

# I mille modi per giocare il passato: la rinascita dei *boardgame* a sfondo storico

Igor Pizzirusso

Istituto nazionale Ferruccio Parri, pizzirussoigor@gmail.com

Con lo sviluppo e la costante crescita delle nuove tecnologie, l'industria ludica ha ricercato sempre di più il successo e le vendite attraverso i videogames. La tensione verso un realismo via via più esasperato ha sicuramente favorito l'espansione del mercato dei giochi digitali. Una dinamica alla quale non sono sfuggiti nemmeno i giochi storici o i giochi a sfondo storico. Ma il realismo impone di tenere in considerazione una serie talmente vasta di variabili, da rendere alcuni di questi prodotti persino peggiori e più dannosi – da un punto di vista del messaggio storico e storiografico veicolato – rispetto ai loro predecessori più arcaici e più semplici. Anche per questo motivo, il vecchio e caro gioco da tavolo (*boardgame*) sta vivendo quasi una seconda giovinezza, pure in termini commerciali. Il processo di ludicizzazione - così ben restituito nel caso ad esempio di *Twilight struggle* – impone scelte e semplificazioni che da un lato aiutano il creatore di un prodotto ludico a meglio comprendere determinate dinamiche storiche e dall'altro risultano più efficaci nel coinvolgere ed avvicinare il pubblico meno preparato e consapevole al periodo, all'evento o al processo storico che si intende rendere giocabile. L'intento del panel è proprio riflettere su questi aspetti, mediante una breve panoramica introduttiva sui giochi da tavolo e la presentazione di due casi studio specifici e discretamente diversi tra loro: *Repubblica Ribelle* (dedicato alla Repubblica Partigiana di Montefiorino) e *Strategy of tension* (dedicato alla prima fase degli anni di piombo).

## Storie da tavolo: quando la storia entra in gioco

Giorgio Uberti

Associazione PopHistory, giorgio.uberti@gmail.com

### ABSTRACT

Con lo sviluppo e la costante crescita delle nuove tecnologie, l'industria ludica ha ricercato sempre di più il successo e le vendite attraverso i videogames. La tensione verso un realismo via via più esasperato ha sicuramente favorito l'espansione del mercato dei giochi digitali. Una dinamica alla quale non sono sfuggiti nemmeno i giochi storici o i giochi a sfondo storico. Ma il realismo impone di tenere in considerazione una serie talmente vasta di variabili, da rendere alcuni di questi prodotti persino peggiori e più dannosi – da un punto di vista del messaggio storico e storiografico veicolato – rispetto ai loro predecessori più arcaici e più semplici. Anche per questo motivo, il vecchio e caro gioco da tavolo (board game) sta vivendo quasi una seconda giovinezza, pure in termini commerciali. Il processo di ludicizzazione - così ben restituito nel caso ad esempio di *Twilight Struggle* – impone scelte e semplificazioni che da un lato aiutano il creatore di un prodotto ludico a meglio comprendere determinate dinamiche storiche e dall'altro risultano più efficaci nel coinvolgere ed avvicinare il pubblico meno preparato e consapevole al periodo, all'evento o al processo storico che si intende rendere giocabile.

### PAROLE CHIAVE

Gioco da tavolo, boardgame, gioco

Sono sempre più numerosi i casi di giochi da tavolo che scelgono di far vivere ai giocatori un'esperienza afferente alla storia. Eppure, non basta l'elemento storico per fare un gioco storico<sup>1</sup>.

---

1 In questo articolo abbiamo scelto di analizzare alcuni giochi da tavolo, ma la ricerca potrebbe tranquillamente essere estesa ad altre forme di gioco. Si pensi al prolifico filone di studi sui videogiochi.

O meglio, a seconda di come e dove si sceglie di collocarlo otterremo giochi storici di tipo differente. Secondo Werbach e Hunter ogni gioco è composto da tre elementi essenziali che ci permettono di definirlo<sup>2</sup>. Stiamo parlando delle dinamiche, ovvero degli aspetti più astratti che servono a impostare il sistema di gioco, delle meccaniche, ovvero dei processi di base che conducono l'azione e determinano il coinvolgimento del giocatore, e infine delle componenti, cioè delle forme più specifiche che possono prendere le dinamiche e le meccaniche all'interno di un gioco. Ogni gioco possiede questi tre elementi e modificando tutti o solo uno di questi fattori è possibile creare tipologie differenti del medesimo gioco. Quando un game designer si relaziona con eventi o personaggi storici può adottare diverse soluzioni per tradurre la storia in linguaggio-gioco.

