

C.A.S.T.



CONVEGNO DI ARCHEOLOGIA STORIA E GIOCO DA TAVOLO

7-8-9 MARZO 2025

organizzato da

LET'SDIGAGAIN

grazie al contributo di



con il patrocinio di



con la collaborazione di



media partner



PROGRAMMA

L'INGRESSO PER SEGUIRE LE TALK E PARTECIPARE ALLE SESSIONI DI GIOCO È GRATUITO E APERTO A TUTTƏ

ANTEPRIMA

Giovedì 6 marzo

Dalle ore 20.00 anteprima C.A.S.T. con sessioni di giochi da tavolo da Stratagemma (Via Dei Servi, 15/R, Firenze)

Venerdì 7 Marzo

Murate Idea Park (Piazza Madonna della Neve, Firenze)

SALA PASQUINI

9.30 Apertura C.A.S.T. 2025

10.00 Introduzione a cura di Beniamino Sidoti

10.30 Ars Custodia: un gioco per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale – Gabriele L.F. Berruti, Lorenzo Testi**pag. 4**

11.00 L'Asinara tra archeologia e gioco: un anno di ricerche con "Odissea dimenticata" – Veronica Venco, Luca Caloi**pag. 4**

11.30 Unearthed: storia di una civiltà – Valentina Nastasi, Marco Paoletti**pag. 5**

12.00 Est "modem" in rebus? La vendita online di giochi didattici scaricabili – Chiara Bozzi, Rosanna Candon**pag. 5**

SALA EX NARDINI

12.30 Inaugurazione mostra "**Disegnare la storia**" a cura di Niccolò Tonelli e Chiara Raimondi

Dalle 13.00 alle 14.00 PAUSA PRANZO

SALA PASQUINI

14.00 Out of Africa: l'alba dell'umanità – Niccolò Scialpi, Chiara Zen**pag. 6**

14.30 Langobardia Horribilis: le fonti in gioco – Jacopo "Faust" Buttiglieri**pag. 7**

15.00 BRIGHT "Brain Research in Interactive Game-based HyperTraining" – Federico D'Agata, Ilaria Stura, Matteo Diano, Valerio Bioglio**pag. 7**

15.30 Scava, scambia, scopri. Il gioco di Archaeologix – Matteo Provini, Daniele Aurelio**pag. 7**

16.00 Game4CED: giochi da tavolo e daltonismo tra accessibilità e divulgazione – Carlo Alberto Iocco, Daniele Aurelio, Alessandro Rizzi**pag. 8**

16.30 Tor dei Pagà. Tutta un'altra storia! – Giovanna Bellandi, Chiara Bozzi, Chiara Gafforini**pag. 9**

17.00 Katàbasis. Sulle orme di Dante – Sebastiano Todaro, Gabriele Todaro**pag. 9**

17.30 Storia del colore nei giochi da tavolo – Alessandro Rizzi, Daniele Aurelio, Carlo Alberto Iocco, Beatrice Sarti, Marco Tibaldini**pag. 10**

18.00 Per le strade di Ercolano – Elena Musci**pag. 10**

18.30 Storia ludica. Un progetto di autoformazione studentesca transdisciplinare a UniTo – Stefano Bellardi, Fabio Di Piazza, Daniele Valerio**pag. 11**

Alle 19.30 **concerto disegnato** in SALA EX NARDINI con **Mac Tire**

Sabato 8 Marzo

Murate Idea Park

SALA PASQUINI

Dalle 10.00 alle 19.00 sessioni di gioco

PARTECIPAZIONE AI TAVOLI APERTA A TUTTƏ

SALA EX NARDINI

Mostra "Disegnare la storia" aperta dalle 10.00 alle 19.00

10.00 Giochi di ruolo nei musei – Federico D'Agata, Ilaria Stura, Matteo Diano, Valerio Bioglio	pag. 12
10.30 Mutina splendissima – Chiara Meletti, Giuseppe Zuccarato	pag. 12
11.00 Dig Raider – David Mercuri, Sefora Renda, Francesco Orso Maria Renda	pag. 13
11.30 Vai con CarMa! È un gioco da romani – Alessia Mannola, Daniele Montini	pag. 13
12.00 L'Agone di Paniathi – Lola Teale	pag. 14
12.30 Giochi di ruolo e global history – Simone Fleres, Luca Canali	pag. 15

