

Seminario **“Giocare la storia. Editoria ludica e *Public history*”** (CCS InfoEd, II semestre 2020/21) – 7 incontri, 14 ore.

CFU

CCS Infoed: La partecipazione a tutti gli incontri vale due CFU agli studenti che presenteranno una relazione finale da inviare al prof. Renzo Repetti o al prof. Guido Levi.

CCS Storia e Scienze Storiche: La partecipazione agli incontri è valida per il monte ore relativo ai cfu ‘altre attività’ dei Corsi di Studio in Storia e Scienze Storiche. Gli studenti dovranno richiedere il relativo attestato, in cui saranno indicate le ore corrispondenti al numero degli incontri seguiti (fino ad un massimo di 12 ore), al prof. Emiliano Beri.

a cura di Renzo Repetti, Guido Levi, Emiliano Beri

Piattaforma Microsoft Teams – codice **1kwj09n**

Link completo:

<https://teams.microsoft.com/l/team/19%3ad5aec3cf7e6c4e4ebc6fcdf7abffacdf%40thread.tacv2/conversations?groupId=7643e448-9f97-4574-a660-26b636d4eafe&tenantId=6cd36f83-1a02-442d-972f-2670cb5e9b1a>

Dai primi passi incerti mossi negli anni Settanta nell'ambito della cultura anglosassone, la *Public history* è ormai divenuta una solida realtà anche in Italia e si sta affermando con connotati metodologici e disciplinari che le consentono di presentarsi quasi autonomamente nel panorama delle scienze storiche.

Il seminario intende illustrare e discutere gli ambiti di uno tra gli aspetti più interessanti della Public History, cioè quello riguardante i prodotti dell'editoria ludica (un comparto del più vasto settore editoriale) impegnata nei paesi occidentali ed anche in Italia nella produzione di giochi strategici (boardgame e videogame) di carattere storico e storico-politico.

Venerdì 12 marzo	15-17	Public history: definizioni, ambiti, tematiche, problemi (R.Repetti – G.Levi)
Venerdì 19 marzo	15-17	Giocare la storia: esempi di giochi (boardgames, wargames e videogames) (R.Repetti, E. Beri, B. Aghrabi).
Venerdì 26 marzo	11-13	La storia nel gioco di ruolo: l'esperienza del Salotto di Giano (Roma) (Orietta Albertini – Laura Cardinale)
Venerdì 9 aprile	15-17	La storia in gioco: esperimenti di Public History a Play Festival del Gioco e il caso di Repubblica Ribelle, dal punto di vista del game design. (Gluco Babini)
Venerdì 16 aprile	15-17	L'editoria ludica in Italia: l'esperienza di Ergo Ludo edizioni (Alessandro Lanzuisi)
Venerdì 23 aprile	15-17	La storia in gioco: Fare public history al Museo della Resistenza di Montefiorino: il caso di Repubblica Ribelle, dal punto di vista del lavoro storico. (Chiara Asti)
Venerdì 30 aprile	15-17	Il wargame in 3d (Marco Boniardi)

Sia l'interesse in termini di mercato che le giovani generazioni rivolgono a tale settore, sia l'utilizzo da tempo diffuso in Europa e in Occidente di tale produzione in varie sperimentazioni didattiche, ai diversi livelli dell'istruzione, consentono di collocare a pieno titolo tale produzione nel più vasto quadro delle attività di fruizione alternativa della storia.

I giochi di ambientazione storica (sia analogici sia digitali) d'altronde rientrano ormai diffusamente nella sperimentazione di forme didattiche finalizzate all'insegnamento della storia. Si tratta di una

modalità didattica poco sperimentata in Italia, seppure attualmente in via di sviluppo (es. Univ. Di Torino, prof. Barbero, Storia medievale), a differenza di quello che accade altrove, a causa di un inveterato pregiudizio che tende a separare nettamente la dimensione dello studio da quella ludica, senza comprendere la funzione che la simulazione (ivi compreso il più noto - e dagli utilizzi altrettanto interessanti - gioco di ruolo) ha nei processi di apprendimento e di analisi delle scienze umane.

