



Diacronie
Studi di Storia Contemporanea

46, 2/2021

La narrazione storica nei videogiochi: il caso di *Sid Meier's Civilization*

LABORATORIO LAPSUS

Per citare questo articolo:

LABORATORIO LAPSUS, «La narrazione storica nei videogiochi: il caso di *Sid Meier's Civilization*», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 46, 2/2021, 29/06/2021,

URL: < http://www.studistorici.com/2021/06/29/lapsus_numero_46/ >

Diacronie Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

redazione.diacronie@studistorici.com

Comitato di direzione: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Maximiliano Fuentes Codera – Tiago Luís Gil – Anders Granås Kjølsvædt – Deborah Paci – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Roberta Biasillo – Luca Bufarale – Luca G. Manenti – Andreza Maynard – Mariangela Palmieri – Fausto Pietrancosta – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 3.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

6/ La narrazione storica nei videogiochi: il caso di *Sid Meier's Civilization**

LABORATORIO LAPSUS

ABSTRACT: *La ricezione delle concezioni e dei messaggi insiti nei videogiochi nonché il loro impiego nella didattica, hanno già rappresentato un terreno di indagine in diverse discipline delle scienze sociali. Tuttavia, il medium videoludico sconta ancora una scarsa considerazione da parte degli storici e fatica ad accreditarsi come vero e proprio oggetto di indagine, sebbene esistano molti titoli a tema storico. In tale margine non presidiato, stereotipi, falsi storici e narrazioni distorte hanno potenziale spazio per proliferare. Il contributo intende analizzare le eredità e gli immaginari della saga Civilization di Sid Meier, considerato uno dei videogiochi di strategia a tema storico più celebri nel mondo.*

ABSTRACT: *The receptivity of the concepts and messages embedded in video games, as well as their use in education, have already been investigated in various social science disciplines. However, the video game medium still suffers from a lack of consideration by historians and struggles to establish itself as a real object of investigation, even though there are many titles dealing with historical themes. In this unguarded margin, stereotypes, historical fallacies and distorted narratives have potential space to proliferate. The paper aims to analyse the legacies and imaginaries of Sid Meier's Civilization saga, considered one of the most famous history-themed strategy video games in the world.*

La storia è percepita nel senso comune come una disciplina difficile e spesso noiosa. Tuttavia, esiste un ambito dell'*entertainment* in cui la sua presenza rappresenta un valore aggiunto e, anzi, di primaria rilevanza. Si tratta del mercato videoludico, un settore dal valore di 169,3 miliardi di dollari nel 2020¹, dal fatturato superiore a quello dell'intera industria cinematografica mondiale e dove i titoli a tema storico vendono decine di milioni di copie ogni anno. Per fare un esempio tra

* Questo articolo è frutto del lavoro collettivo dei seguenti soci di APS Lapsus - Laboratorio di analisi storica del mondo contemporaneo (<http://www.laboratoriolapsus.it>): Simone Ciambelli, Greta Fedele, Zeno Gaiaschi, Erica Picco, Simone Pisano.

¹ WARD, Lewis, *Gaming Spotlight 2020*, s.l., IDC, 2020; WITKOWSKI, Wallace, «Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic», in *Market Watch*, 22 dicembre 2020, URL: < <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> > [consultato il 17 giugno 2021]; GILBERT, Ben, «Video-game industry revenues grew so much during the pandemic that they reportedly exceeded sports and film combined», in *Business Insider*, 23 dicembre 2020, URL: < <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-revenues-exceed-sports-and-film-combined-idc-2020-12?r=US&IR=T> > [consultato il 17 giugno 2021].

molti, nel 2017 su 1115 titoli contenenti il tag «historical event» raccolti nella piattaforma *MobyGames*, 757 facevano riferimento a eventi bellici storicamente esistiti². In questo contesto, la storia acquista una nuova veste, dismettendo i polverosi panni della materia scolastica e indossando quelli scintillanti delle ricostruzioni minuziose di paesaggi, personaggi e scenari. Cosa rende quindi la storia così attrattiva per le case di produzione e gli sviluppatori?

Digital games with a historical setting are among the most financially successful. [...] when history becomes a selling point, it also means that there must be a demand for it that outstrips the supply³.

In queste poche righe sono racchiuse due questioni complesse e intrecciate tra loro. Da un lato, il fatto che nell'industria dei videogiochi la storia è intesa come *brand* unico e senza concorrenti, il cui valore - simbolico ed economico - acquista un'importanza cruciale per le case di produzione perché aiuta a minimizzare i rischi di insuccesso nel lancio di nuovi titoli. Dall'altro, il fatto che se la storia diventa merce da vendere, significa che esiste qualcuno disposto a comprarla, perché essa è attraente. Nell'opera collettanea *History in games. Contingencies of an Authentic Past*⁴, gli autori dialogano e si interrogano su cosa renda la storia così seducente per il pubblico dei videogiocatori e delle videogiocatrici. Dalle loro ricerche emerge come sia il desiderio di autenticità e realismo dell'esperienza di gioco a determinare il successo delle saghe come *Assassin's Creed*⁵ o *Call of Duty*⁶.

Il videogioco a tema storico permette di agire direttamente in un contesto cronologicamente diverso dal proprio, ricostruito per il proposito. Ciò che accade nella dinamica ludica non è una mera fruizione passiva del contenuto storico, ma il coinvolgimento del giocatore risiede proprio nell'agire direttamente sullo svolgimento degli eventi, che nello specifico della pratica ludica significa materialmente “fare” la storia. Come argomenta Adam Chapman «digital game as '(hi)story-play-space' have become a new historical form, enabling millions of people to virtually (re-)live history»⁷. In questa esperienza diretta di immedesimazione con la storia virtuale, si celano anche meccanismi più o meno impliciti di assimilazione e naturalizzazione di messaggi e visioni della storia che sono presenti nel gioco e che tratteremo in modo esteso in seguito.

² PFISTER, Eugen, «Von Kriegen und Spiele», in *WASD*, 13, 2018, pp. 134-137.

³ PFISTER, Eugen, *Why history in digital games matters. Historical authenticity as a language for ideological myths*, in LORBER, Martin, ZIMMERMANN, Felix (edited by), *History in games. Contingencies of an authentic past*, Bielefeld, Transcript, 2020, pp. 47-72, p. 48.

⁴ LORBER, Martin, ZIMMERMANN, Felix (edited by), *History in games*, cit., *passim*.

⁵ *Assassin's Creed* (serie), Canada, Ubisoft, Ubisoft, 2007-2020.

⁶ *Call of Duty* (serie), USA, Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games e Raven Software, Activision Blizzard, 2003-2020.

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

Prima di procedere oltre, alcune premesse sono necessarie. Nel testo ci riferiremo al videogioco come prodotto culturale e artefatto che nasce con scopi di intrattenimento. Tale *medium* trasmette narrative, informazioni e ideologie sommerse. Attraverso le sue specifiche proprietà di interattività, immedesimazione e compartecipazione emotiva con l'ambiente virtuale, i videogiochi – alcuni generi più di altri – offrono anche la possibilità di compiere scelte, ossia agire direttamente sulla narrazione, nella misura in cui meccanica, dinamica ed estetica di gioco si allineano per fornire al giocatore un'esperienza complessa.