Una possibile scelta può essere l'uso della storia solo da un punto di vista ambientale o iconografico. Tralasciando quindi ogni ricerca specifica su eventi o dinamiche il suo intento potrebbe essere quello di ricreare solo un contesto, o un ambiente, in cui far muovere personaggi fittizi in una cornice dinamica ipotetica. Si pensi al borgo e alla rocca medievali di Torino. Gli edifici o gli elementi architettonici qui collocati sono stati il frutto di un'attenta ricerca realizzata negli anni Ottanta dell'Ottocento su modelli storici realmente esistenti<sup>3</sup>. Esito dell'interazione con questo artefatto è però solo l'idea di entrare in contatto con una qualche epoca storica afferente a un generico passato ma senza poterne comprendere le complessità. Così avviene anche con i giochi che definiamo ad ambientazione storica, tra gli svariati esempi presenti sul mercato si pensi a S.P.Q. Risiko<sup>4</sup> o alla versione di Pandemic: la Caduta di Roma<sup>5</sup>. Si tratta di due giochi da tavolo con tabellone (il secondo cooperativo), che catturano il giocatore riportandolo in un generico bellicoso Impero Romano, senza però svelarci nulla sull'epoca in cui avvengono i fatti o, ad esempio, su come fossero organizzati gli eserciti coinvolti.

Un'altra possibile scelta del game designer è quella di usare la storia solo da un punto di vista contenutistico. In questa seconda opzione i contenuti storici vengono offerti al giocatore solo sotto forma di nozione, senza attivare immaginari o dinamiche. Si pensi ad alcuni musei etnografici o a quei percorsi espositivi realizzati con il solo uso di pannelli fisici o virtuali, che non richiedono interazione, in un contesto neutro.

---

2 Werbach e Hunter, *For the win. How Game Thinking Can revolutionize your business*.

3 Ghisi, *Borgo medievale. Guida al borgo medievale di Torino*.

4 Albertarelli, Spartaco. S.P.Q.RisiKo! Editrice Giochi, 2005.

5 Mori, Paolo. Pandemic. La caduta di Roma. Asmodee, 2018.

Per quanto accurate possano essere le informazioni fornite da quei supporti mancherà sempre un ancoraggio tanto potente in grado di sviluppare nel fruitore empatia, immedesimazione, e perfino una propria rielaborazione della complessità storica. Volendo tradurre questo esempio in gioco pensiamo a tutti quei giochi, che definiamo a componente storica, sul modello Trivial Pursuit<sup>6</sup>, come ad esempio al gioco da tavolo con tabellone “È tutta un'altra storia”<sup>7</sup>. In quest'avventura i giocatori sono chiamati a un viaggio nel tempo, attraverso la storia della civiltà umana. Rispondendo a domande su avvenimenti o personaggi, l'obiettivo sarà quello di raccogliere elementi storici per creare una contro-storia legata a un ipotetico futuro. Si pensi anche alla fortuna serie Anno Domini<sup>8</sup>, un gioco da tavolo con carte, in cui l'obiettivo è quello di collocare determinati eventi storici secondo il preciso ordine in cui questi si sono svolti.

Infine, e qui entriamo nella tipologia di prodotti ludici per noi più interessanti ai fini della Public History, la scelta del game designer può orientarsi nel tentativo di fondere la storia con la dinamica stessa del gioco. Questa pratica richiede il più approfondito livello di conoscenza del processo storico indagato poiché i suoi snodi, devono essere tradotti in un diverso linguaggio. Secondo McGonigal il gioco (game) deve prevedere sempre uno o più obiettivi, un sistema di regole note a tutti i partecipanti, un sistema di feedback (attraverso il quale i giocatori possono verificare in qualsiasi momento l'andamento dell'azione ludica) e infine deve svolgersi su base volontaria<sup>9</sup>. Tradurre un processo storico nella dinamica di un gioco significa dotarlo di uno o più obiettivi specifici, di regole dichiarate e di un sistema di feedback. Il tutto dovrà svolgersi in un tempo che quasi certamente sarà più compatto di quello in cui si sono svolti gli eventi stessi, pena la perdita di quello che lo psicologo Csikszentmihályi ha definito il flow, il flusso<sup>10</sup>.