Il seminario, che riprende l'esperienza già effettuata nel II semestre 19/20 nell'ambito della Cattedra di Storia moderna del CCS di Scienze Internazionali e Diplomatiche, pure in termini minimali e in totale modalità remota per l'emergenza Covid19, dedicata alla Riforma protestante mediante l'utilizzo del gioco *Here I stand. Riforma e Controriforma, 1517-1559* (ed. GMT, USA, 2016-19, trad. it. Ergo Ludo, Asmodee, 2019).

Negli incontri seminariali (7 di 2 ore ciascuno, per 2 CFU) si proporranno i seguenti percorsi:

1. Quadro di insieme sulla Public History in Italia, sviluppi, applicazioni, potenzialità, criticità.
2. L'editoria ludica applicata alla storia:
 - 2.1 Presentazione di esempi di giochi (boardgame, videogame, wargame, giochi di ruolo) di ambientazione storica (vedi alcuni esempi nell'elenco in calce).
 - 2.2 Discussione sul rapporto tra scienza storica, dimensione ludica, problematiche e utilizzo dell'approccio fondato sul what if.
 - 2.3 Interventi di professionisti del settore editoriale ludico italiano (Ergo Ludo editions), di Public historian (Chiara Asti), autori di giochi da tavolo (Glaucio Babini), di creatori di giochi di ruolo (Il Salotto di Giano, Roma).

Il Seminario è finalizzato a comprendere come una riflessione approfondita sul settore dell'editoria storico-ludica consenta di:

- studiare e comprendere le vicende avvenute/narrate/giocate a più livelli: da uno basilare, che si concentra sull'apprendimento degli avvenimenti e dei protagonisti del periodo storico in oggetto, ripercorrendone mosse e simulando alternative, fino ad un livello più critico e confacente alla formazione universitaria, consistente nell'analizzare il background ideologico e i postulati interpretativi del gioco stesso, sfociando in un'analisi critica del prodotto in sé;
- riflettere sul background dei prodotti, caratterizzato necessariamente da un'attenta opera di studio delle vicende e delle fonti e ricostruzione storica del contesto che impegna autori e realizzatori; ciò che getta *entre autre* un'interessante prospettiva sulla conoscenza storica intesa come capacità professionalizzante di studiosi e appassionati;
- considerare l'impatto dei prodotti in termini di *public history*, come veicolo di conoscenza della storia e dei suoi processi trascendente il mero ambito specialistico verso contesti di fruizione più ampi e frequentati, in particolar modo le giovani generazioni abituate a strumenti di acquisizione delle conoscenze e trasmissione dei saperi sempre più differenti da quelli tradizionali;

- riflettere, più marginalmente, sul rapporto tra mode culturali e mercato, anche ludico, considerando ad esempio l'alto numero di prodotti presenti sul mercato dei giochi da tavolo (e videogiochi) con ambientazione contemporaneistica rispetto a quelli analoghi di ambientazione modernistica. Verranno brevemente illustrati i numeri di queste relazioni, gettando anche uno sguardo ai prodotti (altrettanto numerosi e dunque, altrettanto trendy) ambientati in età classica (prevalentemente *wargames*) e medievale.

Alcuni titoli di giochi che verranno utilizzati nel Seminario:

Here I stand. Riforma e Controriforma, 1517-1559 (ed. GMT, USA, 2016-19, trad. it. Ergo Ludo, Asmodee, 2019)

Si tratta di un gioco "card driven" strategico che simula con ottimo livello di profondità lo scontro geopolitico nel periodo considerato tra le maggiori Potenze in gioco (Spagna, Francia, Inghilterra, Papato, Realtà protestanti e Impero Ottomano) ripercorrendone personaggi, avvenimenti e situazioni, mediante, appunto, l'utilizzo, da parte dei giocatori i quali gestiscono le diverse potenze, di carte "evento" che riproducono e ripercorrono gli avvenimenti relativi al periodo storico e al contesto geopolitico (link alla scheda dell'editore [qui](#)).

Schönbrunn. Il Congresso danzante di Vienna (Stratelibri, Giochi Uniti, [link](#)). Sei giocatori gestiscono le sei potenze partecipanti (Gran Bretagna, Austria, Russia, Prussia, Francia, Spagna) mediante un sistema di aste tese ad aggiudicarsi carte indennità, alleati, ausili e trattati (che rispettano esattamente le circostanze storiche), impiegando i rispettivi Ministri degli esteri e Capi delegazione impegnati in un gioco di preminenze e gerarchie che permette anche un livello di gioco di ruolo "storico" abbastanza sofisticato.

