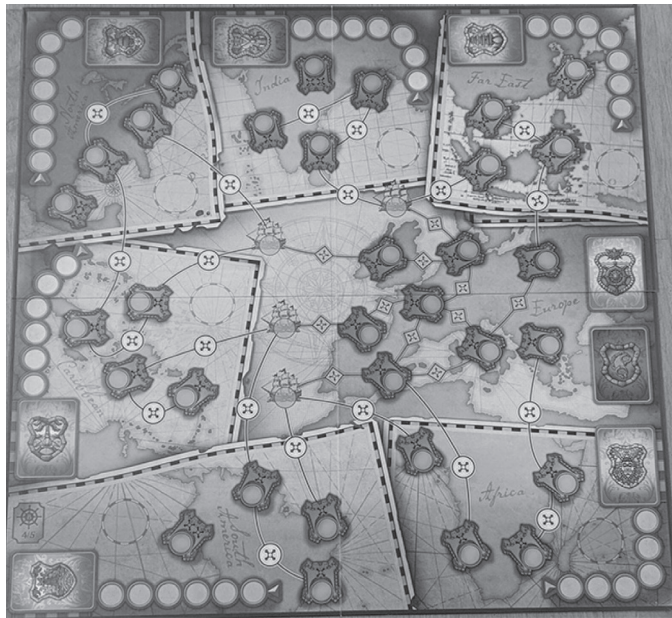


Figura 4. La plancia di gioco di *Endeavor: Age of Sail*.

Secondo elemento che tradisce l'immaginario europeo dell'espansione coloniale sono le azioni con cui il giocatore può interagire con gli spazi sulla plancia di gioco simulando la colonizzazione, ovvero Navigare e Occupare (simboleggiate rispettivamente da un veliero e un vessillo). Queste due azioni possono essere eseguite rispettivamente negli spazi Rotta di Navigazione e negli spazi Città che sono rispettivamente non reclamati (*unclaimed*) e non occupati (*unoccupied*), ovvero tutti quegli spazi che non sono già stati riempiti da un altro giocatore.

Questa meccanica ripropone la narrazione eurocentrica per cui le aree non ancora toccate da una civilizzazione di stampo europeo sarebbero da considerarsi vuote, *terra nullius*, e di conseguenza l'unica interazione possibile con esse è l'occupazione.

Endeavor cerca però di trattare in maniera attenta un delicato fenomeno storico strettamente connesso alla formazione degli imperi coloniali europei, ovvero la schiavitù. Nel gioco è infatti presente un Mazzo Schiavitù da cui i giocatori possono pescare Carte Schiavitù che forniscono loro risorse utili all'espansione dell'impero. Il Mazzo Schiavitù non è sfruttabile però all'infinito, ma è composto da un numero limitato di carte di cui l'ultima comporta l'abolizione della schiavitù, che rende inservibili le Carte Schiavitù possedute fino a quel momento. Inoltre a fine partita ogni Carta Schiavitù posseduta comporta la perdita di un punto Gloria. La meccanica delle Carte Schiavitù è stata pensata dagli autori con l'obiettivo di «acknowledge this grim segment of history with respect for its victims while presents a rare moral choice to players»²⁶, secondo quanto scritto in una sezione del manuale dell'edizione del 2018, in cui si invitano inoltre i giocatori ad informarsi sull'argomento visitando il National Underground Railroad Freedom Centre di Cincinnati o il sito web del centro²⁷.

Nonostante questo encomiabile, benché limitato, tentativo di *Endeavor*, nella sostanza i tre giochi propongono tutti, attraverso i loro contenuti e meccaniche, una medesima narrazione dell'espansione coloniale europea, ormai però decostruita dalla storiografia e in corso di superamento. L'immaginario imperiale e coloniale a cui questi prodotti ludici attingono, e che a loro volta contribuiscono a rafforzare, ha le seguenti caratteristiche: innanzitutto è fortemente eurocentrico, dato che il percorso di sviluppo da seguire si conforma al modello europeo-occidentale e, come si è visto, sono le potenze e la civilizzazione europea a dare senso alle aree extraeuropee; in secondo luogo la creazione di un impero è sempre rappresentata come un processo *top-down* estremamente lineare, che dal centro si irraggia in maniera diretta e coerente a quelle che sono considerate le periferie coloniali; infine, quando presente, il rapporto con le popolazioni autoctone e i poteri locali delle aree da colonizzare viene ridotto alla marginalità, alla subordinazione o al conflitto e distruzione. La rappresentazione del passato veicolata da questi giochi è dunque tutt'altro che neutra e accurata, ma presenta una precisa connotazione ideologica, di cui i *game designer* stessi non erano pienamente consapevoli e/o non sono stati capaci di mettere profondamente in discussione. Ciò è ancora più complesso per i giocatori, ai quali l'immersione e coinvolgimento dati dalle meccaniche interattive del medium lasciano l'impressione che l'espansione e lo sfruttamento coloniale di matrice europea – con tutti i fenomeni annessi – abbiano costituito e costituiscano un passaggio storico necessario e la via obbligata per interfacciarsi con mondi altri. Ma in tempi recenti, nel mondo della produzione ludica, a questa visione tradizionale si stanno affiancando prodotti che assumono nuove prospettive e narrazioni dell'espansione coloniale.

²⁶ *Game rules* in J. Gray, C. de Visser, *Endeavour: Age of Sail*, Burnt Island Games-Grand Gamers Guild, 2018, p. 9.

²⁷ *Ibidem*.

Cambi di prospettiva

Spirit Island

Un primo, curioso cambio di paradigma rispetto a queste consolidate narrazioni coloniali è quello offerto da *Spirit Island*, edito nel 2017 e firmato dal *game designer* statunitense R. Eric Reuss (di formazione programmatore), a cui ho avuto modo di porre direttamente alcune domande sul gioco e il suo rapporto con la storia. In questo gioco cooperativo ogni giocatore è uno Spirito della natura che difende la propria isola e la popolazione autoctona (i Dahan) da coloni invasori provenienti da alcune nazioni dell'Europa (Brandeburgo-Prussia; Inghilterra; Svezia). *Spirit Island* nasce dall'idea, dichiarata dallo stesso autore alla fine del manuale, di porsi nei panni delle popolazioni autoctone, una prospettiva che Reuss trovava assente o completamente astratta negli altri giochi di colonizzazione²⁸. In realtà il gioco è, per stessa ammissione dell'autore, più «anti-colonial» che «pro-Indigenous» per il punto di vista che assume, dato che i Dahan non vengono giocati in prima persona ma sono soltanto alleati dei giocatori²⁹. A tal proposito possono essere considerate come criticità del gioco la visione ancora stereotipizzata del legame fra natura e indigeno e una certa passività delle popolazioni autoctone, nel ruolo delle quali non è possibile giocare, anche se l'autore sta lavorando ad un'espansione in tal senso e per farlo sta cercando il parere e il consenso di quelli che lui stesso definisce «Indigenous gamers»³⁰. Al di là di questi problemi, a cui pure si sta cercando soluzione, è indubbio che la prospettiva adottata dal gioco sia inclusiva e cerchi di sfuggire all'eurocentrismo. Ad ispirare a Reuss – che pure si dichiara abbastanza interessato alla storia – questa attenzione nei confronti dei nativi sono state soprattutto letture sull'appropriazione culturale e sul rispetto fra culture³¹, mentre ben poche sono state le sue letture storiche sul tema. A riguardo l'autore sottolinea un punto estremamente importante: Reuss lamenta che i lavori storici più illuminanti e innovativi da lui letti fossero scritti in un linguaggio accademico così denso da scoraggiare la maggior parte dei lettori, mentre al contrario nota come la maggior parte delle letture accessibili da lui trovate sul tema coloniale sia costituita da bibliografia datata che offre una narrazione che non propone minimamente il punto di vista delle popolazioni native³². A partire da questo dato, l'autore da un lato riconosce la responsabilità dei *game designer* ad essere storicamente precisi (specie se il gioco ha ampio successo di pubblico), dall'altro però sottolinea anche la necessità che gli storici, superando i loro pregiudizi, rendano i loro lavori di ricerca più accessibili al grande pubblico³³.

28 *Game rules* in R. Eric Reuss, *Spirit Island*, Greater Than Games, 2017, p. 29.

29 *Intervista a R. Eric Reuss*, svoltasi via mail, agosto-settembre 2021.

30 *Ibidem*.

31 *Ibidem*.

32 *Ibidem*.

33 *Ibidem*.

Pax Pamir e John Company

Un grande, profondo ribaltamento della narrazione imperiale a livello ludico si concretizza nei giochi di Cole Wehrle, giovane *game designer* statunitense che ha prodotto in tempi recenti alcuni dei giochi più apprezzati dal pubblico. I due prodotti ludici su cui si vuole in particolare concentrare l'analisi sono *Pax Pamir: Second Edition* (2019) e *John Company: Second Edition* (2022). *Pax Pamir* è un gioco incentrato sul Grande Gioco anglo-russo che si consumò in Asia centrale durante il XIX secolo. Nel gioco però i giocatori non interpretano il ruolo delle due grandi potenze europee, bensì assumono il ruolo di leader afgani del XIX secolo e gli imperi inglese e russo sono visti rigorosamente dalla prospettiva degli afgani, che tentarono di sfruttare la rivalità fra le due potenze a proprio vantaggio. A livello di meccaniche tutto questo si traduce nel fatto che, durante la partita, i giocatori si organizzano in coalizioni identificate dalle potenze che le sostengono (britannica, russa e afgana). Queste coalizioni non sono però rigide, bensì ai giocatori è permesso abbandonare la propria coalizione e cambiare lealtà ogni qualvolta lo ritengano utile per i propri interessi. Il gioco, per come è costruito, incoraggia anzi questi repentini cambi di fronte, che costituiscono una delle chiavi della vittoria. *Pax Pamir* mette in atto un ribaltamento di prospettiva netto, per cui l'eurocentrismo viene abbandonato a favore di un focus su potentati autoctoni, a cui sono restituite, attraverso le meccaniche di gioco, l'iniziativa e la capacità di azione. Nella narrazione della storia proposta dal gioco le popolazioni locali sono considerate non attori storici subordinati, passivi e marginali, bensì protagoniste attive delle dinamiche imperiali e coloniali, che appaiono qui non più strutturate secondo un riduttivo schema *top-down*, bensì organizzate secondo molteplici e mutevoli linee.

Se con *Pax Pamir* Wehrle si confrontava con l'immaginario sulle popolazioni autoctone, con *John Company* mette invece in discussione tutte quelle narrazioni che pretendono di presentare l'espansione dei vari imperi europei come un progetto coerente e lineare, quasi inevitabile, guidato da una volontà politica unica e monolitica. Inoltre esplora anche il tema di come gli effetti dell'espansione coloniale si siano riverberati pesantemente non soltanto sui territori occupati e conquistati, ma anche sulle madrepatrie in Europa. In *John Company* i giocatori assumono il ruolo di ambiziose famiglie britanniche fra loro in competizione che cercano di utilizzare la East India Company per il proprio guadagno personale. Per quanto rivali, i giocatori devono però amministrare collettivamente la compagnia e farla prosperare, negoziando e operando scelte che avvantaggino al tempo stesso i propri interessi familiari. Il potere e le ricchezze che vengono così accumulati nella fase di gioco che riguarda la gestione della compagnia, nella *Family Phase* devono poi essere investiti dai giocatori per assicurarsi il successo nella Stagione Londinese e acquistare una tenuta, andando così ad aumentare il punteggio della propria reputazione, parametro da cui dipende la vittoria nel gioco. Senza entrare nel dettaglio delle complesse e articolate regole del gioco, preme qui porre l'attenzione su due meccaniche che ben rendono i due elementi storiografici che si è detto Wehrle vuole rappresentare: la natura negoziata e non lineare dello sviluppo degli imperi; gli effetti sulla società britannica dell'espansione

coloniale in India. Il primo elemento si rispecchia nella Negoziazione, che permette ai giocatori di scambiarsi quasi qualsiasi cosa sia in loro possesso in qualsiasi momento della partita. Resa così libera e fluida, la Negoziazione è al centro del gioco e rende altissima l'interazione, conflittuale e non, fra i giocatori, ricreando così le continue oscillazioni delle politiche imperiali storiche. Il secondo punto invece si ritrova nell'azione Acquistare Proprietà (*Purchase Deeds*) con cui i giocatori possono acquistare, con i propri introiti derivanti dalla compagnia, Oggetti di Lusso, Cantieri Navali (con le relative navi) e Manifatture, che, una volta acquistate tutte, sono sostituite dalle Industrie. Questa meccanica cerca quindi di rendere conto degli effetti dell'espansione imperiale in India sui consumi delle famiglie britanniche e dei legami tra le imprese coloniali e lo sviluppo della manifattura e poi della Rivoluzione industriale in Gran Bretagna. Wehrle si sforza quindi di non mettere in scena soltanto la conquista, ma una visione molto più complessa del fenomeno imperiale e coloniale, cercando di rappresentarne le ripercussioni come non unidirezionali.

Questo cambio di prospettiva sulla narrazione storica tracciata dai due prodotti ludici ha le sue radici profonde nella formazione di Wehrle. L'autore americano ha un background inusuale tra gli autori di giochi, che solitamente hanno una formazione e delle esperienze lavorative legate al campo dell'informatica, ed in particolare alla programmazione. Al contrario Wehrle si è laureato in giornalismo e letteratura inglese all'Indiana University e durante il suo periodo studentesco in Indiana ha militato nei *Labour rights movements*. Inoltre ha lavorato come manager di una casa famiglia per bambini con disabilità e nel 2017 ha conseguito un PhD alla University of Texas con una tesi su come l'esperienza dell'impero abbia cambiato il modo in cui gli scrittori britannici immaginavano le distanze temporali e spaziali nella prima metà del XIX secolo³⁴. È inoltre importante sottolineare come, durante il percorso accademico di Wehrle, le professoresse o i professori con cui lui ha lavorato siano tutti legati ad ambiti di studio che mettono in discussione le narrazioni tradizionali e mainstream, come la letteratura comparata, il femminismo, il cambiamento climatico, i *Gender e Queer Studies*.

In particolare questo nuovo sguardo appare più consapevole e manifesto nelle seconde edizioni di *Pax Pamir* (2019) e di *John Company* (2022), ovvero le edizioni che Wehrle ha pubblicato con la propria neonata casa editrice di giochi, la Wehrlegig Games. La casa editrice, sul proprio sito web, descrive significativamente così la sua attività: «publish high quality games that treat their subjects and players seriously»³⁵. Ciò ha permesso a Wehrle di discostarsi da una criticità che caratterizzava la prima edizione di entrambi i giochi (rispettivamente 2015 e 2017), differenza che conferisce ancor più risalto all'innovativo immaginario storico incorporato nei suoi lavori. La prima edizione dei due giochi era stata infatti pubblicata dalla Sierra Madre Games, la casa editrice gestita dal celebre *game designer* svedese Phil Eklund. Nella prima edizione

34 Cole Wehrle, disponibile al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/35585/cole-wehrle> (consultato in data 11 febbraio 2022).

35 Wehrlegig Games – About, disponibile al sito: <https://wehrlegig.com/pages/about> (consultato in data 11 febbraio 2022).

di *Pax Pamir* quest'ultimo aveva infatti inserito un breve saggio di una paginetta intitolato *A Defense of British Colonialism*³⁶. In questo scritto Eklund sosteneva che il colonialismo britannico avesse portato vantaggi significativi alle proprie colonie (quelle che cita sono USA, Canada, Australia, Nuova Zelanda, Singapore) che, proprio grazie all'impero di Londra, figuravano oggi «among the most civilized and best places to live today»³⁷. Al contrario l'Afghanistan, al centro del gioco, non aveva, secondo Eklund, beneficiato di nessuno di questi vantaggi perché era stato una «buffer zone» dell'impero britannico e non una sua colonia³⁸. Alla fine dello scritto l'autore svedese arriva addirittura ad affermare, riguardo all'India, che il dominio britannico aveva protetto il subcontinente indiano da «many major confrontation» e aveva favorito la modernizzazione economica, mentre la decolonizzazione, pur avendo comportato una maggiore autonomia, aveva preparato il terreno per il pericoloso scontro con il Pakistan³⁹. Anche nella prima edizione di *John Company* Eklund aveva inserito un altro saggio lungo una pagina dal titolo *Business or Bureaucracy?*⁴⁰. In questo scritto, ancora una volta, veniva espressa un'apologia nei confronti dell'impero britannico, che, tramite la East India Company, veniva rappresentato come il restauratore dell'ordine in India dopo il collasso dell'autorità Mughal e il cui governo, «the most benevolent institution during its day»⁴¹, aveva diffuso nel mondo quei concetti dell'Illuminismo oggi dati per scontati in Occidente⁴². Eklund ricalcava così la prospettiva e la narrazione di storici come Niall Ferguson, le cui ricerche celebrano l'impero della Gran Bretagna come veicolo della modernità e dei valori positivi dell'Occidente nel mondo⁴³.

Nella seconda edizione di entrambi i giochi queste pagine encomiastiche dell'esperienza coloniale britannica scompaiono a favore di un commento redatto da Wehrle stesso, decisamente più equilibrato, storicamente accurato e più coerente con i giochi stessi. In *Pax Pamir: Second Edition* l'autore, nella pagina finale del manuale intitolata *Reading the Great Game*, presenta e consiglia ai giocatori la bibliografia da lui utilizzata nel lavorare al gioco, sottolineando brevemente i limiti dei vari libri e citando anche letture che assumono il punto di vista delle popolazioni e potentati locali dell'Asia Centrale e non solo quello anglo-russo⁴⁴. Per quanto riguarda la seconda edizione di *John Company* Wehrle rende conto con le sue parole delle riflessioni storio-grafiche che stanno dietro al gioco, contestando il lavoro di «revisionist historians of the worst kind like Niall Ferguson» e appoggiandosi invece agli studi di Edward Said e Shashi Tharoor,

36 *Game rules* in P. Eklund, C. Wehrle, *Pax Pamir*, Sierra Madre Games, 2015, pp. 38-39.

37 *Ivi*, p. 38.

38 *Ivi*, p. 39.

39 *Ibidem*.

40 *Game rules* in C. Wehrle, *John Company*, Sierra Madre Games, 2017, p. 29.

41 *Ibidem*.

42 *Ibidem*.

43 N. Ferguson, *Empire: How Britain Made the Modern World*, London, Allen Lane, 2003; Id., *Civilisation: The West and the Rest*, London, Penguin Books Ltd, 2011.

44 *Game rules* in C. Wehrle, *Pax Pamir: Second Edition*, Wherlegig Games, 2019, p. 20.

storica e autrice nel 2017 del volume *Inglorious Empire. What the British Did to India*⁴⁵. Riguardo a *John Company* Wehrle scrive infatti di voler offrire, con il suo gioco, una migliore comprensione di come gli imperi coloniali funzionano nella pratica⁴⁶. Come si è visto, la costruzione imperiale è un tema molto amato dal game design, ma Wehrle sostiene che la grande maggioranza dei giochi ne sbagliano completamente i fondamenti⁴⁷. Nel suo gioco lui non vuole presentare l'impero come una impresa eroica, né come il male assoluto, ma vuole invece proporre al pubblico l'immagine dell'impero come «something that happens in aggregate, composed of a thousand little choices and many individuals with their own interests and ambitions»⁴⁸. Wehrle vuole offrire una comprensione che rifletta la storiografia contemporanea e la ricerca sulle fonti primarie, mostrando come la vicenda coloniale e imperiale abbia trasformato la «domestic culture» britannica. L'autore statunitense si impegna quindi esplicitamente nel non facile compito di coniugare l'esperienza ludica con una narrazione storica scientificamente fondata e aggiornata.

Conclusioni

Alla luce dei prodotti ludici analizzati, viene da chiedersi quale sia il discriminante fra giochi a tema coloniale eurocentrici e quelli non eurocentrici. Si può affermare con sicurezza che la complessità del gioco non rientri fra i fattori discriminanti, perché i sei giochi presi qui in esame presentano un peso simile, basandosi sulle statistiche del database di «BoardGameGeek»⁴⁹. Un altro elemento discriminante potrebbe essere quello cronologico. I titoli qui classificati come eurocentrici sono infatti quasi tutti del primo decennio del XXI secolo, mentre quelli che offrono una nuova prospettiva sul tema coloniale sono usciti più recentemente, nel secondo decennio degli anni Duemila. Tuttavia il criterio cronologico non può essere considerato il vero discriminante, perché nello stesso periodo delle prime edizioni di *Pax Pamir* e *John Company* (rispettivamente 2015 e 2017) venne pubblicata la già citata edizione di *Endeavor* (2018), l'edizione deluxe di *Struggle of Empire* (2020) e una lunga serie di titoli ancora molto tradizionali dal punto di vista della rappresentazione della storia imperiale e coloniale: *Sid Meyer's Civilization* (2010); *Colonial: Europe's Empires Overseas* (2011); *Archipelago* (2012); *Imperialism: Road to Domination* (2014); *Empires: Age of Discovery* (2015); *Mombasa* (2015); *1500. The New World* (2017); *Maracaibo* (2019). Tutti con un buon grado di complessità, se si considera che la media del peso dei titoli citati è di 3.4.

Il discriminante più significativo tra i giochi presi in esame appare allora quello dei *game designer*, da due punti di vista. Il primo è quello generazionale, perché Martin Wallace e Vlaa-

45 C. Wehrle, *Going into Empire*, 24 marzo 2021, disponibile al sito: <https://wehrlegig.com/blogs/essays/going-into-empire> (consultato in data 11 febbraio 2022).

46 *Ibidem*.

47 *Ibidem*.

48 *Ibidem*.

49 I livelli di complessità sono i seguenti: *Through the Ages* 4.4/5; *Struggle of Empire* 3.6/5; *Endeavor* 2.9/5; *Spirit Island* 4/5; *Pax Pamir* 3.8/5; *John Company* 4.2/5.

da Chvátíl hanno rispettivamente 59 e 50 anni, mentre Cole Wehrle e R. Eric Reuss sono più giovani, avendo un'età compresa fra i 30 e 40 anni. Non sono purtroppo riuscito a recuperare i dati anagrafici degli autori di *Endeavor*. Il secondo, più importante, aspetto è quello della formazione. A parità generazionale, dunque confrontando Reuss e Wehrle, è il secondo che, forte del suo percorso di studio, riesce a creare un prodotto scientificamente più accurato, capace di fornire una rappresentazione più complessa e realistica nel quadro di un gioco a tema strettamente storico.

Pur essendo entrambi questi autori molto consapevoli delle nuove prospettive impresse alle loro creazioni e attenti, come si è visto, a comunicarle chiaramente al proprio pubblico ludico, il caso di Cole Wehrle permette di fare una riflessione ulteriore rispetto a quello di Reuss. I giochi di Wehrle sono la prova del fatto che risultati estremamente positivi possono essere raggiunti nella narrazione della storia attraverso i giochi da tavolo quando ci si applica al campo ludico con una solida formazione scientifica. Risultati ragguardevoli anche dal punto di vista commerciale, se si considera che la campagna di finanziamento, organizzata da Wehrle, della seconda edizione di *John Company* ha raccolto 787.219 dollari su un obiettivo di 50.000 e ha mobilitato 9.150 sostenitori⁵⁰.

A proposito di questo intreccio fra formazione storica, prodotti ludici e volontà di incidere sul mercato in conclusione appare doveroso segnalare un progetto encomiabile, di cui per altro lo stesso Wehrle è uno dei promotori, attraverso cui la storiografia accademica si sforza, da un lato, di strutturare un controllo scientifico sul gioco da tavolo e, dall'altro, di incentivare nel medium ludico l'adozione di immaginari inclusivi e di narrazioni storicamente accurate. Questo progetto è lo *Zenobia Award*⁵¹, che prende il nome dalla fiera regina di Palmira vissuta nel III secolo dopo Cristo, ed è coordinato da un comitato composto da autori di giochi, insegnanti e accademici⁵². Lo scopo del premio è quello di incoraggiare la produzione di giochi da tavolo a tema storico creati da *game designer* provenienti da gruppi marginalizzati, favorendo così la diffusione di narrazioni e interpretazioni della storia che prendano in esame prospettive sul passato fino ad ora ignote o trascurate dal pubblico di non specialisti. Lo *Zenobia Award* persegue questo obiettivo dedicando la massima attenzione all'accuratezza storica dei giochi che concorrono al premio, dato che uno dei tre criteri di valutazione è l'*Historicity*. Questo criterio, che misura la ricchezza di dettagli storici e la fedeltà del gioco alla conoscenza storica, pesa il 40% nella valutazione complessiva del prodotto ludico presentato⁵³. Infine va sottolineato l'approccio estremamente attivo degli organizzatori del premio nel proporre e divulgare nuove, attente narrazioni storiche tramite il medium ludico, dato che lo *Zenobia Award* ambisce anche

50 *John Company: Second Edition - Description*, disponibile al sito: <https://www.kickstarter.com/projects/1243243962/john-company-second-edition/description> (consultato in data 11 febbraio 2022).

51 <https://zenobiaaward.org/> (consultato in data 11 febbraio 2022).

52 *Who we are?*, disponibile al sito: <https://zenobiaaward.org/who-we-are/> (consultato in data 11 febbraio 2022).

53 *Rules*, disponibile al sito: <https://zenobiaaward.org/who-we-are/> (consultato in data 11 febbraio 2022).

ad essere una piattaforma di incontro fra *game designer* ed editori, affinché i giochi storici accurati e originali possano essere prodotti e trovare sempre più spazio nel mercato dei *tabletop game*.

Il gioco da tavolo, e più in generale i prodotti ludici, diventano così un potente strumento a disposizione degli storici per poter restituire alle proprie ricerche scientifiche un effettivo impatto e un valore civile attivo, in una società come quella contemporanea che ha nella cultura dell'intrattenimento una delle sue caratteristiche chiave.

Bibliografia

- Asti Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Milano, Edizioni Unicopli, 2019.
- Bogost Ian, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (MA), MIT Press, 2007.
- Borit Cornel, Borit Melania, Olsen Petter, *Representations of Colonialism in Three Popular Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago*, in «Open Library of Humanities», 4, 17, (2018), pp. 1-40.
- Burbank Jane, Cooper Frederick, *Empires in World History. Power and the politics of difference*, Princeton and Oxford, Princeton University Press, 2010.
- Chapman Adam, Foka Anna, Westin Jonathan, *Introduction: what is historical game studies?*, in «Rethinking History», 21, 3, (2017), pp. 358-371.
- Chapman Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2018.
- Cooper Frederick, *Colonialism in Question. Theory, knowledge, history*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2005.
- Faidutti Bruno, *Postcolonial Catan*, in Leigh Waldron Emma, Trammell Aaron, Torner Eva (Edited by) *Analog Games Studies*, vol.II, Pittsburgh, Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017, pp. 3-34.
- Fanon Frantz, *Peau noire, masques blancs*, Paris, éditions du Seuil, 1952.
- Ferguson Niall, *Empire: How Britain Made the Modern World*, London, Allen Lane, 2003.
- Ferguson Niall, *Civilisation: The West and the Rest*, London, Penguin Books Ltd, 2011.
- Gonzato Gian Luca, De Marchi Lorenzo, *Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila*, in «Diacronie. Rivista di storia contemporanea», 46, 2, (2021), pp. 123-142
- Gruzinski Serge, *Abbiamo ancora bisogno della Storia? Il senso del passato nel mondo globalizzato*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2016.
- Laboratorio Lapsus, *La narrazione storica nei videogiochi: il caso di Sid Meier's Civilization*, in «Diacronie. Rivista di storia contemporanea», 46, 2, (2021), pp. 105-123.
- Landry Donna, Gerald MacLean (Edited by), *The Spivak Reader: Selected Works of Gayatri Chakravorty Spivak*, New York, Routledge, 1996.

- Lawrence Benjamin N., Osborn Emily Lynn, Roberts Richard L. (Edited by), *Intermediaries, interpreters, and clerks: African employees in the making of colonial Africa*, Madison (WI), University of Wisconsin Press, 2006.
- McLeod John, *Beginning Postcolonialism*, Manchester, Manchester University Press, 2010.
- Lorber Martin, Zimmermann Felix (Edited by), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld, transcript Verlag, 2020.
- Mastey David, *Slave Play, or the Imperial Logic of Board Game Narrative*, in «Caribbean Quarterly», 65, 3, (2019), pp. 367-387.
- Peñate Domínguez Federico, *Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades*, in «Cuadernos de Historia Contemporánea», 39, (2017), pp. 387-398.
- Ortega Stephen, *Representing the past: video games challenge to the historical narrative*, in «Syllabus», 4, 1, (2015), pp. 1-13.
- Said Edward, *Orientalism*, New York, Pantheon Books, 1978.
- Scarpellini Emanuela (a cura di), *Passati Virtuali. I videogame nella riflessione storica*, in «Memoria e Ricerca», XXIX, 66, 1, (2021), pp. 3-116.
- Wainwright Alfred Martin, *Virtual History. How Videogames Portray the Past*, London and New-York, Routledge, 2019.

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)

Per una introduzione: gioco, storia, guerra

Negli ultimi anni è notevolmente aumentata l'interazione tra il mondo storiografico e quello ludico. Certo tra questi settori culturali non sono mai mancati i contatti: da molto tempo l'ambito dei *wargame* (giochi da tavolo – con o senza miniature – che simulano eventi bellici su varia scala, dal tattico all'operazionale allo strategico) attinge a piene mani dai contesti storici, perseguendo ricostruzioni anche molto accurate.

Ora però il diffondersi del gioco da tavolo come fenomeno sociale anche oltre la nicchia degli appassionati ha messo in luce la tendenza sempre più accentuata dei *game designer* a utilizzare sfondi e schemi narrativi legati agli eventi storici, in particolare le guerre¹. La storia resta in effetti un inesauribile giacimento di ambientazioni e spunti, anche solo come pretesto narrativo per meccaniche astratte.

Gioco e storia, insomma, si sono incontrati da molto tempo, coabitando nei grandi eventi dell'umanità, sotto forma di simulazione o di scenografia, ma solo ora si assiste ad un approfondimento disciplinare specifico.

In questo è stata decisiva l'apertura della storia verso nuovi pubblici, nello spirito della *public history*². Che non solo rappresenta una opportunità di ampliamento della riflessione, ma pone inedite questioni di metodo, di rigore, di efficacia. Approfondire questo rapporto significa sollevare varie problematiche, su cui esiste ormai anche in Italia³ un ampio dibattito.

È interessante notare come a margine delle commemorazioni sul 70° della Seconda guerra mondiale si sia assistito a una fioritura di titoli su questo tema. Il calendario civile e le celebrazioni collettive rappresentano del resto uno stimolo costante per l'esercizio della *public history*. All'estero, in particolare negli Stati Uniti, è frequente l'incrocio tra l'esperienza dei giochi di simulazione bellica con le celebrazioni di quella che in Italia chiameremmo la "storia patria", vero e proprio oggetto di culto per la comunità nazionale. Tuttavia nel nostro caso è più interessante richiamare il caso europeo del gioco *Memoir '44*, che ha avuto un ruolo da protagonista in occasione del 60° anniversario dello sbarco in Normandia⁴.

1 R. e S. Masini, *Guerre di carta 2.0*, Milano, Unicopli, 2019. Lo confermano anche le interviste ai *game designer* Gabriele Mari e Paolo Mori realizzate in occasione della seconda conferenza annuale *La Storia in Gioco*, che si è svolta a Play-Festival del Gioco di Modena il 20 maggio 2022 e disponibili sui siti: <https://youtu.be/D37k7Nwgt8g?t=3386> e <https://youtu.be/D37k7Nwgt8g?t=4869> (tutti i siti elencati in seguito si intendono consultati e aggiornati alla data del 31 agosto 2022). In particolare Mori ha dichiarato: «La storia è uno strumento in più nel *toolbox* dell'autore [...] Ultimamente avere una storia reale dietro il gioco è un buon *selling point*».

2 Per una introduzione al tema si rimanda a *Public history. Discussioni e pratiche*, a cura di P. Bertella Farneti, L. Bertucelli, A. Botti, Milano, Mimesis, 2017; *La storia liberata. Nuovi sentieri di ricerca*, a cura di P. Bertella Farneti, C. Dau Novelli, Milano-Udine, Mimesis, 2020; *Comunicazione storica*, a cura di M. Dondi, S. Salustri, Bologna, Clueb, 2021.

3 Si vedano in particolare: *Mettere in gioco il passato*, a cura di C. Asti, Milano, Unicopli, 2019; *La storia in gioco*, a cura di S. Caselli, Milano, Biblion, 2022.

4 Il popolare titolo di Richard Berg per la casa editrice Days of Wonder è stato un bestseller internazionale, e una operazione di *public history* con pochi eguali. Pubblicato nel 2004, come evoluzione del collaudato sistema "Command & Colors", è stato inserito a pieno titolo nella Mission du 60ème Anniversaire des Débarquements

Se la prevalenza dei *wargame* è ancora evidente, e per certi versi inevitabile, tuttavia non manca una certa attenzione ad altri aspetti.

Giocare a Resistere

In particolare vorremmo segnalare qui le novità riguardanti la Resistenza, una componente della guerra che ha avuto una dimensione europea⁵; e che in Italia ha assunto una forma complessa, con la sovrapposizione di elementi di guerra di liberazione, guerra civile e lotta di classe⁶.

Un tipo di conflitto che necessita quindi di una terza dimensione, oltre gli assi del tempo e dello spazio, per essere compreso e “agito”: la motivazione, la finalità, o, per dirla con una parola sola, la politica.

Questo processo ha indubbiamente a che fare con la tenace persistenza di un tema sempre capace di suscitare dibattito, in una dialettica aperta tra appartenenza e presa di distanza critica; ma va segnalata anche la nuova attenzione alla Resistenza in chiave pop, che si è espressa anche in campo musicale⁷, cinematografico⁸, fumettistico⁹. Del resto la Resistenza offre molti elementi adatti alla trasposizione ludica, come mostrano alcune pionieristiche esperienze di gioco di ruolo, sia *pen-and-paper* che dal vivo¹⁰.

Qui ci limiteremo a parlare di giochi da tavolo; e concentreremo l’attenzione su alcuni prodotti italiani degli ultimi anni. Da notare che pur essendo tema complesso e molto variegato, la Resistenza o meglio le Resistenze sono state rappresentate finora in relativamente pochi titoli, se paragonate ad altri scenari bellici più convenzionali.

et de la Libération de la France, con la consulenza e l’avallo delle alte cariche militari della Repubblica Francese. Scheda disponibile al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/10630/memoir-44>.