Sono innumerevoli i buoni esempi che potremmo fornire di quest'ultima categoria che definiamo giochi a dinamica storica, ci limiteremo qui a sceglierne tre. Il primo è il celeberrimo Twilight Struggle<sup>11</sup>, gioco da tavolo con tabellone, nel quale i giocatori sono chiamati a prendere le parti dei due protagonisti della Guerra Fredda (USA e URSS) e attraverso eventi reali condizionare la loro influenza sulla geopolitica globale.

---

6 Abbot Scott, e Chris Haney. Trivial Pursuit. Hasbro, 1981.

7 Pessi, Emanuele e Marco Ippolito. È tutta un'altra storia. CreativaMente, 2010.

8 Hostettler, Urs. Anno Domini. DVGiochi, 2016.

9 McGonigal, *Realty is broken. Why games make us better and how they can change the world.*

10 Csikszentmihályi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience.*

11 Gupta, Ananda e Jason Matthews. Twilight Struggle. GMT Games, 2005.

Il secondo è Radetsky<sup>12</sup>, un gioco da tavolo con tabellone cooperativo in cui i giocatori saranno immersi nelle Cinque Giornate di Milano e dovranno guidare i patrioti verso la cacciata delle truppe austriache dalla città. L'ultimo è Ta Pum<sup>13</sup>, un gioco da tavolo con carte e cooperativo dedicato alla scoperta delle sofferenze vissute dai soldati nella trincea durante un'estenuante Prima Guerra Mondiale.

La scelta e la traduzione da parte di un game designer di una data dinamica storica è essenziale per trasformare un gioco da tavolo in un prodotto utilizzabile per comprendere la profondità e la complessità della storia. In questo processo però la sfida non è sempre riuscita. Ad esempio, in Deus Vult<sup>14</sup>, che intende far immergere i giocatori nell'assedio di Gerusalemme del 1099, non si trovano nozioni storiche su fatti o personaggi, così il tentativo finisce per dare la percezione di giocare a una dama con un'ambientazione cavalleresca. Il passo successivo sarà comprendere come e quando i giochi a dinamica storica si sono rivelati vincenti nella realizzazione di un prodotto che abbia alcune caratteristiche che afferiscono alla Public History.

## BIBLIOGRAFIA

Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row, 1990.

Ghisi, Filippo. *Borgo medievale. Guida al borgo medievale di Torino*. Editris 2000, 2015.

McGonigal, Jane. *Realty is broken. Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin, 2011.

Werbach, Kevin, e Dan Hunter. *For the win. How Game Thinking Can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

---

12 Barbieri, Alberto, Marco Garavaglia e P.S. Martensen. *Radetzky: Milano 1848*. Post Scriptum, 2018.

13 Riffaud, Fabien e Juan Rodriguez. *Ta-Pum!* Oliphante, 2016.

14 Sottocasa, Giacomo e Sergio Giovannini. *Deus Vult*. Mongoose Publishing, 2015.

# Repubblica Ribelle. La Resistenza tra gioco e didattica

Glauco Babini

Ludo Labo, glauco.babini@ludolabo.com

## ABSTRACT

Repubblica Ribelle è un gioco da tavolo card driven, parzialmente collaborativo, per 3-6 Comandanti “Ribelli” che devono difendere la zona libera della Repubblica di Montefiorino dall'estate del 1944 alla primavera del 1945. In qualità di leader delle rispettive fazioni politico-militari, i giocatori devono far fronte a una serie di eventi che minacciano la Repubblica, mettendo alla prova la tenuta militare, l'equilibrio politico tra le varie forze resistenziali e il rapporto con la popolazione. I Comandanti sono tenuti a cooperare per superare le prove, ma al contempo devono superarsi a vicenda, lottando per l'egemonia della propria fazione.