Nel discorso pubblico italiano, il videogioco non è valorizzato come artefatto culturale degno di rilevanza e pertanto non viene registrato dalla comunità degli intellettuali – se non da una cerchia ristretta – come luogo da presidiare e analizzare adeguatamente. Il filone dei *Game Studies* nel contesto di ricerca italiano rimane ancora poco diffuso e frammentato, con contributi che raramente riescono ad instaurare un dialogo proficuo con la ricerca scientifica⁸. Per quanto concerne la stampa generalista, i videogiochi vengono considerati rilevanti solo in correlazione a polemiche su contenuti violenti, senza approfondire più di tanto le trame e i messaggi in essi presenti, con conseguenze potenzialmente nocive:

Negando al videogioco la dignità di essere considerato un media come un altro si ha il doppio effetto negativo di additare i videogiocatori come dei *bamboccioni perdigiorno* e si evita di approfondire il tema, anche quando, come nel caso di *Mafia II*, sarebbe forse il caso di indagare quanto l'errore storiografico venga assunto dai giocatori come dato storico realmente accaduto⁹.

Eppure, come dimostrano i volumi delle vendite e il crescente numero dei videogiocatori a livello globale, il settore videoludico non solo è parte integrante dell'*entertainment*, ma la portata e la diffusione dei titoli mostra un intero settore della cultura da indagare, ponendo interessanti sfide per la ricerca storica, a partire dall'analisi delle narrazioni e degli immaginari che si creano e si trasmettono in essi ma anche talvolta degli stereotipi, dei falsi storici e delle ideologie implicite.

In questo contributo analizzeremo tali sistemi di significato prendendo come *case study* la serie di videogiochi di strategia *Sid Meier's Civilization* (1991-)¹⁰, una saga di notevole importanza poiché

⁸ Due interessanti eccezioni sono costituite dal centro di ricerca interuniversitario (IMT Lucca e Unimore) *Game Science Research Center* (URL: < <https://gamescience.imtlucca.it/game-sci-re-center> > [consultato il 31 maggio 2021]) e dalla recente pubblicazione: CARBONE, Marco, FASSONE, Riccardo (a cura di), *Il videogioco in Italia: storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, 2020.

⁹ GAIASCHI, Zeno, TROGLIO, Sara, *Realtà digitali. La mafia è solo un gioco*, in CARTA, Marco, CHIRICO, Danilo (a cura di), *Under. Giovani, mafia e periferie*, Roma, Giulio Perrone editore, 2019, pp. 239-252, p. 251. Il riferimento è a *Mafia II*, Repubblica Ceca, 2K Czech, 2K Games, 2010.

¹⁰ *Sid Meier's Civilization* (serie), USA, Microprose, Microprose, 1991-2016. Nelle pagine che seguono utilizzeremo il titolo abbreviato in *Civilization* o *Civ*. Quando si farà riferimento a un numero specifico della saga e non al videogioco in generale, questo sarà esplicitato.

è tra i titoli a tema storico più longevi e diffusi, considerato tra i più importanti della storia videoludica¹¹. Dopo un'introduzione al contenuto e alle dinamiche del gioco, prenderemo in esame alcuni temi e visioni della storia presenti nella trama, problematizzandone i messaggi. Per fare ciò, faremo uso delle chiavi di lettura offerte dalla letteratura precedente in materia¹², seguendo l'intuizione di Eugen Pfister che mutua da Roland Barthes il concetto di mitologie¹³, per analizzare alcuni *topoi* narrativi entrati nel senso comune e rafforzati dalla meccanica del gioco. Tramite uno sguardo storico, aperto alle contaminazioni con altre scienze sociali, cercheremo di osservare in profondità i meccanismi che soggiacciono all'esperienza ludica, portando in evidenza l'esistenza di immaginari storicamente e culturalmente determinati, naturalizzati e resi neutri all'interno della dinamica di gioco.

La rilevanza di *Civilization* non è limitata al solo ambito ricreativo, in quanto diverse sperimentazioni didattiche, soprattutto nel mondo anglosassone, lo inseriscono in modo integrato tra le risorse educative per l'apprendimento della storia, rendendolo un oggetto di dibattito in

¹¹ cfr. CHAPLIN, Heather, «Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact», in *New York Times*, 12 marzo 2007, URL:

<<https://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?ex=1331352000&en=380fc9bb18694da5&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink>> [consultato il 30 aprile 2021].

¹² Oltre ad alcuni classici in materia di gioco cfr. HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1946; BATESON, Gregory, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1977; per una panoramica su presenza e uso della storia nei videogames si vedano tra gli altri: PFISTER, Eugen, *Why history in digital games matters*, cit.; SCHWARTZ, Angela, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, in LORBER, Martin, ZIMMERMANN, Felix (edited by), *History in games*, cit.; CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History*, cit.; SCHUT, Kevin, «Strategic simulations and our past. The bias of computer games in the presentation of history», in *Games and culture*, 2, 3/2007, pp. 213-235; KAPPEL, Matthew, ELLIOT, Andrew (edited by), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, New York, Bloomsbury, 2013; MARTÍNEZ, Manuel Alejandro Cruz, *The Potential of Video Games for Exploring Deconstructionist History*, Ph.D. thesis, University of Sussex, 2019; LUNDBLADE, Kirk, «Civilizing Civilization (and beyond)», in *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2020, URL: <<https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3402942.3402977>> [consultato il 30 aprile 2021]. Invece, per una ricognizione specifica su *Civilization* cfr. KAPPELL, Matthew, «Civilization and its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum», in *Popular Culture Review*, XIII, 2/2002, pp. 129-136; DOUGLAS, Christopher, «“You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines», in *Postmodern Culture Journal Of Interdisciplinary Thought On Contemporary Cultures*, 13, 1/2002; CHEN, Kenneth, «Civilization and its disk contents», in *Radical Society*, 30, 2/2003, pp. 95-107; BITTANTI, Matteo (a cura di), *Civilization: storie virtuali, fantasie reali*, Milano, Costa e Nolan, 2005; CARR, Diane, *The trouble with Civilization*, in ATKINS, Barry, KRZYWINSKA, Tanya (edited by), *Videogame, player, text*, Manchester, Manchester University Press, 2007, pp. 222-236; VOORHEES, Gerald A., «I Play Therefore I Am Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito», in *Games and culture*, 4, 3/2009, pp. 254-275; CHAPMAN, Adam, «Is Sid Meier's Civilization history?», in *Rethinking History*, 17, 3/2013, pp. 312-332; VRTAČIČ, Eva, «The grand narratives of video games: Sid Meier's Civilization», in *Teorija in Praksa*, 51, 1/2014, pp. 91-105; MOL, Angus A.A., POLITOPOULOS, Aris, ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla E., «“From the Stone Age to the Information Age” History and Heritage in Sid Meier's Civilization VI», in *Advances in Archaeological Practice*, 5, 2/2017, pp. 214-219; LONG, Aaron M., «The gathering storm of progress», in *Science Fiction Film and Television*, 14, 1/2021, pp. 83-91. Da notare che i contributi qui elencati sono il risultato di ricercatori delle scienze sociali ed educatori, quasi assente la presenza degli storici.

¹³ BARTHES, Roland, *Mythologies*, Paris, Éd. du Seuil, 1957, *passim*.

ambito di ricerca¹⁴. Nella consapevolezza che il videogioco come strumento didattico ha i suoi benefici ma anche diversi limiti di applicazione, è importante evidenziare nodi critici e narrazioni problematiche presenti esplicitamente e sottotraccia nel *setting* di gioco.