- 5 Tra i volumi che hanno meglio reso tale dimensione segnaliamo almeno *European resistance in the Second World War*, edited by P. Cooke, B. Shepherd, Barnsley, Pen & Sword, 2013 e A. Kochanski, *Resistance*, London, Penguin, 2022. In italiano l’unico titolo recente disponibile è O. Wieviorka, *Storia della Resistenza nell’Europa occidentale*, Torino, Einaudi, 2018, che però riguarda solo la parte occidentale del continente e affronta solo la dimensione diplomatica della Resistenza.
- 6 C. Pavone, *Una guerra civile*, Torino, Bollati, 1991.
- 7 A. Lega, *La Resistenza in 100 canti*, Milano, Mimesis, 2022.
- 8 Si pensi al documentario *Bella Ciao. Per la libertà* (2022) di Giulia Giapponesi, che indaga la rinnovata attenzione per la canzone, anche in riferimento al suo utilizzo nella popolare fiction *La casa di carta*.
- 9 Numerosissimi i titoli sul tema. Segnaliamo in particolare R. Baldazzini, *L’inverno di Diego*, Bologna, The Box Edizioni, 2013 e M. Quarello, *’45*, Roma, Orecchio Acerbo Editore, 2017; e le raccolte *Tavole di Resistenza*, a cura di C. Chendi, Genova, Tunuè, 2010; e *Bandierine*, a cura di S. Gallo, Pisa, Berta, 2015. Per un quadro analitico si veda *Per la libertà*, a cura di P.L. Gaspa, L. Niccolai, Pistoia, Settegiorni, 2009.
- 10 Ad esempio il gioco *Senio 1945*, di Gabriele Mari e Gianluca Santopietro, pubblicato dal Museo della Battaglia del Senio nel 2007 (si veda al sito: http://www.sistemamusei.ra.it/main/index.php?id_pag=29). Ma si vedano anche: L. Trenti, *Giocare per resistere*, in *Larp Attack!*, a cura di A. Giovannucci, L. Trenti, Roma, 2015; G. Babini, *Giocchi storici in pubblico*, in *Mettere in gioco...*, cit.

Ci occuperemo qui di *Repubblica Ribelle, Resistenza!; Italy 1943-1945. La Resa dei Conti* (d'ora in poi semplicemente *Resa dei Conti*); e *I Nidi di Ragno*.

Repubblica Ribelle è un gioco di Glauco Babini, Chiara Asti e Gabriele Mari prodotto nel 2019 dal Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana¹¹.

Resistenza! è un gioco di Alessio Serafini, realizzato da Archivi della Resistenza di Fosdinovo nel 2021¹².

La Resa dei Conti, è un gioco di Giovanni Tosello (GNUze), autoprodotta nel 2022¹³.

I Nidi di Ragno è invece un gioco di Luca Veluttini e Mirco Zanoni, in corso di co-produzione da parte di GMT ed Ergo Ludo per l'edizione italiana.

Terremo presenti anche alcuni esempi stranieri utili per la comparazione. In particolare faremo riferimento a *Black Orchestra, Maquis, Postani Partizan* e *Orange Shall Overcome*.

Black Orchestra è un gioco di Philip du Barry, uscito nel 2016 per la statunitense Game Salute (una nuova edizione è disponibile dal 2018)¹⁴. L'edizione italiana, prodotta da Asmodee Italia, è del 2020¹⁵.

Maquis è un gioco di Jake Staines, pubblicato in versione *print-and-play* nel 2013 e prodotto in versione a stampa nel 2019 dalla statunitense Side Room Games (una nuova edizione è disponibile dal 2021)¹⁶. L'edizione italiana, prodotta da GateOnGames, è del 2021¹⁷.

Postani Partizan è un gioco di Darko Nikolovski, finanziato tramite crowdfunding¹⁸ e in seguito prodotto dalla slovena Larso s.p. nel 2021¹⁹. Sono disponibili edizioni in inglese,

11 Il gioco è stato premiato nel Concorso per i migliori progetti di Public History 2020 indetto dall'AIPH. Si veda al sito: <https://aiph.hypotheses.org/10359>. Video di presentazione: <https://www.youtube.com/watch?v=dMYLBMr7d0M>. Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/republicaribelle>. Scheda su «Board Game Geek»: <https://boardgamegeek.com/boardgame/299100/repubblica-ribelle>. Pagina di approfondimento storico sul sito del Museo di Montefiorino: <http://www.resistenzamontefiorino.it/articoli/123/repubblica-ribelle-la-storia-dietro-e-dentro-il-gioco.html>. Su questo gioco inoltre esiste già una letteratura: C. Asti, *C'è in gioco la libertà!*, Tesi del Master in Public History, Unimore, Modena, 2016; G. Babini, *Repubblica Ribelle. La Resistenza tra gioco e didattica*, in *AIPH 2020-Book of Abstract*, a cura di E. Salvatori, Firenze, AIPH, 2021, pp. 234-238; R. Repetti, *Memoria della Resistenza e divulgazione. La "Repubblica ribelle" di Montefiorino in gioco*, in «Storia e Memoria», 2, (2021), pp. 187-196; C. Asti, *Costruire la storia giocandola*, in «Para Bellum», 9, (2022), pp. 49-52; G. Babini, *Repubblica Ribelle. La Resistenza in gioco*, in *La storia in gioco...*, cit. pp. 213-224.

12 Lancio del crowdfunding: <https://www.produzionidalbasso.com/project/resistenza-il-gioco-da-tavolo-sulla-lotta-di-resistenza-nella-seconda-guerra-mondiale/>. Video di presentazione: <https://www.youtube.com/watch?v=oKyf3pBg44A>. Scheda su «Board Game Geek»: <https://boardgamegeek.com/boardgame/337232/resistenza>.

13 Sito ufficiale: <https://www.4345italy.com/>. Scheda su «Board Game Geek»: <https://boardgamegeek.com/boardgame/340598/italy-43-45-la-resa-dei-conti>. Altre informazioni sono state tratte dall'intervista con Vincent Venezia, Torino, 10 agosto 2022.

14 Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/156858/black-orchestra>.

15 Si veda al sito: https://www.asmodee.it/giochi_black_orchestra.php.

16 Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/148729/maquis>.

17 Si veda al sito: <https://www.gateongames.com/maquis/>.

18 Si veda al sito: <https://www.kickstarter.com/projects/larso/join-the-partisans-board-game>.

19 Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/292148/join-partisans>.

croato, italiano e tedesco²⁰.

Orange Shall Overcome è un gioco di Marcel Köhler, finanziato tramite crowdfunding²¹ e in corso di pubblicazione in edizione bilingue inglese/olandese da parte della olandese Liberation Game Design²².

Quali Resistenze?

Il problema di fondo che intendiamo indagare è quale Resistenza venga tematizzata in questi giochi. È il primo discrimine, evidente anche nella scelta dei titoli, che presentano differenze molto marcate, negli scenari, negli archi narrativi, nelle finalità simulate.

L'idea epica della lotta di liberazione traspare chiaramente in *Postani Partizan*, dove il vincitore è considerato un "eroe del popolo" (che è anche il sottotitolo del gioco) e diventa il "tovarisch commander" fino alla successiva sessione, meritevole anche di portare una *titovka*, il classico copricapo con la stella rossa. Non è presente in *Postani Partizan* alcun "what if" etico, c'è un chiaro intento celebrativo della Resistenza slovena (e jugoslava) anche con testi volutamente sopra le righe²³.

È un gioco che mette al primo posto – prima ancora della giocabilità – la militanza, l'appartenenza. Se si apre quella scatola, si parteggia. Del resto l'autore, sloveno di famiglia montenegrina, è un musicista impegnato; e ha conosciuto il consulente storico (prof. Božo Repe, ordinario di Storia Contemporanea all'Università di Ljubljana) in un contesto militante, quello delle proteste di piazza contro il governo conservatore impegnato a rivalutare il collaborazionismo e a contestare l'esperienza comunista²⁴.

La forte tensione civile è ben presente anche negli altri titoli, benché declinata in modi molto diversi. In *Repubblica Ribelle* si sottolinea che «il comandante che si è più distinto godrà di grande stima tra i "Ribelli" e sfilerà in testa al corteo il giorno della Liberazione». In generale tutto il gioco (e il committente stesso) fa riferimento a un evento storico fortemente identitario della Resistenza italiana, per quanto problematizzato, ovvero le cosiddette Repubbliche Partigiane.

In *Nidi di Ragno* questo aspetto diventa motore del gioco stesso, dove le diverse "Resistenze", o meglio le diverse opzioni antifasciste in proiezione futura sono al centro della narra-

20 Si veda al sito: <https://www.postanipartizan.com/it>.

21 Si veda al sito: <https://www.kickstarter.com/projects/orange-shall-overcome/dutch-resistance-orange-shall-overcome>.

22 Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/327266/dutch-resistance-orange-shall-overcome>.

23 Nelle regole compaiono frasi come queste: «Golden rule: The direction of the game is to the left because the left leads to progress and development. The role of the enemy is always performed by the player on your right» o «Special note from the creator of the game: Beware of "friends" who volunteer to take on the role of Fascists, Nazis and traitors!».

24 Così Božo Repe a Mirco Carrattieri, Lubiana, 1 agosto 2022; e Eric Gobetti a Mirco Carrattieri, Torino, 21 agosto 2022.

zione ludica, così come lo è la sopravvivenza del fascismo non come soggetto militare e territoriale, ma come sostrato politico.

Fa eccezione *Resa dei Conti* in cui tra le quattro fazioni (nazisti, fascisti, monarchia, CLN) non si avvertono discriminanti di valore o merito. La tensione ideale, la posta in gioco della “resa dei conti” è in qualche modo sterilizzata dalle procedure del gioco stesso, più ispirate al mondo dei *wargame*. Ma gli autori ci hanno rivelato quanto sia stato difficile scrivere le carte “Porzus” e “Foibe” ...²⁵

Se si allarga lo sguardo in generale al mondo del gioco dedicato al tema della Resistenza si nota come nel complesso prevalga ancora la lettura militare del *wargame*²⁶, che domina a livello quantitativo la letteratura ludica esistente anche se con approcci molto diversi tra un titolo e l’altro. Per quanto riguarda la Resistenza italiana sta suscitando molto interesse la prossima uscita di *Italian Partisans*, espansione in corso di pubblicazione per *Warfighter: WWII* di Paolo Busi e Benjamin Chee (2022)²⁷.

In questo quadro occorre ricordare che numerose battaglie partigiane sono state sceneggiate come giochi, sia usandole come scenario di meccaniche consolidate²⁸, sia sviluppando versioni ad hoc, come il gioco *Banditen!* di Marco Campari, dedicato alle battaglie di Tarnova e Gravellona Toce, pubblicato su «Para Bellum»²⁹.

Altre forme di Resistenza militare sono rimaste finora sotto traccia: pochi sono i riferimenti all’8 settembre (ad es. su Cefalonia, nonostante la ormai ricchissima letteratura), o all’esperienza dell’Esercito Cobelligerante Italiano, con alcune eccezioni come *La Battaglia di San Pietro Infine*, scenario per *Undaunted* dedicato all’impiego del Primo Raggruppamento Motorizzato nello scontro del dicembre 1943. Creato dall’autore David Thompson con la collaborazione di uno degli scriventi, è uscito su «IoGioco»³⁰.

25 Vincent Venezia a Mirco Carrattieri, Torino, 10 agosto 1922.

26 Per quanto riguarda la Resistenza europea, tra i *wargame* segnaliamo: *Tito and his Partisan Army* di R. A. Simonsen, pubblicato su «Strategy & Tactics», 81, (1980); si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/5957/tito-and-his-partisan-army-yugoslavia-1941-45>; *Partisan!*, modulo di *Advanced Squad Leader* di C. Kibler, R. A. Martin, B. Martuzas, B. McNamara, B. Sisler (1987); si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/5290/partisan-asl-module-4>; *Resistance!*, espansione di *Combat Commander* di C. Jensen (2011), si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/86957/combat-commander-resistance>; *La Résistance* di M. Walker (2020), si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/294773/la-resistance>; e l’ultima novità GMT *In the Shadows* di C. Bennett, D. Bullock, J. Schmidt (in corso di pubblicazione, ma si veda già: <https://boardgamegeek.com/boardgame/329534/shadows>).

27 Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgameexpansion/349508/warfighter-wwii-expansion-80-italian-partisans>.

28 A titolo di esempio, si veda al sito: <https://www.daysofwonder.com/memoir44/en/editor/view/?id=1879> per la battaglia di Montese e al sito: <https://www.daysofwonder.com/memoir44/en/editor/view/?id=21983> per la battaglia di Benedello per il già citato *Memoir ’44*.

29 «Para Bellum», 7, (2021); si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/310386/banditen>.

30 «IoGioco», 20, (2021). In un post su Facebook, Thompson spiega l’origine e il significato dello scenario, sia in termini di public history che di memoria storica della sua famiglia: «I wanted to design a scenario that could include my paternal grandfather. The trouble was that I knew VERY little about him. All I had to go one was his discharge paperwork. However, I was able to figure out that he was a mechanic in the 36th ID’s 142nd IR.

La centralità dell'aspetto militare può avere diverse declinazioni: dalla guerra propriamente detta combattuta da formazioni inquadrato militarmente, tipicamente in montagna, alla *petite guerre* fatta di agguati e sabotaggi condotta da squadre clandestine in città, fino alla cospirazione praticata da singoli individui.

A quest'ultima categoria è chiaramente riconducibile *Black Orchestra*, dove i giocatori interpretano alti quadri militari o degli apparati di sicurezza, intenti ad ordire attentati a Hitler. Mentre *Maquis*, come anche *La Résistance* e alcune esperienze scandinave³¹ concentrano l'attenzione sulle azioni di sabotaggio in città, paragonabili al nostro gappismo: i giocatori gestiscono piccole bande che si muovono nell'ombra. *Resistenza!* attribuisce invece particolare importanza agli attacchi partigiani ai convogli di rifornimento nazisti.

Non solo battaglie

In tutt'altra direzione invece vanno altri due titoli presi in considerazione, *Repubblica Ribelle* e *Orange Shall Overcome*, che spostano decisamente il focus dal piano militare agli altri aspetti della lotta di Liberazione. In *Repubblica Ribelle* quello militare è solo uno dei tre parametri interpretativi del fenomeno resistenziale rappresentati; gli altri riguardano gli aspetti politici e sociali. Il messaggio che *Repubblica Ribelle* vuole trasmettere è che per quanto la Resistenza italiana sia stata innanzitutto un'organizzazione di guerriglia, fu anche portatrice di visioni politiche (spesso contrapposte tra loro) e fautrice di istanze amministrative e sociali.

Orange Shall Overcome invece esce completamente dal paradigma militare ed è incentrato esclusivamente sulla "Resistenza civile", descritta attraverso diversi scenari. L'autore scrive in merito: «I realised that [the game] should focus on non-violent resistance and show how many things are possible if you just try to do what's right in a very dangerous world»³².

Finora in Italia l'attenzione all'ambito della Resistenza "senza armi" è stata decisamente minore, sebbene nella composizione delle fazioni tipiche dei CO-IN (vedi oltre) i soggetti in mappa non siano mai solo le parti belligeranti, ma veri e propri *asset* di sostegno civile, copertura, ausilio. Questo aspetto è ben visibile in *Nidi di Ragno*, che infatti concentra molte più meccaniche sull'allineamento politico, a discapito della "Resistenza armata".

Sia in chiave di interpretazione che in chiave di rappresentazione, la scala della Resistenza in oggetto varia moltissimo, dallo scenario locale a quello nazionale o globale, e anche in relazione al valore assegnato alle singole pedine: truppe, bande, capi partigiani, cospiratori

I was fortunate to be assisted by Glauco Babini in finding a scenario that featured both my grandfather's unit (specifically the 142nd) fighting alongside the Italian 1st Motorized Group. They fought together during the Battle of San Pietro Infine, specifically capturing Mount Lungo. At 12:30 on December 16, for the first time during the war, the Italian and US flags waved together atop the mountain». Per il post completo, si veda al sito: <https://www.facebook.com/groups/298935643609045/permalink/181611191891475/>.

31 J. Schmidt Madsen, *The mechanics of resistance: playing at sabotage in WWII Denmark*, intervento al XXII Board Game Studies Colloquium, Bologna, 10 maggio 2019.

32 Nella presentazione del gioco sulla piattaforma di crowdfunding con cui lo ha finanziato, cfr. nota 21.

e via dicendo. Usando in modo non ortodosso la terminologia dei giochi di guerra, si potrebbe parlare di situazioni “tattiche” (*Maquis, Orange Shall Overcome* e sotto molti aspetti *Black Orchestra*, anche se la scala geografica è l’Europa occupata), contesti “operazionali” (*Repubblica Ribelle, Postani Partizan e Resistenza!*), fino a a scenari “strategici” (*Nidi di Ragno e Resa dei Conti*).

Gli aspetti “spionistici” sono invece prevalenti in *Black Orchestra*, e in generale il tema della segretezza caratterizza sia *Maquis* che *Orange Shall Overcome*. L’elemento *intelligence* compare peraltro in altri giochi sul tema, a partire dal party game *Radio Londra* (2013)³³, dove il giocatore “Radio Londra” deve cercare di trasmettere un messaggio in codice agli altri giocatori partigiani, in modo che non venga compreso dal giocatore che interpreta il nazista (i ruoli si turnano).

I risvolti politici sono poi centrali in *Repubblica Ribelle*, dove sono esplicitate le differenze, le articolazioni e talvolta anche le tensioni interne alle fazioni in campo. Il gioco evidenzia la «biodiversità della Resistenza»³⁴, che emerge plasticamente nelle differenze tra “prima” e “seconda” Repubblica di Montefiorino³⁵. Inoltre si cerca di porre l’accento sui numerosi esperimenti di partecipazione democratica che hanno caratterizzato la “zona libera”.

L’elemento politico è centrale anche in *Resa dei Conti* e soprattutto in *Nidi di Ragno*: in questo caso oltre ai diversi modi di intendere la lotta si fa riferimento ai piani per la nuova Italia liberata. La continuità tra guerra e dopoguerra viene così tematizzata e problematizzata, uscendo dalla logica stretta del conflitto.

Così pure è interessante il fatto che mentre la memoria pubblica si è sempre più concentrata sulle vittime delle stragi, questo elemento resti sottotraccia nel mondo ludico. Pesa probabilmente la difficoltà a tradurre in gioco esperienze tragiche, come dimostra anche la rarità di titoli su quello che è diventato il fenomeno centrale della memoria pubblica europea del dopoguerra, cioè la Shoah.

Di fronte alle difficoltà di “rappresentare l’irrappresentabile”³⁶ spicca il coraggioso tentativo – a metà tra installazione artistica e gioco vero e proprio – di Brenda Brathwaite Romero *Train* (2009)³⁷. Ma di recente si sono avviate anche alcune sperimentazioni didattiche specifiche³⁸. Episodi molto noti, come le stragi di Monchio o di Sant’Anna di Stazzema compaiono peraltro nelle carte evento di alcuni giochi italiani, rispettivamente *Repubblica Ribelle* e *Resistenza!*.

33 Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com/boardgame/138966/ici-londres>.

34 G. Babini, *Repubblica Ribelle. La Resistenza in gioco*, in *La storia in gioco...*, cit. p. 218.

35 Si veda in proposito E. Gorrieri, *La Repubblica di Montefiorino*, Bologna, Il Mulino, 1966.

36 *Probing the limits of representation*, edited by S.Friedlander, Cambridge (Mass.), Harvard UP, 1992.

37 Si veda al sito: <http://brenda.games/train>, che offre anche una ricca rassegna stampa.

38 Si veda al sito: <https://www.gamejournal.it/cardboard-genocide/>.

Oltre la logica binaria

Un punto importante da evidenziare è che spesso i giochi, come la guerra, si basano fondamentalmente su una logica binaria amico-nemico, che sappiamo ulteriormente accentuata in caso di guerra civile³⁹. E in effetti la maggior parte dei *wargame* storici riprende questa impostazione polarizzata (esempio principe è *Twilight Struggle*)⁴⁰. Almeno nei giochi di ultima generazione, però tale schema viene reso più complesso in vari modi. Tenendo conto del fatto che la Resistenza è una guerra di guerriglia, viene in genere inserito un elemento di forte asimmetria, tipico della tipologia denominata CO-IN⁴¹, ideata da Volko Ruhnke nel 2012. Il termine CO-IN deriva da COunter-INSurgency “controinsurrezione”, e designa una serie di *wargame* atipici che simulano situazioni di guerra non tra eserciti organizzati ma di fronte ad insurrezioni armate, in contesti di rivoluzione o guerra civile. In queste situazioni il conflitto è distribuito, non vi è un preciso fronte di guerra ma varie zone in cui le fazioni possono avere o meno controllo del territorio e, in alcuni casi, il supporto attivo della popolazione. Le operazioni militari sono quindi solo uno dei tanti aspetti simulati. Ogni fazione (solitamente quattro) ha caratteri e obiettivi diversi e quindi va giocata in modo differente.

Nella già citata conferenza *La Storia in Gioco a Play 2022*⁴², è lo stesso Ruhnke ad esplicitare la genesi di questo filone di giochi, che ha avuto vasta fortuna e sviluppo e che ora vive di vita propria, anche oltre le aspettative dell’ideatore: «I CO-IN, così come la nuova serie che ho ideato [*Levy & Campaign* sugli aspetti politici e gestionali delle guerre medievali], sono andati a colmare un vuoto nel mondo dei giochi». Vale a dire descrivere e far giocare aspetti delle guerre moderne che nessuna delle meccaniche aveva immortalato, o poteva riprodurre. «L’elemento umano resta fondamentale – ha ricordato Runkhe – pur nella tendenza ad affidare alcune dinamiche dei giochi ad algoritmi e automatismi». Le guerre asimmetriche, le guerre “sporche” e soprattutto la politica che le muove, insomma, vanno interpretate dai giocatori fuori dalla dinamica scacchistica delle fazioni contrapposte.

A questo genere appartengono, pur con alcune specificità, sia *Resa dei Conti* che *Nidi di Ragno*. Il primo nasce evidentemente dalla volontà di esplicitare le differenze tra partigiani autonomi e politicizzati; il secondo rimanda alla diversa interpretazione della lotta tra comunisti

39 Sul punto resta fondamentale C. Schmitt, *Teoria del partigiano*, Milano, Adelphi, 2008.

40 Segue questa logica anche *Set Europe Ablaze* di J. Prados, lanciato in occasione del 70° anniversario. Si veda al sito: <http://johnprados.com/games/>.

41 Il primo gioco della serie è *Andean Abyss* (2012) sull’insurrezione armata in Colombia. Sono poi usciti una dozzina di titoli, su contesti storici diversi, anche di storia antica e moderna; ma la vocazione dei CO-IN resta quella di raccontare i conflitti del ‘900, come la rivoluzione cubana (*Cuba Libre*, 2013), il conflitto in Afghanistan (*A Distant Plain*, 2013), la guerra del Vietnam (*Fire in the Lake*, 2014), la guerra in Algeria (*Colonial Twilight*, 2017), la decolonizzazione dell’India (*Gandhi*, 2019), la guerra civile finlandese (*All Bridges Burning*, 2020). Tra gli altri scenari in programma ce ne è anche uno sulla guerra cino-giapponese 1937-1941. Si veda al sito: <https://www.gmtgames.com/c-36-coin-series.aspx>.

42 Si veda al sito: <https://youtu.be/D37k7Nwgt8g?t=1019>.

e cattolici, ma anche alle differenti visioni del dopo, nel contesto internazionale della nascente Guerra fredda. Da notare il fatto che in entrambi i titoli gli Alleati siano guidati dal gioco, con una fondamentale differenza: nella simulazione militare di *Resa dei Conti* gli Alleati possono arretrare e di fatto “perdere” la guerra su questo fronte; in *Nidi di Ragno* l’esito della Campagna d’Italia non è in discussione, ma se ne misurano gli effetti (nel quando, nel come e nel dove) sulla creazione dell’Italia del dopo.

Nello specifico, *Nidi di Ragno* è al momento l’unico titolo di questo genere a prevedere una vittoria congiunta tra le forze partigiane; solitamente si tratta di giochi estremamente competitivi, con la peculiarità delle “alleanze forzate” tipica dei conflitti complessi. Qui viene esplicitata l’opzione della unità antifascista, da perseguire prima che la polarizzazione politica in Europa e nel mondo prenda il sopravvento anche nella contesa partigiana.

A seguito di queste considerazioni generali relative alla logica binaria nei giochi (anche nelle sue declinazioni asimmetriche) non si può non notare la scelta in direzione totalmente opposta che sta alla base invece di gran parte dei titoli considerati: *Black Orchestra*, *Orange Shall Overcome*, *Repubblica Ribelle* e *Resistenza!* sono giochi parzialmente o interamente collaborativi, mentre *Maquis* è un solitario (quindi tecnicamente afferisce alla stessa tipologia: il nemico è gestito in modo automatico dal gioco stesso).

La scelta, che accomuna giochi molto diversi per meccaniche, obiettivi e tematiche rappresentate, è in parte determinata proprio dalla necessità di evitare la polarizzazione cui si accennava, che in contesti di guerra civile può complicare la fruibilità di un gioco, soprattutto se lo si intende anche come strumento da usare in contesti educativi. Certamente la cooperazione tra giocatori offre un *gameplay* diverso, più contemporaneo, dove gli ostacoli sono soprattutto posti dal gioco e non dagli altri giocatori.

Simulazione

In che modo un gioco utilizza la storia? Da quale punto di vista si può definire storico? Tradizionalmente la risposta a queste domande rimanda all’accuratezza della ambientazione. Innanzitutto quindi ci sono lo sfondo, gli attori, gli eventi rappresentati.

Per quanto riguarda il primo, esso è molto legato alla scala di riferimento. Al momento non ci sono giochi italiani che si svolgano in una dimensione cittadina, come la Parigi di *Maquis* o la Amsterdam di *Orange Shall Overcome*.

Repubblica Ribelle e *Resistenza!*, che parlano di Resistenza in montagna, lo fanno in un quadro interprovinciale: il primo nella valle del Secchia tra Reggio e Modena, il secondo nella Lunigiana storica⁴³. Questa scala molto alta consente di scendere sul terreno e analizzare le dinamiche resistenziali in una ottica micro.

⁴³ Serafini ha in programma una trilogia lunigianese, che possa far giocare sulla stessa mappa anche i tempi preistorici e quelli dei Malaspina.

Molto importante si rivela la mappa, sia per le emergenze significative che rivela sia per le vie di comunicazione che consentono gli spostamenti.

Resa dei Conti e *Nidi di Ragno* affrontano la dimensione nazionale, anche se il secondo riduce l'azione al territorio sopra la Linea Gustav. In entrambi i casi il fronte si sposta, riconfigurando quindi lo spazio di gioco in corso d'opera.

Nel caso di *Postani Partizan* la scala nazionale si associa a un forte nazionalismo: la Slovenia rappresentata nel gioco è isolata dalla Jugoslavia di cui faceva parte prima dell'invasione italiana (ma non mancano i richiami "jugonostalgici"⁴⁴).

Black Orchestra è l'unico gioco che adotta una dimensione europea, corrispondente all'espansione del Reich, seppure con un focus su Berlino e la Germania. L'elemento dei confini non è peraltro significativo nel gioco.

In tutti i casi gli aspetti grafici sono molto importanti. *Repubblica Ribelle* si distingue in positivo per il tentativo di aderire alla cartografia dell'epoca.

Passando a trattare degli attori storici, *Repubblica Ribelle* e *Black Orchestra* fanno la scelta di fare riferimento a personaggi reali e noti (in un caso capi partigiani, nell'altro illustri cospiratori), le cui note biografiche sono riportate e le cui caratteristiche vengono richiamate dalle dinamiche di gioco.

In *Resistenza!* c'è una scelta ibrida: i protagonisti sono personaggi reali, ma solo in due casi su sei svolgono il ruolo che effettivamente era loro proprio. Negli altri vengono promossi a comandanti dei semplici partigiani, per motivi di meccanica ma anche, pare, di *gender equality* (tre donne e tre uomini). Per contro, molti comandanti partigiani noti compaiono solo nelle carte.

In *Postani Partizan* i personaggi sono solo verosimili, salvo Olga, nome di battaglia di Andreana Družina (1920-2021), eroina nazionale, che però è guidata dal gioco.

Da notare il fatto che in *Black Orchestra* anche i "nemici" sono reali, perchè oltre a Hitler anche i suoi gerarchi si muovono sulla mappa.

In *Orange Shall Overcome* si esplicita che «these people appear in the game thanks to approval by the people themselves, their families, or an organization that authorizes the use of their name and story in products». Kohler è partito dalla vera storia della nonna, contattando poi direttamente altri testimoni⁴⁵.

I personaggi dei giochi sono in genere caratterizzati attraverso foto storiche e elaborazioni grafiche; solo in *Postani Partizan* i segnalini si distinguono per forma e non solo per colore.

Infine occorre verificare quali eventi storici siano rappresentati. Tutti questi giochi citano nelle carte eventi reali, di cui vengono indicati luoghi, date e in alcuni casi anche lo svolgimento.

44 Così Eric Gobetti a Mirco Carrattieri, Torino, 21 agosto 2022.

45 Si veda al sito: <https://www.bert.games/post/designer-interview-marcel-k%C3%B6hler>.

Qui è importante notare la differenza tra eventi ed azioni, cioè i fatti imposti come vincoli alla dinamica («agganci», ci ha detto Serafini); e quelli che invece vengono “messi in gioco” e che quindi possono assumere esiti diversi.

Le carte evento sono 150 in *Postani Partizan*, 114 in *Repubblica Ribelle*, 96 in *Resa dei Conti*, 84 in *Resistenza!* e *Black Orchestra*, 76 in *Nidi di Ragno*. Quelle di *Repubblica Ribelle* e *Resistenza!* riportano foto storiche recuperate da fondi locali, graficamente rielaborate. Sia *Resa dei Conti* che *Nidi di Ragno* si rifanno invece ad un apparato fotografico storico diffuso, che include la riproduzione di documenti e mappe delle operazioni alleate. Nel secondo caso, l’artwork non è definitivo, e potrà essere ulteriormente arricchito.

In alcuni casi sono disponibili espansioni con nuovi eventi; o è possibile realizzare carte evento ad hoc. Nel caso di *Nidi di Ragno*, ad esempio, è possibile giocare con diversi scenari cronologici, così come aggiungere modalità opzionali che aumentano la rappresentatività storica (come la fase preliminare “Settembre ‘43”).

Evocazione

Se da un gioco storico ci si attende accuratezza nel delineare il contesto, sempre più la storicità si esprime anche attraverso altri canali, che rimandano piuttosto all’atmosfera, alle dinamiche del gioco, all’immersione dei giocatori con i personaggi. Si parla in questo caso di “autenticità selettiva”.

Ad esempio in *Repubblica Ribelle* emergono la questione della scarsità delle risorse e le difficoltà a rapportarsi con gli Alleati. *Resistenza!* simula gli aviolanci con un curioso meccanismo di lancio del dado (Serafini è un fisico...). *Resa dei Conti* insiste sui contrasti interni alle fazioni, con la RSI che drena risorse militari tedesche; o gli Alleati che tolgono spazi di reclutamento alla Resistenza.

Nidi di Ragno punta molto sui richiami letterari e sulla cinematografia d’epoca; più in generale enfatizza le dinamiche di scelta politica tra le due diverse idee di Italia alla fine del conflitto, sulla “memoria di ritorno” del fascismo e sulla ambiguità dell’occupante tedesco, che sfrutta i conflitti tra le tre fazioni “politiche” a proprio vantaggio tattico nel teatro di guerra.

Tutti i giochi cercano di trasmettere attraverso le meccaniche la precarietà e i rischi del contesto, le implicazioni e le conseguenze della guerra stessa.

Peraltro è possibile trasmettere questi elementi storici complessi anche facendo agire gli attori in contesti diversi da quello specifico. Per esempio le difficoltà dell’azione clandestina emergono bene anche in giochi fantascientifici che descrivono forme di Resistenza a regimi oppressivi⁴⁶.

46 Per esempio la saga *The Resistance* di Don Eskridge (2009) o *Star Wars Rebellion* (2016). In arrivo anche un CO-IN fantascientifico per GMT: *Red Dust Rebellion* (2023).

C'è poi la questione chiave, cioè quella del “what if” e dell’ucronia. Cosa nel gioco si può cambiare della storia *wie es eigentlich gewesen?*

Qui il gioco storico si muove su un crinale sottile: se lascia troppi gradi di libertà, trascurando i vincoli di contesto, perde qualunque verosimiglianza; se impone troppo rigidamente esiti predeterminati smarrisce l’aspetto creativo del gioco e quindi la sua peculiare dimensione di apprendimento attivo e *prosumption*⁴⁷.

La scelta è nella maggior parte dei casi quella di situare gli eventi su scale di necessità differenti. L’ambizione, talvolta esplicitata, è comunque quella di aprire la storia ad altri esiti, che però devono essere possibili e plausibili.

Come dice Martin Kohler: «I think that the most difficult part with this theme was making sure everything in the game is relatable, historically accurate and relatively accessible»⁴⁸.

In questi giochi quindi si possono verificare cose che storicamente non si sono realizzate: in *Black Orchestra* si può uccidere Hitler; ed enfaticamente si dice che in questo caso «milioni di vite sono state salvate e la brutale oppressione della Germania nazista è stata colpita duramente. La storia ricorderà queste azioni coraggiose per generazioni a venire». Similmente, in *Repubblica Ribelle* la Repubblica partigiana può cadere per l’incapacità (o non volontà) dei leader partigiani di coordinarsi nella salvaguardia del bene comune; in *Resistenza!* i resistenti apuani possono perdere la loro battaglia indipendentemente dagli esiti della guerra.

In *Resa dei Conti* e *Nidi di Ragno*, legati come si diceva alla logica binaria dei *wargame*, i giocatori sono tra loro avversari e quindi anche il giocatore che rappresenta i tedeschi o i fascisti può vincere la partita (anche se questo implica solo cambiamenti in tempi e modi della vittoria alleata, non la sua messa in discussione). È possibile insomma giocare “contromano” rispetto all’andamento della storia (Benjamin direbbe “contropelo”), ma con l’evidente sottotesto di poter comprendere meglio il fenomeno storico in oggetto. Questa, perlomeno, è l’ambizione dei *game designer*.

Da notare il fatto che sempre più si tende ad affidare la variazione a elementi decisionali o strategici piuttosto che all’alea. Sono, per la maggior parte e a vario grado, giochi governati dalle carte (*card driven* in gergo), seguendo una tendenza ormai consolidata nella produzione ludica moderna che ha contagiato anche il mondo dei *wargame*, storicamente (è il caso di dirlo) legato al lancio dei dadi. Proprio per questo, i titoli presi in esame hanno ridotto l’uso di dadi, salvo *Postani Partizan* dove l’alea risulta a tratti prevalente, alterando forse un po’ il messaggio “attivista” che il gioco sottende.

47 Ci ha detto Du Barry: «I think the key to a good historical game is accuracy balanced with the possibility for a different outcome. My dad loved the old Avalon Hill bookshelf games. I never quite got into those, but we did play a lot of *Axis & Allies* together. I loved how each game could follow the general flow of real history while allowing for different results. I haven’t made too many historical games, but I still like playing with this balance». La sintesi è «allow players to experience alternate history in a realistic way»; Philip Du Barry a Mirco Carrattieri, Cincinnati, 2 agosto 2022.

48 Si veda al sito: <https://www.bert.games/post/designer-interview-marcel-k%C3%B6hler>.

Linguaggi e strumenti

Infine occorre dire qualcosa sul come vengono veicolati i contenuti storici. Ci sono anche qui due livelli: il primo è quello della presenza diretta di materiali nelle componenti del gioco.