Prodotto dal Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana e pubblicato nel Dicembre 2019, Repubblica Ribelle (di Glauco Babini, Chiara Asti, Gabriele Mari), è stato progettato sia per rivolgersi a un pubblico di giocatori che per essere usato in attività didattiche. Tutti i personaggi, gli avvenimenti, i luoghi e le immagini presenti nei materiali di gioco hanno riscontro nei corrispettivi fatti storici e le meccaniche di gioco mirano a far comprendere le sfide che la Resistenza ha dovuto affrontare nella difesa e nell'amministrazione delle Zone Libere.

## PAROLE CHIAVE

Public history, giochi da tavolo, boardgame, Resistenza, musei

## 1. INTRODUZIONE

Negli ultimi anni, i giochi da tavolo hanno affrontato - con risultati brillanti - i temi più svariati: dall'ornitologia con il premiatissimo Wingspan, all'astrofisica con Terraforming Mars, molto apprezzato sia dai giocatori che dagli scienziati, dal conflitto anglo-russo per l'Afghanistan nel XIX secolo del ricercatissimo Pax Pamir, alle sottili strategie della Guerra Fredda con Twilight Struggle, forse il gioco da tavolo più acclamato di sempre.

Questa capacità di trattare argomenti complessi con l'alto livello di interazione e di coinvolgimento tipici dello strumento ludico, ha acceso un faro sulle potenzialità del gioco da tavolo, soprattutto in ambito educativo.

In questo quadro, caratterizzato da una proposta così vasta e variegata, dove è possibile scovare titoli su quasi qualsiasi specificità culturale (tra le quali l'ambito storico ha sempre goduto di grande popolarità) spicca un dato: la Resistenza europea è un grande assente.

Eppure, la Resistenza è un fatto storico di immensa rilevanza. Non solo a livello storiografico, ma anche in relazione al consolidamento democratico e alla costruzione dell'identità europea. Un recente bando del Programma CERV dell'Unione lo esplicita, definendo «cruciali» la memoria e l'insegnamento delle istanze della Resistenza: «Resistance played a key role in fighting occupation, overthrowing totalitarian regimes, and paving the way for democratic transitions in Europe. [...] It remains crucial to celebrate and educate about these instances, actors and groups as examples for today and the future»<sup>1</sup>.

Nonostante questo ruolo di primaria importanza, la Resistenza europea è un argomento ancora pochissimo indagato dalla letteratura ludica: i titoli a tema sono rari, in gran parte dedicati all'esperienza francese e quasi sempre incentrati sugli aspetti puramente militari. Il panorama è ancora più sconcertante se si guarda alla Resistenza italiana, a cui il cinema, la narrativa e la sagistica hanno dedicato un'ampia produzione dal dopoguerra ad oggi, mentre è quasi completamente ignorata dal mondo del gioco.

Questa ingombrante assenza è una delle ragioni per cui esiste Repubblica Ribelle: iniziare a colmare un vuoto e rendere giustizia a un tema che sicuramente è complesso, ma altrettanto certamente è fondante per il nostro paese, così come per la casa comune Europea.

Repubblica Ribelle è un gioco da tavolo card driven, parzialmente collaborativo, per 3-6 Comandanti "Ribelli" che devono difendere la zona libera della Repubblica di Montefiorino dall'estate del 1944 alla primavera del 1945. In qualità di leader delle rispettive fazioni politico-militari, i giocatori devono far fronte a una serie di eventi che minacciano la Zona Libera, mettendo alla prova la tenuta militare, l'equilibrio politico tra le varie forze resistenziali e il rapporto con la popolazione. I Comandanti sono tenuti a cooperare per superare le prove, ma al contempo devono superarsi a vicenda, lottando per l'egemonia della propria fazione.

---

1 La Resistenza ha svolto un ruolo chiave nella lotta all'occupazione, nel rovesciamento dei regimi totalitari e nell'aprire la strada alle transizioni democratiche in Europa. [...] È di cruciale importanza celebrare queste istanze e questi protagonisti, per educare all'oggi e al futuro. CERV-2021-CITIZENS-REM — European Remembrance, 19/04/2021

Prodotto dal Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana e pubblicato nel Dicembre 2019, Repubblica Ribelle - autori Glauco Babini, Chiara Asti, Gabriele Mari, con la direzione scientifica di Mirco Carrattieri - è stato progettato sia per rivolgersi a un pubblico di giocatori che per essere usato in attività didattiche. Tutti i personaggi, gli avvenimenti, i luoghi e le immagini presenti nei materiali di gioco hanno riscontro nei corrispettivi fatti storici e le meccaniche mirano a far comprendere le specificità della situazione e le sfide che la Resistenza ha dovuto affrontare nella difesa e nell'amministrazione delle Zone Libere.