1. «Build an Empire to Stand the Test of Time»: introduzione a *Sid Meier's Civilization*

Sid Meier's Civilization è uno dei videogiochi più apprezzati e longevi di tutti i tempi, considerato come una vera e propria pietra miliare nel settore¹⁵. Edito la prima volta per DOS nel 1991 conta cinque sequel e diverse espansioni che hanno aggiornato e sviluppato il gioco rendendolo disponibile per numerose piattaforme¹⁶.

La sua importanza nella galassia dei videogiochi è stata messa in risalto già nel 1996 quando l'allora prestigiosa rivista «Computer Gaming World» lo ha inserito al primo posto nella classifica dei 150 videogiochi per PC migliori di tutti i tempi¹⁷. Da allora *Civilization* (e Sid Meier) ha ricevuto numerosi riconoscimenti di categoria sino ad essere inserito, nel 2007, nel *game canon* ideato da Henry Lowood: una lista iniziale di 10 videogiochi chiamati a rappresentare ognuno l'archetipo di un genere ancora oggi fondamentale nell'industria dei videogiochi¹⁸. In questo senso l'importanza di *Civilization* è stata riconosciuta non solamente come una forma molto efficace di intrattenimento, ma come un effettivo artefatto culturale da proteggere e preservare affinché, per parafrasare le parole del gioco stesso, resista alla prova del tempo. Un ulteriore riconoscimento in questa direzione è arrivato nel 2012 quando anche il settimanale «Time» lo ha inserito nella sua *All-TIME 100 Video Games*¹⁹.

In *Civilization* il giocatore deve scegliere uno dei leader storici messi a disposizione e condurre la sua civiltà a prosperare per raggiungere il predominio sulle altre. L'esperienza ha inizio nel

¹⁴ SQUIRE, Kurt, *Replaying history: Learning world history through playing "Civilization III"*, Ph.D. thesis, Indiana University, 2021.

¹⁵ *Sid Meier's Civilization*, Stati Uniti, MicroProse, MicroProse, 1991.

¹⁶ I sequel sono: *Sid Meier's Civilization II*, Stati Uniti, MicroProse, MicroProse, 1996; *Sid Meier's Civilization III*, Stati Uniti, Firaxis Games, Infogrames, 2001; *Sid Meier's Civilization IV*, Stati Uniti, Firaxis Games, 2K Games, 2005; *Sid Meier's Civilization V*, Stati Uniti, Firaxis Games, 2K Games, 2010; *Sid Meier's Civilization VI*, Stati Uniti, Firaxis Games, 2K Games, 2016. Circa le espansioni e la presentazione delle diverse edizioni cfr. il sito internet ufficiale di Civilization: URL: < www.civilization.com > [consultato il 30 aprile 2021].

¹⁷ «150 Best Games of All Time», in *Computer Gaming World*, 148, 11/1996, p. 64.

¹⁸ Il *game canon*, nato per iniziativa di Henry Lowood, curatore delle collezioni di storia della scienza e della tecnologia della Stanford University, è stato ideato ad immagine del *National Film Registry* e ha lo scopo di sottoporre alla Library of Congress una lista di videogiochi da preservare per la loro importanza. Per l'annuncio della creazione di questa lista si veda CHAPLIN, Heather, «Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact», cit.

¹⁹ PECKHAM, Matt, «Civilization», in *Time*, 15 novembre 2012, URL: < www.techland.time.com/2012/11/15/all-time-100-video-games/slide/civilization-1991/ > [consultato il 30 aprile 2021].

4000 a.C. e attraversando le diverse epoche, modellate sul canone della periodizzazione europea, si conclude in un futuro prossimo al nostro con la colonizzazione finale dello spazio. Il gioco è strutturato a turni nei quali il fruitore può compiere una serie di azioni differenti, come muovere unità civili e militari, sviluppare le città del proprio impero mediante la costruzione di edifici specializzati e decidere in quale tecnologia investire gli sforzi della propria ricerca scientifica. Oltre a preoccuparsi del proprio sviluppo interno, ci si deve occupare anche della politica estera interfacciandosi con gli altri leader per stringere alleanze, scambiarsi nozioni e beni materiali, oppure, per interrompere ogni rapporto diplomatico e procedere ad una formale dichiarazione di guerra.

In origine al giocatore è affidato il controllo di un'unità di guerrieri e di un'unità di coloni che, nelle intenzioni dei disegnatori, rappresenterebbero il popolo selezionato nella fase preistorica o protostorica quando la sola mancanza di strutture urbane è sufficiente ad escluderlo dal novero delle civiltà. Quest'ultima, infatti, ha origine nel gioco solo con la fondazione della prima città che diverrà la capitale del proprio impero. Inizialmente, l'inezienza della mappa (realistica basata su zone della terra o fittizia generata casualmente secondo alcuni criteri scelti dal giocatore) è oscura al giocatore e può essere resa visibile solamente mediante il movimento delle proprie unità. L'esplorazione del mondo che circonda il primo insediamento rivela le diverse tipologie del terreno (pianeggiante, collinare, montagnoso, costa ecc.), mostra le risorse materiali (ferro, grano, incenso ecc.), svela le minacciose tribù barbariche e permette l'incontro di altri leader e civiltà.

Il compito del giocatore è quello di portare la propria civiltà ad essere la più potente e la più avanzata culturalmente e tecnologicamente. In altre parole, di affermare l'egemonia della propria civiltà sulle altre. Per far ciò è necessario fondare numerose città che andranno a costituire l'ossatura del proprio impero. Grazie al loro capitale umano e alla forza lavoro dei loro abitanti, le città sono in grado di addestrare unità militari e civili e di costruire miglioramenti che consentano alla città stessa di crescere e di sviluppare l'economia, la cultura, la scienza e la religione della propria civiltà. Sempre e solo attraverso le città è possibile sfruttare in modo compiuto le risorse del terreno che, entrando nella sfera di influenza dell'insediamento, possono essere sfruttate dai suoi abitanti. L'intero sforzo produttivo di una città può essere impegnato nella costruzione di meraviglie ovvero «edifici, invenzioni o concetti straordinari, che hanno resistito alla prova del tempo e cambiato il mondo per sempre»²⁰. Gli edifici e le meraviglie che possono essere costruiti e le unità che possono essere addestrate evolvono in base alle scoperte scientifiche pianificate attraverso l'albero delle tecnologie.

²⁰ «Gathering storm, Wonders», in *Civilopedia*, URL: < <https://www.civilopedia.net/it/gathering-storm/wonders/intro> > [consultato il 30 aprile 2021].

Nei primi due numeri della saga vi erano tre modalità di vittoria: la conquista dell'intero mondo e la distruzione delle altre civiltà; la supremazia tecnologica sugli altri popoli raggiunta con l'invio di un modulo spaziale su Alpha Centauri; il punteggio più alto allo scadere dei turni. A partire da *Civ3* le modalità di vittoria sono state integrate con la vittoria per dominio: avere il possesso del 66% delle terre emerse e il 66% della popolazione mondiale; la vittoria culturale: avere una città con un elevato indice culturale; la vittoria diplomatica: essere eletto segretario delle Nazioni Unite. Infine, in *Civ6* è stata aggiunta la vittoria religiosa che si ottiene quando la religione fondata dal giocatore è predominante in tutte le altre civiltà.

Per risultare vincitore in uno dei campi sopramenzionati il giocatore dovrà mettere in atto delle strategie differenti. In ogni caso, lo sviluppo del proprio impero dipenderà in modo preponderante dalle conquiste scientifiche, tecnologiche e culturali che gli permetteranno di sopravanzare le altre civiltà in una corsa al progresso e all'innovazione che costituisce il principale vettore del gioco. Idea che emerge chiaramente anche nel video introduttivo di *Civ6 Gathering Storms* nel quale le prime parole pronunciate dalla voce narrante sono: «il progresso umano non conosce confini»²¹.