Alcuni giochi, come *Repubblica Ribelle*, usano mappe storiche; altri, come *Resistenza!* riproducono foto d'epoca; altri ancora richiamano documenti d'archivio.

Quasi tutti, come detto, riprendono eventi storici sulle carte, che peraltro hanno diverso impatto sul gioco. Esistono infatti carte evento la cui funzione è meramente evocativa, ovvero la volontà di citare quel fatto o quel personaggio. Altre invece in cui l'evento citato viene interpretato nella meccanica di gioco nel modo più coerente possibile, con la speranza di poter aiutare chi gioca a decodificarlo meglio come conoscenza storica.

Interessante il fatto, rivelato da molti *designer* nelle nostre interviste, che spesso gli eventi "giocabili" vengono selezionati dalla lista degli eventi reali, solitamente inseriti in una linea del tempo, proprio sulla base dell'adattamento alle meccaniche.

Il secondo canale è quello del rimando ad altri materiali di supporto. *Resistenza!* e *Resa dei Conti* forniscono in dotazione un fascicolo di spiegazione storica delle singole carte. Il primo tra l'altro presenta a margine interessanti osservazioni in corsivo in cui si spiegano anche le forzature e le distorsioni indotte per motivi ludici.

Postani Partizan rimanda a un QR code su ogni carta, con una grande mole di riferimenti storici, per quanto non molto collegati con il *gameplay*.

Repubblica Ribelle adotta entrambe le soluzioni: inserisce informazioni storiche nella scatola ma consente anche tramite un QR code di collegarsi a una pagina di approfondimento storico sul sito del Museo di Montefiorino.

Resa dei Conti e in particolare *Nidi di Ragno* puntano su una ampia bibliografia storiografica, in parte sovrapponibile tra i due titoli. Una scelta classica, che verrà necessariamente arricchita per *Nidi di Ragno* in fase di pubblicazione finale, poiché l'editore GMT è solito corredare i prodotti con note di design e playbook esplicativi molto estesi.

Due punti ulteriori. Quale rilievo hanno le conoscenze storiche pregresse nel gioco?

Tutti i giochi in questione presuppongono che esse non siano direttamente rilevanti nell'esito, con l'eccezione di *Postani Partizan*, nel quale i giocatori sono chiamati a rispondere a domande sulla *Resistenza* per guadagnare punti durante le missioni.

E dal punto di vista della attendibilità storica? Si fa riferimento al coinvolgimento di uno storico, eventualmente in qualità di consulente, o almeno a una bibliografia?

Nel caso dei giochi stranieri si nota uno spettro piuttosto ampio, che va dalla totale assenza di riferimenti a menzioni sporadiche, fino a un progetto integrato come quello di *Orange Shall Overcome*, il cui autore Marcel Köhler è di formazione uno storico dei genocidi, poi divenuto creatore di Larp e ora di board game⁴⁹. Lui stesso scrive: «as I started working at the Resi-

49 Marcel Kohler a Mirco Carrattieri, Amsterdam, 21 agosto 2022.

stance Museum in Amsterdam, I realized there was no modern board game about this topic, so I decided to make one»⁵⁰.

All'estremo opposto troviamo *Maquis* che, pur simulando in modo estremamente coinvolgente una guerriglia di tipo "gappista", non menziona alcun contributo, né fonte storica. Anche *Black Orchestra*, nonostante la scelta di rappresentare – con notevole accuratezza – personaggi e vicende non di finzione (i vari tentativi di complotto per rovesciare il regime afferenti alla cosiddetta "Schwarze Kapelle") non esplicita consulenze storiche; e a domanda specifica l'autore afferma di essersi costruito autonomamente una competenza, attraverso libri ma anche film⁵¹.

Questo è molto frequente nel mondo del *game design*, in particolare nel caso del *wargame*, ma non solo. Come si è evidenziato nel corso della già citata conferenza *La Storia in Gioco*⁵², da un *game designer* professionista l'ambientazione storica più che come un vincolo viene interpretata come una risorsa, uno strumento in più a disposizione dell'autore. Il fatto che il tema storico venga affrontato direttamente dall'autore stesso è una prassi consolidata, e anche la scelta di quanto approfondire l'apparato storiografico connesso al tema – e quanto trasmetterlo in modo accurato oppure quanto invece privilegiare il *gameplay* – dipende quasi sempre dalla volontà del *game designer*. *Postani Partizan* invece, come già accennato, menziona in qualità di consulente il prof. Božo Repe dell'Università di Lubiana⁵³, che, da noi interpellato, ha riconosciuto un ruolo di semplice supporto alle scelte dell'autore⁵⁴. Nell'edizione italiana è citato inoltre Eric Gobetti come consulente per la traduzione e per i quiz della Scuola Partigiana; Gobetti sta anche sviluppando un gioco sull'Italia con le stesse dinamiche⁵⁵.

Quest'ultima collaborazione emerge come elemento di continuità con diversi altri giochi tra quelli presi in considerazione (in particolare italiani) dove è esplicitato l'apporto di uno storico nel team di sviluppo: per *Repubblica Ribelle* Chiara Asti e Mirco Carrattieri, per *Resistenza!* Alessio Giannanti, per *Resa dei conti* Vincent Venezia, per *Nidi di Ragno* Mirco Zanoni, che si aggiungono al caso già citato di Marcel Köhler per *Orange Shall Overcome*. Ciò che accomuna questi storici è che non si tratta di figure accademiche, ma di *public historian*.

Questo da un lato evidenzia che si tratta di progetti di *public history* pienamente consapevoli, creati da team di sviluppo dove sia i *game designer* che gli storici sono spesso attivi da anni negli Istituti Storici della Resistenza o nei musei storici. Dall'altro lato dimostra che nell'accademia non c'è ancora una piena legittimazione di questo linguaggio; solo nelle nuove generazioni

50 Vedi nota 21.

51 Philip DuBarry a Mirco Carrattieri, Cincinnati, 2 agosto 2022.

52 Vedi nota 1.

53 Sia come "Expert assistance in Special Missions" che in relazione alla mappa, creata all'interno di un suo progetto accademico.

54 Bozo Repe a Mirco Carrattieri, Lubiana, 1 agosto 2022.

55 Eric Gobetti a Mirco Carrattieri, Torino, 21 agosto 2022.

stanno emergendo storici scientificamente preparati ma disponibili ad operare anche in settori non convenzionali.

Efficacia

Molto importante è valutare questi progetti non solo in base alle intenzioni, ma anche rispetto alla ricezione, tenendo però conto di cosa si proponevano. Va anzitutto rilevato come nessuno dei giochi indicati abbia una funzione esclusiva e tutti si rivolgano a più pubblici.

L'aspetto strettamente ludico (che peraltro copre una vasta gamma dai *party game* ai prodotti per super esperti) è presente in tutti, come dimostrano sviluppatori e *playtester*.

Sono però prodotti abbastanza sperimentali, spesso con giovani *designer* che magari collaborano con autori più esperti.

Chiaramente i giochi concepiti come *merchandising* di un museo, come *Repubblica Ribelle* e *Resistenza!*, hanno necessità di una maggiore e più semplice fruibilità.

L'aspetto didattico è sorprendentemente poco considerato, almeno esplicitamente, se si esclude *Repubblica Ribelle*, che fa chiaramente riferimento alla possibilità di un utilizzo scolastico.

Certo ci sono livelli di complessità diversi, che corrispondono anche a tempi di gioco (si va dai 60-120 minuti di *Resistenza!* e 60-150 di *Postani Partizan*, ai 90 di *Repubblica Ribelle* e *Black Orchestra* ai 120-300 di *Nidi di Ragno*) e a soglie di giocabilità (*Repubblica Ribelle* e *Postani Partizan* sopra i 10 anni, *Resistenza!* sopra i 12, *Black Orchestra* e *Nidi di Ragno* sopra i 14).

Alcuni giochi prevedono versioni semplificate o viceversa upgrade.

Come misurare gli esiti?

Dal punto di vista commerciale, ovviamente l'elemento centrale è quello delle vendite. Tra gli otto presi in considerazione, *Black Orchestra* è certamente quello che ha avuto più successo commerciale, a livello globale, seguito da *Maquis*. Da questo punto di vista il fatto che *Repubblica Ribelle* abbia venduto, tra passaparola e museo, tutta la prima tiratura è da considerare significativo. Ottimi risultati hanno ottenuto anche i *crowdfunding* di *Orange Shall Overcome*, *Postani Partizan*, *Resa dei Conti* e *Resistenza!*. Importante è poi il fatto che *Nidi di Ragno* abbia incontrato l'interesse di GMT, che dovrebbe garantire sia una produzione di livello che una distribuzione adeguata.

Dal punto di vista ludico, alla diffusione occorre aggiungere recensioni e attenzioni del mondo dei *gamer*.

Tutti i giochi citati (a parte *Nidi di Ragno* e *Orange Shall Overcome* che non sono ancora sul mercato) sono recensiti in BGG⁵⁶ con un punteggio tra 7.5 (*Black Orchestra*) e 8.1 (*Postani Partizan*), anche se i recensori sono pochi (salvo *Black Orchestra* che è segnalato in possesso di oltre 9.000 giocatori). Sono tutti punteggi superiori a quelli ottenuti da *Radio Londra* (6.3), *La Résistance* (7.0) e *Maquis* (7.4).

⁵⁶ Si veda al sito: <https://boardgamegeek.com>.

Diversi giochi hanno ricevuto attenzione da altri siti specializzati: *Repubblica Ribelle* dal wlog di Riccardo Masini⁵⁷ e «ionongiocodasolo»⁵⁸; *Resistenza!* da Marco Arnaudo⁵⁹, «nerdgames»⁶⁰, «serialgamer»⁶¹ e «lavalpegiocosa»⁶²; *Resa dei Conti* da numerosi siti di settore⁶³, tra i quali «tanadelgoblin»⁶⁴ e «boardgameitalia»⁶⁵.

Molti di questi giochi sono stati presentati a Play-Festival del Gioco, che da due edizioni include nel programma la già più volte citata conferenza annuale *La Storia in Gioco* dedicata ai giochi storici⁶⁶.

Sul piano scientifico mancano al momento strumenti di verifica consolidati, ma proprio per questo il riferimento nella stampa di settore può essere significativo.

Se guardiamo chi e come ha parlato di questi giochi fuori dallo stesso contesto di produzione, vediamo che a parte alcune agenzie e i quotidiani locali, se ne sono occupati, saltuariamente, solo la newsletter dell'AIPH⁶⁷ e la rivista dell'ANPI «Patria indipendente»⁶⁸.

Solo di recente alcuni sono riusciti ad arrivare sui media generalisti: *Maquis* su Tg Com (nella rubrica “Mastergame” di Carlo Chericoni, nell’ambito del ciclo “La storia sul tavolo” di Riccardo Masini⁶⁹); *Postani Partizan* sulla BBC.

Conclusioni (e auspici)

Probabilmente un salto di qualità si verificherà solo con la diffusione dell’uso del gioco nelle pratiche di didattica e divulgazione⁷⁰.

Un interessante esempio in questo senso è quello svolto dall’Università di Genova dove i docenti Renzo Repetti e Guido Levi organizzano da due anni il seminario *Giocare la storia. Edi-*

57 Si veda al sito: <https://www.youtube.com/watch?v=c06C9h2dxVM>.

58 Si veda al sito: <https://ionongiocodasolo.info/2020/04/24/una-repubblica-ribelle-per-raccontare-la-resistenza-diventa-un-gioco/>.

59 Si veda al sito: <https://www.youtube.com/watch?v=GMan5EylOXI>.

60 Si veda al sito: <https://www.nerdgames.it/news/la-resistenza-gioco-da-tavolo/>.

61 Si veda al sito: <https://www.serialgamer.it/2021/12/03/la-resistenza-rivive-in-un-gioco-da-tavolo/>

62 Si veda al sito: <https://www.volpegiocosa.it/alessio-serafini-resistenza>. Si veda anche: <https://www.youtube.com/watch?v=jn5XjQIqxP0>.

63 Si vedano anche le demo al sito: <https://www.facebook.com/events/casa-dei-giochi/italy-43-45-la-resa-dei-conti-incontro-con-lautore/1049702072296883/> e <https://www.youtube.com/watch?v=z13JyIPodhE>.

64 Si veda al sito: <https://www.goblins.net/recensioni/italy-43-45-resa-dei-conti-recensione>.

65 Si veda al sito: <https://www.boardgameitalia.it/2022/05/18/italy-43-45-la-resa-dei-conti-tutorial-e-recensione/>.

66 *La Storia in Gioco*: 3 settembre 2021 (si veda al sito: <https://youtu.be/7j7Ta9YhCHA>); 20 maggio 2022 (si veda al sito: <https://youtu.be/D37k7Nwgt8g>).

67 Si veda al sito: <https://aiph.hypotheses.org/2430-2>.

68 Si veda al sito: <https://www.patriaindipendente.it/ultime-news/giochiamo-a-repubblica-ribelle/>.

69 Si veda al sito: https://www.tgcom24.mediaset.it/mastergame/boardgame/maquis-un-coinvolgente-gioco-da-tavolo-per-rivivere-la-seconda-guerra-mondiale_51821327-202202k.shtml.

70 Si veda al sito: <https://qubpublichistory.wordpress.com/2018/09/12/board-games-and-public-history/>.

toria ludica e Public history, a cui sono intervenuti anche Chiara Asti e Glauco Babini, due degli autori di *Repubblica Ribelle*⁷¹.

Su questo gioco si sta conducendo anche un percorso funzionale a produrre risultati e metriche precise. In particolare nel 2022 è stata avviata una fase di sperimentazione nelle scuole, con la somministrazione di un test a fine partita che ha fornito dati molto interessanti. Proprio per questo è in fase di avvio un progetto di monitoraggio scientifico in collaborazione appunto con il CeRG-Centro di ricerca sul gioco dell'Università di Genova e con il centro interuniversitario Game Science Research Center.

Ma anche l'AIPH e gli Istituti Storici della Resistenza della rete Parri, come questa stessa pubblicazione dimostra, hanno cominciato a prendere in seria considerazione il medium ludico. Quelli di Modena⁷² e Reggio Emilia⁷³ hanno sostenuto *Repubblica Ribelle*, quello di Massa e Carrara ha supportato *Resistenza!*; e in quest'ultimo caso anche l'Istituto nazionale ha fatto promozione⁷⁴.

Ci auguriamo che questa tendenza prosegua e auspichiamo che il prossimo 80° (tra l'8 settembre 2023 e il 25 aprile 2025), che si preannuncia di grande interesse sul piano storiografico ma anche museologico, possa vedere la diffusione dei giochi qui analizzati e il lancio di altri nuovi prodotti, in modo che la pratica si rafforzi e la riflessione si approfondisca.

Rispetto all'esperienza del 70° della Resistenza, da cui pure questa riflessione era partita, il pubblico appare oggi più maturo e insieme più esigente per quanto riguarda la diversificazione degli strumenti di narrazione storica⁷⁵. Allo stesso tempo è anche più distante cronologicamente. Dunque il gioco storico ha una sfida in più: una sorta di ausilio alla ri-alfabetizzazione della memoria che può passare anche dal *boardgame* e più in generale da esperienze immersive di 'ludicizzazione' della *public history*.

Di certo sta emergendo una generazione di *public historian* che è pienamente attrezzata per questa opportunità; e si sta consolidando una 'cittadinanza giocante', un popolo ludico che chiede prodotti di qualità e offre una inedita attenzione. Il prossimo anniversario, insomma, sarà una partita tutta da giocare!

71 Si veda al sito: <https://dispi.unige.it/node/1452>.

72 Si veda al sito: <https://www.istitutostorico.com/formazione/repubblica-ribelle-intervista-gioco>.

73 Si veda al sito: <https://www.ilfuturononsicancella.it/wp-content/uploads/lab-gioco.pdf>.

74 Si veda al sito: <https://www.reteparri.it/comunicati/resistenza-gioco-tavolo-sulla-lotta-resistenza-nella-seconda-guerra-mondiale-7694/>.

75 Si veda ad es. V. Colombi, C. Greppi, E. Manera, G. Olmoti, R. Roda, *I linguaggi della contemporaneità*, Bologna, Il Mulino, 2018, che contiene un interessante saggio di Renato Roda su *Videogioco e didattica della storia* (ivi, pp. 171-204).

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.

Riflettendo sulla possibilità di consentire al giocatore di interpretare il ruolo del “nemico”, A. Chapman ha evidenziato il rischio di riprodurre crimini storici come azioni di gioco¹. Tuttavia, una recente ricerca ha dimostrato come il videogioco, consentendo di accedere a molteplici prospettive rispetto ad uno stesso evento, possa essere considerato un veicolo d’ingresso privilegiato alla storia². Il seguente studio si articola in due sezioni.

In primo luogo, verrà fornita una breve rassegna di alcuni titoli ambientati nell’età contemporanea che consentono al giocatore di interpretare lo sconfitto e il filo conduttore sarà costituito dall’analisi della *playable position* dell’utente e le conseguenti implicazioni narrative. Per questa sezione verranno presi in considerazione videogiochi, giochi da tavolo e un urban game. Si è scritto delle differenze che dividono il gioco analogico da quello digitale³, tuttavia in questa sede i titoli saranno presentati assieme qualora le *playable positions* e le relative implicazioni presentino delle somiglianze. Quindi, il fine è quello di fornire una breve panoramica delle possibilità che gli utenti hanno di ripensare il passato quando giocano la posizione dello sconfitto.

Successivamente, si analizzerà l’impatto che ciò ha prodotto sul pubblico, ovvero se la possibilità di interpretare lo sconfitto possa modificare la percezione che gli utenti⁴ hanno del passato⁵. La ricerca intende quindi studiare se il gioco possa essere uno strumento autonomo per ripensare quest’ultimo. Al fine di raggiungere questo secondo obiettivo si utilizzerà il programma *Voyant Tool*⁶. Verranno quindi proposti i risultati di letture a distanza a due corpus di commenti di YouTube, riferiti a due giochi distinti, e nelle apposite sezioni si forniranno le metodologie con le quali si è proceduto a formare tali corpus. In altre sedi si è insistito sui limiti di un approccio qualitativo al dato proveniente da commenti oppure da post sul web⁷; questo

-
- 1 A. Chapman, *It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames*, in «Game Studies», 16, 2, (2016), disponibile al sito: <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (consultato in data 12 aprile 2022).
 - 2 L. Gilbert, *Assassin's Creed reminds us that history is human experience: students' senses of empathy while playing a narrative video game*, in «Theory & Research in Social Education», 47, 1, (2019), pp. 108-137.
 - 3 Per una recente riflessione si veda: E. Torner, *Distinguishing Analog Games*, 2021, disponibile al sito: <https://bghistorian.hypotheses.org/2030#:~:text=Another%20way%20to%20approach%20analog,distinction%20between%20abstract%20and%20representational> (consultato in data 27 agosto 2022).
 - 4 In tal senso la ricerca vuole mettere al centro la prospettiva dei consumatori, accogliendo quindi un recente suggerimento di E. Stirling e J. Wood: E. Stirling, J. Wood, “*Actual history doesn't take place*”: *Digital Gaming, Accuracy and Authenticity*, in «Game Studies», 21, 1, (2021), disponibile al sito: http://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood (consultato in data 15 aprile 2022).
 - 5 Tra il passato e la storia vi è una differenza incolmabile. A questo proposito si veda K. Jenkins che ha affermato: «il passato è l’insieme di tutto quello che è accaduto e trascorso» (K. Jenkins, *Re-thinking History*, New York, Routledge, 2004, pp. 7-8). Ancora «il passato [...] diventa storia in seguito ad un’operazione culturale» che muove da problemi posti nel presente secondo la posizione di A. Botti (A. Botti, *La sfida della Public History*, in *Public History. Discussioni e pratiche*, a cura di P. B. Farnetti, L. Bertucelli, A. Botti, Milano, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 97-106).
 - 6 Per un’introduzione a *Voyant Tool* si veda: E. Alhudithi, *Review of Voyant Tools: See through your text*, in «Language Learning & Technology», 25, 3, (2021), disponibile al sito: https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/73446/1/25_03_10125-73446.pdf (consultato in data 17 aprile 2022).
 - 7 J. McCall ha evidenziato l’impossibilità di comprendere se le prospettive che emergono dai commenti siano

studio intende invece evidenziare le potenzialità e le problematicità di una metodologia quantitativa applicata al campo degli studi storici.

Impersonificazione dello sconfitto: *The Last Tiger* e *Giocare il Risorgimento*

Consentire al giocatore di impersonificare lo sconfitto può stimolare la formulazione di domande poiché si guarda alla storia da prospettive non usuali⁸.

In ambito videoludico una missione in tal senso rilevante è *The Last Tiger*, del videogioco *Battlefield V*⁹. In questa, si deve difendere una città tedesca della Ruhr dall'avanzata delle truppe americane nella primavera del 1945. Al giocatore è richiesto di guidare un Tiger I, di combattere in uno spazio urbano oramai in rovina, e di seguire le vicende del suo equipaggio. Occasionalmente deve invece impersonificare il comandante Peter Müller che esce dal carro col compito di adempiere a funzioni limitate e precise. Peter Müller è l'unico personaggio di cui è concesso l'accesso a pensieri e riflessioni: l'allineamento proposto dal gioco è pertanto forte¹⁰. Inoltre, egli è l'unico personaggio che nel corso della missione ha un'evoluzione del proprio arco narrativo¹¹. L'evoluzione del comandante è legata al confronto con gli effetti che la guerra produce sul suo equipaggio e sul popolo tedesco. Si è affermato che negli FPS (First-person shooter) le conseguenze delle azioni violente sono depotenziate¹² e che la guerra rappresentata sia sanificata¹³. Raramente, quindi, sarebbero rappresentate le vittime civili e le città divengono spesso delle arene vuote dove gli eserciti opposti si possono confrontare. In *The Last Tiger*, invece, in una delle ultime *cutscene*, Peter Müller vede il cadavere di una donna uccisa e poco dopo osserva quello di un membro del proprio equipaggio, impiccato poiché disertore. La visione scuote il comandante che successivamente, davanti all'uccisione del macchinista ritenuto anch'egli disertore, decide di arrendersi all'esercito americano. Quindi, in questa missione il giocatore si confronta con il dramma umano di un equipaggio che è costretto a combattere una guerra

rappresentative anche di coloro che decidono di non scrivere: J. McCall, *Video Games as Participatory Public History*, in *A Companion to Public History*, a cura di D. Dean, Hoboken, Wiley Blackwell, 2018, p. 410.

8 G. Sorrentino, *Giocare il Risorgimento, in Mettere in gioco il passato*, a cura di C. Asti, Milano, Unicopli, 2019, pp. 201-217.

9 *Battlefield V*, Electronic Arts, 2018.

10 Sull'allineamento, si veda: G. M. Smith, *Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII*, in «Game Studies», 2, 2, (2002), disponibile al sito: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> (consultato in data 25 aprile 2022).

11 Per una recensione di questa missione che si soffermi sull'evoluzione del personaggio di Peter Müller si veda: L. De Marchi, G. L. Gonzato, *Giocare un FPS dalla prospettiva tedesca: il caso di The Last Tiger*, in «Diacronie. Studi di storia contemporanea», 50, 2, (2022), pp. 85-90.

12 H. Pötzsch, *Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First and Third-Person Shooters*, in «Games and Culture», (2015), pp. 1-23.

13 V. Šisler, *Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-39. Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History*, in «Game Studies», 16, 2, (2016), disponibile al sito: <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler> (consultato in data 25 aprile 2022).

oramai perduta. Interpretando lo sconfitto, l'utente è esposto alle violenze e distruzioni esercitate dalle forze Alleate sul suolo tedesco e tale prospettiva ha stimolato una notevole attività di riflessione negli utenti. Quest'ultima sarà analizzata nella seconda parte del presente studio.

In merito all'impersonificazione dello sconfitto, nell'ambito però degli urban game, è rilevante il caso di *Giocare il Risorgimento* che ha portato nel maggio del 2016 un centinaio di studenti delle classi III e IV delle scuole secondarie di secondo grado di Modena a giocare i Moti modenesi del 1831. I ragazzi sono stati divisi in due gruppi, sbilanciati numericamente. La maggior parte ha impersonato i dragoni ducali e una minoranza i rivoluzionari. Scopo dei dragoni era di arrestare i congiurati, quello dei ribelli di convertire i dragoni alla causa. Nel 2016 A. Chapman ha affermato che i giocatori creano le proprie narrazioni storiche durante il gioco¹⁴. Nei giochi dove la cornice narrativa è più stretta, i giocatori devono limitarsi a collaborare con essa per costruire una narrazione che può essere storica. Questo è il caso di *Giocare il Risorgimento*, dove consentire agli studenti di impersonificare i dragoni estensi ha permesso di fornire loro un punto di vista diverso rispetto alla narrazione di origine ottocentesca, ma ancora diffusa, che tende a dare ai sostenitori dell'*ancien régime* una visione piatta. Questa possibilità ha stimolato un'attività di riflessione che si è cercato di raccogliere attraverso questionari. Il 67,7% dei giocatori ha risposto di aver acquisito maggiore conoscenza del Risorgimento. Poi, una domanda è stata: «Tra i protagonisti dei moti del 1831, quale preferisci?». Per tale quesito era possibile scegliere uno tra sei personaggi, per ciascuno dei quali era stato fornito un breve profilo storico. In seconda posizione, a pari merito con Rosa Rangoni-Testi, è stato votato il Duca Francesco IV. Il Duca, personaggio poco popolare all'epoca dei moti e in seguito delegittimato¹⁵ dalla propaganda liberale, ha visto una seppur effimera rivalutazione durante l'urban games. È possibile ipotizzare che i giocatori si siano interrogati su come i moti fossero stati percepiti dai realisti giungendo a comprendere che la reazione del Duca non potesse essere diversa¹⁶.

Nei casi sopra citati – in particolar modo in quello di *Giocare il Risorgimento* – diventa però fondamentale l'attività di *debriefing* al termine della partita, cioè di un momento in cui è possibile riflettere su quanto accaduto durante l'esperienza; ciò sarebbe pertanto decisivo in un contesto didattico¹⁷.

14 A. Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York-London, Routledge, 2016, p. 290.

15 Sulla figura di Francesco IV e la sua "reputazione negativa" vedi: G. Sorrentino, *L'Affaire Giuseppe Ricci. Perché una guardia nobile di Francesco IV è ricordata sul monumento a Ciro Menotti*, Modena, Terra e identità, 2010.

16 G. Sorrentino, *Giocare il Risorgimento un approccio di Public History ai moti modenesi del 1831*, Tesi di Master di Secondo Livello in Public History, A. A. 2015-2016, relatore prof. L. Bertucelli, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia, disponibile al sito: http://www.gabrielesorrentino.it/?page_id=922 (consultato in data 7 giugno 2022).

17 E. Musci, *Il debriefing*, in A. Cecchini, M. G. Lupoli, E. Musci, *Un laboratorio per giocare*, Matera, Arti Grafiche Edoardo Liantonio, 2001. Vedi anche: M. Cecalupo, *E Cesare disse: "Si lanci il dado!"*, in *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, a cura di C. Asti, Milano, Unicopli, 2019, pp. 69-97.

Interpretare lo sconfitto come mezzo per creare scenari alternativi: i controfattuali

In alcuni titoli interpretare lo sconfitto consente al giocatore di sviluppare percorsi alternativi rispetto a quelli storicamente accaduti. Talvolta, questa è stata inoltre definita come una caratteristica indispensabile per permettere all'utente di giocare la posizione dello sconfitto¹⁸. La creazione di *what if* porta, però, a rilevanti implicazioni. Si è molto discusso sulle potenzialità di questo approccio¹⁹ e una è quella di consentire di ripensare il passato come spazio in cui diversi decorsi erano contemporaneamente possibili²⁰. Quindi, il *what if* permette di mettere in discussione la catena degli eventi che spesso viene data per scontata nella narrazione storica²¹ obbligando però il giocatore a ricordare costantemente il reale decorso della storia²². Di seguito, quindi, verranno forniti alcuni esempi di titoli che consentono la creazione di scenari alternativi evidenziando però le specificità di ognuno.

In ambito videoludico un titolo rilevante è *Strategic Command: World War I*²³ dove l'utente può scegliere di guidare uno dei Paesi dell'Intesa o degli Imperi Centrali nel corso della Grande Guerra, giocando su di una mappa divisa in esagoni e con una meccanica a turni. La *playable position* del giocatore è quella di un *god-like*. Il giocatore, cioè, non solo ha accesso ad una quantità di informazioni notevolmente superiore rispetto a quella di ogni sua controparte storica ma può decidere di guidare tutte le forze militari degli Imperi Centrali o dell'Intesa. J. De Groot ha affermato che i giochi obbligano a pensare la storia come spazio delle possibilità dove

18 G. Sorrentino, *Giocare la storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del what if*, in «Novecento.org», disponibile al sito: <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/giocare-la-storia-potenzialita-e-criticita-lesempio-di-twilight-struggle-e-il-problema-del-what-if-2799/> (consultato in data 2 maggio 2022).

19 In merito alle potenzialità dell'approccio controfattuale, S. Beavers ha sottolineato la possibilità di sfidare i paradigmi consolidati e le versioni ufficiali proponendo all'utente diverse prospettive (S. Beavers, *The Informal Learning of History with Digital Games*, Institute of Educational Technology, The Open University, 2019, p. 36). Molto dura, invece, a tal riguardo la posizione di E. H. Carr che ha affermato: «il pasticcio della storia contemporanea è questo, che la gente si ricorda del tempo in cui tutte le alternative erano ancora aperte, e difficilmente riesce ad assumere l'atteggiamento dello storico per cui ogni alternativa è stata definitivamente bloccata dal fatto compiuto» (E. H. Carr, *Sei lezioni sulla storia*, Torino, Giulio Einaudi editore, 1966, p. 105). In modo analogo R. J. Evans ha considerato la storia controfattuale un gioco di società, legato alla ricerca nostalgica di passati alternativi (R. J. Evans, *Altered Pasts: Counterfactuals in History in The Menahem Stern Jerusalem Lectures*, Brandeis, 2014). Diverso è invece il parere di Luigi Cajani che a proposito della diatriba storiografica sull'ineluttabilità della Prima guerra mondiale ha sostenuto che un approccio controfattuale sarebbe utile a comprendere i meccanismi che stanno alla base di un processo storico complesso (L. Cajani, *Le origini della Prima guerra mondiale e la didattica della storia controfattuale*, in «Didactica historica», 1, (2015), pp. 45-50).

20 T. Apperley, *Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination in Playing with the Past. Digital games and the Simulation of History*, a cura di M. W. Kapell, A.B.R. Elliot, New York-London, Bloomsbury Academic, 2013, pp. 185-199.

21 Cfr. *L'architettura narrativa non è una gabbia*, disponibile al sito: <http://pennablu.it/architettura-narrativa/> (consultato in data 7 giugno 2022).

22 Q. Deluermoz, L. Singaravè, *Exploring the Space of the Possible: Counterfactuals and Paths not Taken in History*, in «Revue d'histoire moderne & contemporaine», 59, 3, (2012), pp. 70-95, disponibile al sito: https://www.cairn-int.info/article-E_RHMC_593_0070--exploring-the-space-of-the-possible.htm (consultato in data 8 maggio 2022).

23 *Strategic Command: World War I*, Fury Software, 2011.

diversi percorsi non sono stati intrapresi. Per fare questo, il giocatore deve però poter riflettere sulle possibili conseguenze delle azioni²⁴ che decide di intraprendere e queste dovrebbero avere rilevanti effetti nel mondo di gioco²⁵. In *Strategic Command: World War I* al giocatore vengono costantemente poste delle scelte rilevanti dal punto di vista storico e che producono notevoli conseguenze nel mondo di gioco. Ad esempio, giocando l'Impero austro-ungarico, nella metà del 1915 viene richiesto se cedere all'Italia Trieste e il Trentino – al fine di preservare la pace – oppure no e avviarsi quindi verso le ostilità con Roma. Il giocatore che interpreta la posizione dello sconfitto può quindi comprendere come dalla modificazione di una singola scelta il decorso storico ne sarebbe risultato profondamente cambiato.

*Twilight Struggle*²⁶ è un board game che consente di giocare gli USA o l'URSS nel corso della Guerra fredda. Il gioco simula diversi aspetti del periodo storico – dalla diplomazia all'evoluzione tecnologica, dal ruolo dell'*intelligence* a quello dell'ideologia – sino all'equilibrio del terrore nucleare rappresentato dall'andamento del DEFCON. La *playable position* del giocatore non è quella di un *god-like* ma è profondamente vincolata dalle carte evento proprie e da quelle dell'avversario. Inoltre, in merito alla possibilità di giocare la realtà dello sconfitto e generare scenari alternativi, *Twilight Struggle* presenta delle problematicità. È stato evidenziato che gli eventi storici scelti siano convenzionali e tendenzialmente americano-centrici; il gioco, quindi, veicola una visione occidentale del conflitto. Inoltre, mancano alcuni eventi importanti della storia sovietica – come la nascita del Cominform e la costruzione del muro di Berlino – e il bipolarismo proposto è netto, dato che i Paesi non allineati non possono essere giocati e alcune intrinseche debolezze sovietiche vengono sottostimate²⁷, per mantenere il gioco aperto²⁸. Infine, per riprodurre più fedelmente il conflitto, gli autori hanno inserito un leggero vantaggio sovietico nella prima fase e statunitense nella seconda, in modo che i giocatori quando giocano il titolo per la prima volta non se ne possano rendere conto²⁹.

24 J. De Groot, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*, London, Routledge, 2016, p. 142. Il concetto è stato recentemente riproposto da F. Peñate Domínguez che ha parlato della possibilità di sperimentare «el principio de la contingencia». F. Peñate Domínguez, *El uso de la historia en el ocio videolúdico: La(s) narrativa(s) de los mundos digitales inspirados en el pasado*, in *Actas del V Encuentro de Jóvenes Investigadores en Historia Contemporánea*, pp. 572-586.

25 In merito agli strategici, si è detto che un giocatore che compie alcune decisioni storiche mentre crea la sua realtà alternativa possa comprendere tali scelte più efficacemente rispetto ad uno studio condotto sui media tradizionali, ovvero libri di testo o saggi. S. Erdem, A. Pamuk, *Historical Strategy Games and Historical Thinking Skills: An Action Research on Civilization VI*, in «International Online Journal of Educational Sciences», (2020), p. 152.

26 *Twilight Struggle*, GMT Games, 2005.

27 M. Carrattieri, *Oltre il crepuscolo*, in *Mettere in gioco il passato*, a cura di C. Asti, Milano, Hoepli, 2019, pp. 257-289. Cfr. anche W. Attwood, *The Twilight Struggle: tales of the cold war*, Harper-Collins, 1987.