In questo gioco, la storia non è una nota di colore. Non si tratta di un gioco divulgativo, dove i giocatori si ritrovano incidentalmente a contatto con informazioni storiche diffuse sui materiali di gioco, ma estranee ai meccanismi del gioco stesso. Le nozioni storiche non vengono trasmesse esclusivamente sul piano testuale, ma anche attraverso il funzionamento stesso del gioco, attraverso le sue regole. Nello specifico, i principali snodi storici che in questo modo vengono posti in evidenza sono i seguenti.

## 2. BIODIVERSITÀ DELLA RESISTENZA

La Resistenza, a Montefiorino come altrove, è un fenomeno tutt'altro che uniforme, dove organizzazioni politiche armate e diversissime tra loro - e in alcuni casi, apertamente antagoniste - hanno dovuto e saputo cooperare per combattere un nemico comune. Organizzazioni che al tempo stesso, dovevano anche competere tra loro nell'ottica del "dopo" per cui certe scelte operate durante la guerra di Liberazione erano concepite non tanto per la loro valenza immediata quanto per le loro conseguenze nel dopoguerra. Questa dinamica tra cooperazione e competizione è molto interessante per un gioco e tra gli obiettivi di Repubblica Ribelle c'è sempre stato quello di cercare di restituire al giocatore questa complessità.

Durante la partita i giocatori vengono messi nella condizione di dover prendere decisioni in merito alle sfide militari, politiche e sociali che mettono in crisi la repubblica. Ogni tipo di sfida ha le proprie regole e mentre agli attacchi militari si risponde in modo collaborativo, le crisi politiche (es. le elezioni) sono fortemente competitive. In ogni caso, i giocatori devono mantenere un certo grado di cooperazione, altrimenti la repubblica cade e tutti perdono. Ma al tempo stesso, devono sempre favorire la propria fazione.

### 3. ESPERIMENTI DI DEMOCRAZIA

Repubblica Ribelle è costruito in modo tale da simulare l'esperienza della leadership partigiana, che pur essendo formalmente un organismo militare, fu di fatto portatrice di istanze politiche e sociali e, sotto molti aspetti, anche esecutrice di quelle istanze. Come anche nelle altre repubbliche partigiane, la caratteristica saliente dell'esperienza è appunto che questi Comandanti - trovatisi nella necessità di gestire un territorio improvvisamente abbandonato dal nemico - abbiano deciso, per la prima volta dopo vent'anni di dittatura, di indire libere elezioni. Ovviamente, il personale per questi primi esperimenti democratici proviene spesso dalle fila partigiane.

La dinamicità della vita politica nella zona libera è rappresentata attraverso le carte, che sono il motore del gioco. Qui sono messi in evidenza sia i successi di questa impostazione (per esempio, l'elezione del partigiano Teofilo Fontana a sindaco di Montefiorino) che gli aspetti problematici (la vicenda del partigiano Zuilio Rossi, prima imposto come vicesindaco dal Comando di Divisione e poi sostituito). Le carte riportano una grande quantità di notizie politiche, dalle biografie dei sindaci "ribelli" ai convegni, i comizi, le crisi politiche, fino alla curiosa nomina di un Commissario Prefettizio, per facilitare i rapporti con l'amministrazione fascista.

#### SCARSITÀ DI RISORSE

Tutto questo avviene in una condizione di costante insufficienza di mezzi. Esperienza che sicuramente accomuna tutte le vicende partigiane, ma nel caso di Montefiorino è aggravata dalla povertà e dall'isolamento del territorio. In un'area dove vivevano al tempo circa 50.000 persone si sono trovati a convergere fino a 5.000 partigiani, rendendo estremamente difficile dare risposta alle necessità materiali sia delle formazioni che della popolazione, in particolare durante il durissimo inverno del 1944.