2. Narrazione storica e meccanica di gioco: un legame circolare.

In *Civilization* le narrazioni sommerse nella trama – o mitologie²² – e la meccanica di gioco con la quale si svolgono le azioni sono strettamente correlate. A partire dalle campagne di lancio dei vari titoli della saga, l'intenzione è sempre quella di commercializzare il gioco facendo leva su alcune narrazioni specifiche. I *claim* pubblicitari della serie hanno sempre posto l'accento su alcuni *topoi*, come il già ricordato «Build an Empire to Stand the Test of Time», «The series that makes History, make History again»²³; «There's no end to our imagination and no limits to Civilization»²⁴. Già da queste frasi è evidente che l'intenzione sia promuovere l'interattività offerta dal gioco, dove i giocatori, posti in una «*god-like position of whole armies, nations or*

²¹ Video di presentazione di *Civ6 Gathering Storms*, URL: < <https://youtu.be/trNUE320-do> > [consultato il 30 aprile 2021].

²² Con questa categoria interpretativa Egen Pfister intende quei messaggi ideologici e stereotipati che vengono presentati come neutri nel dipanarsi del gioco e naturalizzati nella percezione del videogiocatore, ossia quegli «ideological 'myths' hidden in supposedly apolitical artefacts and narratives, that is, ideological messages that are not immediately recognizable as such». PFISTER, Eugen, *Why history in digital games matters*, cit., p. 49.

²³ Dal trailer di lancio di *Civilization VI* per PlayStation 4, settembre 2019, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=RlaWy0ZhFEI> > [consultato il 30 aprile 2021].

²⁴ Dal trailer di annuncio di *Civilization VI*, maggio 2016, URL: < https://www.youtube.com/watch?v=pYk_zkA19Nw > [consultato il 30 aprile 2021].

civilizations»²⁵, vengono chiamati alla «realizzazione della loro versione della storia, confrontandosi con i più grandi leader, costruendo, espandendo e governando una civiltà dominatrice che resista alla prova del tempo»²⁶.

Nei trailer di presentazione e lancio, troviamo uno schema ricorrente: partendo dall'antichità remota (4000 a.c.), si susseguono immagini e ricostruzioni tratte dal *gameplay*, in cui viene mostrata l'evoluzione lineare e progressiva della storia delle civiltà, scandita da battaglie, invenzioni, eventi storici di significativa importanza, fino a giungere alla conquista dello spazio. Nel trailer di *Civ6*, dopo il consueto *excursus* visivo tra le diverse epoche storiche, il video si conclude in un crescendo di tensione emotiva, con l'animazione del lancio di un astronauta alla conquista dello spazio, che suggerisce un senso di proiezione in un futuro lontano nel tempo, in una direzione che segue il concetto di progresso lineare dell'umanità. Accompagnata da un'orchestra d'archi che riproduce una musica dal tono epico, la voce fuori campo dell'attore Sean Bean, famoso per aver interpretato tra gli altri Boromir nella saga de *Il Signore degli Anelli* e Ned Stark nella serie *Il Trono di Spade*, recita:

It is the nature of the human kind to push themselves toward the horizon
We test our limits
We face our fears
We rise to the challenge
And become something greater than ourselves
A civilization²⁷.

È evidente che *Civilization* insista particolarmente sul *topos* della conquista ma «la dialettica tra progresso culturale e militare [...] non è un mero fattore che condiziona le dinamiche del gioco. La sua influenza è molto più profonda»²⁸. Tale dialettica è alla base della narrazione sottesa alla trama, che si lega con la specifica meccanica di questo gioco di strategia: una certa visione della storia e della cultura, prettamente eurocentrica di derivazione positivista, che legge l'evoluzione delle civiltà dagli occhi dell'Occidente²⁹. Nella dinamica di gioco, ad esempio, per poter sviluppare l'apparato militare e muovere guerra alle altre civiltà, il giocatore deve sviluppare la cultura del proprio stato. Il concetto di cultura all'interno dei diversi capitoli della saga è piuttosto vago e si è modificato nel tempo; se nei primi due titoli essa ha la funzione di ammansire e distrarre la

²⁵ BRANDIS, Rüdiger, *Tracing the Past with Digital Games. Historical Procedural Rhetorics*, in LORBER, Martin, ZIMMERMANN, Felix (edited by), *History in games*, cit., p.105.

²⁶ Pubblicità sul sito originale di *Civilization III*, riportato in POBŁOCKI, Kacper, *L'imperialismo bioculturale di Civilization di Sid Meier*, in BITTANTI, Matteo (a cura di), *Civilization*, pp. 106-127, cit., p. 113.

²⁷ Dal trailer ufficiale di lancio di *Civilization VI*, ottobre 2016.

²⁸ FRANCHOCK, Michael, MOFFETT, Alex, *Meglio amati che temuti. L'evoluzione dell'imperialismo culturale in Civilization*, in BITTANTI, Matteo (a cura di), *Civilization*, cit., pp. 82-96, pp. 82-83.

²⁹ Cfr. DI FIORE, Laura, MERIGGI, Marco, *World History. Le nuove rotte della storia*, Roma-Bari, Laterza, 2011.

popolazione dalle operazioni belliche, dal terzo volume della serie «diventa un elemento fondativo dell'imperialismo, che aiuta a definire i confini della nazione stato e assume un ruolo fondamentale nell'assimilazione politica»³⁰. In questo senso è significativa la definizione di cultura presente nel manuale di gioco di *Civilization II*:

[...] il concetto può comprendere qualsiasi cosa che rende socialmente coesa una civiltà e i suoi membri consapevoli di appartenere a qualcosa più grande di un singolo individuo. La cultura contribuisce al senso di nazionalità, all'orgoglio dell'appartenenza e alla volontà di resistere ai corpi esterni. Una cultura forte può impressionare le altre nazioni³¹.

Lo strumento di gioco che svolge la funzione di *medium* tra il giocatore e la narrazione ideologica, rendendo possibile la naturalizzazione di questa visione della cultura e della storia delle civiltà è l'*Albero delle tecnologie*. Quest'ultimo è un'interfaccia che rappresenta uno schema fisso e predefinito del progresso scientifico, in grado di mostrare in ogni momento le possibilità di ricerca che si possono effettuare lungo tutto l'arco temporale del gioco. La ricerca è considerata progressiva e si sviluppa con una struttura ad albero dove alcune scoperte scientifiche permettono deterministicamente di accedere ad un ulteriore livello di ricerca. Così non è impossibile investire da subito nella ricerca *elettricità* senza essere in possesso della *scrittura*, della *matematica*, della *lavorazione dei metalli* ecc. Nei primi *Civ* anche la religione e gli ordinamenti di governo sono inseriti nell'*Albero delle tecnologie* come delle possibili scoperte scientifiche. Per esempio, non si può scoprire il *monoteismo* senza prima passare attraverso il *politeismo* o ancora non si è in grado di comprendere la *democrazia* senza aver testato un governo di stampo monarchico. A partire da *Civ5* la religione è sganciata dall'*Albero delle tecnologie* e segue un modello di sviluppo non lineare, mentre le forme di governo e altre scoperte di carattere più sociale e culturale (*filosofia politica*, *umanesimo*, *ambientalismo* ecc.) sono incluse in un parallelo *Albero dei progressi civili*, costruito ad immagine di quello tecnologico. Data la loro struttura, i due *Alberi* sono forse gli elementi che più di tutti esprimono il messaggio positivista, determinista ed evolucionista presente nel gioco.