28 M. Carrattieri, *Oltre il crepuscolo...*, cit. pp. 267-268.

29 M. Cecalupo, *Twilight Struggle a scuola? Relazione alla I Conferenza dell'Associazione Italiana di Public History*, Ravenna, 2017, p. 2, disponibile al sito: <http://www.pophistory.it/wp-content/uploads/2017/09/Cecalupo-per-sito-pophistory-2.pdf> (consultato in data 7 giugno 2022).

Similare a *Twilight Struggle* – per il tentativo di restituire la complessità del periodo storico – è *Supreme Ruler 1936*³⁰. In questo titolo, il giocatore può scegliere di guidare una delle maggiori potenze del periodo nel corso della Seconda guerra mondiale. Secondo la definizione di J. McCall, *Supreme Ruler 1936* è una *conceptual simulation* ovvero un gioco che comunica i sistemi e i processi del passato attraverso un insieme di regole e meccaniche³¹. In *Supreme Ruler 1936* l'economia è rappresentata come un sistema estremamente complesso dove la mancanza di un bene – sia esso petrolio, carbone o altro – può interrompere tutta la catena produttiva. Procedere nel gioco ricercando solo lo scontro militare – e non badando alle conseguenze che la guerra produce sulla propria industria e fronte interno – può condurre rapidamente alla sconfitta. Interpretare il ruolo che la storia ha sconfitto e avviare una politica aggressiva può consentire quindi di comprendere efficacemente come gli effetti della guerra imposero ai paesi dell'Asse di riordinare e riadattare le loro economie.

L'interpretazione dello sconfitto come mezzo per sfidare il determinismo del decorso storico

Sopra si è affermato che interpretare il ruolo dello sconfitto possa veicolare il messaggio che gli esiti del decorso storico non siano obbligati. Ciò è apprezzabile in due titoli, rilevanti poiché incentrati su due specifici eventi: *Schönbrunn-Il Congresso Danzante di Vienna e Garibaldi la Trafila*.

*Schönbrunn-Il Congresso Danzante di Vienna*³² si richiama al celebre Congresso (1814-1815). Il gioco è basato su di una meccanica che intende riprodurre il clima di un grande consesso diplomatico di inizio '800. Le carte di *Schönbrunn-Il Congresso Danzante di Vienna* legano gli eventi-gioco a personaggi e fatti del Congresso. Ad esempio, esiste una carta Charles-Maurice de Talleyrand-Périgord che consente di ottenere la vittoria nelle dispute per i risarcimenti. Soprattutto, il gioco funziona con un meccanismo a "informazione imperfetta" che simula l'intrigo diplomatico. Nella teoria dei giochi, un gioco a "informazione imperfetta" «is a game in which, at the first point in time when the players can begin to plan their moves in the game, some players already have private information about the game that other players do not know»³³. Questo tipo di gioco può essere utilizzato «by using a historical chance node to describe the random determination of the players' types»³⁴. L'indeterminatezza è l'aspetto più adatto a raccontare il gioco diplomatico e, più in generale, una situazione dove è forte la presenza di influssi politici³⁵. Quindi, *Schönbrunn-Il Congresso Danzante* mostra come il risultato di quello snodo cruciale della

30 *Supreme Ruler 1936*, Battlegoat Studios, 2014.

31 J. McCall, *Playing with the past: history and video games (and why it might matter)*, in «Journal of Geek Studies», 6, 1, (2019), pp. 29-48.

32 *Schönbrunn-Il Congresso Danzante di Vienna*, Giochi Uniti, 2018.

33 R. B. Myerson, *The Game Theory, Analysis of Conflict*, Harvard University Press, 1991, p. 67.

34 *Ivi*, p. 67.

35 Su questo cfr. P. Martelli, *Analisi delle Istituzioni Politiche*, Torino, 2012.

storia europea non fosse per nulla scontato. Consente, inoltre, di porsi nei panni della parte che la storia ha sconfitto; provare interesse per le motivazioni e gli obiettivi degli sconfitti è utile a capire come nello studio della storia nulla vada dato per scontato. Recentemente è stato affermato che gli *historical game* possano essere strumenti efficaci per veicolare *historical empathy*, ovvero cercare di comprendere il passato adottando il punto di vista e i desideri delle persone che lo abitarono³⁶. Il giocatore di *Schönbrunn-Il Congresso Danzante* può adottare il punto di vista dello sconfitto e dovendosi districare tra gli intrighi diplomatici portando avanti la sua causa costituisce un efficace titolo per comprenderne le motivazioni e aspettative.

*Garibaldi la Trafila*³⁷, invece, tratta della fuga di Garibaldi, dopo il fallimento della Repubblica Romana e la resa di Venezia, verso il territorio piemontese. È possibile giocare sia gli inseguitori sia Garibaldi, che si muove nascondendo le proprie mosse agli altri. Il gioco riesce ad immergere nell'atmosfera del periodo, dando l'idea di un uomo braccato la cui salvezza non era affatto scontata.

Lettura a distanza dei dati: una proposta di ricerca

Sino ad ora si sono osservate le possibili implicazioni narrative di interpretare la posizione dello sconfitto e l'analisi è stata condotta da una prospettiva teorica. Invece, ora si osserverà quale è stato l'impatto prodotto da questa possibilità e se realmente possa modificare la percezione che gli utenti hanno del passato. Per lo studio sono stati analizzati i commenti a gameplay di *The Last Tiger* e *Twilight Struggle*. Si sono scelti due titoli tra di loro assai diversi con il fine di cogliere le differenze delle relative riflessioni prodotte dagli utenti. I commenti sono stati estratti da YouTube e poi analizzati col programma *Voyant Tool*. La scelta è stata presa per una determinata motivazione: individuare uno spazio dove gli utenti possano liberamente esprimere le loro idee, senza che un condizionamento esterno imponga loro di giungere a delle risposte che rielaborino l'esperienza vissuta, nel caso in esame quella di visione.

Analisi dei commenti di *The Last Tiger*

Il corpus di commenti è stato realizzato selezionando sei video³⁸ della missione e fornendo

36 A. Hartman, H. Tulloch, H. Young, *Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity*, in «Game Studies», 21, 4, (2021), disponibile al sito: http://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young (consultato in data 24 maggio 2022).

37 *Garibaldi la Trafila*, Nexus Editrice, 2007.

38 I video selezionati sono: https://www.youtube.com/watch?v=wKAO3KXe8a4&ab_channel=AFGuidesHD (consultato in data 30 aprile 2022); https://www.youtube.com/watch?v=vE3jIOf_XEg&ab_channel=AFGuidesHD (consultato in data 3 maggio 2022); https://www.youtube.com/watch?v=kbH9lq0Syis&ab_channel=GameIntros%26Finales (consultato in data 6 maggio 2022); https://www.youtube.com/watch?v=DeC2RERRqE4&ab_channel=HistoryMadeAwesome (consultato in data 9 maggio 2022); https://www.youtube.com/watch?v=7JLoO1D3kQk&t=17s&ab_channel=DeadlyDeity (consultato in data 12 maggio 2022); https://www.youtube.com/watch?v=jmlpHDeHjDE&ab_channel=GenericGaming (consultato in data 15 maggio 2022).

Si constata quindi che il secondo termine più riproposto è “german”, che compare 48 volte. Attraverso la funzione *Collocazioni* è possibile osservare quale parola è quella che è stata maggiormente impiegata in prossimità di “german” che, con un totale di 12 ricorrenze, è “soldiers”. Con lo stesso strumento, si constata che quelle più vicine a “soldiers” sono: “nazi”, “just”, “war” e “Wehrmacht”.

Similare a *Collocazioni*, è la funzione *Link* che consente, però, anche di osservare come diversi insiemi di parole si relazionino tra di loro. Ricercandovi “soldiers” e “just” si nota che gli unici termini di collegamento sono: “Wehrmacht”, “war” e “soldiers” (fig. 2). Con tre dei termini sinora restituiti – “Wehrmacht”, “just”, “soldiers” – è possibile ipotizzare una determinata prospettiva che sarebbe riscontrabile in molti casi. Tuttavia, come detto sopra questi strumenti non consentono di raggiungere un determinato contesto locale e pertanto il significato che queste parole assumono è soltanto ipotizzabile. Però, con la funzione *Sintagmi* è possibile constatare che in riferimento alla particella “just” una delle espressioni più ripetute all’interno del corpus è “just like”, che ricorre 5 volte.

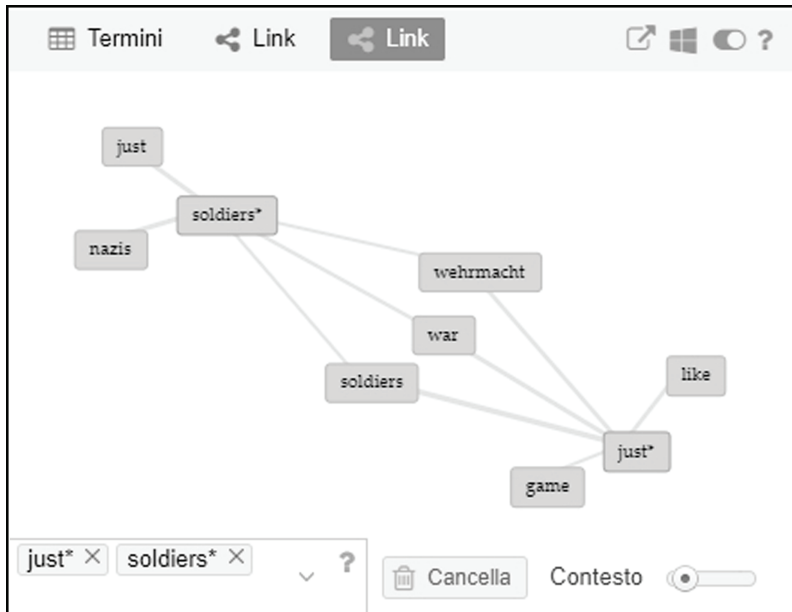


Figura 2

Ciò consente di progredire nella ricerca perché si evidenzia come dato numericamente rilevante uno specifico utilizzo della particella “just”, cioè quello di comparare due realtà. Utilizzando lo strumento *Contesti*, che permette di osservare come un termine è stato impiegato in una frase, e ricercandovi l’espressione “just like”, si evince come 4 utenti abbiano cercato di equiparare il soldato tedesco a quello di altri eserciti.

Ritornando a un precedente passaggio, il termine che più compare in prossimità di “soldiers” è “nazi”. Utilizzando la funzione *Link*, e ricercandovi solo “soldiers” e “nazi”, è possibile constatare come l’unica particella di collegamento sia “just”, con una frequenza di 8 volte.

Con lo strumento *Albero di Parole*, a partire da un dato termine, è possibile però raggiungere un contesto d’impiego locale. Così, inserendovi la particella “just” e aggiungendo il termine chiave “nazi” si individua un commento rilevante. Un utente ha infatti scritto che «[...] this is a perfect example. Not many soldiers were Nazis, just normal soldiers [...]». Si evidenzia quindi il tentativo di distinguere l’appartenente all’esercito tedesco dal nazista.

Il risultato restituito non è statisticamente rilevante perché lo strumento *Albero di parole* permette di visualizzare solo un insieme di percorsi possibili. Tuttavia, a partire da questo segmento di frase è possibile sviluppare ipotesi che possono consentire di far progredire la ricerca. Nel distinguere il soldato tedesco dal nazista, una particella centrale è costituita da “not”. Attraverso la funzione *Contesti* è possibile osservare come è stata localmente utilizzata. Dall’osservazione dei dati emergono elementi significativi.

In 5 occasioni, “not” viene utilizzato per affermare che non tutti i tedeschi erano nazisti mentre in altre 3 si è voluto sottolineare che il soldato tedesco non è da considerarsi un “mostro”. Nell’argomentazione condotta in questa sede, la particella “not” assume inoltre un ruolo centrale. Negando una posizione ritenuta egemone – che si può individuare attraverso la ricorrenza di specifici punti – la visione della missione sembra porsi quale punto iniziale per ripensare il passato.

Poi, si osserverà che tipo di dati si possano analizzare a partire dalla parola “war”. “War” è il termine che maggiormente è stato utilizzato – comparando un totale di 72 volte – e quello che più è stato impiegato in sua prossimità è “story”, per un totale di 7 volte. Utilizzando la funzione *Link* è inoltre possibile constatare che “feel” è una delle parole più associate a “war story”.

Come detto sopra, *Link* non permette però di accedere ad un contesto locale e cioè di osservare che tipo di “feel” venga veicolato dalla missione. Attraverso lo strumento *Albero di Parole* e ricercandovi l’espressione “war story” si constata che secondo un utente la missione possa far vedere il soldato tedesco come un essere umano. L’utente ha, infatti, scritto «[...] this war story makes you feel it lets you see them as human».

Utilizzando la funzione *Contesti* e ricercandovi la parola “human” si osserva quindi che 4 utenti abbiano sottolineato – dopo aver osservato il gameplay della missione – come i tedeschi debbano essere considerati esseri umani.

Infine, sopra si è visto che la seconda parola più prossima a “war” è “side”. Ricorrendo allo stesso strumento *Collocazioni*, si può osservare che una delle parole che più sono state utilizzate in prossimità di “side” è “good”. Tuttavia, con lo strumento *Link* è possibile adottare una diversa prospettiva. Gli unici termini che fungono da collegamento tra “side” e “good”, che ricorrono 3 volte, sono: “war”, “good” e “bad”.

Inoltre, attraverso la funzione *Andamenti* è possibile constatare che in tre sezioni del testo le curve di “bad” e “good” si sovrappongono (fig. 3).

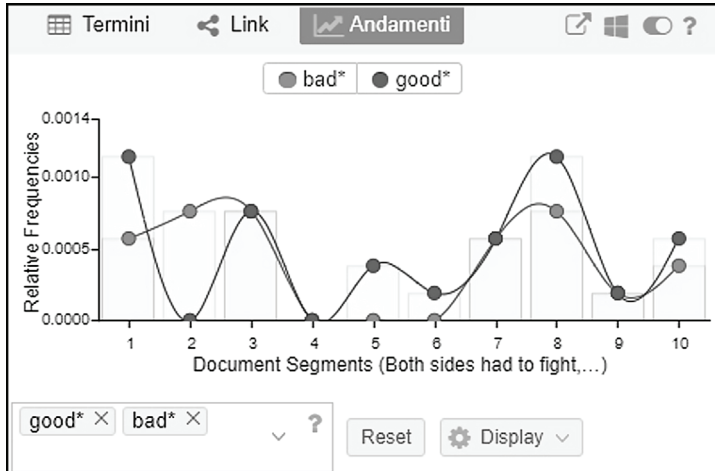


Figura 3

Utilizzando lo strumento *Letture* e raggiungendo solo le porzioni di testo dove le due sovrappongono emerge un dato rilevante. Diversi utenti, dopo aver visionato il video, all'interno di un contesto bellico e in merito ai contendenti sembrano mitigare la distinzione tra "lato buono" e "lato cattivo".

L'analisi proposta dimostra quindi come l'osservazione del gameplay della missione abbia stimolato negli utenti molteplici percorsi lungo i quali è possibile ripensare il passato. Ora si condurrà la stessa tipologia di analisi su un corpus di commenti di *Twilight Struggle*.

Analisi dei commenti di *Twilight Struggle*

I link dei gameplay di You Tube⁴⁰ sono stati forniti al programma *Coberry* e i commenti sono stati filtrati attraverso le seguenti parole chiave: "defcon", "kennedy", "marshall", "decolonization", "usa", "ussr" e "duck and cover". Il termine "defcon" è stato scelto perché rappresenta la meccanica alla base del gioco, che rende al meglio il clima di tensione della Guerra Fredda. "usa" e "ussr" sono stati selezionati poiché sono le fazioni giocabili, "decolonization" e "marshall" simulano due aspetti del consenso – uno a favore dell'Occidente, uno a quello del Blocco sovietico – rilevanti nel conflitto. Invece, "kennedy" è la figura storica che pronunciò la celebre espressione "twilight struggle" che dà il nome al gioco. *Twilight Struggle* veicola i

40 https://www.youtube.com/watch?v=M8_cbqrB898; <https://www.youtube.com/watch?v=nn4v1o6aC8g>; https://www.youtube.com/watch?v=YeVio_bx14c; <https://www.youtube.com/watch?v=en-lhkX4HZE>; <https://www.youtube.com/watch?v=nlz-Psaq2LQ>; <https://youtu.be/htPtZu4VDbo>; <https://youtu.be/atvs5GyV8bM>; <https://youtu.be/rVzGBALapg4>; <https://youtu.be/LIKZ3i4GDAQ>; https://youtu.be/Jzs2JJ_PliQ; <https://www.youtube.com/watch?v=qbzLFN2NJLI>; https://youtu.be/AL4_BbDmFzE; <https://www.youtube.com/watch?v=7EzrRsumFJw>; <https://www.youtube.com/watch?v=CTVhHD0DYeE>; https://www.youtube.com/watch?v=w7ZLalrq2_U&t=55s (i video sono stati visionati tra il 24 e il 29 maggio 2022).

contenuti storici tramite le carte evento. Si è quindi inserito una di queste carte nell'analisi per valutare se l'evento ha stimolato una riflessione. La scelta è caduta su "duck and cover" che ha un importante effetto sul "defcon".

Così, il corpus riunito conta di 3.490 parole e 18.577 caratteri. Il dato si presta ad una prima interpretazione. Infatti, pur essendo molto maggiore il numero di video visionati il corpus di *Twilight Struggle* presenta un numero di caratteri molto inferiore rispetto a quello di *The Last Tiger*. Questo potrebbe essere un primo segnale rivelatore della differenza di come l'utenza interagisca con questo titolo e nello specifico con i video che lo trattano.

Con la funzione *Cirrus* è possibile osservare quali termini sono stati maggiormente utilizzati (fig. 4). Tuttavia, come detto sopra, oltre a restituire una panoramica generale lo strumento non fornisce altre informazioni utili per progredire nella ricerca. *Termini*, invece, restituisce dei dati ordinati. Quindi, le parole "usa" e "ussr" non figurano tra quelle più utilizzate ma sono rispettivamente la settima e la nona.



Figura 4

Ciò potrebbe essere un primo segnale che dimostri come gli utenti di *Twilight Struggle*, a partire dalla visione del gioco, non siano propensi a sviluppare riflessioni sul passato, mancando nelle argomentazioni la centralità delle due fazioni giocabili. Tuttavia, essendo "usa" e "ussr" rispettivamente la settima e nona parola più utilizzata il dato dimostra comunque un loro utilizzo nell'ambito dei commenti scritti.

Con lo strumento *Link* è però possibile constatare che i due sistemi che hanno al centro le parole "ussr" e "usa" non hanno in comune nessun termine e ciò potrebbe essere indizio di impieghi autonomi e separati.

Inoltre, comparando i risultati restituiti, per i termini "usa" e "ussr" con la funzione *Collocazioni* emergono divaricazioni evidenti.

Le parole che maggiormente sono impiegate in prossimità di “ussr” sono “cards” e “play”, che ricorrono rispettivamente 4 e 3 volte, mentre in prossimità di “usa” si trovano otto parole utilizzate due volte l’una. Tre di queste – “world”, “think” e “surprised” – potrebbero però segnalare una dinamicità del pensiero che non sembra ipotizzabile nel versante di “ussr”. Tuttavia, nessuna di quelle restituite si impone da un punto di vista quantitativo e quindi si osserverà come siano state localmente impiegate “usa” e “communism”. Con lo strumento *Albero di Parole* e utilizzando quest’ultimo termine come parola di ricerca è possibile individuare un commento dove si manifesta una riflessione sul passato. L’utente ha, infatti, scritto che «[...] URSS wins when everyone takes communism but USA wins when communism dies or everyones dies».

Tuttavia, essendo una singola riflessione il dato non è statisticamente rilevante e non sembra essere indizio di un attivo ripensamento del passato, che cioè possa cambiare la percezione di quest’ultimo rispetto ad una visione considerata egemone.

Se si sono appena osservati i dati restituiti a partire dalla parola “usa”, ora si analizzeranno quelli visualizzabili a partire da “ussr”. Tramite la funzione *Sintagmi* si osserva che l’espressione che più ricorre in riferimento a “ussr” è “ussr player”. Inoltre, con la funzione *Link* si constata che una delle parole più associate all’espressione è “choice”.

Con la funzione *Letture* e ricercandovi il termine “choice” è possibile visualizzare un commento nel quale “choice” e “ussr player”, che ricorre 2 volte, sono contemporaneamente presenti. Il commento cerca di dare un senso ad una specifica rappresentazione del passato, non avviando però riflessioni su questo. L’utente, infatti, ha commentato: «[...]Meanwhile, the connections around Israel seem specifically drawn to give the URSS player the choice of an AR1 realignment play, which is something neither of us had ever stopped to consider [...]».

Come visto sopra, però, la parola che statisticamente è più prossima a “ussr” è “cards”, che ricorre 4 volte. Tramite la funzione *Andamenti* è inoltre possibile constatare che le curve di “cards” e “ussr” si intersecano in quattro determinati punti (fig. 5), che possono essere raggiunti con lo strumento *Letture*.

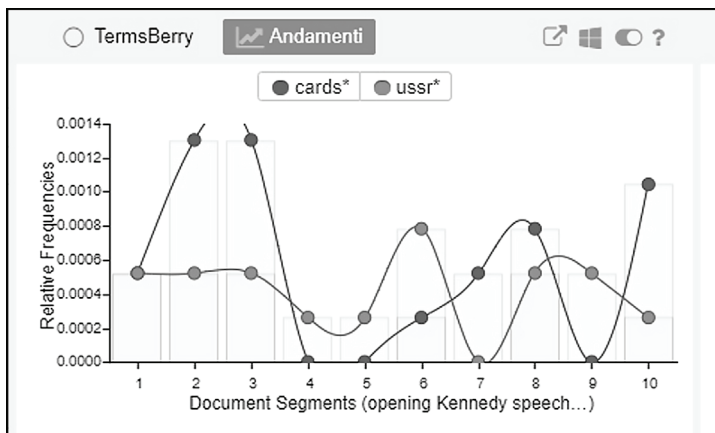


Figura 5

Tuttavia, coerentemente con i dati sinora restituiti anche in questi commenti non si constata una riflessione sul passato.

Quindi, i dati analizzati consentono di affermare che coloro che sono interessati a *Twilight Struggle* – tanto da seguirne dei gameplay – non avviino riflessioni sul passato. Dai commenti restituiti è infatti possibile affermare che siano maggiormente interessati a comprendere determinate rappresentazioni realizzate dal gioco oppure a consigliare la strategia migliore per vincere. Ciò potrebbe essere indicativo di un atteggiamento recentemente delineato da M. Cecalupo. Lo studioso ha infatti sostenuto come i giocatori, dopo aver appreso la routine della partita, tendano ad ignorare il contenuto testuale delle carte evento, dove però sono riportate informazioni storiche⁴¹. Ciò potrebbe agevolare la comprensione del disinteresse rilevato ad avviare riflessioni sul passato.

Conclusioni

Si è discusso di come la possibilità di giocare lo sconfitto possa stimolare diverse tipologie di riflessioni sul passato. Tuttavia, una verifica pratica ha evidenziato due scenari diversi per i giochi esaminati. Dall'analisi condotta emerge infatti come solo *The Last Tiger* inneschi un ripensamento del passato, mentre i giocatori di *Twilight Struggle* sembrano più interessati alle meccaniche di gioco che all'evento storico. Ciò può essere ricondotto a diverse motivazioni.

In primo luogo, differente è la tipologia di esperienze a cui il giocatore va incontro confrontandosi con questi due titoli. Infatti, si è detto che gli FPS generano nell'utente una forte identificazione col personaggio giocato consentendo al primo di agire direttamente sul mondo di gioco⁴². Inoltre, come si è visto, *The Last Tiger* espone il giocatore ad una narrazione di sconfitta evidenziando il dramma umano del personaggio giocato e del suo equipaggio. La visione di una missione di questo tipo può quindi stimolare riflessioni negli utenti. Diversamente, in *Twilight Struggle* il giocatore riveste la posizione di un *god-like* il cui interesse principe è quello di ottenere la vittoria sull'avversario. La diversità di queste esperienze ludiche può essere una delle motivazioni che meglio faccia comprendere la differenza sopra evidenziata.

Inoltre, diversi sono anche i pubblici che interagiscono con il videogioco e con il gioco da tavolo. Ad esempio, il sito *Orgoglionerd* ha analizzato la domanda di *board games* negli ultimi anni. Si è visto come durante il periodo della pandemia l'interesse degli italiani nei confronti dei giochi da tavolo sia aumentato dal 50 al 70% e che la maggioranza degli acquirenti è compresa nella fascia d'età tra i 25 e i 39 anni⁴³. Diversamente, *SpazioGames.it* ha commentato il rapporto annuale del 2021 sul mercato dei videogiochi in Italia (pubblicato dall'Italian Interactive Digital

41 M. Cecalupo, *Twilight Struggle a scuola*, cit. p. 4.

42 L. Taylor, *When Seams Fall Apart Video Game Space and the Player*, in «Game Studies», 3, 2, (2003), disponibile al sito: <<http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>> (consultato in data 22 agosto 2022).

43 M. Ramella, *Giochi da tavolo: è boom in periodo di pandemia*, disponibile al sito: <https://orgoglionerd.it/giochi-da-tavolo-millennials-boom-in-periodo-di-pandemia> (consultato in data 22 agosto 2022).

Entertainment Association). Nel 2021 i videogiocatori in Italia sono stati 15,5 milioni, il 30% della popolazione tra i 6 e i 64 anni. Inoltre, le fasce d'età dove videogiocare è più popolare sono due e agli antipodi: dai 15 ai 24 anni e dai 45 ai 64 anni, con 3,7 milioni di giocatori per ciascuna⁴⁴. Si può proporre una prima interpretazione. L'aumento di utenti dei giochi da tavolo coinvolge i *millennials*, mentre le fasce di età dove il videogioco è molto popolare escludono proprio i 25-39 anni. Ciò non significa che i *millennials* non giochino di ruolo né che i nati prima del 1980 e dopo il 1996 non giochino a *board games*. Tuttavia, si può osservare come, almeno in Italia, le fasce d'età siano diverse e quindi differenti potrebbero essere le aspettative e le motivazioni che spingono i diversi pubblici ad avvicinarsi ai titoli. Inoltre, un gioco da tavolo, inevitabilmente, necessita di tempo per essere appreso, attraverso la lettura dei manuali, mentre un videogioco, per quanto complesso, si può esplorare con l'azione direttamente nel mondo di gioco. Ciò andrebbe approfondito tramite uno studio statistico ad hoc sui *board games* storici, che potrebbe essere uno sviluppo successivo di questo lavoro.

Bibliografia e sitografia

- Alhudithi Ella, *Review of Voyant Tools: See through your text*, in «Language Learning & Technology», 25, 3, (2021), disponibile al sito: https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/73446/1/25_03_10125-73446.pdf (consultato in data 17 aprile 2022).
- Attwood William, *The Twilight Struggle: tales of the cold war*, Harper-Collins, 1987.
- Beavers Sian, *The Informal Learning of History with Digital Games*, Institute of Educational Technology, The Open University, 2019.
- Botti Alfonso, *La sfida della Public History*, in Bertella Farnetti Paolo, Bertucelli Lorenzo, Botti Alfonso (a cura di), *Public History. Discussioni e pratiche*, Milano, Mimesis Edizioni, 2017.
- Cajani Luigi, *Le origini della Prima guerra mondiale e la didattica della storia controfattuale*, in «Didactica historica», I, (2015), pp. 45-50.
- Carr Edward, *Sei lezioni sulla storia*, Torino, Giulio Einaudi editore, 1966.
- Carrattieri Mirco, *Oltre il crepuscolo*, in Asti Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Milano, Unicopli, 2019, pp. 258-289.
- Cecalupo Marco, *E Cesare disse: "Si lanci il dado!"*, in Asti Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Milano, Unicopli, 2019, pp. 69-97.
- Cecalupo Marco, *Twilight Struggle a scuola? Relazione alla I Conferenza dell'Associazione Italiana di Public History*, Ravenna, 2017, disponibile al sito: <http://www.pophistory.it/wp-content/uploads/2017/09/Cecalupo-per-sito-pophistory-2.pdf> (consultato in data 7 giugno 2022).

44 S. Sperandio, *Rapporto videogiochi nel 2021: chi sono i giocatori in Italia e a cosa giocano?*, disponibile al sito: <https://www.spaziogames.it/rapporto-videogiochi-in-italia-2021/> (consultato in data 22 agosto 2022).

- Chapman Adam, *It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames*, in «Game Studies», 16, 2, (2016), disponibile al sito: <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (consultato in data 12 aprile 2022).
- Chapman Adam, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York-London, Routledge, 2016.
- De Groot Jerome, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*, London, Routledge, 2016.
- Deluermoz, Quentin, Singaravè Lou, *Exploring the Space of the Possible: Counterfactuals and Paths not Taken in History*, in «Revue d'histoire moderne & contemporaine», 59, 3, (2012), pp. 70-95, disponibile al sito: https://www.cairn-int.info/article-E_RHMC_593_0070--exploring-the-space-of-the-possible.htm (consultato in data 8 maggio 2022).
- Erdem Serdar, Pamuk Akif, *Historical Strategy Games and Historical Thinking Skills: An Action Research on Civilization VI*, in «International Online Journal of Educational Sciences», (2020), p. 152.
- Evans Richard J., *Altered Pasts: Counterfactuals in History*, in *The Menahem Stern Jerusalem Lectures*, Brandeis, 2014.
- Gilbert Lisa, *Assassin's Creed reminds us that history is human experience: students' senses of empathy while playing a narrative video game*, in «Theory & Research in Social Education», 47, 1, (2019), pp. 108-137.
- Gonzato Gian Luca, De Marchi Lorenzo, *Giocare un FPS dalla prospettiva tedesca: il caso di The Last Tiger*, in «Diacronie. Studi di storia contemporanea», 50, 2, (2022), pp. 85-90.
- Hartman Abbie, Tulloch Helen, Young Helen, *Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity*, in «Game Studies», 21, 4, (2021), disponibile al sito: http://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young (consultato in data 24 maggio).
- Jenkis Keith, *Re-thinking History*, New York, Routledge, 2004.
- Martelli Paolo, *Analisi delle Istituzioni Politiche*, Torino, 2012.
- McCall Jeremiah, *Video Games as Participatory Public History*, in Dean David (a cura di), *A Companion to Public History*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2018, p. 410.
- McCall Jeremiah, *Playing with the past: history and video games (and why it might matter)*, in «Journal of Geek Studies», 6, 1, (2019), pp. 29-48.
- Miss Meeple Wir Sind Das Volk! - Giochi per due - Tutorial 21, disponibile al sito: <https://www.youtube.com/watch?v=cXdPVTBaVGI> (consultato in data 18 maggio 2022).
- Myerson Roger B., *The Game Theory, Analysis of Conflict*, Harvard University Press, 1991.
- Musci Elena, *Il debriefing*, in Cecchini Arnaldo, Lupoli Maria Giovanna, Musci Elena (a cura di), *Un laboratorio per giocare. Arti Grafiche*, Matera, Edoardo Liantonio, 2001.
- Peñate Domínguezate Federico, *El uso de la historia en el ocio videolúdico: La(s) narrativa(s) de los mundos digitales inspirados en el pasado*, in *Actas del V Encuentro de Jóvenes Investigadores en Historia Contemporánea*, pp. 572-586.
- Pöttsch Holger, *Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First and Third-Person*

- Shooters*, in «Games and Culture», (2015), pp. 1-23.
- Ramella Marzia, *Giocchi da tavolo: è boom in periodo di pandemia*, disponibile al sito: <https://orgoglioner.it/giochi-da-tavolo-millennials-boom-in-periodo-di-pandemia> (consultato in data 22 agosto 2022).
- Šisler Vít, *Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-39: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History*, in «Game Studies», 16, 2, (2016), disponibile al sito: <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler> (consultato in data 25 aprile 2022).
- Smith Greg M., *Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII*, in «Game Studies», 2, 2, (2002), disponibile al sito: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> (consultato in data 25 aprile 2022).
- Sorrentino Gabriele, *L’Affaire Giuseppe Ricci. Perché una guardia nobile di Francesco IV è ricordata sul monumento a Ciro Menotti*, Modena, Terra e identità, 2010.
- Sorrentino Gabriele, *Giocare il Risorgimento un approccio di Public History ai moti modenese del 1831*, Tesi di Master di Secondo Livello in Public History, A. A. 2015-2016, relatore prof. Lorenzo Bertucelli, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia, disponibile al sito: http://www.gabrielesorrentino.it/?page_id=922 (consultato in data 7 giugno 2022).
- Sorrentino Gabriele, *Giocare il Risorgimento*, in Asti Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell’esperienza ludica*, Milano, Unicopli, 2019, pp. 201-217.
- Sorrentino Gabriele, *Giocare la storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del what if*, in «Novecento.org», disponibile al sito: <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/giocare-la-storia-potenzialita-e-criticita-leempio-di-twilight-struggle-e-il-problema-del-what-if-2799/> Dic 20 2017 (consultato in data 2 maggio 2022).
- Sperandio Stefania, *Rapporto videogiochi nel 2021: chi sono i giocatori in Italia e a cosa giocano?*, disponibile al sito: <https://www.spaziogames.it/rapporto-videogiochi-in-italia-2021/> (consultato in data 22 agosto 2022).
- Stirling Eve, Wood Jamie, *Actual history doesn’t take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity*, in «Game Studies», 21, 1, (2021), disponibile al sito: http://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood (consultato in data 15 aprile 2022).
- Taylor Laurie, *When Seams Fall Apart Video Game Space and the Player*, in «Game Studies», 3, 2, (2003), disponibile al sito: <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> (consultato in data 22 agosto 2022).
- Torner Evan, *Distinguishing Analog Games*, 2021, disponibile al sito: <https://bghistorian.hypotheses.org/2030#:~:text=Another%20way%20to%20approach%20analog,distinction%20between%20abstract%20and%20representational> (consultato in data 27 agosto 2022).

Rubriche

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

DI

GIORGIO UBERTI E STEFANO CASELLI

Come definire un “gioco storico”, o un “giocare storicamente”? E cosa significa giocare (con) la storia? Obiettivo di questo intervento è fornire una panoramica teorica sul gioco storico, a partire dalla sua complessità definitiva, per arrivare poi a una panoramica su varie forme, potenzialità e limiti del gioco storico.

Giorgio Uberti

Per usare un gioco di parole: spiegare cos'è un gioco non è un gioco da ragazzi. La parola “gioco” è molto complessa da affrontare. Siamo stati abituati ad associare l'ambito di gioco a qualcosa di infantile. Invece, dietro e dentro al gioco, si nasconde un mondo che può essere estremamente serio e, anzi, può farsi carico di molti interrogativi e preoccupazioni che si trovano in molti dibattiti contemporanei (per fare degli esempi si pensi ai temi ambientali, politici, sociali) ma anche, ed è quello che qui ci interessa, rispondere alle istanze del discorso storico.

