



**ISTITUTO NAZIONALE
FERRUCCIO PARRI**

Quarta conferenza italiana di Public History – proposta di panel

Titolo

I mille modi per giocare il passato: la rinascita dei *board game* a sfondo storico.

[The one thousand ways to play the past: the revival of historical board game]

Temi e ambiti di esperienza

Giochi e videogiochi di storia

Descrizione generale

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 gamification - 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).

English version

Because of development and constant growth of new technologies, the gaming industry has increasingly looked for success and sales through video games. The research of an ever more exasperated realism has certainly favored the expansion of the digital games market, even concerning historical games or games with a historical background. Nevertheless, realism requires us to consider such a vast range of variables that some of these products are even worse and more harmful - from historical and historiographic point of view - than their more archaic and simpler ancestors. This is certainly one of the reason why the old and dear board game is experiencing a sort of a second youth, even in commercially. The gamification process - so well shown in *Twilight struggle* case, for instance - imposes choices and simplifications that help game creators to better understand certain historical dynamics and at the same time are more

effective in engaging the less prepared and aware public on period, event or historical process that is made playable. This panel's purpose is thinking about these aspects, through a brief introductory overview on board games and the presentation of two specific and quite different case studies: *Repubblica Ribelle* (dedicated to the Partisan Republic of Montefiorino) and *Strategy of tension* (dedicated to the first phase of the so called "anni di piombo").

Interventi

1) Storie da tavolo: quando la storia entra in gioco.

Giorgio Uberti (*Associazione PopHistory*)

Sono sempre più numerosi i casi di giochi da tavolo che scelgono di far immergere i giocatori in un'ambientazione storica. Eppure, non basta questo a creare un gioco da tavolo storico. A seconda di dove si sceglie di collocare l'elemento storico possiamo ottenere giochi ad ambientazione storica (si pensi a "*S.P.Q. Risiko*"), giochi a componenti storiche (si pensi a "*È tutta un'altra storia*"), oppure giochi a dinamica storica (*Twilight Struggle* è certamente l'esempio più celebre). In altre parole, non bastano ambientazione e componenti a creare un gioco storico. La scelta di una dinamica 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*, 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. La mia relazione intende mettere a confronto vari giochi da tavolo storici (*Radetzky*, *Schönbrunn*, *Strategy of Tension*, *Ta-Pum!* e *Gangs Of Cuba*) e provare ad analizzare punti di efficacia e punti di debolezza. L'obiettivo sarà comprendere come e quando la scelta di un gioco da tavolo si è rivelata una scelta vincente nella realizzazione di un prodotto che possa definirsi di Public History.

2) Tra gioco e didattica: la Resistenza a Montefiorino in *Repubblica ribelle*.

Glauco Babini (*Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana*)

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.

3) Giocare gli anni di piombo? Si può fare! Il caso di *Strategy of tension*

Enrico Ronconi (*Associazione PopHistory*)

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. Innanzitutto è doveroso precisare il perché si è scelto come periodo storico proprio la strategia della tensione. Da un lato per ragioni di interesse accademico, dall'altro per la curiosità che un tema del genere potrebbe suscitare nel pubblico, in particolar modo da parte delle giovani generazioni. Il gioco è, a nostro parere, un utile strumento per questa sua finalità didattica, senza per questo dimenticare la componente ludica. L'idea del gioco è stata immediata in quanto abbiamo ritenuto non solo che alcuni elementi (come per esempio gli infiltrati, la lotta contro il tempo per evitare il colpo di stato, i bluff e i depistaggi) fossero particolarmente indicati per un gioco da tavolo, ma anche perché ci siamo convinti che fosse un buon modo per tentare di spiegare in modo semplice e coinvolgente un periodo storico altrimenti abbastanza complesso da capire per intero. 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.

Coordina e introduce

Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri) - redazione_insmli@insmli.it

English version

1) Tabletop stories: when history comes into play.