Un'altra caratteristica risiede nella forza pervasiva della ripetizione, una pratica consustanziale al videogioco di strategia, dove le azioni di gioco si articolano su turni, le mosse si ripetono e con esse le narrazioni di cui sono veicolo. Il radicamento e la giustificazione nel passato – un passato senza tempo specifico – di condizioni relative al presente è un elemento

³⁰ *Ibidem.*

³¹ CASPIAN-KAUFMAN, Jonathan, *Civilization II Game Manual*, USA, Microprose, 1996, p. 113, cit. in FRANCHOCK, Michael, MOFFETT, Alex, *Meglio amati che temuti*, cit., p. 84.

imprescindibile per veicolare narrazioni deformate³². Questo ricorrenza legame con l'accuratezza e il realismo storico è promosso anche dal lemmario esposto in *Civilopedia*. Presente fin da *Civ1* questo strumento fornisce al giocatore non soltanto informazioni necessarie al gioco (ad esempio come riuscire a sviluppare più facilmente una tecnologia grazie a un impulso, oppure che tipo di progresso civico è necessario per poter costruire il Colosseo) ma anche informazioni storiche relativamente a quasi tutti gli elementi presenti nel gioco. La *Civilopedia*, con un richiamo esplicito a una vera e propria enciclopedia, i cui contenuti si vogliono scientificamente corretti e affidabili, diventa quindi una sorta di manuale di storia della filosofia, della scienza, di sistemi economici e di governo in cui sono incluse anche biografie di celebri personaggi realmente esistiti. Tutte queste informazioni non servono però soltanto ai fini del gioco e della sua meccanica, ma anche a supportare l'idea di un prodotto che sia credibile e storicamente accurato. In altre parole, *Civilopedia* risulta essere molto più di un semplice manuale degli elementi di gioco, fornendo coordinate e presentandosi come punto di riferimento per la narrazione storica.

In *Civilopedia* una delle voci che presenta più criticità è il colonialismo. Esso è innanzitutto presentato come un fenomeno storico che «ha coinvolto l'intero globo nell'arco di millenni»³³; in questo modo le colonizzazioni antiche di Greci, Fenici e Romani, già profondamente diverse tra loro, sono poste sullo stesso piano del colonialismo europeo moderno. L'errore è piuttosto grossolano e macroscopico: non si attua alcuna distinzione tra colonizzazione, intesa come l'atto di colonizzare terre altre, e colonialismo, fenomeno storico che ha portato stati soprattutto europei a controllare politicamente il resto del globo tra il XVI e il XX secolo. Oltre all'atemporalità, che in un certo senso ascrive il fenomeno tra le necessità congenite a qualsivoglia società, il colonialismo è presentato in questi termini:

[...] è stato nella seconda metà del XVI secolo che le nazioni europee, spinte dalla rapida crescita della popolazione, dal progresso tecnologico, dai limiti delle loro economie, dalla competizione militare, dal fanatismo religioso o dalla semplice curiosità, si lanciarono insieme nell'impresa di esplorare e colonizzare nuovi territori. [...] Sembrava che ogni nazione avesse da qualche parte dei poveri nativi da “civilizzare” attraverso la colonizzazione: le giustificazioni potevano essere politiche, finanziarie, religiose o addirittura morali (un famoso poeta scrisse addirittura del “fardello dell'uomo bianco”)³⁴.

Il messaggio che traspare da questo passo è positivo, o almeno è epurato da un qualsiasi riferimento agli aspetti estremamente negativi che il colonialismo europeo ha avuto sugli altri

³² PFISTER, Eugen, *Why history in digital games matters*, cit., p. 52.

³³ «Colonialismo», in *Civilopedia* URL: < https://www.civilopedia.net/it/gathering-storm/civics/civic_colonialism > [consultato il 30 aprile 2021].

³⁴ *Ibidem*.

popoli. In quest'ottica la citazione, seppur iperbolica, di *The White Man's Burden* di Rudyard Kipling giustifica la necessità europea di colonizzare, o meglio di civilizzare il resto del mondo; una missione necessaria per portare ai «poveri nativi» la cultura e il progresso.

Strettamente connessa alla narrazione del colonialismo dovrebbe essere quella della schiavitù, ma a gran sorpresa la schiavitù è completamente assente dal gioco. Essa era stata inserita solamente in *Civ4* come una delle conseguenze civiche della scoperta della lavorazione del bronzo e il suo utilizzo si esaurisce nelle epoche più antiche presenti nel gioco. Anche in questo caso essa è descritta come un fenomeno che accompagna la storia dell'umanità sin dalle sue origini, dai tempi primitivi agli splendidi giorni della Grecia e di Roma fino ai nostri giorni. L'esclusiva funzione riservata alle due principali culture del Mediterraneo antico sembra quasi avere lo scopo di giustificare questo sistema di controllo e subordinazione. D'altro canto, è completamente assente una qualsiasi menzione alla schiavitù moderna.

Fatta eccezione, dunque, per la breve parentesi di *Civ4*, la schiavitù non è contemplata; pur facendo inesorabilmente parte della storia umana essa è di difficile collocazione poiché sortirebbe forse l'effetto di intaccare l'idea di progresso delle società di stampo europeo e nordamericano³⁵. Così in *Civ6* anche la descrizione delle piantagioni, miglioramento da costruire su caselle contenenti risorse speciali (cotone, tabacco, caffè, banane ecc.), è epurata da qualsiasi riferimento alla manodopera schiavile:

Gestite da lavoratori locali, le colture erano solitamente indigene e perlopiù disseminate in climi tropicali o semi-tropicali: in questo modo, oltre ad avere piogge e temperature adatte ai raccolti, i proprietari non dovevano spendere soldi per tenere i lavoratori al caldo. Man mano che gli europei ampliarono i propri imperi nel mondo, portarono la formula delle piantagioni in America, India e Africa. Naturalmente, la produzione non era intesa per il consumo locale, ma veniva spedita ai mercati europei, dove la gente civilizzata poteva apprezzare questi preziosi prodotti³⁶.

Accanto all'assenza ingiustificata di un qualsiasi riferimento alla schiavitù, da questa spiegazione non traspare minimamente l'idea dello sfruttamento delle risorse locali, ma si

³⁵ In questo senso, un passato storicamente significativo e determinante e in taluni casi ancora visibile viene rimosso dalla narrazione e dall'identità presente. Basti pensare, ad esempio, al passato coloniale di alcune nazioni e ai dibattiti attuali su toponomastica e monumentalistica. Si rimanda al concetto di *difficult heritage* cfr. MACDONALD, Sarah, *Difficult Heritage: Negotiating the Nazi Past in Nuremberg and Beyond*, Abingdon, Routledge, 2009.

³⁶ «Piantagione», in *Civilopedia*, URL: < https://www.civilopedia.net/it/gathering-storm/improvements/improvement_plantation > [consultato il 30 aprile 2021].

afferma ancora una volta la superiorità dell'europeo sull'altro che non è in grado di apprezzare questi prodotti perché non civilizzato, ossia non europeo³⁷.