Dalle 13.00 alle 14.00 PAUSA PRANZO

SALA EX NARDINI

14.00 Wargame: comunicazione e diffusione della narrazione storica attraverso il settore ludico - Sara De Santis, Iacopo Trotta, Marco Aldinucci

pag. 15

15.00 Framework di interaction design project oriented per attività multimediali e game based learning - David Colangeli

pag. 16

16.00 Il gioco di simulazione come laboratorio storico: una sfida possibile? - Riccardo Masini

pag. 17

17.00 Cangaceiros. La storia entra nel gioco - Alessandro Lanzuisi

pag. 17

17.30 Il gioco nel mondo barbarico altomedievale, tra società, ipotesi e ricostruzione - Gabriele Zorzi

pag. 18

Domenica 9 Marzo

Murate Idea Park

SALA PASQUINI

Dalle 10.00 alle 17.00 sessioni di gioco

PARTECIPAZIONE AI TAVOLI APERTA A TUTTƏ

SALA EX NARDINI

Mostra "Disegnare la storia" aperta dalle 10.00 alle 16.00

10.30 Giochi narrativi tra realtà e finzione – Francesca Garello, Andrea Angiolino

pag. 18

A seguire, verrà spiegato il metodo di utilizzo dei libri-gioco per letture pubbliche e attività di scrittura collettiva, e leggeremo e giocheremo assieme I misteri delle catacombe (ed. Parapiglia 2023)

11.30 Learning by role-playing. Metodo Lab GDR come metodologia d'apprendimento a scuola – Marco Scicchitano, Ilaria Montano

pag. 19

Dalle 13.00 alle 14.00 PAUSA PRANZO

14.00 Radio Victory – Glauco Babini

pag. 19

14.30 Rivoluzioni Tangibili: un'esperienza multitavolo ambientata alla vigilia della Rivoluzione Francese – Marco Montanari, Lucia Marsicano

pag. 20

17.00 CHIUSURA C.A.S.T. 2025

Ars Custodia: Un Gioco per la Conservazione e Valorizzazione del Patrimonio Culturale

Gabriele Luigi Francesco Berruti (brrgrl@unife.it)

Lorenzo Testi (lorenzo.testi@edu.unife.it)

"Ars Custodia" è un'esperienza educativa e strategica nata come spin-off del progetto HeritAware e sviluppata da Palaeolithic Holding Group (gruppo di ricercatori Unife), diretta da Gabriele Luigi Francesco Berruti con il contributo di Lorenzo Testi. Il gioco nasce ed è stato presentato durante la Summer School HeritAware svoltasi ad Isernia nell'estate del 2024 che ha coinvolto 30 studenti universitari con formazioni diverse, provenienti da Europa, Sud America e Asia offrendo loro l'opportunità di affrontare in modo pratico le sfide legate alla gestione e valorizzazione del patrimonio culturale. Il playtest, incentrato sul contesto del Molise, ha adattato il gioco a tre beni culturali emblematici: il Museo Nazionale del Paleolitico di Isernia, il Parco Archeologico di Sepino e il Santuario Italo di Pietrabbondante. Tuttavia, il format è altamente flessibile e replicabile in qualsiasi scenario culturale. Il gioco si articola in fasi che simulano il processo reale di gestione del patrimonio culturale; le squadre, composte da 3 a 8 giocatori, elaborano progetti per migliorare un bene culturale bilanciando accessibilità, conservazione e ricerca. I partecipanti presentano i progetti a esperti per ottenere feedback, negoziano con enti locali per reperire finanziamenti e permessi e compilano moduli online semplificati, ispirati a quelli reali per l'accesso ai fondi. Una volta presentati i progetti devono affrontare l'attesa dei risultati e gestire imprevisti come ritardi burocratici o necessità di ulteriori risorse, richiedendo capacità di adattamento e problem solving. "Ars Custodia" promuove un approccio collaborativo e pratico, stimolando l'interazione con stakeholder quali rappresentanti istituzionali, esperti del settore e comunità locali. Inoltre, incoraggia l'uso di tecnologie digitali, analisi dei dati e progettazione partecipativa per rendere gli interventi più sostenibili ed efficaci. Non è solo un gioco, ma uno strumento formativo che combina teoria e pratica. I partecipanti sviluppano competenze in gestione delle risorse, relazioni con stakeholder e risoluzione di problemi complessi, approfondendo le dinamiche di conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale come elemento di identità collettiva e sviluppo sostenibile. In sintesi, Ars Custodia rappresenta un modello educativo innovativo, capace di formare nuove generazioni di professionisti della tutela del patrimonio culturale.