Twilight Struggle. La Guerra fredda, 1945-1989 (GMT 2011, ed.it. Asterion, [link qui](#)). Card driven dove due giocatori (USA e URSS) si sfidano nel contesto della Guerra fredda, aspirando all'influenza sui vari Paesi mediante successive giocate di carte che ripercorrono i numerosi eventi caratteristici del periodo.

Wir sind das Volk. Das geteilte Deutschland, 1945-1989 (ed. tedesca/inglese, Histogame, [link qui](#)). Due giocatori si contendono la supremazia tra Germania Ovest e Germania Est, mediante carte riproducenti eventi storici, cercando di influenzare aspetti sociali ed economici propri e dell'avversario

Cuba libre. Castro's insurgency, 1957-1958 (GMT, 2016, [link qui](#)). Quattro giocatori (Governo, Sindacato, Direttorio e 26 luglio) si contendono il dominio su Cuba mediante varie azioni socio-politico-economiche guidate da carte che ripercorrono gli eventi storici del periodo.

Labyrinth. The war on terror, 2001-? (GMT, 2016; ed. it. Asmodee; [link qui](#)). Card driven dove due giocatori impersonano USA e forze Jihadiste nel contendersi mondo arabo e paesi non islamici, mediante mani di carte riportanti i più salienti avvenimenti geopolitici interessanti le due parti nel periodo considerato.

Repubblica Ribelle (di Chiara Asti, Glauco Babini, Gabriele Mari), ed. Museo della Repubblica di Montefiorino – Museo della Resistenza Italiana, con la collaborazione di Istituto storico di Modena, ISTORECO Reggio Emilia, 2020. Card driven dove da tre a sei giocatori che impersonano importanti esponenti della Repubblica partigiana di Montefiorino (1944-45) cercano di non far cadere la “Repubblica ribelle” in mano nazifascista svolgendo specifiche missioni di tipo militare, politico e sociale imposte da carte che riportano a loro volta particolari avvenimenti, personaggi, situazioni storicamente determinatesi nel periodo.

Tratto comune dei boardgames citati è il focus sulla dimensione geopolitica e/o socioeconomica del periodo o dell’avvenimento preso in considerazione. Non si tratta, come si nota, dei più tradizionali wargames che godono di maggiore notorietà nell’ambito delle pure scarse riflessioni su relazioni tra dimensione ludica e scienza storica (soprattutto militare).

Ma anche in tale più ristretto contesto saranno presentati alcuni giochi (tra i numerosissimi offerti dal mercato anglosassone e anche italiano) che possono introdurre interessanti riflessioni sull’uso pubblico della storia e sul *what if*.

Più in particolare:

Commands and colors Napoleonic. 15 Napoleonic battles France vs Britain (GMT, 2019, link [qui](#)). Gioco su mappa che consente la riproduzione di quindici battaglie napoleoniche con un’accurata riproduzione delle reali forze in campo caratterizzate da realistiche potenzialità tattico-militari.

Waterloo enemy mistakes. Bicentenary edition 1815-2015 (Pendragon ed., link [qui](#)), fedelissima riproduzione della battaglia di Waterloo dedicata a tre giocatori (Francia, Inghilterra e Prussia)

Lincoln (di Martin Wallace, Wortington ed., ed. it. GiochiX, link [qui](#)) agile wargame nel quale due giocatori (Unione e Confederati) ripercorrono lo scontro della guerra di secessione americana, da posizioni asimmetriche miranti alla riproduzione del contesto storicamente realizzatosi.

Durante il seminario verrà presentato anche un interessante prodotto in formato elettronico (riportato anche su *boardgame*), molto noto anche per essere già usato a scopo didattico da molti anni anche in alcune università, prime quelle statunitensi). Si tratta di *Europa universalis* (ed. Paradox, link [qui](#)) vero e proprio simulatore della situazione politica, economica, sociale, commerciale, diplomatica dell’Europa moderna (1492-1792) che raggiunge considerevoli livelli di precisione e di sofisticazione, consentendo il controllo singolo di ogni realtà politico-istituzionale (dalle maggiori alle minori) dell’Europa e del resto del mondo, a partire da dati (economici, politici, sociali, culturali, religiosi, diplomatici, militari ecc.) assolutamente realistici e contestualizzati.