Oltre che attraverso *Civilopedia* la narrazione storica del gioco traspare anche dai suoi stessi meccanismi. Per puntare alla vittoria il giocatore deve necessariamente interagire pacificamente o militarmente con le altre civiltà. Ma non con tutte le unità presenti sulla mappa è consentito instaurare un dialogo che, seppur caratterizzato da momenti di crisi, rappresenta una costante delle relazioni internazionali. Tali unità sono i barbari poste su un piano di netta inferiorità rispetto alle civiltà, comunità prive di cultura e storia proprie, dotate solamente di un esiguo potenziale bellico. Così, il giocatore, esplorando la mappa, si imbatte in diversi avamposti barbarici (navali, cavalleria o di mischia³⁸) con i quali non potrà instaurare alcun rapporto se non esclusivamente di dominazione militare³⁹.

Gli insediamenti barbarici nella geografia del gioco rappresentano un enorme paradosso. Essi sono situati in uno spazio al contempo vuoto, perché non rivendicato da nessuna civiltà, e pieno, perché occupato da unità minacciose e imprevedibili⁴⁰. Essi sono sia fisicamente che idealmente posti oltre i confini della civiltà perché non possono percorrere le tappe del progresso stabilite dal gioco. La loro esclusione dal novero delle civiltà vere e proprie dipende principalmente dalla loro incapacità di elaborare strutture urbane più o meno complesse⁴¹. In questo contesto, dunque, i barbari sono chiamati a rappresentare quanto più di diverso possa esistere rispetto al *modus vivendi* occidentale: orde e tribù nomadi o semi-nomadi che è bene tenere lontane dai propri confini.

³⁷ Per un confronto sulla presenza o meno degli schiavi e su come questa sia utilizzata in altri videogiochi si veda l'articolo divulgativo KERRI, Amanda, «How historical games integrate or ignore slavery - and how they can do it better», in *Rock paper shotgun*, 2017, URL: < <https://www.rockpapershotgun.com/how-historical-games-integrate-or-ignore-slavery> > [consultato il 30 aprile 2021]. Invece, per un'analisi delle tematiche qui esposte dalla prospettiva degli studi postcoloniali si rimanda a MUKHERJEE, Souvik, *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*, London, Palgrave Macmillan, 2017.

³⁸ «Barbari», in *Civilopedia*, URL: < https://www.civilopedia.net/it/standard-rules/concepts/world_6 > [consultato il 30 aprile 2021].

³⁹ Sulla presenza dei barbari in *Civilization* cfr. LAMMES, Sybille, *On the border: Pleasure of exploration and colonial mastery in Civilization III play the world*, Digital Games Research Conference, 2003, Print; MYERS, Dave, *Bombe, barbari e antefatti. Progettazione e semantica in Civilization di Sid Meier*, in BITTANTI, Matteo (a cura di), *Civilization*, cit., pp. 165-183.

⁴⁰ VRTAČIČ, Eva, «The grand narrative of video games: Sid Meier's Civilization», cit., p. 98. Per Vrtačić il paradosso dei barbari rappresenterebbe l'incarnazione dell'idea di espansione dell'Occidente in spazi vuoti accompagnata dalla missione civilizzatrice e di democratizzazione delle altre società. Così i barbari, selvaggi che vivono al di fuori dello spazio riservato alle civiltà vere e proprie, sarebbero il perfetto esempio del buon selvaggio di Rousseau. Questa interpretazione è forse abbastanza sovrastrutturata, difatti la missione civilizzatrice nei confronti dei barbari nel gioco non sussiste, esiste solo il loro annientamento in quanto nemici atavici di tutte le civiltà. Essi, dunque, non sono da qualificare come i buoni selvaggi allo stato naturale, ma piuttosto sono da identificare con i barbari per antonomasia ovvero quelli che minacciavano i confini dell'Impero Romano o dell'Impero Cinese: tribù bellicose che abitano oltre i confini della civiltà (*i.e. limes romano, grande muraglia cinese*).

⁴¹ A tal proposito indicativa l'analisi di Christopher Douglas sui barbari in *Civ3*, DOUGLAS, Christopher, «Hai scatenato un'orda di barbari!». *Combattere gli indiani, giocare e definire discipline*, in BITTANTI, Matteo (a cura di), *Civilization*, cit., pp. 51-64.

In questi pochi, ma significativi esempi, è possibile osservare come la narrazione storica strutturi la meccanica di gioco e, viceversa, come la meccanica di gioco, data la ripetitività delle azioni, aiuti a rafforzare l'idea della narrazione storica. Quest'ultima, d'altro canto, è figlia della cultura che ha prodotto l'ambiente in cui si sono trovati a lavorare Sid Meier e i suoi collaboratori, un ambiente in continuo mutamento che stimola sempre nuovi quesiti, come l'attenzione all'inquinamento e al surriscaldamento globale presente nell'ultima espansione di *Civ6 Gathering Storm*. Allo stesso tempo però esso è anche in grado di veicolare una visione del mondo e un senso comune ancora inconsapevolmente ancorati ad un'idea lineare dello sviluppo delle società umane osservato attraverso gli occhi dell'Occidente⁴².

Ciò detto, i videogiochi come *Civilization*, involontari portatori di un messaggio storico ben preciso, rappresentano un *medium* che deve essere preso in considerazione dagli storici, sia per decostruire la narrazione storica in modo più generale, sia, soprattutto, se vengono utilizzati in ambito didattico. In tal senso è assai significativa la quasi totale mancanza nel panorama storiografico italiano di un'attenzione per questo particolare artefatto culturale.

3. Riflessioni sull'utilizzo di *Civilization* nella didattica

Il contesto scolastico italiano risulta ancora scarsamente ricettivo nei confronti delle implementazioni videoludiche, in parte per una carenza infrastrutturale di mezzi per poter avviare stabilmente tali sperimentazioni nelle ore di lezione, e in parte perché persistono ritrosie e prese di posizione aprioristiche sull'inutilità dello strumento:

sul videogame non solo si proiettano le tradizionali e stereotipate critiche sul gioco come “perdita di tempo” [...] ma si aggiungono gli spettri delle paure apocalittiche legate ad internet, gli ambienti virtuali, il computer come generatore di devianze e dipendenze⁴³.

Con l'avvento sul mercato di tecnologie sempre più accessibili e un maggior numero di titoli commerciali, la ricerca pedagogica si è interrogata sulla validità del mezzo videoludico come

⁴² È significativo ricordare che Sid Meier non si è mai cimentato nello studio della storia: «alla base delle conoscenze richieste per lo sviluppo di *Civilization* vi furono solo un paio di capatine alla biblioteca pubblica e la consultazione di qualche enciclopedia; il resto lo fecero le passioni pregresse, l'inventiva personale e una sana dose di impreparazione». ANNUNZIATA, Mirko, «Silicio, acciaio e malattie», in *Prismo*, 21 ottobre 2016, URL: < <http://www.prismomag.com/civilization-sid-meier/> > [consultato il 30 aprile 2021]. La sua visione della storia è un esempio di come il senso comune sia imbevuto di una narrazione teleologicamente orientata e incentrata sulla specificità dell'Occidente. Cfr. «Playing with History: What Sid Meier's Video Game Empire Got Right and Wrong About 'Civilization'», in *Longreads*, ottobre 2016, URL: <<https://longreads.com/2016/10/26/what-sid-meiers-video-game-empire-got-right-and-wrong-about-civilization/>> [consultato il 30 aprile 2021].