L'italiano è una lingua ingenerosa con cui affrontare questo problema: racchiude tutta la complessità della questione “gioco” nella sola parola “gioco”. L'inglese, invece, ha due termini distinti e concettualmente differenti per indicare il gioco: uno, più generale, che indica l'azione giocante, e corrisponde alla parola *play* (con la quale si possono intendere tanti significati ma, nel nostro caso, può indicare altre sfaccettature del gioco, come *playful* o anche l'aspetto dei *toys*, i giocattoli veri e propri); ma ha anche un altro termine più specifico, ed è quello su cui concentreremo la nostra indagine, che è la parola *game*.

Play e *game* sono due termini che indicano due determinati processi, ma indicano anche due mondi effettivamente diversi. Queste parole possono anche essere combinate nel vocabolo anglosassone *gameplay*, con il quale si intende l'azione, ovvero l'interazione tra gioco e giocatori. Qual è la loro differenza e perché è importante conoscerla per capire come la storia entra nei giochi?

Per prima cosa dobbiamo capire qual è la caratteristica che fa di un *game*... un *game*. Seguendo lo schema proposto da McGonigal, il gioco, il *game*, deve avere quattro caratteristiche. Prima di tutto deve essere libero e volontario: ogni giocatore deve poter entrare nel gioco ma anche uscirne quando lo desidera, insomma, non essere costretto.

In secondo luogo, un *game* deve sempre avere un sistema di *feedback*, cioè essere "trasparente", anche se poi questo può declinarsi in varie sfaccettature. Deve cioè indicarci in quale rapporto è il giocatore rispetto all'andamento generale del gioco e, appunto, chi in un dato momento è in vantaggio e chi in svantaggio e quindi su chi vincerà e su chi sarà sconfitto. Il *feedback* deve essere sempre riconosciuto e visibile all'interno di un gioco.

Terza caratteristica, il *game* deve sempre avere uno scopo, un fine o un obiettivo tendenzialmente dichiarato dall'inizio: nessun colpo di scena, nessun cambio improvviso o inaspettato, come può accadere nella realtà. Lo scopo del gioco può variare e potremmo riflettere se come *game* stiamo andando verso un obiettivo di divertimento, di puro *fun*, o più serio di *purpose*: in questo caso otterremo dei prodotti diversi ma comunque avremo uno scopo, un fine, un obiettivo dichiarati e specifici fin dall'inizio.

Infine, ultima caratteristica importante che fa di un *game* un *game*: è conoscerne le regole fin dall'inizio e quindi avere controllo e limiti dell'azione giocante quando siamo coinvolti all'interno del gioco. Quest'ultimo aspetto è quello che più ci richiama al cerchio magico di Huizinga. Una metafora grazie alla quale capiamo che nel momento in cui entriamo nel gioco abbiamo dei poteri, abbiamo su di noi

delle caratteristiche che prima non avevamo, che scegliamo di avere dal gioco e quindi anche dei limiti. Uno degli aspetti più intriganti del gioco è proprio quello di misurarci, appunto, con dei limiti per raggiungere un determinato obiettivo. Queste sono le principali differenze, che rendono un *game*, un *game* e ci allontanano dalla semplice azione *play*, come può essere quella di un giocattolo. Poste queste basi possiamo addentrarci in concetti più complessi come quello di *gamification* o anche *serious game*, per esempio, in tutte le loro forme e sfaccettature.

Quando pensiamo al gioco storico in realtà non dobbiamo pensare che esista un unico tipo di gioco storico. Cioè, il gioco può essere storico sotto molti punti di vista. Perché il gioco, il *game*, ha al suo interno componenti diverse. Seguendo lo schema proposto dagli studiosi Werbach e Hunter il gioco può essere strutturato in quattro elementi: ambientazione, componenti, meccaniche e dinamiche. In ognuno di questi aspetti la storia può entrare come elemento di gioco e, a seconda di quale elemento sarà coinvolto, avremo prodotti differenti. Prima di capire come la storia può entrare in uno o più aspetti di un gioco bisognerebbe chiarire le ragioni con cui ci apprestiamo a realizzare un prodotto storico. In estrema sintesi, potremmo essere interessati a trasmettere un discorso storico a un pubblico e per farlo dobbiamo costruire un prodotto che possa essere collocato a metà strada tra il puro divertimento (*fun*) e la narrazione fine a sé stessa (*storytelling*).

Facciamo un salto in avanti. Scaleremo una sorta di piramide i cui livelli rappresentano gli elementi elencati prima. La storia può entrare in un gioco, per esempio, semplicemente sotto

forma di ambientazione, o cornice narrativa, la base della nostra piramide. Ci sono tantissimi giochi che vengono proposti su internet, anche negli store online, come “giochi storici” ma che in realtà non possono propriamente essere definiti tali. Per esempio, *Carcassonne* viene proposto come tale, *Duel* ma anche *Sherlock Holmes*. Questo perché l’ambientazione può avere un rimando, un gancio, con una data ambientazione storica e anche essere definita con rigore. Quando però manca tutto il resto, e le azioni afferiscono alla pura fantasia, questo non basta a definirlo storico, o almeno non può rispondere perfettamente alle istanze del discorso storico. Serve qualcos’altro.

Saliamo un altro gradino nella nostra piramide. Il passo successivo sono le componenti di gioco, che poi sono gli elementi materiali che ritroviamo all’interno del gioco. Se pensiamo a *Risiko* i carri armati diventano le componenti del gioco. In quel caso, sempre pensando a *Risiko*, questo oggetto non è contestualizzato storicamente, dunque, *Risiko* dal punto di vista delle componenti (ma nemmeno nell’ambientazione che risulta non definita) non può essere definito “gioco storico”. Diverso è il caso di gioco come fonte di storia, ma su questo non indagheremo oltre. Ci sono però dei giochi che, almeno a livello di componenti, mostrano molta accuratezza storica. Penso a tantissimi videogiochi ambientati tra i due grandi conflitti mondiali del ‘900, ma anche in senso lato a tutti i giochi *trivial* (cioè quei giochi con domande), inerenti a precisi avvenimenti, personaggi o contesti afferenti alla storia che però non influenzano altri aspetti del gioco e pertanto non sono nemmeno questi a rispondere alle istanze del discorso storico.

Gli ultimi due gradini di questa piramide, che si assottiglia andando verso l’alto, sono le meccaniche e le dinamiche. Sulle meccaniche la questione è complessa e non può essere isolata all’interno di un ragionamento storico. La meccanica è il veicolo che ti permette di giocare, e la si trova in modo più evidente nel regolamento di gioco. Ultimo dei gradini con cui facciamo i conti è quello delle dinamiche. Qui il gioco, il *game*, per usare un termine indagato da vari studiosi è in grado di gamificare (o ludicizzare), cioè tramutare con il linguaggio del *game design*, dinamiche e processi dal mondo reale all’interno di un prodotto ludico.

L’esempio che porto più spesso riguarda la Guerra fredda in tutta la sua complessità e in tutta la sua durata. Questo articolato processo storico può essere gamificato? Con il linguaggio del *game design* può essere tradotto e portato all’interno di un gioco. L’esempio più calzante è *Twilight struggle*, ma ce ne sono moltissimi sulla guerra fredda. La contrapposizione di superpotenze, la loro influenza sugli Stati nazionali, l’escalation nucleare sono proposte tramite azioni ludiche che gamificano appunto, cioè convertono da dinamica reale a dinamica ludica un processo storico. In sostanza è quest’ultimo l’aspetto che può rispondere in modo più efficace alle preoccupazioni del discorso storico.

Non c’è un limite alla famiglia di giochi che può assumere la denominazione di gioco a dinamica storica. Fino a questo momento abbiamo presentato giochi da tavolo e videogiochi ma sempre più vanno diffondendosi *urban game* o *room game* (si pensi ai prodotti urbani dell’associazione “PopHistory”: *Echi Resistenti*, *Milano45* e *La Promessa di Vado*). Anche su queste categorie si potrebbe aprire un discorso

su quali elementi definiscono e differenziano le grandi famiglie di giochi.

Ci limiteremo a ricordare come possono essere divisi i giochi sulla base dei supporti su cui si svolgono. I *tabletop game* sono una famiglia di giochi che comprendono ad esempio i giochi di dadi, i giochi di carte. I *boardgame*, quindi proprio i giochi con il tabellone, ma anche le miniature, quindi tutto ciò che sta sopra un tavolo ma anche ad esempio i *party game*, dove non è necessario avere un tavolo, basta che ci sia un gruppo di persone. I *room game* dicevo prima, dove il gioco è la stanza o almeno le componenti di gioco, la meccanica di gioco la si ritrova nella stanza. Gli *urban game* nei quali è il contesto urbano che diventa protagonista del gioco ed è l'urbanizzato che si relaziona coi giocatori e risponde agli stimoli dei giocatori. I *videogame* ovviamente già ampiamente citati dove c'è lo strumento digitale, che possono a loro volta essere suddivisi in differenti categorie: azione, avventura, simulazione. I *role-playing game* (TRPG e LARP) che poi possono essere anche qui da tavolo o dal vivo.

La storia deve sempre fare i conti con le questioni di mercato, e sono molteplici le figure che entrano in campo all'interno dello sviluppo di un gioco. Quando si costruisce un prodotto storico alle tradizionali figure professionali come game designer, grafici e figure tecniche si affiancano storici e insegnanti. La public history dovrebbe essere in grado di far dialogare tutte queste figure, prima di tutto cercando di trovare un equilibrio tra la committenza, le esigenze professionali coinvolte e i desideri dei giocatori. In secondo luogo, avendo in mente il fine ultimo, cioè quello di voler trasmettere una dinamica, un processo

storico, al fruitore chiamandolo ad agire esso stesso come produttore di storia all'interno del gioco.

Stefano Caselli

Il gioco storico come simulazione

A partire dal concetto di "cerchio magico", è necessario anzitutto discutere di quanto il gioco sia veramente separato dalla vita reale o meno. Per quanto alcuni teorici tradizionalmente abbiano voluto rimarcare molto la separatezza delle attività ludiche rispetto ai contesti reali, oggi la nostra idea di "cerchio magico" ruota attorno a confini ben più porosi e permeabili che separino gioco e realtà. Basti pensare al fatto che, in quanto umani, siamo pur sempre situati nella realtà della nostra esperienza quotidiana quando iniziamo a giocare. Accediamo a situazioni ludiche ben definite, ma facendolo non riusciamo mai a liberarci, per fare qualche esempio, dal nostro background di conoscenze, dal nostro modo di interpretare i testi sulla base dello stesso, dalle nostre idee o dalla nostra prospettiva. Alcuni giochi fanno leva su un distanziamento maggiore dalla realtà, per esempio favorendo (nel digitale soprattutto) processi di immersione in realtà alternative ben osservabili. Malgrado questo, però, resta del tutto fuorviante pensare che giocando possiamo uscire del tutto fuori dalle nostre prospettive, dalla nostra soggettività, e dalla nostra idea che abbiamo del mondo che ci circonda e di noi stessi. Se il gioco è simulazione, e quindi contesto d'azione in cui attivare o compiere determinati processi, allora il gioco storico anzitutto rende accessibili contesti passati simulati a giocatori presenti. Questo è particolarmente evidente

nel caso di forme di gioco digitali. I videogiochi storici rappresentano il passato e al tempo stesso, simulandolo, lo rendono fenomenologicamente accessibile a un'utenza situata nel presente. Utenza che (e questo di nuovo avviene in modo particolarmente osservabile nel videogioco, ma trasversalmente anche a forme di gioco analogico) non può che fare esperienza di controfattuali storici.

Controfattuali storici

L'esperienza dei controfattuali, potremmo dire, è connaturata alla possibilità di rendere la storia giocabile. Incontriamo controfattuali storici nel videogioco in vari modi: da quelli previsti "di design" da chi ha sviluppato il gioco, per esempio quando uccidiamo Adolf Hitler nei panni di un cecchino durante la Seconda guerra mondiale (*Sniper Elite V2*), a quelli che invece si generano dall'interazione con il sistema di gioco – per esempio quando vinciamo o perdiamo una battaglia realmente accaduta, ma con un risultato opposto rispetto a quello reale. In questo senso, videogiocare storicamente significa anche e soprattutto "virtualizzare" il passato, ovvero renderlo vulnerabile e in potenza – una specie di antidoto naturale al determinismo storico. Un terzo tipo di controfattuale è quello che definiremmo "accidentale", ovvero intrinseco all'idea stessa di videogioco ma non derivante né dal design né dalla condizionalità di alcuni stati di gioco. Basti pensare, per fare un esempio, a quanto siano intrinsecamente problematiche dal punto di vista storico tutte quelle pratiche che Aarseth e altri game scholars definiscono *transgressive play*, ovvero circostanti un'attitudine trasgressiva verso il mondo simulato – pur giocando nei panni di

personaggi storici, gli utenti potrebbero per esempio mettersi a saltare in giro, a fare danni di proposito soltanto per vedere la reazione dei personaggi non giocanti, e così via. Se le prime due forme di controfattuale storico videoludico sono auto-evidenti, quest'ultima è invece più sottile: per definizione, una simulazione storica è intrinsecamente problematica in quanto ammette la possibilità di gesti presenti di trasformarsi in rappresentazioni del passato – discorso poi approfondito da Adam Chapman e da altri historical games scholars. Essere situati nel presente e partecipare a una simulazione storica è sia efficace che rischioso: da una parte, la potenzialità storica della simulazione sta proprio nell'alto grado di immersione e nella crescente libertà data all'utenza; dall'altra, a maggiori libertà e senso di immersione non potranno che corrispondere più numerose possibilità di generare controfattuali o approcci a-storici (o addirittura anti-storici) al mondo di gioco.

Il gioco storico come rappresentazione

Se da una parte ludicizzare la storia significa soprattutto ludicizzarne i processi, l'aspetto rappresentazionale non è da sottovalutare. Al di là delle specificità processuali del medium ludico, infatti, occorre fare attenzione al suo comparto di rappresentazioni. Anche e soprattutto in vista del fatto che, nella quasi totalità dei casi, è grazie all'interpretazione dinamica di quel comparto che processi e meccaniche vengono recepiti (e quindi attivati) come storici. Per parlare di "meccaniche storiche", in altre parole, non possiamo che passare dal comparto rappresentazionale entro cui quella meccanica assume un preciso significato. Se la simulazione storica diventa tale

sulla base di un'interpretazione di elementi rappresentazionali (più o meno letterali, dalla ricostruzione digitale dell'Antica Roma a un cubetto di plastica che stia a indicare un'intera legione su di una plancia), allora è su quegli elementi rappresentazionali che occorre riflettere per sondare la criticità di una eventuale linea di demarcazione tra "gioco storico" e "gioco non storico". Riflettere sul comparto di rappresentazioni diventa per esempio necessario per capire come mai, soprattutto in ambito di historical game studies digitali, si tende a includere nella riflessione sui videogiochi storici anche e soprattutto videogiochi apparentemente non storici. Parlare di rappresentazioni storiche significa, in prima istanza, parlare di "risonanza storica" (Thomas Apperley). "Risonanza storica" descrive quel processo interpretativo specifico che vede un lettore, o comunque un interprete, riconoscere sulla base del proprio background e delle proprie conoscenze che una determinata rappresentazione sia storica. Tale riconoscimento passa generalmente per la costruzione di un autore implicito della rappresentazione, che l'interprete assume essere intenzionato a fare storia attraverso la rappresentazione in questione. In un videogioco ambientato nell'Antica Roma, per esempio, si avrà a che fare con un mondo digitale che è ricostruzione, più o meno fedele, di quel passato specifico. Tale ricostruzione, per essere riconosciuta come storica, deve anzitutto entrare in "risonanza" con l'utenza: l'utenza deve cioè riconoscerla come ricostruzione storica, e deve assumere che gli sviluppatori del gioco l'abbiano creata col preciso intento di essere storica, e affinché venisse recepita in quanto storica. Per assurdo, qualora l'utenza non conoscesse nulla dell'Antica

Roma potrebbe interpretare un gioco storico sui gladiatori come un fantasy. È solo interpretando come "storiche" le rappresentazioni di un gioco (che possono essere ora modelli 3D o 2D, ora delle regole descritte su un manuale, ora gli elementi disegnati su un tabellone o su delle carte) che chi gioca può rendere "storiche" le dinamiche del gioco, e quindi "giocare storicamente", attitudine alla base di qualsiasi potenzialità e implicazione che il gioco storico propriamente detto possa avere. Anche sulla base di queste osservazioni il concetto di "autenticità selettiva" diventa, nel gioco, centrale: essendo la risonanza storica fondamentale per ogni approccio storico al gioco, spesso giochi e videogiochi sacrificano consapevolmente l'accuratezza in favore di una maggiore e più capillare possibilità di instaurare risonanze storiche. L'autenticità selettiva è anche utile, operativamente, per distinguere elementi di fiction da elementi accurati, oppure per parlare di storicità nel gioco anche malgrado elementi esplicitamente fantastici presenti.

Diversi giochi, diversi approcci al discorso storico: una riflessione sui "glossari"

Riflettere sui "glossari" presenti nei giochi storici, per quanto possa sembrare pretestuoso, da un altro punto di vista invece può servire proprio per analizzare come la storia possa filtrare nel processo ludico in vari modi. Vogliamo quindi presentare e discutere brevemente alcuni casi di glossari storici videoludici, analizzandone aspetti positivi e criticità eventuali per il discorso storico.

Il primo glossario, un glossario molto accurato ed efficace dal punto di vista storico, è quello presentato da giochi come *Total War Rome 2* o *Total War Rome 1*. Questo glossario

racconta, enfatizzando caratteristiche inerenti al regolamento del gioco, varie caratteristiche delle successioni dinastiche e delle famiglie nobiliari dell'Antica Roma, offrendo dettagli sulla storia e sulla vita dei protagonisti del gioco. Molte delle abilità e dei tratti dei condottieri utilizzabili durante la partita sono ispirati proprio dal glossario in gioco, che fornisce quindi sia una conoscenza dello sfondo narrativo del mondo storico simulato sia degli elementi di ludicizzazione che diventano poi fondamentali durante la partita. Il glossario, in altre parole, in questo caso "guida" l'interpretazione delle meccaniche di gioco, integrandole con una buona quantità di approfondimenti storici.

Un caso un po' più problematico è rappresentato dalla celebre serie di *Assassin's Creed*. Gli episodi più recenti della serie propongono una modalità di gioco interattiva che è un vero e proprio percorso museale sviluppato con il motore di gioco. *Assassin's Creed: Origins*, ambientato nell'Antico Egitto, propone quindi un percorso museale virtuale. Al suo interno, sono presenti numerose didascalie che compongono un vero e proprio glossario interattivo. Chiaramente, anche questo è un glossario storicamente accurato: schede di approfondimento descrivono per esempio il processo di mummificazione, vari monumenti e stili architettonici, e così via. Dall'altra parte, *Assassin's Creed* propone un glossario anche nella modalità principale del gioco. Benché sia considerato (e considerabile) storico, ambientato di volta in volta in contesti storici differenti, *Assassin's Creed* è evidentemente un videogioco con forti elementi finzionali. Nel glossario in-game troviamo quindi elementi e personaggi di finzione inseriti al fianco di altri

realmente esistenti, senza soluzione di continuità di alcun tipo. In questo caso, sta a chi gioca distinguere tra elementi storici e non, quindi individuando dinamicamente elementi autentici, accurati, o astorici.

Intervista

“20 days”: This war of mine Giocare il civile in tempo di guerra

DIALOGO DI

EDOARDO LOMBARDI CON WOJCIECH SETLAK (11bit Studios)

This war of mine (d’ora in poi anche TWOM) è un videogioco gestionale e di sopravvivenza pubblicato nel 2014 dallo studio indipendente polacco di 11bit Studios. Dopo aver scelto tra una serie di personaggi, il giocatore seleziona il rifugio nel quale si svolgerà la partita e il lasso di tempo entro il quale essa terminerà. Lo scopo è quello di far sopravvivere il proprio gruppo di civili in tempo di guerra, procurandosi provviste, armi e utensili vari, fino al momento del “cessate il fuoco” (che può avvenire dopo venti così come trenta o quaranta giorni).

Il gioco (d’ora in poi anche titolo o prodotto) presenta diversi spunti di interesse per via dei suoi rimandi alle guerre europee in Jugoslavia di fine ‘900, oltre a svariati stimoli per la ricerca sui videogame e sul loro modo di rappresentare passato e presente. Per questo abbiamo deciso di intervistare il suo writer e narrative designer Wojciech Setlak. L’intervista originale, in lingua inglese, è disponibile sul canale Youtube dell’Istituto storico della Resistenza di Pistoia.

Edoardo Lombardi

In che cosa consiste il lavoro di *writing* e di *story designing* e come hai iniziato a costruire la storia di *This war of mine*?

Wojciech Setlak

Il nostro è un caso speciale dal momento che la trama è molto semplice. Cosa accade nel gioco: per prima cosa arriva l’inverno, poi gli attacchi dei banditi si intensificano e, se si riesce a contenerli fino al momento in cui giunge la primavera, si arriva alla fine della guerra e al cessate il fuoco; tutto qui. La serie di eventi è estremamente semplice. Il giocatore però poi si immedesima nelle singole vicende grazie a delle piccole storie, che consistono – da un lato – negli incontri che si fanno nel rifugio-base con persone che vengono a chiederci aiuto, o a commerciare, o a darci man forte loro stesse; dall’altro, nelle rovine della città durante la notte, che poi è il modo

con cui si entra in contatto con la maggior parte delle storie, quando il giocatore manda uno dei suoi personaggi fuori in cerca di cibo e di materiali da costruzione, o di ciò che possa essere utile, e facendo ciò incontra altre persone, a volte amichevoli, altre neutrali o nemiche.

Come queste storie influenzano i personaggi giocabili (d'ora in poi anche PC: *playable character*) dei quali è responsabile il giocatore, ciò dipende dal personaggio che si gestisce. I nostri PC sono persone normali, e solo un paio di loro hanno tratti del carattere che li rendono meno vulnerabili. Quindi possono per esempio entrare in combattimento e uccidere qualcuno per difesa personale e non sentirsi in colpa per questo. Ma la maggior parte dei personaggi si sentiranno male quando compiono qualcosa di malvagio, che sia rubare o uccidere. A differenza della maggior parte dei personaggi dei giochi, che sono invece serbatoi vuoti da riempire con le caratteristiche proprie del giocatore, questi soffrono; possono diventare depressi, andare in crisi, e noi giocatori siamo testimoni di tutto ciò. Queste storie, alcune più piccole altre più grandi, che emergono dall'interazione tra i personaggi che vivono nel rifugio formano l'arco narrativo del gioco, che così in sostanza è sempre unico; unico per ogni *playthrough* (singola sessione di gioco) e che consiste in larga parte delle emozioni provate dal giocatore.

In un certo senso, diventi co-autore della storia.

Edoardo Lombardi

Nel mio primo o secondo *playthrough* ricordo di essere uscito fuori dal rifugio, durante la notte, e di aver incontrato un uomo che

mi avvertiva che in una casa lì vicino c'erano tre donne e che una di queste era un cecchino. È stato un approccio alla cieca, perché era la prima che giocavo a TWOM e come prima cosa ho deciso di uccidere la ragazza che aveva il fucile di precisione, ma solo e unicamente perché un altro personaggio mi aveva detto che erano pericolose; senza che però io me ne accertassi prima di compiere un omicidio, di conseguenza non ero certo che loro fossero ostili nei miei confronti. Uno sconosciuto me l'ha detto e io mi sono fidato.

Questo meccanismo è impressionante perché, successivamente, ha portato il mio personaggio a diventare sempre più triste e man mano che il gioco proseguiva diventava sempre più difficile per lui continuare.

Ricollegandomi a questo, vorrei chiederti se avete preso ispirazione da fatti reali per riprodurre queste scene.

Wojciech Setlak

La presenza dei tiratori scelti come minaccia onnipresente per la popolazione di una città è ispirata a Sarajevo, dove i cecchini sparavano dalle alture che circondavano la città e da alcuni posti in particolare che diventava veramente difficile, poi, attraversare. Ci sono luoghi nel nostro titolo che sono direttamente ispirati a questa vicenda.

Per quanto riguarda quella scena in particolare, tu sai bene che quando stai giocando, solitamente ti fidi di quello che il gioco ti dice: quando il gioco ti dà un'informazione, solitamente dai per scontato che quella sia corretta, non come avviene nel mondo reale, nel quale devi ricordarti che tu e solo tu sei responsabile per quello che fai; e se tu decidi di fidarti di uno straniero, sai che quella

persona potrebbe mentirti e perciò dovresti essere cauto.

C'è più di una scena che serve a spiegarlo e mentre il caso cui accennavi tu non è ispirato da qualche evento storico specifico, ovviamente per altri casi abbiamo letto e ci siamo ispirati a inganni, tradimenti tra persone che vivevano nella stessa situazione e che dovrebbero – almeno solitamente – aiutarsi tra loro ma che a volte scelgono di essere disonesti perché obbligati dalle circostanze. Da una parte si creano legami: gli abitanti di Sarajevo sono stati davvero solidali tra di loro e il tessuto sociale non si è disintegrato, ma alcune persone hanno comunque scelto di “imbrogliare” per migliorare la propria situazione.

Edoardo Lombardi

Perfetto, aggiungerei solo qualche altra informazione per chi sta seguendo la nostra conversazione: il nascondiglio di civili che dobbiamo gestire in TWOM si trova nella cosiddetta Pogoren, a sua volta nello Stato fittizio della Graznavia. Hai già risposto a una delle mie prossime domande quando hai menzionato Sarajevo. Quello che vorrei chiederti ora è se avete preso ispirazione da assedi reali, e se sì – riferendoci ad esempio al caso di Sarajevo – come l'elemento della città sotto assedio ha influenzato la vostra idea di gioco e il *design* dello stesso.

Wojciech Setlak

Una delle maggiori critiche che abbiamo ricevuto dai sopravvissuti dell'assedio di Sarajevo è stata che non era tutto così brutto e che le persone in realtà non si scontravano l'una con l'altra. E tendo generalmente ad accettare questo tipo di critica ma è in parte mal

posta perché alcuni hanno frainteso *This war of mine* come un gioco ambientato durante l'assedio di Sarajevo, quando invece c'è molto di più. Abbiamo preso spunto anche dall'assedio di Leningrado, dalla rivolta di Varsavia nella quale per 83 giorni la città venne bersagliata dall'artiglieria e da bombardamenti a tappeto nel 1944. Poi ci siamo ispirati all'assedio di Raqqa in Siria – che se non ricordo male stava avendo luogo esattamente durante lo sviluppo del gioco – e altri casi di città poste sotto assedio; tutto questo per cercare di capire cosa fanno e a che cosa vanno incontro le persone quando sono intrappolate in certe situazioni.

Ci siamo affidati soprattutto a fonti scritte, interviste con i sopravvissuti o adattamenti letterari in alcuni casi, ma perlopiù su fonti documentarie, e abbiamo voluto che ogni storia dei vari PC e NPC (*non-playable characters*: personaggi non giocabili) fosse ispirata a qualche vicenda specifica anche se in alcuni casi alcune di queste esperienze sono state solo riassunte.

Abbiamo deciso consciamente di creare uno scenario fittizio, perché la libertà creativa ovviamente viene per prima, e in secondo luogo perché creare una storia riguardo un particolare conflitto apre le porte a critiche di inaccuratezza, *bias*, di appoggiare una parte invece che un'altra e viceversa. Inoltre, perché questa serie di motivi rischia di diventare uno spunto dal quale le persone giudicheranno il tuo gioco; noi tutto questo non lo volevamo, perché non volevamo parlare di un conflitto in particolare o della ragione o del torto che sta in esso. Volevamo parlare del destino delle persone in questo conflitto, elemento che spesso si trova ad essere dimenticato quando si parla delle “parti” giuste o sbagliate che ci

sono in una guerra. Le persone soffrono indipendentemente da quale lato del conflitto si trovano: la guerra, e soprattutto la guerra civile, molto spesso è dura per tutti allo stesso modo. Ad esempio, nel caso della Guerra civile americana, i sudisti hanno sofferto nonostante stessero dalla parte del torto, anche loro, esattamente come la popolazione del nord soffrì le conseguenze della guerra. Quindi se ci si vuole concentrare sulla sorte delle persone dobbiamo mettere il fattore politico e il pensiero strategico in secondo piano, perché non è così importante.

Edoardo Lombardi

Hai accennato a qualcosa di veramente particolare: quindi avete ricevuto critiche negative da alcuni sopravvissuti a Sarajevo?

Wojciech Setlak

Proprio così, il giudizio negativo era in realtà fuorviato perché noi volevamo ricreare una situazione peggiore di quella di Sarajevo, al di là dei bombardamenti, del fuoco dei cecchini, della mancanza di acqua pulita, di elettricità, medicine, cibo inadeguato e così via. Tu, come persona all'interno della storia, arrivi a perdere la fiducia in tutto. In *This war of mine* il contratto sociale è collassato, le persone non si fidano l'una dell'altra perché chiunque nelle strade potrebbe supportare una fazione o un'altra. Ciò non significa necessariamente che ti potrebbero colpire alle spalle, influenzerà il fatto che tu possa o meno fidarti ciecamente di loro. Non puoi saperlo.

Non esiste una chiara linea di demarcazione tra un "noi" e un "loro", eccetto tra chi possiede delle armi e chi non le possiede. Perché se non hai un'arma diventi molto vulnerabile

e chiunque ne possieda una diventa una minaccia potenzialmente mortale. Da che tu ne trovi una, si modifica il modo in cui percepisci il gioco perché ora tu sei il predatore – non per forza, ovvio – e ciò cambia come gli altri NPC ti percepiscono e come si relazionano con te; da che trovi un'arma e la porti con te, gli estranei non sono più disposti a maledirti e a dirti di andare via, il più delle volte sono invece spaventati.

Edoardo Lombardi

Hai menzionato una serie di elementi veramente importanti per il mestiere dello storico, e cioè il venir meno della logica e dei nodi fondamentali della società, anche per ciò che riguarda ad esempio la presenza e il ruolo dei più giovani in un contesto di guerra. Ti farò un'ultima domanda sul tuo ruolo e sul nesso tra il *game designer* e il videogame.

This war of mine parla dei civili e della loro lotta, inclusi i bambini che sono una componente significativa del vostro ultimo DLC (*downloadable content*: il contenuto scaricabile aggiuntivo di un videogame), il che è un elemento abbastanza raro da trovare in un gioco, anche se non mancano gli esempi. Quello che però vorrei domandarti è: perché scegliere di includerli in un titolo come questo?

Wojciech Setlak

I bambini sono forse coloro che subiscono maggiormente gli orrori della guerra, perché è una fase della vita nella quale si sviluppa il punto di vista su qualsiasi cosa e questo processo non può essere ribaltato; non si può vivere la propria infanzia due volte, dunque qualsiasi cosa accada loro ha un grande peso

sulla crescita e soffrono più di tutti gli altri durante una guerra. Spesso quest'ultima li porta ad avere falle considerevoli nella loro istruzione, fa perdere loro gli amici e li porta a non giocare e a svagarsi come sono abituati a fare e il loro sviluppo, man mano che si va avanti, ne rimane profondamente segnato. Questa è la componente del gioco per la quale ci siamo affidati di più alla ricerca scientifica: avevamo a disposizione una lista di articoli che hanno influenzato molto il nostro lavoro di *game design*.

Non abbiamo incluso i bambini nella nostra prima versione di TWOM. Al momento del *release* (pubblicazione, uscita), i bambini non c'erano ed includerli è stato una sorta di "ornamento", dal nostro punto di vista. Del resto, l'intero prodotto era un gigantesco azzardo, non sapevamo se avrebbe avuto successo. Eravamo fermamente convinti che questo gioco meritasse di essere fatto, ci sentivamo forti dal principio e che ne sarebbe valsa la pena e che non ce ne saremmo pentiti, ma dal punto di vista economico non eravamo sicuri che avrebbe potuto vendere.

Ci sono del resto tanti esempi di titoli incensati dalla critica per i loro traguardi artistici ma che poi non hanno venduto. Avevamo grandi speranze ma non potevamo sapere e non volevamo gravare sul giocatore perché sapevamo che già il gioco così com'era causava una forte risposta emotiva da parte sua e non volevamo che questo carico di emozioni fosse troppo elevato: soprattutto per quei giocatori che speravamo comprassero il titolo, e cioè gli adulti (voglio dire: TWOM è pensato specificatamente per adulti, ma quelli a cui puntavamo di preciso sono i ventenni e i trentenni che sono stati videogiocatori per molto tempo, che con più facilità cercano qualcosa

di differente in un gioco e che, magari, hanno anche dei figli). Ed eravamo consapevoli che includere questi ultimi in *This war of mine* avrebbe potuto rivelarsi un passo azzardato, che avrebbe potuto essere il punto di non ritorno e che le persone avrebbero potuto reagire dicendo «questo è troppo».

È venuto fuori che avevamo torto e TWOM venne accolto molto caldamente nonostante l'elevata difficoltà, sia a livello di *gameplay* sia come esperienza emotiva; poi abbiamo pubblicato il DLC, sul quale peraltro stavamo già lavorando.

Edoardo Lombardi

Vorrei tornare su un tema che ho menzionato precedentemente. I giochi si distinguono tra titoli che possiedono un *background* storico e altri che invece non sono ambientati nel passato ma che mostrano risonanze storiche nel loro *gameplay*. *This war of mine* per esempio possiede molte risonanze storiche e tu prima hai accennato a esse.

Addentriamoci nella trama generale del gioco: ci troviamo nel bel mezzo di una guerra ma al giocatore non è concesso di conoscere qualcosa su questo conflitto se non attraverso lettere e trasmissioni radio; non sappiamo tra chi viene combattuta questa guerra. Non sappiamo poi da che parte stia il giocatore, il che è ancora più rilevante. Chi è che attacca e chi è che difende? È una scelta, quella di non mostrare le parti in campo, che avete preso intenzionalmente? L'avete presa per un qualche motivo in particolare e, se sì, quale?

Wojciech Setlak

Quello che il giocatore può capire è che c'è una guerra civile in corso, ma solo se si presta

un'attenzione meticolosa alle lettere durante le escursioni fuori dal rifugio: la guerra che è in corso è tra le persone che vivevano in questa città, o comunque sia tra la maggioranza di loro, e il governo centrale; è una guerra di indipendenza. Sono separatisti, essenzialmente; ma non si capisce facilmente da quale lato ci si trovi.

Il giocatore, in realtà, non si trova né da un lato né dell'altro perché egli è anzitutto esterno rispetto ai personaggi; questi ultimi non esprimono mai fino in fondo il loro punto di vista sulla situazione, se non quando affermano che «dovevamo fuggire dalla città perché i soldati stavano attaccando». Dunque possiamo immaginarci che, se sono originari di lì, si trovano quantomeno dalla parte opposta rispetto ai soldati governativi. Di conseguenza, i protagonisti sono schierati perlopiù dalla parte dei separatisti e non da quella del governo, perché se solo quest'ultimo avesse acconsentito alle richieste di chi voleva l'indipendenza, non ci sarebbe stata alcuna guerra. Se non ricordo male, c'è solo un personaggio che si trova dichiaratamente schierato con una fazione perché dice di aver fatto parte di un'unità paramilitare, ma devi scusarmi perché sono passati diversi anni e non ricordo con chiarezza.