Giorgio Uberti (PopHistory)

There are more and more cases of board games that choose to immerse players in a historical setting. Still, this is not enough to create a historic board game. Depending on where you choose to place the historical element we can obtain games with a historical setting (think of "SPQRisiko"), games with historical components (think of "It's a whole other story"), or games with dynamics historical (Twilight Struggle is certainly the most famous example). In other words, setting and components are not enough to create a historical game. Choosing a dynamic is essential to transform a board game into a product that can be used to understand the depth and complexity of the story. In this process, however, the challenge has not always been successful. For example, in Deus Vult, which intends to immerse players in the siege of Jerusalem in 1099, there are no historical notions about facts or characters, so the attempt ends up giving the perception of playing a lady with a chivalrous setting. My report aims to compare various historical board games (Radetzky, Schönbrunn, Strategy of Tension, Ta-Pum! And Gangs Of Cuba) and try to analyze points of effectiveness and weaknesses. The goal will be to understand how and when the choice of a board game proved to be a winning choice in the creation of a product that can be defined as Public History.

2) Between play and education: the Resistance in Montefiorino in *Repubblica ribelle*.

Glauco Babini (Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana)

Repubblica ribelle is a card driven board game, partially collaborative, for 3-6 "Rebel" commanders who must defend the free zone of the Republic of Montefiorino from the summer of 1944 to the spring of 1945. As leader of the respective political factions- military, players face a series of events that threaten the Republic, testing military strength, the political balance between the various

resistance forces and the relationship with the population. Commanders are required to cooperate to pass tests, but at the same time they must overcome each other, fighting for the hegemony of their faction. Produced by the Museum of the Republic of Montefiorino and the Italian Resistance and published in December 2019, *Repubblica ribelle* (by Glauco Babini, Chiara Asti, Gabriele Mari), has been designed both to target an audience of players and to be used in educational activities. All the characters, events, places and images present in the game materials are reflected in the corresponding historical facts and the game mechanics aim to make people understand the challenges that the Resistance has had to face in the defense and administration of the Free Zones..

3) Playing the terrorism? It could work! The *Strategy of tension* case

Enrico Ronconi (*Associazione PopHistory*)

The main goal of this intervention is to investigate about the possibilities and the problems inherent the making of a boardgame which speaks about an historical theme in a accurate way and with educational intents and that is, in other words, a good example of Public History. First of all it is necessary to explain why we have chosen as historical setting the Strategy of Tension in Italy. On one side for accademical reasons, on the other side for the curiosity that a theme like that could interest the public, especially the youngest generations. The boardgame is, in our opinion, a useful instrument for this didactical finality, without forgetting its ludical component. The idea of the game was immediate because we thought not only that some elements (like for example the infiltrates, the struggle against time in order to avoid the coup d'état, the bluffs and the misdirections) were particularly suitable for a boardgame, but also because we thought that a game would be a perfect way to try to teach in a simple and immersive way an historical period otherwise a bit complex to fully understand. It is a difficult goal, but we will try to eviscerate at our best the most insidious parts of the transposition of the historical process in rules and in game mechanics, reporting the most important critical issues of the project..

Introduction and coordination

Igor Pizzirusso (*Istituto nazionale Ferruccio Parri*) - redazione_insmli@insmli.it

Curricula dei relatori

Giorgio Uberti - Laurea triennale in Scienze dei fenomeni sociali nel 2010, e laurea magistrale in Scienze sociali applicate al mercato del lavoro e alla direzione d'impresa nel 2013 conseguite presso l'Università Cattolica di Milano. Cultore in Storia sociale e Storia economica, tra il 2013 e il 2015, ho svolto ricerche in ambito storico e sociale presso alcuni importanti patrimoni archivistici. Nel 2016 ho conseguito il diploma di Master di II livello in Public History presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. Dopo il Master, Libero Professionista, specializzato nella ricerca e nello sviluppo sperimentale nel campo delle scienze sociali e umanistiche. Dall'esperienza del master è nata l'associazione PopHistory di cui sono vicepresidente.