⁴³ GAIASCHI, Zeno, TROGLIO, Sara, *Realtà digitali*, cit., p. 247. Intervista a Rosy Nardone, ricercatrice di Didattica e Pedagogia speciale.

supporto all'apprendimento a lungo termine delle materie scolastiche e sulla ricettività degli studenti rispetto alle informazioni apprese tramite questo *medium*⁴⁴. Il dibattito accademico internazionale che si è sviluppato nel corso degli ultimi vent'anni ha portato ad un confronto tra diverse discipline sulle modalità di apprendimento delle generazioni cresciute dopo gli anni Ottanta, includendo il videogioco nella *media education*⁴⁵.

Così, ad esempio, alcuni paesi come la Polonia o la Repubblica Ceca hanno adottato alcuni titoli, anche se talvolta con risultati problematici, come parte integrante dei materiali didattici nel sistema di istruzione nazionale. In Polonia il primo ministro ha deciso di inserire il titolo *This war of mine*⁴⁶ come testo didattico e per la prima volta un videogioco è entrato a far parte nel programma scolastico nazionale⁴⁷. Si tratta di un videogioco di guerra piuttosto atipico in cui si interpreta il leader di un gruppo di civili in una città assediata e il cui punto di forza risiede nella tensione etica delle decisioni che il giocatore deve compiere per salvare i suoi compagni. La scelta è guidata dal fatto che dall'intensità dell'esperienza videoludica vi si possa trarre un insegnamento esattamente come potrebbe avvenire dalla lettura di un'opera scritta o dalla visione di un documentario o un film.

In Repubblica Ceca, *Kingdom Come: Deliverance*⁴⁸ è stato adottato nei programmi ufficiali della Masaryk University⁴⁹ e può essere considerato come un esempio di abuso pubblico⁵⁰ della storia. Si tratta di un gioco ambientato nel 1403 d.C. nel Regno di Boemia, durante la lotta per il potere tra

⁴⁴ Tra gli altri cfr. TAYLOR, Tom, «Historical simulations and the future of the historical narrative», in *Journal of the Association of History and Computing*, 6, 2/2003, URL: < <https://quod.lib.umich.edu/j/jahc/3310410.0006.203/--historical-simulations-and-the-future-of-the-historical?rgn=main;view=fulltext> > [consultato il 17 giugno 2021]; GEE, James Paul, *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*, New York, Palgrave Macmillan, 2004; ANGIOLINO, Andrea, GIULIANO, Luca, SIDOTI, Beniamino, *Inventare destini: i giochi di ruolo per l'educazione*, La meridiana, 2003; MCCALL, Jeremiah, *Gaming the Past, Using videogames to teach secondary history*, New York, Routledge, 2011; SQUIRE, Kurt, GEE, James Paul, JENKINS Henry, *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*, New York, Teachers College Press, 2011; KEE, Kevin, «Computerized history games: narrative options», in *Simulation & Gaming*, 42, 2011, pp. 423-440; ROMANO, Giuseppe, *Mass effect: interattività ludica e narrativa: videogame, advergaming, gamification, social organization*, Milano, Lupetti, 2014; MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games», in *Simulation & Gaming*, 47, 2016, pp. 517-542; BIAGGI, Cecilia, «Can video games improve history education?» in *Euroclio*, 24 marzo 2020, URL: < <https://www.euroclio.eu/2020/03/24/can-video-games-improve-history-education/> > [consultato il 30 aprile 2021].

⁴⁵ Tra gli altri cfr. PRENSKY, Mark, *Don't Bother Me Mom - I'm Learning*, New York, Paragon House, 2006; KENNEDY, Gregor, «Beyond natives and immigrants: exploring types of net generation students», in *Journal of computer assisted learning*, 26, 5/2010, pp. 332-343; JENKINS, Henry, *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*, Cambridge-London, MIT Press, 2009.

⁴⁶ *This war of mine*, Polonia, 11 Bit Studios, Deep Silver, 2014.

⁴⁷ Notizia riportata anche dal sito del governo polacco. «Premier: Programowanie to nasze dobro narodowe», in *gov.pl*, URL: < <https://www.gov.pl/web/premier/premier-programowanie-to-nasze-dobro-narodowe> > [consultato il 30 aprile 2021].

⁴⁸ *Kingdom Come: Deliverance*, Repubblica Ceca, Warhorse Studios, Deep Silver, 2018.

⁴⁹ La notizia è stata riportata anche da alcuni media, ad esempio «Na Masarykově univerzitě se bude učit o videohře Kingdom Come», in *24*, URL: < <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2413405-na-masarykove-univerzite-se-bude-ucit-o-videohre-kingdom-come> > [consultato il 30 aprile 2021].

⁵⁰ Cfr. GIANNULI, Aldo, *L'abuso pubblico della storia*, Parma, Guanda Editore, 2009.

Sigismondo e Venceslao IV. Sebbene la trama ruoti attorno ad alcuni personaggi storici, la narrazione sembra attingere al mito della nazione ceca trascurata. Lo scontro tra Sigismondo e Venceslao sembra fare indirettamente riferimento al passato travagliato da dominazioni straniere da quella austroungarica a quella nazista, fino a quella sovietica⁵¹. In altre parole, i due oppositori sono trasfigurati in simboli per identificare il bene, ossia l'origine ceca, contro il male, lo straniero invasore.

Anche *Civilization* è stato adoperato in contesti didattici⁵². In questo luogo ci concentreremo esclusivamente su alcuni esempi con l'intento di riflettere sulle opportunità dell'inserimento del videogioco, nato per un diverso scopo rispetto a quello didattico, nello studio della storia. Fondamentale è analizzare e comprendere la complessità di strumenti con dinamiche e meccaniche di gioco precise; il videogioco, infatti, come abbiamo visto per il caso di *Civilization*, è portatore di narrazioni e immagini particolari che pertanto necessitano di essere contestualizzati.

Due ricercatori della *Marmara University* di Istanbul hanno condotto uno studio nel 2019 che ha coinvolto venti studenti tra i quindici e i diciotto anni a cui è stato chiesto di giocare a *Civilization* per almeno un giorno a settimana per un mese⁵³. L'obiettivo era quello di capire se e in che misura un videogioco come *Civ* aiutasse a sviluppare alcune delle competenze specifiche della conoscenza storica. Ad esempio, dopo alcune sessioni di gioco è stato assegnato agli studenti il compito di compilare delle schede in cui descrivere le varie epoche storiche e gli sviluppi tecnologici e culturali ad esse connessi. Se, come emerge dalla loro ricerca, l'utilizzo didattico di *Civ* può aiutare a sviluppare alcune abilità basilari del pensiero storico - come saper collocare gli eventi nel tempo o capire il nesso di causalità esistente tra vari fatti - il problema risiede, invece, nell'introduzione nel contesto scolastico del videogioco senza un'analisi preliminare dei contenuti che veicola. I due ricercatori non si confrontano, infatti, con le narrazioni presenti e assumono a priori la

⁵¹ PFISTER, Eugen, *Why history in digital games matters*, cit., p. 61. L'autore riporta la dichiarazione di Daniel Vavra, *designer* del gioco; interessante notare come venga inteso l'uso del videogioco per narrare la storia: «since the Czech historians were kind of cut off from the world, there was no one to tell our history. So basically we are using pop culture to spread the word».