La necessità di agire in carenza di mezzi è una delle dorsali del gioco. Il giocatore agisce giocando delle carte che rappresentano le risorse militari, politiche e sociali a sua disposizione in quel momento. Le carte sono sempre poche e ogni volta il giocatore deve chiedersi fino a che punto usarle per partecipare allo sforzo collettivo, o se invece cercare di conservarle per poter mettere punti preziosi nel proprio segnapunti. Chi si impegna di più di tutti viene ricompensato, ma non è possibile vedere quel che giocano gli altri prima di agire, quindi è una scelta rischiosa. Oppure ci si può giocare il tutto per tutto mettendo in campo il proprio Comandante, che è un atout, ma questo si può fare una volta sola: sarà la volta giusta? E sarà più importante mettersi in luce durante gli scontri militari oppure puntare tutto sul sostegno della popolazione?

I Signori Comandanti facciano le proprie scelte. A fine partita, il Comandante che si sarà più distinto nella salvaguardia della Repubblica, godrà di grande stima tra i Ribelli e sfilerà in testa al corteo il giorno della Liberazione.

## Strategy of tension: un *boardgame* per capire gli “Anni di piombo”

Enrico Ronconi

PopHistory, enry1992@hotmail.it

### ABSTRACT

L'obiettivo principale di questo intervento è quello di indagare a fondo le possibilità e le problematiche inerenti alla realizzazione di un gioco da tavolo che tratti di un tema storico in modo accurato e con finalità educative e che sia, in altri termini, un buon prodotto di Public History.

Ci siamo convinti che il gioco sia, a nostro parere, un utile strumento per questa finalità didattica e che fosse un buon modo per tentare di spiegare in modo semplice e coinvolgente un periodo storico altrimenti abbastanza complesso da capire per intero. Tutto questo senza dimenticarci, però, la sua intrinseca componente ludica e di intrattenimento.

Obiettivo tutt'altro che semplice, ma si cercherà di eviscerare al meglio le parti più insidiose della trasposizione del processo storico in regole e meccaniche di gioco, segnalando le principali criticità del progetto.

### PAROLE CHIAVE

Public history, giochi da tavolo, boardgame, storia in gioco, strategia della tensione, stragismo, terrorismo, guerra fredda

I motivi che mi hanno portato a scegliere gli anni di piombo come periodo storico per il gioco da realizzare sono principalmente tre. Da un lato per ragioni di interesse accademico e personale, dall'altro per la curiosità che un tema del genere può suscitare al pubblico e soprattutto per la scarsa conoscenza che si ha del periodo, in particolar modo da parte delle giovani generazioni. Il gioco è, per questo fine, un utile strumento in quanto ha grandi potenzialità interattive soprattutto verso un pubblico giovane.

Il primo passo per realizzare il progetto è stato pensare a quali elementi storici fossero più importanti per la comprensione del fenomeno storico e alla tipologia di boardgame che meglio li avrebbe potuti trasporre.

Uno degli elementi più importanti da valutare è stato il limite cronologico delle vicende del gioco. Leggendo le diverse interpretazioni ho infine optato per quella più storicamente valida e accettata dagli storici e che va quindi dalla strage di piazza Fontana del 12 dicembre 1969 alle stragi di Piazza della Loggia e dell'Italicus del 1974. In questo periodo, infatti, la strategia della tensione è stata più evidente e meno, ad oggi, sconosciuta dall'indagine storica e giudiziaria. Lo step successivo è stato poi selezionare gli eventi storicamente più rilevanti del periodo.

Il boardgame Strategy of Tension (d'ora in avanti SoT) prende quindi la forma di un gioco da 3 a 5 giocatori che interpretano giornalisti di controinchiesta che si prodigano per scoprire la verità sui mandanti e sulle motivazioni delle diverse stragi. Diversamente da quanto si può pensare, però, SoT non ha pienamente la forma di un gioco collaborativo poiché, infatti, alcuni giocatori sono degli infiltrati dei servizi segreti (rispettivamente del Servizio Informazione e Difesa e dell'Ufficio Affari Riservati) che cercheranno con tutte le loro forze di ostacolare le indagini e, al tempo stesso, di arrivare al colpo di stato.