Non avevamo un'idea precisa di quale lato le unità paramilitari appoggiavano, decisione che abbiamo preso intenzionalmente. Non volevamo dipingere una delle fazioni come buona e l'altra come cattiva. Naturalmente, nel gioco, si percepisce che gli attaccanti siano nel torto perché stanno devastando la città, i cecchini braccano i civili nelle strade; dunque sei portato a vedere in loro il nemico. Ma se ti soffermi a pensare al conflitto in generale

scopri di non avere idea se i separatisti siano ragionevoli nella loro lotta per la libertà. Fa tutto parte della *fictional history* che ho scritto per il gioco e che va a ritroso fino al XVI secolo: non è mai menzionata durante la partita, ma dovevamo avere una linea guida e volevamo anche inserire una scena particolare da giocare all'esterno che riguardasse questo elemento. Avevamo bisogno di una realtà storica artificiale che guidasse le nostre scelte di *game design*, in modo tale che ogni singola storia all'interno del titolo avesse un senso.

Edoardo Lombardi

Quest'ultima cosa che hai detto è veramente interessante e, in realtà, non mi aspettavo che saremmo giunti fin qui e ne sono felice. Prima hai detto che i civili e i sopravvissuti – ad esempio i reali sopravvissuti dell'assedio di Sarajevo – hanno criticato negativamente il vostro lavoro e che ovviamente hanno trovato qualcosa nel gioco che non li soddisfaceva. Parlando generalmente, che tipo di impatto ha avuto questo titolo sulla *community* (comunità) di videogiocatori e chi più semplicemente guardava i vari *walkthrough* (sessioni, partite complete) giocati da altri? Che tipo di riscontro avete avuto in base a come questo gioco dipinge la storia?

Wojciech Setlak

Si tratta di un aneddoto, ma tra le tante reazioni che abbiamo riscontrato ce n'è una che mi porto dietro ancora oggi. Era il 2015 e uno dei nostri *AI programmers* (programmatore dell'intelligenza artificiale) si era recato in Russia per un evento commerciale. A quel tempo la guerra in Ucraina era già in corso, anche se allora non veniva chiamata ancora

“guerra”, ma nel sud del Paese già si combatteva. La Russia aveva inviato le sue truppe mascherandole da esercito separatista e supportando i movimenti secessionisti; gli scontri con le truppe ucraine avvenivano a Donetsk e in Crimea.

Il nostro programmatore venne avvicinato da uno degli ospiti programmatori russi, il quale gli confidò di aver giocato TWOM e che dopo averlo giocato aveva capito cosa stava succedendo in Ucraina. Fu un’affermazione molto potente, perché dal suo punto di vista il gioco lo aveva aiutato a visualizzare con chiarezza quello che non veniva mostrato in televisione, sulla quale invece si parlava di un’operazione speciale veloce e indolore.

Edoardo Lombardi

Quindi questo programmatore russo, un collega *game-designer* se ho ben capito, aveva visto in *This war of mine* una sorta di aiuto per comprendere la situazione in Ucraina e visto in esso uno strumento critico efficace.

Wojciech Setlak

Di critica contro il suo governo, forse. Il gioco mostra quello che è il reale costo della guerra, anche se breve e vittoriosa. Per la Russia fu una guerra breve, indolore e vincente ma per le persone fu un disastro. Nessuno al tempo poteva immaginare che quel conflitto si sarebbe evoluto in un disastro destinato a prolungarsi per i successivi otto anni, per poi culminare in una guerra totale con una nazione vicina.

In effetti dovemmo modificare il finale del gioco proprio a causa della guerra in Ucraina, perché nel 2014 stavamo già dando i tocchi finali ed avevamo previsto di far intervenire

una potenza straniera nel finale. L’intervento di questa potenza avrebbe fatto sì che i sogni dei separatisti fossero esauditi: «siamo liberi e il nostro Paese è indipendente anche se sotto l’influenza del vicino». Dunque un finale agrodolce, come quello in Ucraina. I separatisti – alcuni di loro sicuramente in modo sincero – si sono visti garantire l’indipendenza che volevano anche se essa non è un’autonomia reale. Essi sono comunque dipendenti da un’altro Stato. Il caso era troppo simile e abbiamo deciso di modificare il finale per evitare che somigliasse troppo agli eventi internazionali in corso.

Edoardo Lombardi

È interessante il fatto che abbiate ricevuto riscontri così numerosi e, soprattutto, diversi. A questo proposito, qualche giorno fa leggevo che TWOM è stato introdotto come materiale didattico in alcune università e scuole polacche; posso chiederti un commento su questo tema?

Wojciech Setlak

La questione principale è che TWOM è pensato per gli adulti, per un’età superiore ai 18 anni per via delle scene di violenza che ci sono all’interno, il che limita l’utilizzo da parte degli studenti agli istituti di istruzione superiore e se i docenti vogliono utilizzarlo in quelle scuole devono presentare loro stessi il materiale per evitare di mostrare le scene di violenza. Certo, credo che i bambini già giochino a titoli molto più violenti di *This war of mine* ma la differenza sta nel fatto che in TWOM ci viene chiesto di empatizzare con i nostri personaggi e spesso con le nostre vittime, il che lo rende molto differente da un qualsiasi altro

gioco d'azione. Uno dei modi in cui il nostro titolo può essere utilizzato è quello di servire da contrappunto ad altri giochi che dipingono la guerra come un'avventura, la guerra come un *match* tra chi spara meglio, la guerra come una caccia vittoriosa al nemico; per la maggior parte delle persone la guerra è tutto fuorché questo. *This war of mine* può essere usato per mostrare alle persone com'è realmente, più o meno. Può essere noioso, spaventoso, ansioso; ti fa provare il venir meno di cose che diamo per scontate, la costante paura della malattia, che può apparire banale ma che può diventare un vero problema durante un conflitto, quando non hai accesso ai servizi basilari.

Io non sono un insegnante, ma sono stato invitato a tenere una lezione di etica in una scuola superiore di Varsavia per parlare dell'altruismo. Per farlo, ho usato come esempio una scena del gioco nella quale il nostro personaggio assiste all'aggressione di una giovane ragazza da parte di uno dei soldati e deve scegliere se aiutarla rischiando la sua vita e potenzialmente quella degli altri PC (perché la perdita di uno dei sopravvissuti può portare a molte conseguenze) o girarsi e andare via, decidendo di non aiutarla. Ovviamente l'altruismo ci spinge a prestare soccorso alla vittima ma provare ad aiutarla *in game* si può rivelare anche un suicidio. Questo serve a capire realmente cosa significa la parola «altruismo»: la scelta è tra provare empatia per una persona alla quale siamo vicini solo per una frazione di tempo, o se pensare agli altri superstiti con i quali abbiamo formato un legame.

Non c'è una risposta giusta in questo caso, la scoprirai solo dopo che avrai preso la decisione. Lì ti renderai conto se hai fatto una cosa

giusta o una sbagliata; ma anche allora sarà troppo tardi. Questa è un'altra di quelle cose che rende *This war of mine* diverso dagli altri titoli dove appare ovvio quello che dovresti fare, dove del resto tu impersonifichi il principe azzurro sul cavallo bianco e dove devi per forza aiutare le persone. Puoi farlo anche in questo caso, ma non possiedi una risposta univoca a quello che fai.

Edoardo Lombardi

Credi che il vostro sia un prodotto utile anche come materiale didattico per gli studenti, che siano di un corso di studi di storia contemporanea o di un altro corso universitario? Il vostro titolo, nella tua opinione, può funzionare come gioco "storico" anche in relazione ad altri videogames che trattano eventi legati al passato, che siano essi FPS (*first person shooter*: sparatutto in prima persona) o che contengano una componente di simulazione?

Wojciech Setlak

Le tipologie di videogame che hai menzionato mostrano una parte molto ristretta dell'esperienza di un conflitto – io non ho sperimentato in prima persona com'è la guerra, ad eccezione fatta di un recente viaggio in Ucraina, sebbene sia stato fortunato ad evitarla – questo perché la maggior parte dei giochi sono anche *power fantasies* (fantasie di potere): ti stuzzicano, traggono vantaggio dall'abilità di poterci dare un potere che noi non possediamo normalmente; mentre noi di *11bit Studios* ci concentriamo su titoli che offrono esperienze che nessuno vorrebbe avere. Come ad esempio il poter sopravvivere a un conflitto, l'esperienza di guidare una nazione durante una lotta turbolenta per la civiltà (non proprio

una nazione, ma un gruppo di sopravvissuti, è il caso di un nostro altro titolo: *Frostpunk*).

Non offrono poteri, e nonostante ciò sia *Frostpunk* che TWOM hanno conquistato un'ampia fetta di pubblico. È venuto fuori che le persone vogliono un'esperienza che non sia soltanto *all about fun and games* (puro divertimento). Credo che nel caso di *This war of mine* una delle lezioni più importanti che il gioco ti offre stia nel fatto che tu sei costretto a guardare criticamente proprio ai media (in questo caso i videogiochi) e a quello che essi mostrano: TWOM ti fa vedere il lato della guerra che difficilmente finisce per diventare il *protagonista* della narrazione. Il nostro consumo dei media dovrebbe essere conscio: non c'è niente di male in un po' di intrattenimento superficiale, ma dobbiamo essere anche consci che questi non riflettono il mondo reale.

Edoardo Lombardi

Quindi, se capisco bene, credi che ci sia un legame negativo tra il proposito di intrattenere il pubblico e gli aspetti legati alla guerra in un gioco.

Wojciech Setlak

Sì perché quando si lavora a un'opera d'autore, che è perlopiù costruita su una fantasia di potere, siamo naturalmente portati a fraintendere. Quando gli americani facevano i film western che presentavano tutto da una sola prospettiva, questi finivano per essere fuorvianti per il pubblico. Questo ovviamente accadeva perché le cose erano pensate e fatte per un'audience particolare con un'altrettanto particolare visione del mondo e, per molto tempo, quei lungometraggi sono stati antistorici a livelli altissimi.

Forse i fatti più elementari possono essere anche rappresentati fedelmente ma non tutto il resto. In un *wargame* puoi imparare le caratteristiche fondamentali di un aeroplano, di un carro armato o di un fucile; puoi imparare qualcosa di tattica o strategia. Non so se poi esista un gioco di simulazione nel quale sei costretto a decollare improvvisamente in un aereo che è solo parzialmente funzionante per via della reale qualità della manutenzione al fronte. Anche in quel caso tu non saresti realmente consapevole della situazione.

Anche nei giochi di simulazione, invece, sei in una posizione di totale consapevolezza, sai tutto, il tuo aereo parte sempre in condizioni perfette, almeno fino al momento in cui viene colpito. Anche le simulazioni sono fantasie di potere.

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

DI

IRENE BOLZON (MEVE – MEMORIALE VENETO DELLA GRANDE GUERRA)

Il passato è un dato e, dunque, non può essere cambiato. Questo assioma costituisce l'architrave di ogni riflessione, filosofica e storiografica, legata allo studio di ciò che è accaduto. Il mestiere di storico ci pone però ogni giorno di fronte a sguardi sul passato che mutano grazie a nuovi paradigmi interpretativi, fonti inedite e domande che riposizionano le prospettive di lettura. Se ci si sposta poi dall'ambito storiografico all'arena pubblica il passato viene risignificato continuamente al fine di connetterlo (o piegarlo) alle esigenze del presente¹. Il passato quindi si presenta a noi storici e al pubblico in forme sempre diverse, generando non di rado fraintendimenti e aperture a pratiche revisioniste strumentali².

L'approccio della storia controfattuale e l'ucronia camminano su questo delicato confine tra dato di fatto e scenari possibili, sfidando il principio dell'immutabilità e muovendosi sul crinale non sempre stabile dell'immaginazione³.

Nonostante i rischi a cui si presta, la sfida alla storia che “non si fa con i se e con i ma” posta dall'approccio controfattuale è stata accolta più volte: prudenzialmente e con le dovute accortezze in ambito scientifico⁴, ma assai più frequentemente in ambito didattico ed educativo. La possibilità di giocare con il passato,

1 M. Ridolfi, *Verso la Public History: fare e raccontare storia nel tempo presente*, Pisa, Pacini, 2017. Si veda soprattutto la seconda parte del libro dal titolo *Tra uso pubblico della storia e public history*; M. Flores, *La perfida illusione della storia unica*, in «il Mulino», 2, (1998), pp. 207-212.

2 Su questi temi M. Flores, T. Detti, *Il revisionismo malinteso*, in «il Mulino», 1, (1999), pp. 5-14.

3 Per una panoramica rimando alla bibliografia proposta in G. Cilenti, *What if? Per una didattica della storia controfattuale*, in «InStoria. Rivista online di storia & informazione», 138, giugno/luglio 2019, disponibile al sito: http://www.instoria.it/home/didattica_storia_controfattuale_I.htm e http://www.instoria.it/home/didattica_storia_controfattuale_II.htm (consultato in data 27 luglio 2022).

4 E. Guaita, *Ricerca storica e ipotesi controfattuali*, in «Studi Storici», 26, 2, (1985), pp. 463-67. Disponibile al sito: <http://www.jstor.org/stable/2056530> (consultato in data 27 luglio 2022).

ridefinire le timeline e creare scenari alternativi permette infatti di approcciare i problemi del passato in chiave euristica, attivando processi e operazioni cognitive che sono alla base della costruzione della conoscenza storica e favorendo un apprendimento visto come un «processo attivo, costruttivo, situato, collaborativo, riflessivo»⁵. Tale sfida educativa non si pone però esclusivamente in ambito scolastico. Anche i musei di storia condividono, come da loro mission, l'obiettivo di essere luoghi in cui costruire sapere secondo dinamiche partecipative e con finalità connesse all'educazione alla cittadinanza. Essi si muovono tra le spinte delle frontiere più avanzate della museologia e della public history, che pongono al centro di ogni proposta culturale la partecipazione attiva delle persone e delle comunità alla costruzione del sapere storico. Questo chiama operatori museali, curatori ed educatori a confrontarsi con il principio dell'edutainment – inteso come trasferimento di conoscenze orientate e contenuti attraverso linguaggi e strumenti ludici, tipici dei nuovi allestimenti museali – e quelli propri della public history, che si pone il problema di veicolare in forma creativa e partecipativa approcci al passato che siano rigorosi e verificabili⁶.

La storia controfattuale costituisce uno strumento piuttosto versatile, che in ambito

museale può arrivare a raccordare diverse esigenze: valorizzare le fonti esposte nell'allestimento, adottare un approccio laboratoriale e dinamico, porre al centro la partecipazione attiva del pubblico scolastico.

Il caso studio di cui si parla in questa sede riguarda il laboratorio "La storia con i se e con i ma", proposto dal MeVe-Memoriale Veneto della Grande Guerra di Montebelluna (TV)⁷ nell'ambito dell'offerta educativa rivolta alla scuola secondaria. Il laboratorio, incentrato sulla Grande Guerra e sulle successive trattative di pace, pone al centro l'applicazione dell'approccio controfattuale per coinvolgere gli studenti in una riflessione sui contesti storici che fanno da sfondo ad alcuni eventi chiave del passato al fine di invitarli a confrontarsi con ipotesi verosimili e percorsi alternativi non realizzatisi⁸.

Il laboratorio è stato progettato con l'obiettivo di rispondere a diverse necessità. Innanzitutto quella di costruire un contesto di gioco che permettesse di consolidare una serie di conoscenze sulla prima guerra mondiale, ve-

5 R. Cuniberti, *Il laboratorio di storia. Percorsi didattici per il primo ciclo*, Milano, Mondadori Education, 2021, p. 9.

6 Su questi temi A. Di Russo, *Musei narranti*, in *Public history. Discussioni e pratiche*, a cura di P. Bertella Farnetti, L. Bertucelli, A. Botti, Milano-Udine, Mimesis, 2017, pp. 279-288; I. Porciani, *What Can Public History Do for Museums, What Can Museums Do for Public History?*, in «Memoria e Ricerca», Il Mulino, 54, 1, (2017), pp. 21-40.

7 Inaugurato nel novembre del 2018, il MeVe è concepito come uno spazio museale interattivo e multimediale dedicato ai conflitti e agli eventi che hanno segnato il '900 a partire dalla Grande Guerra. Per maggiori approfondimenti: <https://www.memorialegrandeguerra.it/> (consultato in data 27 luglio 2022).

8 Il laboratorio è stato presentato per la prima volta nell'ambito dell'offerta didattica per l'a. s. 2020/2021. La progettazione è nata da un gruppo di lavoro che ha coinvolto, oltre a chi scrive, la storica ed educatrice museale Chiara Scarselletti, la quale ha avviato la fase di sperimentazione con le classi e curato la predisposizione delle fonti, e Beatrice Sbrissa e Renata Cavarzan, facenti parte dello staff operativo del MeVe rispettivamente per la comunicazione museale e per la predisposizione del materiale tecnico necessario allo svolgimento delle attività didattiche.

nendo incontro alle esigenze degli insegnanti e della programmazione scolastica. Tale finalità andava però raccordata agli obiettivi propri dell'educazione civica, che è l'orizzonte primario entro cui si inscrivono tutte le attività ludico-didattiche proposte dal MeVe sia in ambito scolastico sia extrascolastico (come attività per famiglie, laboratori estivi e pomeridiani etc.). La via controfattuale si è dimostrata rispondente a questi bisogni in quanto capace di scardinare visioni della storia di tipo deterministico, di restituire ai singoli e alle masse il ruolo di protagonisti all'interno dei processi storici e di collocare il tema delle scelte (individuali e collettive) al centro delle relazioni tra il passato e il presente. Permettere agli studenti di vestire i panni di uomini e donne di ieri consente loro di riflettere in maniera approfondita e non convenzionale su contesti e situazioni del passato, ma li mette anche nella condizione di sperimentare modalità di analisi e di decisione che ciascuno di noi pone in essere muovendosi nel presente, collocandosi nella lunga concatenazione di fatti e conseguenze che ci renderanno il passato, la storia e la memoria delle future generazioni.

A chiudere il cerchio delle esigenze connesse alla progettazione del laboratorio, uno dei bisogni a cui rispondere era quello di costruire un gioco didattico che desse alcuni spunti per esplorare gli spazi espositivi del MeVe a partire da input non convenzionali, stimolando, attraverso il principio del *learning by doing*, l'acquisizione di conoscenze storiche e abilità di ragionamento altrimenti difficili da raggiungere nell'ambito di una semplice visita guidata, per quanto interattiva.

Al fine di evitare derive di natura etica, scomode associazioni ideologiche o paral-

lelismi del tutto fuorvianti – effetti collaterali a cui l'approccio controfattuale rischia di prestare il fianco – si è resa necessaria, in fase di progettazione, la chiara definizione degli obiettivi educativi e narrativi del gioco didattico. Dal punto di vista pedagogico il gioco punta all'apprendimento dei meccanismi di causalità e di concatenazione degli eventi, rifuggendo la retorica dell' "evento miracoloso"⁹ foriero di ineluttabili conseguenze in grado di deviare il corso della storia, e facendo al contrario emergere l'importanza dei contesti storici e dei fenomeni di lungo periodo. L'obiettivo narrativo, da cui sono derivati i confini di azione del gioco, non è dunque quello di produrre una versione alternativa della storia, immaginando un finale diverso, magari caricato di significati morali (come, ad esempio, fare in modo che la guerra non scoppiasse)¹⁰, ma quello di arrivare a stabilire tramite ipotesi alternative come le dinamiche politiche, culturali, geopolitiche, militari e diplomatiche dell'Europa di allora abbiano concorso nel determinare lo scoppio della guerra e i suoi esiti. Per dirlo con parole più semplici, dovendo rispondere alla domanda "Cosa sarebbe accaduto se Gavrilo Princip non avesse sparato?", alla fine del gioco ogni studente dovrebbe essere in grado di affermare con un relativo grado di sicurezza che la guerra sarebbe scoppiata, prima o poi, in ogni caso.

La prima fase del gioco didattico è finaliz-

9 A. Brusa, *E se Alessandro avesse combattuto contro i romani? Problemi teorici e pratici di didattica controfattuale*, in «Historia Ludens», disponibile al sito: <http://www.historialudens.it/didattica-della-storia/182-e-se-alessandro-avesse-combattuto-contro-i-romani.html> (consultato in data 27 luglio 2022).

10 *Ibidem*.

zata al chiarimento dei concetti di causa ed effetto in ambito storico, individuando nessi tra fenomeni solo in apparenza distanti (come la coscrizione militare obbligatoria e il lavoro femminile nelle fabbriche o l'invenzione della mitragliatrice e la guerra di posizione). La classe viene divisa in diversi sottogruppi a cui vengono consegnati due set di tessere ("set cause" e "set effetti"). Nel secondo set vengono inserite alcune tessere contenenti dei falsi effetti, allo scopo di complicare il gioco e di rendere più dinamico il processo di apprendimento riducendo i margini dei ragionamenti per esclusione. In questo modo vengono da subito introdotti nella dinamica del laboratorio i fenomeni sociali, culturali e tecnologici, evitando un approccio esclusivamente eventuale.

Nella seconda fase del gioco la classe viene suddivisa in diversi sottogruppi chiamati a vestire i panni dei governi e degli staff diplomatici delle principali potenze coinvolte nel conflitto. A ciascun gruppo vengono consegnate schede riassuntive e fonti relative alle condizioni politiche e socio-economiche del Paese che rappresenta. A quel punto l'educatore, che conduce il gioco e ne detta i tempi, pone a tutti i gruppi una serie di contesti controfattuali, quali, a titolo di esempio, il fallimento dell'attentato di Sarajevo, la vittoria in Italia del fronte neutralista o il mancato intervento degli Stati Uniti in guerra. Ogni gruppo deve elaborare un piano di azione controfattuale e formulare delle strategie rispondenti a ciascuno scenario. A complicare la dinamica del gioco una serie di "carte imprevisto" (come la carta "influenza spagnola" o "rivoluzione") giocate dall'educatore nel corso delle varie riflessioni in corso. Nella

formulazione di scenari e strategie ciascun gruppo deve tenere conto dei limiti di verosimiglianza rispetto all'epoca di riferimento, come quelli determinati dalla tecnologia o dal quadro dei rapporti internazionali (è vietato per esempio il ricorso a invenzioni non ancora presenti all'epoca o l'appello a convenzioni e organismi internazionali non ancora esistenti). L'educatore che conduce l'attività ha poi la possibilità di intervenire in uno o più punti del gioco per riallineare forzatamente la dinamica delle strategie proposte dagli studenti ai fatti realmente accaduti, per evitare che la loro imprevedibilità renda evanescenti i contorni della vicenda storica oggetto del gioco.

Questa fase del laboratorio, nella sua impostazione, risponde alla logica del gioco di ruolo, dove non viene innescata quella dinamica competitiva o agonistica tra gruppi che di solito caratterizza altre tipologie di giochi a squadre. La componente del conflitto ricalca quella in essere tra le varie potenze, ma di fatto costituisce una guida alla narrazione del gioco e alla mappatura degli interessi di ciascuna parte in causa. In questo caso dunque la competizione tra le parti non risulta del tutto assente ma viene governata attraverso il raggiungimento di una serie di obiettivi¹¹. La scelta di puntare sul gioco di ruolo inoltre consente agli studenti di calarsi nei panni degli uomini del passato, adottare il loro punto di vista, far propri i limiti e i vincoli imposti dalla loro epoca, assumendo un «ruolo creativo e attivo nella storia» e vedendosela con «i più sottili problemi della filosofia della

11 V. Di Monica, A. Di Rienzo, R. Mazzini, *Le forme del gioco*, Roma, Carocci, 2005, pp. 16-19.

storia»¹². Un modo per favorire dunque una visione della storia come quel lungo incontro tra uomini evocato diverse volte da Marc Bloch¹³.

I contesti di partenza proposti dall'educatore e gli interventi pongono l'attenzione sull'importanza dei turning point. Essi costituiscono l'asse portante di ogni narrazione, sia essa prodotta in ambito cinematografico o letterario. Ciò è vero anche per chi progetta e costruisce giochi di narrazione di qualsiasi tipologia¹⁴. Nel caso di un gioco di narrazione storica, senza ricadere nella già citata trappola degli "eventi miracolosi" o fondativi, i momenti di svolta che finiscono per determinare delle periodizzazioni all'interno della concatenazione dei fatti sono anche quelli che consentono di dettare i confini della dinamica controfattuale. In questo modo gli studenti non corrono il rischio di trattare in maniera superficiale temi di natura etica o di condurre il gioco verso una dimensione del tutto fantasmatica e controproducente.

Il ricorso alle "carte imprevisto" giocate dall'educatore nel corso delle varie riflessioni permette inoltre di riflettere sul tema del caso e dell'evento inaspettato, che scardina il concetto ben radicato, soprattutto tra gli studenti, della storia come eterno ripetersi di eventi

nato dalla concatenazione preordinata e, di conseguenza, prevedibile di fatti storici¹⁵. La suddivisione dei gruppi chiamati a rappresentare ciascuno un punto di vista nazionale diverso stempera inoltre l'adozione di schemi interpretativi improntati sulla logica dell'individuazione di un nemico¹⁶. In un gioco di narrazione collocato nel contesto della Grande Guerra è fin troppo facile far coincidere la ricerca di un antagonista (elemento fondamentale di ogni gioco) con *bias* cognitivi e pregiudizi culturali che affondano le radici proprio nella propaganda bellica e che individuano, secondo la retorica dell'Union Sacrée¹⁷, negli imperi centrali il male assoluto da annientare. Portare gli studenti, al contrario, a ragionare sulle questioni di ogni singolo Paese permette di far slittare la riflessione su altri piani, mettendo al centro non tanto la bontà delle posizioni difese dagli opposti schieramenti ma gli effetti dei conflitti innescati dalla politica di potenza perseguita dai singoli stati europei a partire dalla seconda metà del XIX secolo in poi, radicalizzatasi in una prospettiva via via sempre più nazionalista.

Conclusa questa fase del gioco, gli studenti lasciano l'aula didattica per continuare l'attività all'interno dell'allestimento museale. Il

12 D. Vess, *Creative Writing and the Historian: An Active Learning Model for Teaching the Craft of History*, in «The History Teacher», 30, 1, (1996), pp. 45-53, citato in A. Brusa, *E se Alessandro...*, cit.

13 M. Bloch, *Apologia della storia o mestiere di storico*, Torino, Einaudi, 1998, (2009).

14 *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*, edited by R. Page, B. Thomas, Lincoln-NE, University of Nebraska Press, 2011; J. F. Dunnigan, *Wargames Handbook. How to Play and Design Commercial and Professional Wargames*, San Jose-CA, New York-NY, Lincoln-NE, Writers Club Press, 2000.

15 F. Hartog, *Regimi di storicità*, Palermo, Sellerio, pp. 111-114.

16 G. Sorrentino, *Giocare la storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del "what if"*, «Novecento.org», 9, (2018), disponibile al sito: in <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/giocare-la-storia-potenzialita-e-criticita-lesempio-di-twilight-struggle-e-il-problema-del-what-if-2799/> (consultato in data 27 luglio 2022).

17 *Costruire un nemico. Studi di storia della propaganda di guerra*, a cura di N. Labanca, C. Zadra, Milano, Edizioni Unicopli, 2011. Si vedano in particolare i saggi di Anne Morelli e Angelo Ventrone.

MeVe è costituito dall'intreccio di diversi percorsi interattivi e multimediali che consentono al visitatore di costruire, in base ai propri interessi, un itinerario di visita rispondente alle proprie curiosità ed esigenze. Le installazioni multimediali, integrate da una pannellistica che riporta informazioni di base e un ricco apparato iconografico e infografico, rientrano in due tipologie: la prima prevede una fruizione passiva, con attivazione di esperienze immersive audio e video da parte del visitatore, mentre la seconda mette a disposizione, attraverso delle postazioni multitouch, fonti di varia natura ordinate secondo indici tematici specifici. Il MeVe può essere considerato a tutti gli effetti una sorta di enciclopedia digitale tematica costruita per capitoli e argomenti che si dipanano lungo un percorso espositivo piuttosto articolato, disegnato tra le sale di una dimora storica del XVII secolo. Obiettivo della maggior parte dei laboratori progettati dal MeVe è dunque quello di fornire domande e strumenti per guidare gli studenti nella consultazione di questa grande enciclopedia, nella quale, senza la guida degli opportuni quesiti di ricerca o di interessi specifici, il rischio è quello di perdersi tra le molte informazioni disponibili. Si tratta di una via imboccata per offrire loro, oltre che uno strumento di lettura del MeVe, anche una bussola per orientarsi nel vasto mondo delle informazioni e delle banche dati reperibili online¹⁸. Per questo motivo la terza fase del laboratorio prevede una riflessione sulle conseguenze della guerra focalizzata

in particolar modo sui contesti sociali e sulle grandi trasformazioni culturali, politiche e antropologiche da essa innescate o accelerate. La classe viene suddivisa nuovamente in sottogruppi e a ciascuno di essi viene consegnata una fonte (scelta tra documenti, foto od oggetti facenti parte delle collezioni del MeVe). A ogni gruppo vengono assegnate una serie di sezioni del percorso espositivo in cui individuare le cause e gli effetti connessi alla fonte ricevuta. In questo modo partendo da alcune fonti molto semplici, come scatolette di tonno o cartoline censurate, è possibile far scaturire collegamenti relativi al cambiamento delle abitudini alimentari e della filiera industriale di produzione del cibo o riflettere sul divario provocato dalla propaganda tra soldati e fronte interno sulla percezione dei fatti realmente accaduti al fronte.

Una volta raccolto il materiale lungo il percorso espositivo i gruppi si ritrovano in aula didattica per un momento di restituzione che faccia emergere, in base agli input proposti da ciascun gruppo, il quadro sociale ed economico europeo del primo dopoguerra. Lo scopo di questa fase è ancora una volta quello di non ricondurre gli eventi storici esclusivamente alle decisioni prese da pochi uomini in momenti cruciali, come la fase precedente del gioco poteva lasciar intendere, ma di riflettere su come le trasformazioni sociali e culturali siano fondamentali per comprendere il ruolo delle masse nell'evolversi di tutta la storia del '900. Le fonti e i dati esaminati diventano a questo punto parte integrante dell'ultimo gioco posto a chiusura del laboratorio, finalizzato a una sintesi delle informazioni raccolte fino a quel momento e a una verifica degli strumenti appresi. Riproponendo lo stesso sche-

¹⁸ Sul tema della ricerca attraverso le banche dati e le enciclopedie digitali cfr. M. Gotor, *L'isola di Wikipedia. Una fonte elettronica*, in *Prima lezione di metodo storico*, a cura di S. Luzzatto, Roma-Bari, Laterza, 2010, pp. 183-202.

ma della seconda fase, i gruppi che avevano rappresentato i governi e gli staff diplomatici dei diversi Paesi coinvolti nel conflitto vengono chiamati a prendere parte alla Conferenza di Pace di Versailles. Ogni Paese viene inserito in un tavolo di lavoro che mette insieme le potenze del proprio schieramento. A ciascun gruppo viene fornito un breve dossier che sintetizza dati e fonti sulle condizioni dei singoli Paesi nell'immediato dopoguerra, materiale che viene integrato dalle informazioni messe insieme durante l'attività condotta lungo il percorso espositivo. Ai gruppi così suddivisi viene chiesto di formulare una serie di condizioni che abbiano come obiettivo il mantenimento di una pace duratura in Europa. In fase di restituzione vengono poi analizzati gli scarti tra le proposte formulate durante il lavoro di gruppo e gli esiti della Conferenza, ripercorrendo brevemente i contenuti dei vari trattati. In chiusura gli studenti vengono portati nell'ultima sala del Memoriale, dove in una cronologia a terra lunga 7 metri lineari vengono sintetizzati i principali conflitti che hanno interessato l'Europa e il mondo intero dopo la Grande Guerra. Agli studenti è quindi chiesta un'ultima riflessione sugli eventi direttamente o indirettamente correlati alle decisioni prese a Parigi.

Il laboratorio, così strutturato, rappresenta al momento un vero e proprio cantiere aperto di sperimentazione educativa e didattica. Diversi passaggi sono stati meglio delineati lavorando direttamente con le classi che vi hanno preso parte, raccogliendo spunti e suggerimenti da parte degli insegnanti coinvolti. Mettendo insieme i feedback ricevuti e gli elementi emersi dal confronto quotidiano con il gruppo di lavoro che ha progettato e

realizzato concretamente il laboratorio sono emersi tutti i punti deboli e di forza tipici di un approccio controfattuale. Partendo dagli aspetti positivi, studenti e studentesse rimangono profondamente colpiti dalla possibilità di giocare con la storia sfidando i dati di fatto e le nozioni acquisite a scuola. Inoltre possono sperimentare queste modalità in un contesto che non li sottopone direttamente alle dinamiche proprie della valutazione, il che li rende maggiormente disinvolti nel formulare teorie anche molto articolate, mettendo alla prova le proprie abilità logico-argomentative nel momento in cui devono formulare ipotesi e difenderle di fronte agli altri compagni e all'educatore. Frequentemente tra i gruppi rappresentanti Paesi diversi sono nate accese discussioni che hanno portato gli studenti a dibattere di questioni generalmente date per scontate. Per contro il gioco didattico, così impostato, finisce per dipendere interamente dalle abilità dell'educatore che lo conduce, il quale deve saper dominare contesti e variabili del tutto imprevedibili. Nonostante infatti le regole e i vincoli imposti dal gioco, sui quali ci siamo già soffermati, spesso gli studenti trovano strade creative e spiazzanti, non di rado logicamente argomentate, ma storicamente non plausibili. All'educatore serve dunque un vasto bagaglio di conoscenze per ricondurre la storia lungo i binari della verosimiglianza, adducendo a sua volta argomentazioni solide e verificabili. La tempesta delle variabili rende dunque, a questo stadio della progettazione, il buon esito del laboratorio una componente strettamente legata alla formazione individuale dell'operatore e alle sue abilità, rendendone difficile la replicabilità in contesti diversi. Si tratta di un dato che è importante

tenere in considerazione per un'organizzazione strutturata come quella museale, dove il meccanismo delle prenotazioni e dell'erogazione dei servizi didattici richiede flessibilità e capacità di rispondere in tempi molto ridotti a imprevisti ed esigenze dell'ultimo minuto. Questo nodo critico, sul quale si continuerà a lavorare in futuro allo scopo di migliorare la proposta, non inficia però al momento il raggiungimento di alcuni degli obiettivi posti in apertura, rendendo possibile l'adozione di un approccio innovativo in grado di trarre beneficio dal fatto di essere adottato all'interno di un contesto museale.

Non sfugge il dato che gli studenti dimostrino in alcuni casi di apprezzare particolarmente le dinamiche controfattuali perché evocano un immaginario abitato da teorie del complotto, dietrologie, contro-scenari. Tuttavia in un contesto guidato e controllato è possibile veicolare loro il concetto che la formulazione di ipotesi sul passato fa parte del processo stesso che guida la ricerca storica e le argomentazioni che servono per formulare delle interpretazioni su di esso. L'importante è condurre la riflessione sul piano di «ipotesi verosimili non concretizzatesi»¹⁹ avendo ben chiaro che i perimetri del discorso si inscrivono dentro a una dimensione ludica e ipotetica, poiché al di fuori di questa dimensione il gioco rischia di trasformarsi, come ha correttamente sottolineato Piergiovanni Genovesi, «in un generatore di alternative del reale visute addirittura come più reali del reale»²⁰.