L'Asinara tra archeologia e gioco: un anno di ricerche con "Odissea dimenticata"

Luca Caloi*, Veronica Venco*

*Università degli Studi di Sassari

"Odissea Dimenticata: i dannati dell'Asinara" è un progetto di divulgazione scientifica nato per esplorare la tematica dei campi di prigionia della Prima Guerra Mondiale sull'isola dell'Asinara attraverso il medium del gioco da tavolo. Ideato in seguito alla pubblicazione della call for papers del primo convegno CAST svoltosi nel 2024, il progetto ha ricevuto un positivo riscontro iniziale da parte di un pubblico specializzato, incentivando la prosecuzione dello sviluppo e la presentazione a un pubblico più ampio. Nel corso del 2024, il progetto è stato testato in diversi contesti, sia ludici (ad esempio Play, festival del gioco e l'evento IdeaG di Cagliari) che accademici e divulgativi, come alla Notte dei Ricercatori 2024. Circa un centinaio di partecipanti, appartenenti a fasce generazionali e attitudini differenti, hanno avuto modo di interagire con il prototipo, fornendo feedback utili per valutarne l'efficacia. Parallelamente, è stato elaborato un questionario per misurare l'impatto educativo e divulgativo del gioco, strutturato in due fasi di raccolta dati (pre e post esperienza ludica). I dati sono stati raccolti in forma anonima, concentrandosi su tre aspetti: il valore didattico e divulgativo del gioco, il suo aspetto ludico e il ruolo dell'archeologo in progetti simili. A un anno dalla prima presentazione al convegno CAST, si vuole così proporre un aggiornamento sullo stato del progetto, partendo dalle meccaniche di gioco arrivando sino ai primi risultati ottenuti relativamente all'efficacia dell'approccio educativo adottato rispetto agli obiettivi iniziali.

Le dinamiche del gioco rimanendo pur strettamente legate a quelle inizialmente progettate, hanno visto una certa evoluzione grazie alle esperienze vissute nei differenti ambienti ludici. I dati raccolti finora evidenziano invece una generale mancanza di conoscenza dei fatti trattati del pubblico, anche tra i residenti della Sardegna, ma sottolineano come lo strumento ludico abbia facilitato la comprensione e l'interesse verso il territorio e il tema storico-archeologico. I risultati sottolineano infatti come il gioco abbia suscitato un certo interesse a visitare l'isola dell'Asinara. L'interesse dei giocatori è stato incentivato soprattutto dalla narrazione storica, che si discosta dalle offerte turistiche tradizionali che si basano quasi unicamente sull'invidiabile aspetto paesaggistico-naturalistico. Questi primi risultati potrebbero suggerire come l'integrazione delle tematiche storico-archeologiche a quelle naturalistiche potrebbero favorire ulteriormente il flusso turistico.

UNEARTHED - Storia di una civiltà

di Valentina Nastasi e Marco Paoletti

UNEARTHED - Storia di una civiltà è un gioco di ruolo narrativo che vede i giocatori affrontare due fasi: la vita di una civiltà attraverso più periodi dalla nascita alla scomparsa, e successivamente la sua riscoperta archeologica. Affronteremo i temi della determinazione dei valori fondanti di una cultura, delle tipologie di archeologia e dell'approccio critico alla ricostruzione storica. Nella prima fase il gioco porta l'utente generico ad approcciare analiticamente, passo dopo passo, gli organismi culturali da diversi punti di vista, mentre nella seconda fase il gioco permette di stimolare la curiosità in merito alla realtà archeologica, facendo cadere il velo di luoghi comuni che avvolgono i mestieri storici. Ogni fase del gioco è guidata, al punto da permettere anche al neofita inesperto di GDR o di Archeologia di giocare senza problemi.