L'idea del gioco è stata immediata, sia perché alcuni elementi (come per esempio gli infiltrati, la lotta contro al tempo per evitare il colpo di stato, i bluff e i depistaggi) sono particolarmente adatti alle dinamiche di un gioco da tavolo, sia perché lo strumento ludico ha la potenzialità di spiegare in modo semplice e coinvolgente un periodo storico altrimenti abbastanza complesso da capire per intero.

Nell'esame del materiale e delle informazioni importanti è stato costante lo sforzo di raccogliere quanto più possibile che si prestasse bene per le dinamiche, ancora piuttosto abbozzate, del prodotto finale. Per fare un esempio, la tipologia di timer Junghans-Diehl utilizzato negli ordigni del dicembre '69 avrebbe avuto poca importanza in un saggio storico tradizionale, mentre nel gioco questo dettaglio assume una grande importanza come indizio da cui si può sviluppare una pista d'indagine. Si tratta solo di piccolo esempio, ma se ne possono rintracciare molti altri che riguardano i risultati delle indagini e le notizie sui quotidiani relative ad eventi di minore entità che hanno però la potenzialità di aggiungere elementi di contesto storico e culturale al gioco.

L'attenzione prevalente è stata riservata, quindi, a rintracciare gli eventi che, nell'arco del periodo preso in esame, hanno influenzato una o più dinamiche della strategia della tensione. Nel periodo che va dall'esplosione delle bombe di Roma e Milano nel 1969 alla strage di Gioia Tauro, per esempio, particolare importanza hanno avuto la morte di Pinelli, ma anche la pubblicazione, nel giugno 1970, del libro inchiesta "La strage di Stato". Un altro aspetto su cui si è focalizzata l'attenzione è stato invece individuare tutti gli elementi relativi alle differenti stragi che si sono rivelati poi centrali per le indagini, partendo dal presupposto che i giocatori sono giornalisti d'inchiesta che svolgono le inchieste in modo autonomo.

Completata una prima ricerca storica sull'argomento si è poi entrati nella parte centrale del problema. Come far sì che i risultati di tale ricerca possano prendere la forma di un gioco da tavolo? In altre parole si è cercato di tradurre l'interpretazione storica di quel particolare evento in un linguaggio che si adattasse alle regole di un boardgame.

Gli aspetti centrali di SoT sono stati identificati nel livello di tensione e nella gestione delle notizie relative alle indagini ed è proprio da questi due aspetti che si deve partire per un'analisi più dettagliata.

1 - La strategia della tensione è stata un continuo tentativo di attuare un colpo di stato. Per questo motivo la trasposizione della tensione ha preso, nel gioco, la forma di un indicatore con un valore da 1 a 10. La scelta tiene conto del fatto che negli anni presi in esame ci sono stati veri e propri picchi di tensione in cui il conflitto politico e sociale in Italia ha raggiunto livelli allarmanti e, in diversi casi, ha portato a diversi tentativi di prendere il potere con un colpo di stato. Basti qui ricordare il celebre Golpe Borghese e il cosiddetto "golpe bianco" di Sogno. L'indicatore numerico che aumenta di valore al verificarsi di certi eventi è una efficace trasposizione ludica per far percepire ai giocatori la costante minaccia di sovversione dell'ordine democratico, spesso legata ad alcuni avvenimenti particolari.

2 - La strategia della tensione si è composta anche di un'abile manipolazione delle informazioni. Sotto questo aspetto, quindi, la resa della gestione del flusso di informazioni è stata più complicata.

Gli indizi, i depistaggi, le soffiare, le fughe di notizie (quindi le informazioni) sono state trasposte materialmente attraverso delle carte, rendendo di fatto SoT un boardgame "card driven"<sup>1</sup> in cui le carte con il bordo rosso indicano le notizie che si sono poi rivelate false mentre quelle con il bordo blu rappresentano notizie che hanno contribuito all'avanzamento delle indagini. Questo sistema genera uno scollamento tra ciò che il giocatore sa e ciò che invece sa il giornalista interpretato dal giocatore stesso, ma si è ritenuta la soluzione più indolore e in grado, soprattutto, di rendere il prodotto giocabile anche più di una volta.