⁵² Di seguito alcuni studi sull'utilizzo di *Civilization* a scuola. Da notare che si tratta quasi esclusivamente del contesto statunitense. Cfr. TAYLOR, Tom, «Using the Simulation "Civilization" in a World History Course», in *History Microcomputer Review*, 10, 1/1994, pp. 11-16; ID., «Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative», cit.; WHELCHER, Aaron, «Using Civilization simulation video games in the world History classroom. World History Connected», in *World history connected*, 4, 2/2007, URL: <<https://worldhistoryconnected.press.uillinois.edu/4.2/whelcher.html>> [consultato il 30 aprile 2021]; LEE, John K., PROBERT, Jeffrey, «Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies», in *The Journal of Social Studies Research*, 34, 1/2010, pp. 1-28; JEFFREY, W. Alexander, «Civilization and Enlightenment: A Study in Computer Gaming and History Education», in *The Middle Ground Journal*, 6, 2013, pp. 1-26; MOZELIU, Peter, FAGERSTRÖM, Andreas, SÖDERQUIST, Max, «Motivating Factors and Tangential Learning for Knowledge Acquisition in Educational Games», in *The Electronic Journal of e-Learning*, 15, 4/2017, pp. 343-354.

⁵³ SERDAR, Erdem, PAMUK, Akif, «Historical Strategy Games and Historical Thinking Skills: An Action Research on Civilization VI», in *International Online Journal of Educational Sciences*, 12, 5/2020, pp. 144-163.

corrispondenza con la realtà storica anche se «to a certain extent»⁵⁴. L'uso acritico del videogioco rischia di confermare e riproporre come veritiere delle posizioni smentite e superate dalla storiografia.

Al contrario, è interessante prendere in considerazione l'esperimento didattico condotto da Kurt Squire per il tentativo di uso critico del gioco portato avanti. Ricercatore in *game-based learning* all'Università della California Irvine, nella sua dissertazione di dottorato riporta tre casi di ricerca multisituata, basata sull'utilizzo di *Civilization III* nella didattica della *world history*⁵⁵. Il primo caso è l'utilizzo del videogioco durante un'unità didattica della durata di un mese, in una classe di studenti di età tra i 14 e i 15 anni della *Media and Technology Charter School* di Boston; il secondo caso è un sotto-gruppo del primo, i cui partecipanti hanno frequentato un laboratorio di computer della durata di una settimana, con lo scopo di esplorare il potenziale di *Civilization III* nella didattica delle scienze sociali; infine, al terzo gruppo è stata fornita la possibilità di giocare durante un laboratorio di computer nel doposcuola di una scuola media della periferia di Boston. Tutti gli esperimenti didattici si sono svolti approssimativamente in 20 ore di gioco. Per rendere il gioco giocabile in un tempo così contingentato e rendendosi conto di alcune manchevolezze e inaccuratezze storiche nella trama, Squire procede ad una modifica del gioco per renderlo più verosimile. Ad esempio, sostituisce alcune civiltà con altre storicamente più plausibili o modifica le risorse che il giocatore può usare affinché riflettano in modo più accurato le caratteristiche tecniche e culturali di una determinata civiltà e territorio⁵⁶.

Attraverso questa *mod*⁵⁷, costruita tramite l'ausilio del testo di Jared Diamond⁵⁸ e volta a livellare alcune storture più evidenti del gioco, l'attività videoludica viene proposta in tre diversi contesti, con risultati interessanti sul piano dell'acquisizione di consapevolezza critica degli studenti. Proprio attraverso la messa in evidenza e problematizzazione di alcune narrazioni, come quelle discusse precedentemente, il gioco viene utilizzato per presentare e criticare le diverse stereotipizzazioni delle civiltà, gli anacronismi e la questione del punto di vista di chi scrive la

⁵⁴ *Ibidem*, p. 159.

⁵⁵ È necessario specificare che questa espressione non è intesa dall'autore nella sua accezione di disciplina storiografica, ma identifica semplicemente la materia che indaga la storia del mondo al di fuori del contesto nazionale. Emerge qui la prospettiva da cui l'autore guarda il gioco, ossia quella di educatore e non di storico.

⁵⁶ *Ibidem*, pp. 71-72.

⁵⁷ I *mod* (o le *mod*, al femminile) sono modifiche operate dalla comunità dei videogiocatori che aggiungono elementi alla versione originale o ne sviluppano delle alternative. Questo strumento aggiunge un ulteriore livello di interazione tra l'utente e il gioco stesso. Cfr. PECCHINENDA, Gianfranco, *Videogiochi e cultura della simulazione: La nascita dell'«homo game»*, Roma-Bari, Laterza, 2014, p. 100. Per una trattazione estensiva del fenomeno di modding di *Civilization*, cfr. OWENS, Trevor, «Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's Civilization», in *Simulation & Gaming*, 42, 4/2011, pp. 481-495.

⁵⁸ DIAMOND, Jared, *Guns, Germs and Steel: The Fates of Human Societies*, New York, W. W. Norton & Company, 1997.

storia. L'esplicitazione di tali limiti del gioco rappresenta quindi un potenziale arricchimento per la didattica:

[...] such simulation errors present fruitful learning opportunities for students. A primary goal of using a game like *Civilization III* is to engage students in critique and deconstruction of the game. Moments of failure or surprise can become “teachable moments” that encourage students to critically reflect on how history is written, recorded, and modeled⁵⁹.

Dal punto di vista della metodologia didattica, l'abbandono di un approccio trasmissivo - dall'alto dell'autorità dell'insegnante verso il basso degli studenti da istruire - della storia, ha permesso nell'esperimento di Squire di offrire un maggiore stimolo alla partecipazione e al reperimento autonomo delle informazioni. In secondo luogo, le possibilità di discussione relative alle narrazioni ideologiche sommerse nella trama e nella meccanica di gioco, hanno rappresentato delle occasioni di confronto critico e fatto emergere domande di significativa rilevanza, come ad esempio: «Why is colonization not happening? How should my civilization expand? How can improve my economy? [...] or Why did the game deviate from history?»⁶⁰.

Questo caso di studio dimostra come è possibile l'uso di un gioco commerciale in un contesto didattico, mediato dalla presenza di una figura esperta - l'insegnante, l'educatore, il ricercatore - che orienti e guidi gli studenti nell'esplorazione autonoma dei contenuti storici e dei processi di costruzione della scrittura della storia. In questo senso, i limiti o le problematiche presenti in *Civ* possono risultare interessanti e utili all'esercizio di decostruzione di quel tipo di narrazione.

In conclusione, l'interesse dell'uso del videogioco nella didattica non è che la spia della necessità e dell'importanza per la storiografia italiana contemporanea di prendere in considerazione il videogioco come artefatto culturale dotato di dignità pari agli altri *media*. In modo sperimentale e attraverso l'osservazione critica della dialettica tra le narrazioni e la meccanica di gioco, si è cercato di dimostrare come *Civilization* rappresenti e sia il frutto della cultura occidentale e della concezione della storia in cui è immerso. Di conseguenza, la sua analisi può costituire un fruttuoso campo di indagine - così come lo sono la letteratura, il cinema, la musica, la televisione ecc. - per comprendere il livello di radicamento di alcune narrazioni all'interno della cultura di massa.

⁵⁹ SQUIRE, Kurt, *Replaying history*, cit., p. 76.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 249.

L'AUTORE

APS Lapsus - Laboratorio di analisi storica del mondo contemporaneo (<http://www.laboratoriolapsus.it>) è un'organizzazione no profit che opera nel campo della ricerca, didattica e divulgazione della storia contemporanea. Seguendo un approccio di *public history*, ha prodotto e curato numerosi progetti culturali come laboratori didattici per scuole e centri educativi informali, mostre, documentari, spettacoli teatrali, programmi radiofonici, con lo scopo di dare espressione al bisogno di storia dal basso, intercettando le esigenze di comprensione e offrendo occasioni di approfondimento.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#LaboratorioLAPSUS> >