La prima fase "Vita di una Civiltà" consta di quattro periodi di ciclo vitale della cultura: Nascita, Sviluppo, Maturità e Decadenza. A ogni persona in gioco è assegnata l'autorità narrativa in merito a un elemento strutturale (clima, territorio, religione, forma di governo, percezione della realtà eccetera) e le decisioni finali sull'indirizzo narrativo sono prese collaborativamente. La Civiltà avrà una sua scheda di gioco, al pari di un personaggio per giocatore. La seconda fase, "La Riscoperta", vedrà i giocatori impersonare degli archeologi che dovranno portare nuovamente alla luce la Civiltà della prima fase secondo le proprie specificità (specializzazione archeologica, atteggiamento storico, popolo di appartenenza, età e genere).

Oltre al manuale e alle schede di gioco, serviranno per giocare solo alcuni dadi tradizionali.

Unearthed inoltre si adatta ai contesti: è progettato per essere giocato da appassionati del mondo ludico, ma anche da classi scolastiche o all'interno di musei ed aree archeologiche. La Fase 1, infatti, può essere già precompilata con informazioni riguardanti una civiltà del passato così da spronare i giocatori all'apprendimento tramite il rinvenimento durante la Fase 2 di reperti realmente esistenti.

Est "modem" in rebus? La vendita online di giochi didattici scaricabili

Chiara Bozzi, chiara.bozzi@rocketmail.com

Rosanna Candon, rosanna.candon@libero.it

È sempre più diffusa la vendita online di materiale didattico (schede o giochi) scaricabile e stampabile direttamente da parte dei docenti di diversi ordini di scuola. Numerose piattaforme si occupano di gestire la vendita e di garantire il copyright dei materiali e i diritti d'autore. Anche noi abbiamo sperimentato la vendita dei nostri materiali e ci piacerebbe portare al Convegno la nostra esperienza, perché pensiamo che questa modalità di condivisione possa essere utile a chi, come noi, realizza giochi didattici.

Conosciamo, infatti, le difficoltà connesse alla costruzione dei prototipi e alla proposta degli stessi alle case editrici. Inoltre, i giochi a tema storico-archeologico vengono spesso ideati da gruppi di lavoro che utilizzano il mezzo ludico per condividere le informazioni sui siti archeologici o sugli scavi di cui sono collaboratori. In questo caso, l'utilizzo di queste piattaforme di vendita permette non soltanto di far conoscere le proprie proposte ma anche di realizzare dei piccoli guadagni che consentano di sostenere e portare avanti la valorizzazione del proprio scavo o sito archeologico. Scopo del nostro contributo è quello di presentare le principali piattaforme di vendita che conosciamo e che abbiamo sperimentato e di offrire pratici consigli a chi volesse utilizzare questa modalità di condivisione dei propri giochi. Vorremo specificare che non siamo collaboratrici o dipendenti di queste piattaforme, non abbiamo scopi di vendita ma vogliamo raccontare la nostra esperienza e presentare una possibilità esistente e forse poco conosciuta.