L'obiettivo di questa trasposizione è stato quello di far comprendere ai giocatori quanto all'epoca fosse difficile orientarsi nella grande quantità di informazioni presenti e, non di rado, come molte testate giornalistiche abbiano contribuito a diffondere false informazioni costruite ad hoc per depistare le indagini. Vi è, inoltre, la volontà di trasmettere il messaggio che le informazioni e le notizie, anche se giornalistiche non sono mai indice di verità assoluta, ma spesso è necessario un vasto lavoro di controllo delle fonti e di analisi delle stesse per arrivare ad una conclusione quantomeno plausibile. E questo è proprio quello a cui sono portati a fare i giocatori nel corso della partita.

I due aspetti appena descritti sono quelli su cui si basa la struttura fondamentale ed essenziale di SoT, e per ragioni di spazio non mi dilungherò sulle altre numerose trasposizioni della ricerca storica in meccaniche di gioco.

Un'ultima riflessione è da dedicare al rapporto tra questo progetto di gioco e gli obiettivi che la public history si propone. Non si tratta quindi di evidenziare quanto il gioco sia un ottimo medium nella trasmissione di un messaggio o quanto sia divertente rispetto ad un saggio storico. L'obiettivo è stato costruire una narrazione storica insieme al pubblico, in questo caso i giocatori. Con SoT, sono i giocatori stessi a creare potenzialmente una loro narrazione della strategia della tensione, pur entro i limiti e le condizioni dettate dal game designer. I giocatori, infatti, vestendo i panni di alcuni giornalisti, si impegnano a costruire la loro personale "pista" con supposizioni, sospetti e accuse.

Insomma, la narrazione del gioco è vincolata dall'interpretazione storiografica che ho voluto trasmettere e da diversi vincoli di natura documentaria, ma entro questi confini i giocatori sono protagonisti della storia e contribuiscono in modo diretto a costruirne alcuni aspetti e a modificarla. D'altro canto, il "fare la storia con il pubblico" qui ha preso anche un'altra accezione: il giocatore, infatti, contribuisce al processo di costruzione della narrazione semplicemente partecipando al gioco, decidendo volontariamente di sottostare ad alcune regole che lo costringono ad agire nei modi prestabiliti.

Come già evidenziato, è qui che sta l'abilità del public historian, nel far sì che, imparando le regole, si comprenda anche qualcosa del processo storico in questione con il fine ultimo di riuscire anche a insegnare a ragionare in modo critico o, per meglio dire, storico.

D'altra parte la presenza dello storico è fondamentale anche per la fase successiva alla partita: il debriefing. In questo caso la finalità è puramente didattica e consiste nel tentativo di portare i giocatori a riflettere sulla partita, sulle loro scelte e sulle conseguenze delle loro azioni con l'obiettivo di costruire dei ponti tra la loro personale esperienza di gioco e la storia con la S maiuscola. Si tratta, insomma, di trasformare la semplice esperienza ludica in quella che nei game studies si chiama "meaningful play experience".

## BIBLIOGRAFIA

- Bertella Farnetti, Paolo, Lorenzo Bertucelli, e Alfonso Botti, a c. di. *Public history. Discussioni e pratiche*. Milano: Mimesis, 2017.
- Bertolo, M, e I Mariani. *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Pearson: Milano, 2014.
- Brusa, Antonio, e Luciano Bresil. *Giochi di storia*. Milano: Mondadori, 2002.
- De Lutiis, Giuseppe. *Storia dei servizi segreti in Italia*. Torino: Editori Riuniti, 1984.
- Dondi, Mirco. *L'eco del Boato. Storia della strategia della tensione 1965-1974*. Bari: Laterza, 2015.
- Ferraresi, Franco. *Minacce alla democrazia: la destra radicale e la strategia della tensione in Italia nel dopoguerra*. Milano: Feltrinelli, 1995.
- Giannuli, Aldo. *Bombe a inchiostro*. Torino: Rizzoli, 2008.
- Holcomb, Jeremy. *The white box essays*. Gameplaywright, 2017.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Einaudi, 2002.
- Noiret, Serge. «La "public history": una disciplina fantasma?» *Memoria e Ricerca* 37 (2011).
- . «Public history: pratiche nazionali e identità globale», 2011.
- Schell, Jesse. *The art of game design. A book of lenses*. Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
- Suits, Bernard. *The Grasshopper. Games, life and utopia*. University of Toronto Press, 1978.