19 P. Genovesi, *Laboratorio di storia. Ricerca, metodologia, didattica*, Milano, Franco Angeli, 2012, p. 37.

20 *Ibidem*.

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

DI

IACOPO TROTTA, PRESIDENTE AFBIS

Introduzione e breve storia del wargame

Tralasciandone la versione professionale per l'addestramento degli ufficiali (*Kriegspiel*), si intende nel seguito come wargame qualunque gioco da tavolo che simula uno scontro armato fra truppe rivali.

Il primo regolamento di questo tipo è stato *Little Wars*, scritto nel 1913 come passatempo per «ragazzi da 12 a 150 anni», che permettesse di fare «un gioco da re scritto per persone di condizione sociale inferiore». L'autore era Herbert George Wells, maggiormente noto per *La Guerra dei Mondi* e *La Macchina del Tempo*, due grandi classici della fantascienza. Progressista, socialista e pacifista convinto, Wells ripropone in chiave ludica uno dei più esecrabili fenomeni umani, dove l'omicidio, la violenza e la distruzione sono azioni all'ordine del giorno. L'intento di Wells non era certo la glorificazione della guerra, ma non si può neanche dire che *Little Wars* avesse delle pretese di essere un medium per raccontare la Storia; questo passaggio avviene dopo la

Seconda guerra mondiale, a partire dagli anni Sessanta, per vie indipendenti nel mondo anglosassone sulle due sponde dell'Atlantico, con differenze che caratterizzano ancora oggi queste due concezioni: regolamenti complessi a cercare una maggiore simulazione negli Stati Uniti, giochi apparentemente semplici (e quindi più immediati) nel Regno Unito, dove, citando Donald Featherstone, uno dei primi autori del periodo, l'idea è che «un regolamento di wargame deve stare per intero sul retro di una cartolina». La diatriba se sia migliore un gioco ad alta simulazione rispetto ad uno più giocabile è aperta da allora e probabilmente non finirà mai, giocabilità e simulazione essendo antitetiche. Il legame con la narrazione storica nasce intrinsecamente in questo momento: molti degli autori sono stati combattenti durante la guerra (il citato Featherstone era stato carrista nella campagna d'Italia) e, in concomitanza dell'uscita dei primi modellini in plastica a basso costo, vedono forse in questo anche la possibili-

tà di raccontare la loro storia o quella di chi, nei secoli precedenti, aveva combattuto altre guerre. Qualunque sia stata la motivazione, iniziano ad uscire pubblicazioni dove ci sono le regole ma c'è anche la visione dell'autore sul periodo che queste vogliono rappresentare, con lunghe dissertazioni sul motivo per cui una regola sia stata scritta in un certo modo, quali siano le basi e le fonti da cui si è attinto etc. Ci troviamo quindi di fronte a dei lavori che sono una miscellanea di gioco, statistica, storia e storiografia.

Il wargame continua ad evolvere; le prime svolte significative avvengono negli anni Novanta, dove si fa il grande passo di mentalità di ricercare la verosimiglianza con regole semplici, delegando al sistema di gioco stesso la parte simulativa: si omettono dettagli fino ad allora gestiti dai giocatori, incorporandoli in modo non immediatamente visibile e comprensibile nelle meccaniche e si cerca sempre un buon realismo, dato anche dal fatto di ricreare eventi storicamente abbastanza noti e di vedere che nel gioco l'evoluzione di questi segue il loro reale svolgimento. L'evoluzione però continua velocemente, complice anche il boom dei giochi da tavolo da cui si possono prendere idee in prestito, e si arriva ai regolamenti contemporanei che portano effettivamente ad un altro tipo di simulazione: oltre a quella della realtà "fisica" (quanto arrivi lontano una freccia, con che probabilità un soldato addestrato colpisca un avversario in mischia etc.) si cerca di rappresentare la carenza di informazioni e di comunicazioni che ci sono sul campo di battaglia, quindi i giocatori, sempre attivi e non più solo a turni alterni, sono chiamati a fare scelte continue valutando il rischio associato a ciascuna loro decisione.

Caratteristiche di un wargame

Per comprendere meglio quanto descritto più avanti, si riportano qui alcune definizioni. Un wargame si può classificare secondo i seguenti parametri:

1. Il periodo;
2. La scala di gioco;
3. La scala dei modelli (se usati).

Il terzo punto si considera solo se il wargame per essere giocato necessita di una plancia tridimensionale (un plastico dell'area di gioco, in pratica) e/o di modelli assemblati e dipinti che rappresentano le varie unità in gioco.

Con "periodo" si intende il periodo storico in cui il gioco è ambientato. Difficilmente si troveranno regolamenti universali che possano permettere di coprire la battaglia di Kadesh e lo sbarco in Normandia. Solitamente le regole coprono un arco temporale limitato, caratterizzato da un certo tipo di tecnologia e da certi modi di combattere. Ecco quindi che il periodo comunemente noto come "antico" si applichi dall'età del bronzo fino alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente, dove ovviamente nessuno ha la pretesa di mettere di fronte i carri del Nuovo Regno egizio contro le torme di cavalleria leggera degli Unni, se non per puro diletto e curiosità. Altri periodi molto giocati sono: il medioevo (spesso suddiviso in alto e basso), il rinascimento (dove si intende genericamente il XVI secolo), il periodo cavallo & moschetto, il napoleonico, il coloniale, la Seconda guerra mondiale e tanti altri, senza escludere il fantasy (primo fra tutti quello legato alle più famose opere di genere), la fantascienza, il western, l'horror o il poliziesco di azione.

La "scala di gioco" indica quanto ampio sia il controllo del giocatore: si parte dal duel-

lo, dove il giocatore gestisce un singolo pezzo (un gladiatore, un aereo da caccia, una nave) fino all'operazionale o strategico, dove una singola pedina può rappresentare un'intera armata. Nel mezzo, si cresce dalla schermaglia (dove ancora un singolo pezzo rappresenta un singolo uomo o mezzo), al piccolo tattico ed al grande tattico, dove la rappresentazione assume maggior grado di astrazione, non essendo più immediatamente legata a quanto si vede (ad esempio una basetta su cui sono montati i modelli di tre cavalieri medievali in armatura potrebbe rappresentarne decine se non centinaia).

Nel caso del wargame tridimensionale, la "scala dei modelli" indica invece la dimensione media di un soldatino. Non si usano di solito le scale come nel modellismo statico (ad esempio 1:72) ma piuttosto la lunghezza tra testa e piedi (20mm, corrispondenti alla scala 1:72). Le scale più diffuse attualmente sono 6mm, 10mm, 15mm, 20mm e 28mm. Di solito, scale più piccole dei modelli corrispondono a scale maggiori di gioco (ad esempio un duello si gioca normalmente con dei 28mm, mentre è facile vedere Waterloo giocata in 6mm).

Wargame e accademia

A partire dagli anni Settanta, quando il wargame non professionale aveva già raggiunto in Gran Bretagna una considerevole diffusione, sono state condotte esperienze di ricostruzione storica il cui obiettivo era l'approfondimento dell'analisi dell'evento stesso, nonché delle differenti evoluzioni che questo avrebbe potuto avere, al fine di studiare quali fossero i fattori di influenza e se questi potessero essere ancora attuali. La più famosa di queste esperienze (ebbe risonanza sulla stam-

pa britannica nazionale) è quella condotta alla sede dell'Imperial War Museum di Duxford, una simulazione della Battaglia d'Inghilterra del 1940 con circa una trentina di partecipanti ad impersonare i vari ruoli delle catene di comando (britannica e tedesca), tra cui erano presenti anche alcuni dei protagonisti del vero evento storico di 34 anni prima¹.

In ambito accademico, uno degli esempi più significativi è l'esperienza di Philip Sabin nei suoi insegnamenti al King's College di Londra², dove il wargame è usato come mezzo di approfondimento ed analisi dagli studenti stessi.

È poi interessante vedere come, in tempi molto recenti, il wargame usato a fini accademici non sia solo appannaggio degli storici ma abbia iniziato a coinvolgere anche altre discipline e sia considerato un buon medium per insegnare anche altro (ad esempio di ambito di organizzazione e strategia aziendale), come riportato sul sito web della rivista on-line «Ludogogy»³.

Alla base di tutto questo, si dovrebbe ricordare la teoria di Krashen, che non si riporta in questa sede ma che ha portato a dimostrare che il processo di apprendimento che il nostro cervello usa in momenti di divertimento e rilassamento è molto più efficace di quanto avvenga in momenti formali, da cui la provata efficacia del gioco come mezzo di divulgazione.

-
- 1 P. Griffith, *Sprawling Wargames*, Lulu.com, 2007, pp. 27 e 203-211.
 - 2 P. Sabin, *Simulating War. Studying conflicts through simulation games*, Londra, Bloomsbury Academic, 2012, pp. 135-252.
 - 3 *The wargames issue*, «Ludogogy», novembre 2020, disponibile al sito <https://ludogogy.co.uk/issue/november-2020/> (consultato in data 18 settembre 2022).

L'esperienza di AFBIS

Sin dalla sua nascita nel 1973 l'Associazione Fiorentina Battaglie In Scala (AFBIS) ha fatto della ricerca e della divulgazione storica uno dei suoi pilastri fondanti. Negli anni si è quindi fatto tesoro di quanto imparato dalle esperienze precedenti: si riporta pertanto quanto fatto negli ultimi anni con le relative considerazioni.

In generale, il processo che porta a definire le caratteristiche ed il regolamento del wargame da proporre prevede:

1. Definizione dell'evento storico (contesto storico, parti coinvolte, situazioni specifiche e curiosità);
2. Identificazione dei potenziali giocatori (appassionati del periodo, altri wargamers, studenti, pubblico "generico");
3. Identificazione del luogo di gioco (l'ambiente sonoro di una biblioteca di un museo è molto diverso da quello di una fiera di settore o di una manifestazione all'aperto);
4. Definizione della scala di gioco e (se usati) dei modelli;
5. Definizione delle regole;
6. Creazione di regole speciali di scenario.

Fondamentale per il primo e l'ultimo punto è, laddove possibile, introdurre dei personaggi storici nel gioco perché, con le loro specificità ed idiosincrasie, consentono una maggiore immedesimazione dei giocatori, anche perché si ricordano meglio i dettagli di avvenimenti di singoli personaggi che non quelli di masse anonime (da cui l'importanza dell'aneddotica). Lo stesso argomento ci porta a prediligere di dare risalto a situazioni specifiche e curiose (magari tollerando qualche licenza), attorno alle quali rimane poi impresso il grande evento di contorno. In questo può

essere importante anche rimarcare le motivazioni delle diverse fazioni combattenti.

La battaglia di Campaldino

In questo caso l'obiettivo era di raccontare la battaglia nell'ampio contesto delle celebrazioni del settecentenario dantesco del 2021: abbiamo considerato un pubblico generico, cui si potesse proporre qualcosa di visivamente rappresentativo ed accattivante, da giocare con regole semplici e che includesse i protagonisti principali, identificati in Dante, Guillaume Bertrand de Durfort e Vieri de Cerchi per i guelfi e Guglielmino degli Ubertini e Buonconte da Montefeltro per i ghibellini. Si è quindi proceduto a sviluppare un plastico giocabile di dimensioni limitate (160x120cm) che rappresentasse la piana di Campaldino con i rilievi e la strada da un lato e l'Arno dall'altro, con oltre 1.000 miniature in 15mm per fornire un significativo impatto visivo anche nell'osservatore casuale. Abbiamo proceduto a definire delle regole semplici ma non semplicistiche che permettessero di modellare l'evento concentrandosi sui detti personaggi e sul problema principe di un comando medievale, ovvero gestire la mischia decidendo quali unità inviare ad ingaggiare i nemici e quando, il tutto contenendo la durata di una partita nell'arco di mezz'ora circa. Il risultato è stato un gioco che ha riscontrato un notevole successo, presentato in primis per la ricorrenza della battaglia (11 giugno) al Museo del Figurino Storico di Calenzano (Firenze) e poi nelle manifestazioni ludiche Play (Modena), Firenze Gioca, Lucca Comics & Games e Libera Ludum (Sesto Fiorentino). Vi hanno giocato appassionati e non di ogni età, con soddisfazione e divertimento, avendo appreso la sto-

ria della battaglia, le sue circostanze e qualche informazione sui personaggi a cui si era dato risalto. Nello specifico caso, oltre all'aspetto storico, c'è stata anche l'occasione di fare riferimento a passaggi danteschi.

Il Bicentenario Napoleonico

Le celebrazioni in cui siamo stati coinvolti sono state le due settimane napoleoniche indette dalla rete internazionale dei musei napoleonici "Destination Napoleon", di cui fa parte anche il già citato Museo del Figurino Storico. Per queste occasioni, abbiamo valutato che il pubblico fosse principalmente costituito da appassionati del periodo e quindi abbiamo perseguito la scelta di usare dei regolamenti commerciali dove eventualmente un giocatore esperto avrebbe fatto da guida nei casi dove questo si fosse reso necessario. Nella prima occasione sono state proposte due diverse versioni della battaglia di Lipsia del 1813 (una col wargame tridimensionale ed una su mappa esagonata) e la battaglia navale di Lissa del 1811. Nel secondo evento è stata proposta Waterloo con un sistema commerciale molto veloce (da cui è stato sviluppato anche il nostro sistema di Campaldino) e l'episodio dei combattimenti presso il Grosser Garten nell'ambito della battaglia di Dresda del 1813.

Celebrazioni della Liberazione

Ci sono stati casi in cui abbiamo collaborato con le amministrazioni locali dell'area fiorentina all'interno delle manifestazioni degli anniversari della Liberazione dal nazifascismo. La scelta è caduta sempre sulla proposta di regole di tipo duello che coinvolgessero combattenti singoli. Questo ha consentito a cia-

scun giocatore di immedesimarsi nel suo alter ego sul campo di gioco: chi ha avuto a che fare con un giovane intellettuale idealista, chi col soldato sopravvissuto allo sbandò dell'8 settembre alla ricerca del riscatto del suo Paese, chi col soldato tedesco disilluso o anche con quello fanatico. Per ogni giocatore era chiaro il motivo per cui il suo soldatino si trovasse lì e quale fosse il suo obiettivo, ma anche che se fosse stato colpito la sua partita sarebbe finita. Questo tipo di gioco ha consentito quindi di poter rivivere scene della storia della Liberazione, episodi sovente ipotetici (per motivi di bilanciamento di gioco) ma in contesti realistici e che permettessero di trasmettere il senso di precarietà della vita in una guerra impari tra forze regolari e irregolari che spesso avevano la necessità di lottare anche solo per la loro sopravvivenza.

Conclusioni e considerazioni etiche

Ci preme ribadire che il wargamer non gioca per glorificare la guerra. Al contrario, il suo studio degli eventi reali ne fa persona consapevole di cosa siano state le guerre passate. Ci può essere ammirazione per il coraggio, l'abnegazione ed il sacrificio dei protagonisti degli eventi passati, ma quanto si apprende subito (e che non si riesce a simulare) è che i combattenti veri vivono costantemente con la paura di una morte imminente e feroce. Si spera quindi che quanto si riesce a trasmettere col gioco, in un contesto di divertimento, innesci una più profonda riflessione e che le coscienze siano rivolte alla pace.

Rassegna tematica

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

DI

LORENZO DE MARCHI

Il gioco di ruolo (abbreviato in GdR) consiste in un'attività ludica svolta da un gruppo di persone contemporaneamente e di solito di persona. I giocatori creano dei personaggi che interpreteranno poi all'interno di una storia immaginata con l'ausilio di un regolamento.

Uno dei giocatori ricopre il ruolo di narratore che definisce le situazioni in cui i personaggi si trovano ad agire e quali possono essere le relative conseguenze.

Una definizione, breve ma efficace del gioco di ruolo, è data da L. Giuliano: «Il gioco di ruolo si presenta [...] come un "teatro della mente" governato da un sistema di regole. Il linguaggio delle regole permette la costruzione di un immaginario collettivo condiviso»¹.

L'interazione, l'immaginazione e l'immedesimazione necessarie per questa attività, l'hanno resa nel tempo sempre di maggior

interesse in diversi campi². Tra questi figura anche quello storico, per il quale sono stati appositamente creati GdR con ambientazioni relative a precisi periodi storici³.

La maggior parte dei giochi di ruolo sono però opere di intrattenimento ideate a scopo ludico. È tuttavia indubbio che in numerosi di

1 L. Giuliano, *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Milano, Guerini e Associati, 2006, p. 43.

2 I giochi di ruolo sono da tempo usati in psicologia e nel mondo della didattica. A scopo esemplificativo si segnalano: M. Migliore, F. Pergolizzi, *Lo strappo sul mantello di Superman e la scheggia nel martello di Thor*, in «State of Mind: il giornale delle scienze psicologiche», 11 marzo 2022, disponibile al sito: <https://www.stateofmind.it/2022/03/gioco-ruolo-psicoterapia/> (consultato in data 25 giugno 2022); F.B.R. Alanis, et al., *Implementation of Role Play Game in university education as a didactic generator of significant learning in the Art History subject*, in «South Florida Journal of Development», III, 2, (2022), pp. 1748-1760.

3 Per approfondire si segnala: M. Bisanti, *Il Gioco di Ruolo Storico*, in *Mettere in gioco il passato: la storia contemporanea nell'esperienza videoludica*, a cura di C. Asti, Milano, Edizioni Unicopli, 2019, pp. 169-184; si segnala inoltre: Gioca la Storia, «Fabbrica Storie», disponibile al sito: <http://www.fabbricastorie.it/project/gioca-la-storia/> (consultato in data 2 maggio 2022).

questi giochi le avventure abbiano degli evidenti richiami al passato storico.

È quindi possibile che anche questi GdR possano risultare utili alla disseminazione storica attraverso l'esperienza ludica?

Per cercare di rispondere a questa domanda sarà qui svolta una breve rassegna, nella quale sarà presa visione di tre diversi manuali di giochi di ruolo. Questi saranno il manuale base di *Dungeons and Dragons* (D&D) quinta edizione, la settima edizione de *Il Richiamo di Cthulhu* e il *Quickstart* di *Fragment of the Past*. Ciascuno richiama un diverso passato e per ognuno saranno presentati i tratti che risultino rilevanti per un eventuale avvicinamento alla Storia o un allontanamento da essa, rispetto alle meccaniche di gioco così come per l'ambientazione descritta.

Medioevo fantasy

Pubblicata la quinta edizione nel 2014, il manuale di D&D si rifà al continente immaginario "Faerûn" (contenuto a sua volta nel più vasto universo narrativo dei "Forgotten Realms"). Uno scenario che, al di là degli elementi fantastici, e pur rifacendosi a diverse culture, presenta evidenti riferimenti all'immaginario del mondo medievale.

Si fa presto a dire Medioevo, ma esso appare particolarmente sfaccettato e diversificato nella realtà, quanto nell'immaginario comune. La maggior parte delle persone ne ha infatti diverse visioni, talvolta contrastanti. Esso può essere un mondo romantico fatto di re e corti, di giostre, dame e cavalieri. Allo stesso modo vi sono però anche visioni che lo identificano come un'epoca oscura, caratterizzata da oppressione dei più deboli, estrema

brutalità e arretratezza tanto in senso tecnologico, quanto culturale⁴.

Ogni volta un Medioevo diverso, eppure per le persone sempre vero. È questa poliedrica forma di Medioevo, per lo più frutto dell'immaginazione, che possiamo trovare nel manuale di D&D.

Tale rappresentazione si estende anche alle meccaniche di gioco, prevalentemente nell'ambito del combattimento. È in questo contesto che si possono trovare infatti altre scene, tipiche dell'immaginario comune più che della realtà. Un esempio è costituito dallo stereotipo secondo il quale una persona con una maggiore destrezza e agilità possa essere particolarmente portata nell'uso dell'arco, senza quindi che la sua capacità di tendere l'arma sia determinata dalla forza di cui dispone e dalle dimensioni dell'arma in questione⁵.

Nonostante però questa marcata distanza dal restituire un ipotetico quadro di verosimiglianza storica, vi è un ulteriore elemento da considerare. Si può notare come sia lo stesso bacino di giocatori a cogliere le varie criticità del sistema, discutendone profusamente e modificandole.

Esempio rilevante di una simile attività si può riscontrare navigando all'interno del sito *Eduplay*. In esso si trovano numerosi articoli che, prendendo come spunto alcuni temi quali videogiochi, ambientazioni fantastiche e altro ancora, riescono a portare contenuti

4 Per approfondimenti si segnala: T. di Carpegna Falconieri, *Nel Labirinto del Passato: 10 modi per riscrivere la Storia*, Bari, Laterza, 2020; V. Attolini, *Immagini del Medioevo nel cinema*, Bari, Edizioni Dedalo, 1993.

5 *Player's Handbook: Manuale del giocatore*, Lituania, Asmodee, 2014, p. 149.

in grado di disseminare conoscenza storica e non solo. Si può citare, a titolo di esempio, un lavoro dedicato all'uso degli archi, nel quale vengono sfatati molti dei miti ad essi collegati, al termine del quale l'autore propone ai lettori alcune varianti per le regole di D&D, allo scopo di rendere più verosimili tali armi⁶.

I sinistri anni venti

La settima edizione de *Il Richiamo di Cthulhu*, edita nel 2016, è basata sull'universo narrativo creato dall'autore H. P. Lovecraft. Le sue storie sono ambientate negli anni Venti del XX secolo⁷. Su tale universo agiscono però le forze di creature sovranaturali dette "Grandi Antichi"; potenti e malvagie, la cui vera natura sfugge alla mente umana al punto da risultare per essa inconcepibile⁸.

Si potrebbe quindi pensare che, come nel caso precedente, ci si possa avvicinare alla realtà storica solo indirettamente, ma così non è. Bisogna considerare che i Grandi Antichi sono del tutto sconosciuti ai più e che la loro presenza, non ha alterato la storia per come la conosciamo.

«Il Richiamo di Cthulhu è un gioco pieno di segreti, misteri e orrore. Interpretando

il ruolo di un tenace investigatore, viaggerai verso luoghi strani e pericolosi, sventerai oscuri complotti e ti opporrai ai terrore della notte»⁹. Questa frase riassume l'essenza di questo GdR. In questo sistema i personaggi non sono eroi dai grandi poteri, che nel tempo divengono sempre più inavvicinabili come in D&D. Qui i personaggi, nonostante siano spinti ad imbarcarsi in avventure e indagini eccezionalmente pericolose dai tratti spesso fortemente esoterici, si apprestano a compiere da comuni umani, con tutta la fragilità che questa natura comporta.

Subire gravi ferite, così come perdere la vita è molto facile, al punto che lo stesso manuale afferma che «Le visite in ospedale saranno la routine per gli investigatori»¹⁰. La fragilità umana però non è rappresentata solo dal punto di vista fisico, bensì anche da quello psicologico, presentando quindi la meccanica della "Sanità Mentale"¹¹. Nel corso delle indagini, i personaggi assisteranno infatti a diversi eventi, potenzialmente traumatici. Gli effetti di questi variano da semplici tic nervosi, fino a profonde paranoie o patologie anche peggiori. Il manuale fornisce diversi esempi di esperienze potenzialmente traumatiche comprendendovi scene come vedere un cadavere o assistere alla morte di un amico¹².

In considerazione della grande rilevanza data al tema, il manuale, seppur brevemente, compie un approfondimento sugli istituti sanitari. Il testo consiste in poche pagine, nel-

6 Molti articoli presenti sul sito «Eduplay» sono temporaneamente non visionabili. L'articolo citato è però reperibile in: G. Marrelli, *5 miti sull'arco medievale*, «Dragon's Lair: la community italiana sui giochi di ruolo», 16 dicembre 2020, disponibile al sito: <https://www.dragonslair.it/index.html/articles/5-miti-sull%E2%80%99arco-medievale-r1865/> (consultato in data 23 giugno 2022).

7 Per la cura al contesto storico si consiglia: *Berlino. La città del peccato. I miti nella Berlino di Weimar*, Italia, Raven distribuzioni, 2021.

8 Per approfondire l'universo di H. P. Lovecraft si consiglia: H. P. Lovecraft, *Il Necronomicon*, Milano, Mondadori, 2017.

9 *Il Richiamo di Cthulhu. Manuale base - 7^a Edizione*, Italia, Raven distribuzioni, 2016, p. 12.

10 Ivi, p. 121.

11 Ivi, pp. 152-169.

12 Ivi, p. 155.

le quali gli autori, pur specificando che ogni Paese possedeva una sua giurisdizione in merito, si premurano di dare una sommaria ma funzionale indicazione di come funzionassero gli istituti sanitari dell'epoca, manicomi inclusi, con un breve approfondimento giuridico, elencano poi le varie casistiche in cui una persona veniva ricoverata in manicomio e soprattutto come poteva uscirne¹³.

Questo dimostra la chiara intenzione da parte degli autori del manuale di attenersi il più possibile alla realtà allo scopo di garantire un'esperienza di gioco il più possibile immersiva.

Echi dal passato

Il gioco *Fragment of the Past* traspone l'ambientazione dell'omonima serie di racconti in chiave GdR.

L'ispirazione per il mondo di gioco appare essere chiaramente l'evo antico così come i poemi delle civiltà mediterranee. Tra le opere di riferimento figurano infatti titoli quali *L'Iliade*, il Mito degli Argonauti, così come il *De Bello Gallico*¹⁴.

Il manuale e l'ambientazione che vi è descritta non portano però alla mente l'evo antico solo attraverso l'immaginazione, ma anche tramite concrete meccaniche di gioco. Un elemento che rende evidente il richiamo all'an-

tichità è dato dall'ampio utilizzo di specifici termini del greco antico; ad esempio, gli attributi "psiche" e "pneuma", così come anche la meccanica dei punti "hybris" e "voluntas", sono riferiti a temi e situazioni molto vicine al loro effettivo significato¹⁵.

I punti hybris, per esempio, sono ottenuti dal giocatore nel momento in cui col proprio personaggio compie azioni dissacranti come l'uccisione di un familiare o l'offendere una divinità. Ciò ha un peso narrativo in quanto la presenza di punti hybris sulla scheda di un personaggio coincide con uno sfavore divino direttamente proporzionale all'ammontare dei punti posseduti¹⁶.

Oltre a ciò, la meccanica legata al combattimento appare volutamente molto semplice per impedirle di rallentare o appesantire la narrazione, così che il manuale ricalchi lo stile degli antichi poemi, concentrandosi sull'epicità e il dramma di quei concitati e decisivi momenti¹⁷.

L'ambientazione *Fragment of the Past* è completamente frutto della fantasia. Da questo punto di vista è perfettamente sovrapponibile ad altri scenari, come potrebbe essere quello del "Faerûn". Nonostante tale presupposto però il mondo descritto in *Fragment of the Past* con i suoi numerosi, ma contestualizzati richiami, riesce a restituire un'immagine verosimile di alcune sfaccettature dell'evo antico e in particolare di determinati valori dell'epoca, così come gli stessi antichi ce li raccontano attraverso le grandi opere del passato. È evidente lo sforzo effettuato per rende-

13 Ivi, pp. 165-166.

14 M. H. Nigro, *Fragment of the Past—the role-play game* (Quickstart), pp. 18; scaricabile gratuitamente dal sito: <https://fragmentsofthepast.dev9k.com/quickstart/?lang=it> (consultato in data 4 aprile 2022). Per approfondire si consiglia: F. Franco, *Fragment of the Past: Passione epica. Anteprima*, «No Dice Unrolled», 10 giugno 2021, disponibile al sito: <https://www.nodiceunrolled.com/fragments-of-the-past-passione-epica-anteprima/> (consultato in data 15 maggio 2022).

15 Ivi, pp. 43-44.

16 Ivi, p. 63.

17 Ivi, p. 64.

re l'ambientazione più verosimile possibile, al punto di pensare d'essere davanti ad un'opera più simile ad un'ucronia, piuttosto che ad un mondo del tutto fantastico.

L'autore conferma tale pensiero nelle prime pagine del manuale scrivendo: «[il mondo di gioco] immaginalo come un mondo che avrebbe potuto essere e che non è stato»¹⁸.

In questo breve excursus si sono elencate alcune caratteristiche appartenenti a diversi sistemi di gioco di ruolo e delle relative ambientazioni. Si è potuto osservare un'ambientazione teoricamente del tutto sovrapponibile alla realtà storica, nonostante l'aggiunta di alcuni elementi fantastici. Così come le altre due ambientazioni, completamente frutto dell'immaginazione, ma che si avvicinano con modalità radicalmente diverse all'epoca che richiamano.

Infine, si è potuto notare come i singoli giochi, portino con sé un certo grado di conoscenza storica diretta piuttosto che indiretta. In questo secondo caso, determinante si rivela il contributo della community, interessata ad approfondire argomenti quali il realismo e la verosimiglianza storica di numerosi elementi presenti nel sistema quanto nel mondo di gioco.

Il lavoro qui presentato, è limitato ad una rapida visione dei soli tre titoli visionati, ma l'argomento del rapporto tra GdR a stampo ludico e la Storia necessita di un maggiore approfondimento.

In tale prospettiva assume particolare rilevanza la reazione del pubblico, il quale attraverso forum e creando in prima persona

contenuti, dimostra direttamente gli effetti che determinate meccaniche e ambientazioni scaturiscono.

¹⁸ Ivi, p. 18.

Public history

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

DI

ILARIA ROMEO

Il gioco – scrive Elisabetta De Marco – continua ad esercitare un grande interesse per chi si occupa di problemi relativi alla formazione. Recenti meta-analisi individuano nella dimensione narrativa e nell'interazione sociale due variabili determinanti per sostenere i processi di apprendimento generati nel gioco. Altre meta-analisi condotte sull'uso dei giochi nei contesti di apprendimento, confermano che l'implementazione dei giochi in contesti non di gioco è efficace quando diventa parte integrante di una progettazione didattica che ne valorizzi il potenziale educativo. Detto in altri termini non si può ricorrere ai giochi come semplici strumenti per motivare gli studenti a padroneggiare altri tipi di contenuti ma viceversa il gioco e le modalità interattive generate dal gioco diventano modi per esplorare e trattare la conoscenza¹.

Un gioco, che vuol essere insieme una sfida, ideato dal Dipartimento formazione della Cgil, dall'Archivio storico della Confederazione, dalla Rete degli studenti medi e dall'Unione degli universitari.

Si chiama *Trade Unions Quiz* ed è stato messo a punto in occasione dell'ultimo Congresso nazionale Cgil del gennaio 2019 e distribuito a tutti i delegati presenti a Bari.

«Ciò che per il bambino è gioco per l'adulto è arte»² – scrive Marcella Di Franco – L'espressione, estremamente densa di significato, evidenzia come il gioco rappresenti per il bambino l'attività più congeniale e spontanea: non è "un'attività" tra le altre, ma è "l'attività" ante litteram, principale,

1 E. De Marco, *Digital storytelling game per una didattica ludica della storia*, in «Diacronie. Studi di Storia Contemporanea», 46, 2, (2021), disponibile al sito: <http://www.studistorici.com/2021/06/29/demar>

co_numero_46/ (consultato in data 19 settembre 2022).

2 R. G. Romano, *L'arte del giocare. Storia, epistemologia e pedagogia del gioco*, Lecce, Pensa Multimedia, 2000.

se non esclusiva dell'età infantile [...] Ma il gioco è anche un'attività persistente e continuata che accompagna l'intera l'esistenza umana per cui si può parlare con Huizinga di "homo semper ludens". Non è soltanto una prerogativa precipua dei bambini di ogni tempo e latitudine del mondo: giocano i grandi come i piccoli, anche se con modalità e finalità diverse, giocano gli animali assecondando il loro istinto naturale³.

Giocano anche i sindacalisti, o almeno noi abbiamo provato a farglielo fare, spingendoli ad imparare – divertendosi – rispondendo a una serie di domande sulla storia del movimento operaio e su quello studentesco, sulle riforme del welfare, sul femminismo, sulla pace, sulla Costituzione, sulle sfide che quotidianamente delegati e dirigenti si trovano a dover affrontare nei posti di lavoro.

Protagonisti dei quesiti e delle attività proposte la conoscenza, i materiali d'archivio, la Storia, vissuta non come un semplice susseguirsi di eventi ordinati ma da un punto di vista di parte, collettivo, rispettoso.

Gioco, simulazione, intrattenimento per riflettere, ricordare, imparare, formare e – perché no – divertirsi acquisendo ruoli e competenze, stringendo alleanze e sfidando gli avversari dandosi la possibilità di sperimentarsi in situazioni nuove e originali, osservando le diverse modalità di linguaggio e di espressione per imparare a riconoscere quelle dell'altro.

Le regole sono semplici, così come la dotazione del gioco stesso.

Il tabellone è formato da un percorso costituito da 45 caselle. Ogni giocatore è contraddistinto da una differente pedina e sono compresi due dadi.

La scatola contiene 90 carte: 75 con domande normali (una carta quattro domande, una per ogni area tematica, per un totale di 300 domande) e 15 con indicazioni speciali (tre indicazioni, una per ogni casella speciale. Fanno eccezione le domande di economia che sono riprodotte – con scelta multipla – all'interno del libretto di istruzioni).

Delle 45 caselle presenti sul tabellone (44 più la casella Start), 40 sono normali e 4 speciali.

Le 40 caselle normali sono di 4 colori diversi, uno per ogni ambito di domande (*Storia e memoria, Dallo Statuto alla Carta, Le battaglie per i diritti, Storia del movimento studentesco*).

Due caselle per ogni colore sono contrassegnate con un segno grafico particolare (stellina): rispondendo correttamente alle domande delle caselle normali si guadagna la possibilità di ritirare il dado mentre rispondendo alla domanda con stellina si guadagna il punto.

Vince chi segna sull'apposito blocchetto un punto per ogni categoria di domande, conquistato secondo la procedura appena descritta.

Le caselle speciali (*Sciopero, Comizio, Canto, Prova di memoria*) prevedono delle prove speciali contribuendo allo sviluppo delle abilità affettive, cognitive, psicomotorie e sociali degli utenti progettando una situazione di apprendimento ludica che metta in gioco problemi aperti e strategie risolutive e dinamiche interattive.

3 M. Di Franco, *L'arte del gioco e il suo valore educativo*, disponibile al sito: <https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo> (consultato in data 19 settembre 2022).

Chi finisce sulla casella *Sciopero* sta fermo un turno a meno che non risponda esattamente ad una domanda di economia, chi finisce alla casella *Comizio* sta fermo un turno a meno che non convinca la base (i partecipanti al gioco) su un argomento che l'apposita carta indicherà, chi finisce sulla casella *Canto* sta fermo un turno a meno che convinca la base (i partecipanti) cantando una strofa di una canzone che l'apposita carta indicherà, chi finisce sulla casella *Prova di memoria* sta fermo un turno a meno che convinca la base (i partecipanti) superando una prova – di memoria, appunto – che l'apposita carta indicherà, permettendo, attraverso la manipolazione di più codici e formati della narrazione orale, scritta e visuale, l'apprendimento e lo sviluppo di competenze non solo alfabetiche ma anche compositive/espressive, tecnologiche e critiche.