Contatto: giorgio.uberti@gmail.com

Glauco Babini - scrittore pubblicitario, è autore di *Repubblica Ribelle*, gioco da tavolo dedicato alla Repubblica Partigiana di Montefiorino. È tra gli ideatori e organizzatori di *Play - Festival del Gioco*, la principale manifestazione ludica italiana, per la quale da anni segue progetti di "educational gaming" tra cui numerosi esperimenti di public history. In merito ha scritto un saggio nel volume *Mettere in gioco il passato*, edito da Unicopli nel Novembre 2019. Collabora con l'Istituto Storico di Modena e il Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana.

Contatto: glauco.babini@gmail.com

Enrico Ronconi – laureato in scienze storiche presso l'Università di Bologna, ha conseguito il diploma di Master di II livello in Public History presso l'Università di Modena e Reggio Emilia nella terza edizione del corso (2018). E' tra i creatori del gioco *Strategy of tension*, dedicato alla prima parte (1969-1974) dei cosiddetti "anni di piombo". E' socio di PopHistory dal 2020.

Contatto: enry1992@hotmail.it

Igor Pizzirusso - lavora all'Istituto nazionale Ferruccio Parri (ex INSMLI) dal 2006. Ricercatore e *web content manager* dell'Istituto e della rete degli enti associati (quest'ultimo ruolo dal 2010). Il suo principale progetto di ricerca è la banca dati "Ultime lettere di condannati a morte e di deportati della Resistenza italiana", per la quale si è occupato sia di programmazione web che del reperimento dei documenti originali. È anche responsabile della gestione dei database su "Stampa clandestina" e "Antifascisti, combattenti e volontari della guerra di Spagna", oltre all'Atlante delle stragi naziste e fasciste, di cui ha curato anche una parte della ricerca e per il quale tuttora si prodiga nella fase di correzione e nuove implementazioni. È anche segretario di redazione e *web content manager* della rivista di didattica della storia *Novecento.org*, sulla quale verrà a breve pubblicato un suo saggio sui meme storici.

Contatto: redazione_insmli@insmli.it

Referente

Igor Pizzirusso

Tel: +39 3355623978

Contatto: redazione_insmli@insmli.it

English version

Giorgio Uberti - Bachelor's Degree in Social Sciences in 2010, and Master's Degree in Social Sciences applied to the labor market and business management in 2013 at the Catholic University of Milan. In 2013, he worked in social history and economic history. I carried out historical and social research in some important archival heritages. In 2016 I received a Master's degree in Public History at the University of Modena and Reggio Emilia. After the Master, I became a freelancer, specialized in research and experimental development in social sciences and humanities. I'm vice president of the PopHistory association.

Contatto: giorgio.uberti@gmail.com

Glauco Babini - Advertising writer, author of the *Repubblica ribelle*, a board game dedicated to the Partisan Republic of Montefiorino. It is one of the creators and organizers of *Play - Festival del Gioco*, the main Italian recreational event, for which for years it has followed projects of "educational games" including numerous experiments in public history. In this regard, he wrote an essay in the book *Putting the past at stake*, published

by Unicopli in November 2019. He collaborates with the *Historical Institute of Modena* and the *Museum of the Republic of Montefiorino and the Italian Resistance*.

Contatto: glauco.babini@gmail.com

Enrico Ronconi – He graduated in historical sciences at the University of Bologna; he obtained a II level Master's degree in Public History at the University of Modena and Reggio Emilia in the third edition of the course (2018). He is one of the creators of the *Strategy of tension* game, dedicated to the first part (1969-1974) of the so-called "anni di piombo". He has been a member of PopHistory since 2020.

Contatto: enry1992@hotmail.it

Igor Pizzirusso – Researcher and web content manager for Ferruccio Parri National Institute (former INSMLI) and his network of institutes since 2006. His main project is "Last Letters of condemneds to death and deportees of the Italian Resistance" database, for which he also took care of the retrieval of the original documents. He's also in charge of the management of *Resistance press* database and *Spanish war's antifascists, fighters and volunteers* database. He took part as well in *Atlas of Nazi and Fascist massacres* project, both in research and web programming. He is also editorial secretary and web content manager of the history education magazine Novecento.org. His essay about historical memes will be published soon on this magazine.

Email: redazione_insmlti@insmli.it

Contact

Igor Pizzirusso

Tel: +39 3355623978

Email: redazione_insmlti@insmli.it