Tra le canzoni proposte *L'Inno dei lavoratori*, *Fischia il vento*, *Bandiera rossa*, *Per i morti di Reggio Emilia*, *Bella ciao*, *Se otto ore*, *La guerra di Piero*, *Contessa*, *Non vincono*, *L'attentato a Togliatti*, *Canzone del maggio*, *I cento passi*, ma anche le decisamente più moderne *Curre curre guagliò*, *L'uomo nero*, *Io non sono razzista ma...*, *La canzone del laureato*.

Canzoni intergenerazionali come il pubblico al quale il gioco si rivolge, interno senza dubbio – essendo stato progettato nella sua funzione di strumento per la formazione sindacale – ma anche esterno nella prospettiva e con la speranza di far avvicinare alla Cgil un popolo giovane (fondamentale in questo caso la collaborazione degli studenti e delle studentesse) e diverso rispetto alla platea di sindacalisti e lavoratori – magari un po' âgé – ai quali siamo abituati a rivolgerci.

Tenere in considerazione il target di riferi-

mento significa anche prevedere le difficoltà che il profilo può incontrare nell'apprendimento.

Se gli studenti si sono mostrati più curiosi, coraggiosi, anche sfacciati nell'approcciare una disciplina come la storia e la pratica sindacale, i sindacalisti ai quali il gioco è stato proposto, avendo un senso del sé già ben strutturato, hanno inizialmente accettato con più difficoltà la possibilità di sentirsi giudicati in una situazione in cui non si sentivano pronti o non avevano certezze e risposte immediate (filtro affettivo teorizzato da Krashen).

Da questo punto di vista la formula del gioco ha contribuito a scalfire insicurezze e preclusioni, rivelandosi utilissima anche relativamente alla platea degli studenti e delle studentesse.

La presentazione di stimoli per l'apprendimento come per esempio foto, audio, prove pratiche e simulate, ha rappresentato nel loro caso un modo per facilitare la discussione sugli argomenti da affrontare rendendo i contenuti più vicini, concreti, reali, comprensibili, sfruttando il passaggio dall'astratto al concreto e viceversa e per lo sviluppo di nuove competenze cognitive.

Tra i personaggi da riconoscere Delors, Onorina Brambilla e Giovanni Pesce, Giacomo Matteotti, Altiero Spinelli, Simone Weil, Rosa Luxemburg, Teresa Noce, Iqbal Masih, Anna Kuliscioff, Bruno Buozzi, Nella Marcellino, Pablo Picasso, Argentina Bonetti Altobelli.

Nella scelta delle immagini si è scelto di prestare particolare attenzione all'equilibrio di genere ed alla appartenenza delle diverse figure tanto alla storia nazionale quanto a quella internazionale, con una particolare at-

tenzione al mondo sindacale – del resto prevedibile – ma anche al mondo politico e della cooperazione.

A distanza ormai di quasi tre anni il gioco è entrato stabilmente a far parte della dotazione dei nostri formatori ed è stato utilizzato dagli studenti durante cene informali, occupazioni, assemblee.

Una critica mossaci dalla platea interna, sulla quale riflettere, è stata quella relativa alla eccessiva difficoltà delle domande storiche poste. Un campanello di allarme per una organizzazione come la Cgil che tanto sulla propria storia, sulla propria memoria, sul senso di appartenenza da sempre punta ed investe, uno sprono a lavorare ancora di più e meglio sul tema.

Sin dalle sue origini l'industria dei giochi da tavolo ha prodotto giochi ispirati a eventi, personaggi e rituali politici.

Ci sono giochi che raffigurano processi politici, giochi basati su conferenze internazionali, su conflitti diplomatici, su sfide economiche e ideologiche, su governo e "carriera politica", persino giochi su scontri e conflitti, ma a nostra memoria *Trade Unions Quiz* è il primo gioco da tavolo – completamente autoprodotta – relativo al mondo sindacale italiano (se si esclude un mazzo di carte da gioco prodotto dalla Ital Uil del quale però – a parte un'immagine – non si riescono a recuperare notizie).

Alcuni precedenti: *Lotta di classe*, versione italiana di *Class Struggle* (1978), è un gioco di simulazione, un gioco cioè che, seppure per grandi blocchi, simula il movimento, gli interessi, i mutui rapporti e i conflitti che intercorrono tra le classi sociali nel modo di produzione capitalistico.

Corteo (1979) è la simulazione di una manifestazione nell'Italia degli anni Settanta. Un giocatore gioca nel ruolo dei manifestanti, divisi in diversi gruppi, ognuno con diversa affiliazione ideologica, l'altro giocatore gioca nei panni del "Potere" e controlla le forze di polizia nei suoi vari rami.

In Francia, in anni decisamente più recenti (2019), ha avuto molto successo un gioco da tavolo sulla lotta di classe. Si tratta di *Kapital!*. Sin dalla sua creazione, scrive il New Yorker, «oltre ventimila persone lo hanno acquistato per 35 euro», desiderosi di «comprendere, apprendere e persino sperimentare i meccanismi sociologici del possesso», come si legge nello slogan promozionale del gioco.

Si segnalano inoltre *Class War* pubblicato nel 2022 dalla rivista socialista statunitense «Jacobin», *STRIKE! The Game of Worker Rebellion* (2020), *Straik!* (2013) sulla lotta sindacale di Solidarnosc, *Hegemony* (2022) un gioco strategico di simulazione moderna, sempre dedicato al tema della lotta di classe.

Trade Unions Quiz rappresenta nel panorama sindacale italiano una novità, un progetto che si inserisce nel solco delle varie iniziative realizzate e prodotte dall'Archivio storico della Cgil nazionale nel vasto e diversificato campo della Public history.

Non limitandosi più oggi gli archivi della Cgil ad essere dei semplici luoghi di conservazione, ma essendo diventati veri e propri centri culturali e agenti attivi di Labour public history, promuovendo ricerca storica, campagne di raccolta di testimonianze, esposizioni, attività formative e didattiche, presentazioni di libri, produzione di short video o di veri e propri documentari, siti internet, giochi da tavolo, opere d'arte e prodotti multimediali.

In queste attività la storia non si limita a essere divulgata ma diventa partecipata con l'apporto dei lavoratori e dei sindacalisti con l'ambizione non solo di fare buona divulgazione, ma di mettere al centro di queste attività la consapevolezza della funzione sociale e politica del nostro operare. conversazione».

È il passaggio – fondamentale – dall'essere meri conservatori di cultura ad enti produttori di cultura, una cultura specifica, settoriale, per forza di cose militante.

Produrre cultura significa proporsi come protagonisti di una storia, quella del lavoro, ancora oggi in Italia non troppo raccontata e spesso dal punto di vista dell'impresa.

Produrre cultura significa avere l'ambizione di raccontare la storia del lavoro dalla parte dei lavoratori, una prospettiva importante, ma non scontata.

Produrre cultura significa non solo valorizzare l'immenso patrimonio documentario che abbiamo l'onore di conservare, significa raccontare la nostra storia dal nostro punto di vista, attraverso le nostre – preziosissime – carte evitando non solo che altri lo facciano, con risultati non sempre edificanti, ma consentendoci di dare voce a chi fino ad oggi voce ne ha avuta poca.

I lavoratori, i membri delle Commissioni interne prima, dei Consigli di fabbrica poi, le donne anche all'interno della nostra organizzazione troppo spesso considerata al maschile, i migranti.

“Dare voce a chi non ha voce” attraverso mezzi e strumenti diversi.

E se questi mezzi riescono ad essere anche divertenti, in fondo che male c'è? Del resto, diceva Platone, «Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di

Casi studio

Prima guerra mondiale e videogiochi. Il caso di *Valiant Hearts*

DI

EMANUELE FEDERICO RUSSO

Generalmente la Prima guerra mondiale non ha goduto di grande considerazione da parte del mondo della videoludica se non per il breve periodo concomitante al centenario. La Grande Guerra non è stata considerata particolarmente adatta per l'ambientazione di videogames e sicuramente tale considerazione è dettata dall'immagine tradizionale del conflitto. D'altronde l'immobilità, le tecnologie ancora prototipiche, la passività del singolo, l'assenza dello scontro diretto col nemico per lunghi periodi, mal si prestano alla dinamicità richiesta nella videoludica. Inoltre, l'enorme successo dei titoli ambientati nella Seconda guerra mondiale ha tolto ossigeno alla produzione dei giochi sulla Prima, proprio perché il secondo conflitto mondiale è maggiormente dotato delle caratteristiche di cui il primo è carente ma soprattutto in quanto conflitto giustificabile ideologicamente. Per questa serie di motivi i titoli a tema WWI, nella quasi totalità dei casi, trattano un aspetto

specifico del conflitto, ben lontano dallo scenario immobile delle trincee¹.

Non è il caso di *Valiant Hearts: The Great War/Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*, videogiochi di avventura e rompicapo, ideato da Ubisoft Montpellier e pubblicato nel 2014, disponibile per Android, iOS, PC, PlayStation e Xbox. Il gioco, premiato dal governo francese con l'inserimento nella *Mission du Centenaire*, è sicuramente il migliore sulla tematica del Primo conflitto mondiale in termini di *edutainment*. Ubisoft ha ricostruito una trama in cui gli avvenimenti, che vanno dal 1914 al 1917, non sono soltanto una cornice ma una storia comprimaria. Il videogioca-

1 M. Bittanti, *L'utilità e il danno dei videogame per la storia*, in «Storia e problemi contemporanei», 20, 44, (2007), pp. 61.-99. A. Chapman, *It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames*, in «Game Studies», 16, (2016), disponibile al sito: <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (consultato in data 30 settembre 2022).

tore vestirà i panni di sei personaggi comuni: un contadino condannato per insubordinazione, un tedesco disertore, un soldato afro-americano, un'infermiera, una massaia e un cane. Come afferma Marco Bizzocchi, il giocatore si trova coinvolto in un'azione collettiva della quale la vera protagonista è la guerra stessa. Il piano di lettura dal basso coglie l'istanza storiografica e presenta una narrazione consapevole delle nuove interpretazioni del conflitto².

Per *Valiant Hearts* lo staff Ubisoft ha collaborato con un gruppo di storici della *Mission du Centenaire*, in particolare con Alexandre Lafon e il team del documentario storico *Apocalypse: World War I*. Il loro operato è chiaramente visibile nella creazione della componente divulgativa articolata in *fatti e collezionabili*. I *fatti* ci forniscono una fonte visiva e relativa scheda informativa su una determinata voce del conflitto. I *collezionabili* sono oggetti contestualizzati di cui viene spiegato l'utilizzo. La produzione ha impiegato massicciamente le fonti grafiche offerte dall'archivio di *Apocalypse*, tra cui le foto di Frank Hurley. Tali immagini sono state utilizzate non solo per *fatti e collezionabili* ma anche per la costruzione delle ambientazioni, dei personaggi e hanno dettato la scelta della tavolozza dei colori. Lo spoglio dei documenti d'archivio fornisce un prodotto validamente storicizzato, immersivo, coinvolgente e capace di fornire conoscenza al giocatore. L'esito è la creazione di un pro-

dotto con una componente didattica degna di attenzione³.

La narrazione si svolge esclusivamente sul fronte occidentale; assisteremo agli avvenimenti che vanno dalla mobilitazione generale, al Miracolo della Marna fino a molte delle battaglie principali, in scenari che risentono pienamente della *1st July's Syndrome*⁴. L'epilogo giunge nel 1917, a conflitto ancora aperto, con lo schierarsi della superpotenza americana. Come segnala Chris Kempshall non occorre alcun finale escatologico, l'alterità non è quella tra gli eserciti ma tra la guerra e le singole esistenze. Per tutto il gioco il nemico non viene demonizzato, l'avversità è rivolta soltanto verso gli ufficiali dell'uno e dell'altro esercito⁵. Il titolo mostra anche attenzione verso l'inclusività in quanto i personaggi variano per genere e provenienza etnica. Nel gioco collaboreremo con le truppe canadesi, fucilieri Garwhal e truppe di colore mentre nei panni dell'infermiera Anna salveremo soldati di entrambi i fronti e civili. La capacità di presentare la guerra in maniera dinamica senza snaturarla è decisamente efficace. La trincea anziché essere una cornice stagnante, diventa scenario attivo, nascondendo granate inesplose, relegandoci all'interno di uno spazio limitato o offrendoci riparo.

Nel finale, l'esecuzione del protagonista Emile lascia un messaggio significativo, in li-

2 M. Bizzocchi, *Uso pubblico della storia, la Prima guerra mondiale nei videogiochi*, disponibile al sito: <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/la-prima-guerra-mondiale-nei-videogiochi-1917> (consultato in data 30 settembre 2022).

3 Video rilasciato da Ubisoft Italia, disponibile al sito: <https://www.youtube.com/watch?v=A8qaFhtzQVI> (consultato in data 16 luglio 2022). «Le Monde», A. Faldrin, *Soldats inconnus est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre*, 19 maggio 2014.

4 C. Kempshall, *The First World War in Computer Games*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2014, p. 40.

5 Ivi, p. 93.

nea con la presa di posizione dell'ex presidente francese Nicolas Sarkozy, primo Presidente francese a riabilitare pubblicamente i disertori l'11 novembre 2008⁶. Il titolo ha ottenuto il consenso di critica e pubblico, offrendo un ottimo esempio di come la storia in videoludica possa essere utile e divertente⁷.

6 «La Repubblica», G. Martinotti, *Grande Guerra, strappo di Sarkozy*, 12 novembre 2012, disponibile al sito: <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2008/11/12/grande-guerra-strappo-di-sarkozy-onore-ai.html> (consultato in data 30 settembre 2022).

7 Si vedano le riviste online italiane «Multiplayer.it»; «Spaziogames.it» e «Gamesurf.it» di cui allego i link: <http://multiplayer.it/giochi/valiant-hearts-the-great-war-per-pc.html>; https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/16413/valiant-hearts; <http://gamesurf.tiscali.it/giochi/valiant-hearts/ipad/> (consultati in data 30 settembre 2022).

Autori e autrici

Edoardo Lombardi

È dottore magistrale in Scienze storiche presso l'Università degli Studi di Firenze. Dal 2018 collabora con l'Istituto storico della Resistenza e dell'Età contemporanea in provincia di Pistoia (ISRPT), per il quale svolge attività di ricerca e di didattica sul territorio. Nel 2020 entra a far parte della redazione del periodico dell'Istituto, «Farestoria. Società e storia pubblica». Per ISRPT editore ha curato il volume *Una vicenda del Novecento. Nazionalismi, foibe ed esodo tra storia e narrazione pubblica* (2022). Nello stesso anno è uscita la sua monografia *Uno stato senza nazione. L'elaborazione del passato nella Germania comunista (1945-1953)*, Unicopli, 2022. I suoi interessi di studio riguardano soprattutto la storia culturale della Germania e dell'Italia in età contemporanea, con particolare attenzione alle politiche culturali della Repubblica democratica tedesca (DDR).

Igor Pizzirusso

Digital historian, lavora all'Istituto nazionale Ferruccio Parri (ex INSMLI) dal 2006, dove si occupa di programmazione web e comunicazione in ambito storico e – più recentemente – di public history e didattica. Gestisce i profili social (Facebook, Twitter e Youtube) dell'Istituto nazionale e ha progettato e realizzato le ultime due versioni del portale della rete degli istituti www.reteparri.it, oltre alle numerose banche dati che afferiscono alla rete stessa (www.ultimelettere.it, www.straginazifasciste.it, www.stampaclandestina.it, www.antifascistispagna.it, www.luoghifascismo.it, www.guerrainitalia.it, www.reteparri.it/archivioparri). Webmaster e redattore della rivista «Novecento.org» dal 2011, dal 2019 ne è anche caporedattore. Ha anche curato la realizzazione dell'avventura testuale www.reteparri.it/milano45 e delle mostre online www.milanolibera.it e www.unaltroviaggiointalia.it. Tra i suoi progetti di ricerca ci sono quelli legati al database "Ultime lettere di condannati a morte e di deportati della Resistenza italiana" e all'Atlante delle stragi naziste e fasciste in Italia. Dal 2019 ha allargato il suo spettro di indagine a Wikipedia come strumento di storia pubblica e al gioco come metodo efficace di coinvolgimento del pubblico, progettando e realizzando l'urban game *Milano45*. Coordina il gruppo "Storia e gioco" dell'Associazione italiana di public history (AIPH) dal 2020. Nello stesso anno è entrato a far parte del Consiglio direttivo della stessa AIPH e dell'Associazione PopHistory. Numerose sono le sue attività come formatore in corsi per docenti e seminari universitari. Ha inoltre partecipato alle conferenze di public history del 2018, 2019 e 2022.

Carlo Daffonchio

Ha conseguito la laurea specialistica in Storia e Civiltà presso l'Università di Pisa e parallelamente si è diplomato alla Scuola Normale Superiore di Pisa. Attualmente è dottorando (XXXV ciclo) del corso di dottorato congiunto delle università di Udine e Trieste. Si occupa di storia della diplomazia e dell'informazione nel XVIII secolo e sta lavorando ad una tesi incentrata sull'uso politico dell'informazione commerciale nella seconda metà del '700, attraverso lo stu-

dio della figura dell'abate Agostino Beliard, agente generale della Marina e del Commercio di Francia a Madrid tra il 1758 e il 1771. Grande appassionato di giochi da tavolo (la sua collezione ne conta quasi ottanta), si è interessato all'argomento dell'uso e della rappresentazione della storia nella cultura pop e su questo tema ha avuto occasione di presentare ricerche e riflessioni in sede di convegno: *When you play the game of thrones, you win or you die. Game of Thrones between mainstream culture and counterculture* (da cui ha tratto un contributo in corso di pubblicazione), International Congress: *Game of Thrones. Views from the Humanities*, Univesidad de Sevilla y Universidad Pablo de Olavide de Sevilla (15-18 maggio 2019); *Wonder Woman sul fronte occidentale. Storia, cinematico e riscrittura della memoria*, Student Conference 2020: *Di cosa parliamo quando parliamo di Storia. Riflessioni e prospettive storiografiche* - Università degli Studi di Pavia (17-19 febbraio 2020); *The Great Game. Interpretare l'espansione coloniale europea attraverso i giochi da tavolo*, Convegno *La storia attraverso lo specchio: sguardi e racconti sul passato*, Università degli Studi di Padova (13-14 ottobre 2021).

Glauco Babini

Collabora con l'Istituto Storico di Modena dal 2001 ed è tra gli ideatori e organizzatori di *Play-Festival del Gioco*, di cui dal 2015 cura i progetti educational legati al tema storico. Sul fronte del game design, inizia la carriera autoriale con *Repubblica Ribelle* – il primo gioco da tavolo dedicato alla Resistenza italiana – di cui è coordinatore e co-autore, in collaborazione con il Museo della Repubblica di Montefiorino e gli Istituti Storici della Resistenza di Modena e Reggio Emilia. Nel campo della public history ludica, ha partecipato a diversi progetti, dall'urban game *Cronoricerca nel tempo* (2015) al gioco di ruolo *Radio Victory* (2021) al gioco da tavolo *Memorie Coloniali* (2022). Membro ordinario del Game Science Research Center e dell'AIPH – per i quali ha organizzato le due conferenze annuali *La Storia in Gioco* tenutesi a *Play 2021* e *2022* – è presidente della cooperativa Ludo Labo. Tra le sue pubblicazioni: *Giochi storici in pubblico*, in C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato*, Milano, Unicopli, 2019; *Repubblica Ribelle. La Resistenza tra gioco e didattica*, in E. Salvatori (a cura di), AIPH 2020-Book of Abstract, Firenze, AIPH, 2021; *Game Media Literacy as an Approach to Complexity in Education* (G. Babini, M. Dell'Utri, R. Furfaro, A. Ligabue, C.A. Pensavalle, A. Ventura), in *Proceedings of the 2nd International Conference of the Journal Scuola Democratica "Reinventing Education"*, Roma, 2021; *Repubblica Ribelle. La Resistenza in gioco*, in S. Caselli (a cura di), *La storia in gioco*, Milano, Biblion, 2022.

Mirco Carrattieri

È collaboratore dell'Università di Modena e Reggio Emilia e dell'Università di Pisa. Coordina il comitato scientifico di Liberation Route Italia e la redazione di «E-Review». È stato presidente di Istoreco (2009-2015), direttore del Museo della Repubblica di Montefiorino (2016-2019) e direttore generale dell'Istituto Nazionale Ferruccio Parri (2018-2021). È membro del comitato scientifico dell'Istituto Cervi e del comitato direttivo dell'Istituto storico di Modena. Dottore di ricerca in Storia dell'Europa Contemporanea presso l'Università di Bologna, è stato borsista della Fondazione Salvatorelli, della Fondazione Basso e della Fondazione Gorrieri. Si occupa di storia della storiografia, di storia locale e public history. È stato consulente storico del gioco

Repubblica ribelle e ha pubblicato un saggio sulla guerra fredda nei giochi in C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato*, Milano, Unicopli, 2019. Tra i suoi ultimi lavori: *La guerra partigiana*, in M. Carrattieri, M. Flores (a cura di), *La Resistenza in Italia: storia, memoria, storiografia*, Firenze, GoWare, 2018; *La linea Gotica nella memoria pubblica*, in M. Carrattieri, A. Preti (a cura di), *Comunità in guerra sull'Appennino: la Linea Gotica tra storia e politiche della memoria*, Roma, Viella, 2018; *Predappio sì, Predappio no... Il dibattito sulla ex Casa del fascio e dell'ospitalità di Predappio dal 2014 al 2017*, in «E-Review», 6, (2018); *Per una public history italiana*, in «Italia contemporanea», 289, (2019), pp. 106-121; *I disegni dei partigiani*, in M. Carrattieri, I. Meloni (a cura di), *Partigiani della Wehrmacht*, Piacenza, Le Piccole Pagine, 2021.

Mirco Zanoni

È coordinatore culturale dell'Istituto Alcide Cervi. Proveniente da studi storici contemporanei, da oltre 20 anni si occupa di divulgazione storica, didattica della memoria del '900, formazione alla cittadinanza, dentro e fuori Casa Cervi. Ha collaborato con il Master di Public History dell'Università di Modena e Reggio nelle sue prime edizioni. È socio di AIPH, dove è attivo nel gruppo di lavoro "Gioco e Storia". È intervenuto in panel specifici durante le conferenze di AIPH di Pisa e Mestre su digital history e giochi da tavolo storici. Si occupa, da giocatore ed appassionato prima, da sviluppatore e autore poi, di gioco storico e di applicazione delle metodologie ludiche alla divulgazione e alla didattica, sia per i giochi da tavolo che per i giochi di ruolo. È coautore del gioco *I Nidi di Ragno. La Guerra di Liberazione in Italia 1943-45* in corso di pubblicazione per GMT Games-Ergo Lvdo.

Gian Luca Gonzato

Nel 2018 si laurea in Storia presso l'Ateneo Ca' Foscari e nella stessa Università prosegue gli studi conseguendo nel 2020 il titolo magistrale in Storia dal Medioevo all'età Contemporanea. Ora è studente del Master di II livello in "Public & Digital History" di Unimore. È socio di PopHistory, con cui collabora al progetto *Storici in Gioco*, e di AIPH, dove è parte del gruppo "Storia e gioco". Ha scritto contributi per il sito web imperobizantino.it e per la collana Paideia di Aracne editrice nell'ambito di un progetto curato dai prof. M. Di Cintio e V. Nuzzo. Per «Diacronie. Studi di storia contemporanea» è coautore di *Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila* (2021), *Mod total conversion di historical game: tre casi studio* (2022) e *Giocare un FPS dalla prospettiva tedesca: il caso della missione The Last Tiger* (2022). In merito agli *historical game studies*, il suo approccio è di osservare che tipo di impatto questi giochi producano sull'utenza.

Gabriele Sorrentino

Laureato in Scienze Politiche con Indirizzo Storico Politico presso l'Università degli Studi di Urbino con una tesi in Storia Medievale, diplomato al Master di II livello in Public History presso l'Università degli studi di Modena e Reggio Emilia con una tesi dal titolo *Giocare il Risorgimento: un approccio di Public History ai Moti modenesi del 1831*. È tra i soci fondatori di PopHistory, l'Associazione nata dall'esperienza di alcuni studenti del Master in Public History di UNIMORE. Sul numero monografico «Orizzonti della Didattica della Storia», v. 2, 1S (2020), ha pubblicato

il contributo *Medium Aevum in fabula: Il romanzo e il fascino del Medioevo*. Ha pubblicato il saggio *Il romanzo e il medioevo, una lunga storia di contaminazioni*, in *VII Ciclo di Storia Medievale, Atti del Convegno tenutosi a Firenze l'7-10 Giugno 2021*, pp. 190-195. Ha pubblicato il saggio *Da Arminio alla Società Thule, la costruzione del mito nazionale tedesco attraverso la rievocazione "pop" dell'antico, la sua influenza sul nazismo e la sua elaborazione nella cultura mainstream del dopoguerra*, in *AIPH 2020-Book of Abstract*, a cura di E. Salvatori, AIPH, 2021, pp. 374-379.

Stefano Caselli

È candidato PhD all'*Institute of Digital Games* dell'Università di Malta. Laureatosi in Cinema, televisione e produzione multimediale all'Università di Bologna, con una tesi a tema videoludico, e precedentemente in Filosofia e forme del sapere all'Università di Pisa, è attualmente attivo nell'ambito di game studies e studi sulla memoria. La sua ricerca ruota attorno al ruolo della memoria nei videogiochi, e prende in considerazione tanto declinazioni individuali quanto collettive, studiando le intersezioni tra historical game studies e memory studies. Ha insegnato e insegna game design e sceneggiatura per i videogiochi presso varie realtà accademiche. A lato dell'attività accademica di ricerca e insegnamento, dal 2017 collabora con l'associazione culturale IVIPRO - Italian Videogame Program. Ha di recente curato, per Biblion Edizioni, il volume *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*.

Principali pubblicazioni: *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, S. Caselli (a cura di), Milano, Biblion Edizioni, 2022; *The Narrative Effects and Value of Memory Discrepancies in Digital Games*, N. Van de Mosselaer, S. Caselli, «Acta Ludologica», 5, (1), 24, 2022; *Playing Sites of Memory: Framing the Representation of Cultural Memory in Digital Games*, S. Caselli, in «Journal of Digital Media & Interaction», 4, (11), 42-59, 2021; *Local practices in digital gaming heritage: an interview with Maurizio Banavage and Andrea Dresseno*, K. Bonello Rutter Giappone, S. Caselli, JGC, 2021; *Counter-Strike e il counterstrike americano: giocare per ricordare la guerra al terrorismo, Valve Corporation. Videogiochi, visioni e virtuosismi di un'azienda rivoluzionaria*, Biblion, Milano, 2021; *Thrown into the world. Transformative aesthetics of avatars' in-game awakenings*, S. Caselli, *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*, St. Petersburg, 2019.

Giorgio Uberti

Laurea magistrale in Scienze Sociali presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, ha conseguito il Master di secondo livello in public history presso l'Università di Modena e Reggio Emilia – la prima edizione –, è un libero professionista, public historian e sociologo. Attualmente è vicepresidente dell'Associazione PopHistory nonché ex componente del direttivo dell'Associazione italiana di public history, dell'AIPH. In qualità di game designer ha all'attivo la progettazione e la realizzazione di diversi urban game tutti progettati con PopHistory, tra i quali *Milano 45* dedicato a un episodio della storia della Resistenza di Milano, realizzato con l'Istituto nazionale Ferruccio Parri, *Il tempo di Bologna* un viaggio alla scoperta di luoghi e personaggi del capoluogo emiliano realizzato con l'Istituto storico Parri di quella città e *La promessa di Vado*, dedicato alle vicende che hanno coinvolto l'Appennino al tempo della Linea Gotica con

il Comitato Onoranze Caduti di Marzabotto e il Comune di Monzuno. Infine, si ricorda l'escape room *Room 11* realizzato con la Federazione italiana delle associazioni partigiane. Tra le sue pubblicazioni a tema si ricorda *Giocare la storia in città: storytelling, gamification e urban games storici* con Igor Pizzirusso pubblicato su «Officina della Storia» (aprile 2020).

Wojciech Setlak

È scrittore e narrative designer della 11bit Studios dal 2014. Ha preso parte al design e allo sviluppo di *This War of Mine*, *Frostpunk* e sta attualmente lavorando a *Frostpunk 2*. Dal 1994 al 2012 è stato redattore di diverse riviste polacche a tema *gaming*.

Irene Bolzon

Ha conseguito nel 2014 presso l'Università degli Studi di Udine il titolo di Dottore di Ricerca in "Storia, culture e strutture delle aree di frontiera". Dal 2013 al 2019 è stata socia e componente del direttivo dell'IRSREC-FVG (Istituto regionale per la storia della Resistenza e dell'età contemporanea) e dal 2017 al 2019 direttrice dell'Istresco (Istituto per la Storia della Resistenza e della Società Contemporanea della marca trevigiana). È stata inoltre parte del comitato scientifico dell'Istituto Nazionale "Ferruccio Parri". Dal 2018 è socia dell'AISO-Associazione Italiana di Storia Orale. Tra i suoi temi di ricerca figurano la questione del confine orientale italiano, la violenza del fascismo repubblicano, la giustizia politica in Italia nel secondo dopoguerra e la politica della memoria rispetto agli eventi traumatici del '900. Ha preso parte a una raccolta di interviste agli ultimi sopravvissuti alle violenze del nazionalsocialismo curata da Filippo Focardi e un team di ricerca dell'Università di Padova. Dal dicembre del 2019 è conservatore del MeVe-Memoriale Veneto della Grande Guerra dove si occupa di didattica museale e della curatela di rassegne, mostre e progetti culturali. Tra questi "Uno per tutti, il viaggio del Milite Ignoto" e "Istantanee dal presente. Testimoni al tempo del Covid19". Tra le sue pubblicazioni si segnalano, sul tema della public history nei musei, i seguenti contributi: I. Bolzon, C. Scarselletti, *La città che vorrei. Il museo di storia come laboratorio per l'educazione alla cittadinanza*, in «Il Bollettino di Clío. Nuova Serie», n. 15, giugno 2021 e *Appunti per una storia del tempo presente. Il progetto "Istantanee dal presente. Testimoni al tempo del Covid-19"*, in «Farestoria. Società e storia pubblica», a. III, v. 2 (2021), pp. 157-167.

Iacopo Trotta

Sebbene abbia conseguito studi tecnico/scientifici e conseguito un Dottorato in Ingegneria Industriale e dell'Affidabilità, Iacopo Trotta è sempre stato interessato ai giochi di simulazione militare e storici, oltre che ai giochi di ruolo: in pratica ha iniziato a giocare con i soldatini della Seconda guerra mondiale a 6 anni e non ha mai smesso. Nel 1994 è tra i fondatori della fanzine «Anonima GDR», dedicata ai giochi di ruolo e di strategia di ambientazione fantasy e fantascientifica (ma non solo), per la quale redige articoli anche per giochi a carattere semi-storico, come *Lex Arcana* (ambientato in un impero romano ucronico con elementi fantastici) ed *Il Richiamo di Cthulhu* (un horror ambientato prevalentemente negli anni Venti del XX secolo ma anche nel medioevo ed altre epoche). Nel 2001 entra a far parte dell'Associazione Fiorentina Battaglie

In Scala e ne diviene un socio molto attivo (presidente dal 2019), proponendo attività e tavoli alle varie convention di wargame o di giochi in generale e scrive articoli per la rivista «Dadi & Piombo», la principale pubblicazione italiana di wargame tridimensionale. Nel 2020 partecipa alla realizzazione del cortometraggio *Il Mondo del Soldatino* con l'organizzazione di *Lucca Comics & Games*, dove introduce il wargame tridimensionale al pubblico.

Nella sua vita professionale è analista di sicurezza presso una delle principali multinazionali di ambito ferroviario, collaborando anche a pubblicazioni scientifiche con la Scuola di Ingegneria dell'Università di Firenze e partecipando a gruppi di lavoro europei per la redazione e manutenzione delle norme tecniche del settore.

Lorenzo De Marchi

Si laurea in Storia nel 2018, presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Ha continuato gli studi presso Ca' Foscari ottenendo poi il titolo di Laurea Magistrale in Storia dal Medioevo all'età Contemporanea nel 2020. Nel tempo si è avvicinato molto alla disciplina della Public History. Inerenti a tale campo sono due articoli e una recensione di cui è co-autore, pubblicati nella rivista «Diacronie» tra il 2021 e il 2022. I lavori in questione hanno titolo: *Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila, Mod total conversion di Historical Games: tre casi studio* e *Giocare un FPS dalla prospettiva tedesca: il caso della missione The Last Tiger*. Ha frequentato il master di studio presso l'Università di Modena e Reggio Emilia dal nome di Public and Digital History. È entrato a far parte dell'associazione PopHistory per poi, assieme ad alcuni colleghi, avviare il progetto denominato "Storici in Gioco" con l'obiettivo di disseminare conoscenza storica attraverso il media videoludico.

Ilaria Romeo

Dottoressa in Scienze politiche e Scienze archivistiche e librerie è dal 2010 responsabile dell'Archivio storico Cgil nazionale. Autrice di articoli divulgativi e di settore e di numerosi volumi ed inventari sulla storia d'Italia e del sindacato, ha curato mostre ed esposizioni disponibili in catalogo e on line (tra queste: *BiblioMarx. Edizioni italiane; Donne nella Cgil; Luciano Lama. Il sindacalista che parlava al Paese; Bruno Trentin. Dieci anni dopo*).

Tra i suoi libri *Una questione capitale* (prefazione di Walter Veltroni, Ediesse, 2015), *Bruno Trentin e l'eclisse della sinistra. Dai diari 1995-2006* (Castelvecchi, 2020).

Si segnalano i saggi: *Donne nella Cgil. Dalle Commissioni femminili al Coordinamento donne*, in Luciano Lama. *Il riformatore unitario* (Ediesse, 2017) e *La voce dei protagonisti*, in *L'unità possibile. La Federazione Cgil, Cisl, Uil 1972-1984* (Viella, 2021).

Emanuele Federico Russo

Nato a Borgo San Lorenzo (FI) nel 1995, laureato in Scienze storiche a Firenze con una tesi dal titolo *I rapporti tra Serbia e Russia alla vigilia della Prima guerra mondiale*, per la quale ha svolto delle ricerche all'Arhive Srbije di Belgrado. Ha realizzato una tesi triennale dal titolo *La Prima guerra mondiale e i videogiochi*. Docente di ruolo per la scuola secondaria di secondo grado presso un istituto di Prato, ha realizzato alcune consulenze storiche per *Rai Storia* e *Sky documentaries*.

Stampato nel mese di febbraio 2023, in 500 copie
Tipografia GF PRESS snc - Masotti - Serravalle Pistoiese - PT
0573 518036 - www.gfpress.it - editoria@gfpress.it