Out of Africa: l'alba dell'umanità

Nicolò Scialpi, PhD student – Università degli Studi di Ferrara

Chiara Zen, PhD student – Università degli Studi di Ferrara

Il racconto dell'evoluzione umana si accompagna da sempre ad un complesso di elementi pregiudizievoli e, talvolta, tendenziosi. Dal falso totem della "linea dell'evoluzione" a modelli teorici (multiregional theory) desueti e superati ma reimpiegati in narrazioni ricche di bias e, spesso, di chiara impronta razzista. Trovare vie alternative per portare all'utenza il fatto dell'evoluzione e le più moderne ipotesi in campo genetico e archeologico è la sfida che ricercatori e ricercatrici stanno accogliendo. *Preisto-Risi: l'alba dell'umanità* (titolo provvisorio) è frutto di questo sforzo. Il progetto si presenta come un gioco da tavolo di strategia di stampo scientifico-divulgativo, il cui scopo è la sopravvivenza dei gruppi umani di *Homo sapiens*. La plancia è una mappa geografica stilizzata e frammentata in territori più piccoli del continente africano, europeo, del comparto mediorientale e asiatico e dell'Oceania. Le forme e le dimensioni (volutamente stilizzate) riprendono le caratteristiche geomorfologiche del mondo di 85.000 anni fa. Non è inserito il continente americano per ragioni filologiche dato che il giorno ripercorre la fuoriuscita dall'Africa dei primi *Homo sapiens* anatomicamente moderni. All'inizio di ciascuna partita, chi gioca riceve dei "Punti tribù" che possono aumentare e ridursi nel corso della partita e determinano lo stato di salute e la forza del giocatore e una carta "obiettivo" che può prevedere il raggiungimento di certi territori, di alcune conquiste tecnologiche e/o culturali oppure la mescolanza con altre specie umane (ad esempio, *Neanderthal*, *Denisova*, altri *Homo sapiens*). Lo spostamento avviene per territorio, ovvero è concesso il movimento presso una sola casella territorio immediatamente contigua alla posizione ricoperta (salvo l'impiego di carte vantaggio). Se due giocatori si trovano in due caselle limitrofe, può scattare una duplice dinamica: lo scontro, che avviene per "Punti tribù" e attraverso in tiro di tre dadi a testa (similmente a *Risiko*) oppure l'unione delle tribù. I due giocatori da quel momento in poi continuano la partita assieme, sbloccando nuovi obiettivi e nuove dinamiche. Sul tabellone sono presenti diverse caselle tematiche (ad esempio "Eventi", "Ultimi *Neanderthal*", "Tribù solitaria" ecc) che forniscono bonus o svantaggi a chi ci finisce e pesca una carta tematica corrispondente. La persona che raggiunge per prima l'obiettivo del proprio gruppo umano, vince la partita. Lo scopo di questo gioco è, per dichiarazione d'intenti, didattico e divulgativo. Motivo per cui ogni casella nel tabellone sarà accompagnata ad un preciso riferimento storico, antropologico o archeologico nel compendio in allegato al gioco. Inoltre, anche le carte "Eventi" e le altre tematiche si riferiranno a dati e nozioni scientifiche. *Preisto-Risi* vuole proporsi come uno strumento di duplice fruibilità: come gioco da tavolo sé stante e utilizzabile per cimentarsi in una sfida di strategia e calcolo dei costi e dei benefici; inoltre, la cura che i ricercatori e ricercatrici del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Ferrara porranno nella produzione dei contenuti scientifici e nel riportare i dati sottolineano l'ambizione di proporsi come strumento didattico e divulgativo per affrontare in maniera alternativa un ambito del sapere spesso poco approfondito, riconosciuto e mal raccontato.

Langobardia Horribilis

Jacopo "Faust" Buttiglieri

Langobardia Horribilis è un gioco di ruolo con un regolamento originale, ispirato ai giochi Forged in the Dark e ambientato in un altomedioevo italiano alternativo, che però vuole anche rispettare il contesto storico a cui fa riferimento.

In questa talk, adatta anche a chi non è esperto del mondo dei giochi di ruolo, l'autore ci parlerà di come le fonti storiche sono "entrate in gioco" e del perché sono state prese alcune libertà necessarie, utilizzando anche un esempio pratico.

Progetto: BRIGHT "Brain Research in Interactive Game-based HyperTraining"

Federico D'Agata, Ilaria Stura, Matteo Diano, Valerio Bioglio

BRIGHT "Brain Research in Interactive Game-based HyperTraining", è un progetto di ricerca del gruppo interdipartimentale "Departments&Dragons", dell'Università di Torino. È stato finanziato tramite un crowdfunding supportato da Funds TOgether 2024 di UniTo, terza edizione (<https://www.unito.it/ricerca-e-innovazione/finanziamenti-e-opportunita/il-crowdfunding-la-ricerca-e-linnovazione/funds>). Lo scopo del progetto è di indagare l'interazione, soprattutto attraverso misure di sincronia cerebrale (hyperscanning), tra persone che giocano di ruolo, utilizzando la functional Near Infra-Red Spectroscopy (fNIRS). Lo studio si focalizza sulla misura dell'attività cerebrale durante la sessione di gioco per capire in quale misura competizione, cooperazione e gioco operino nel migliorare le soft skills, ossia le competenze interpersonali e comunicative che sono sempre più importanti nel mondo del lavoro e nella vita quotidiana. Il progetto ha però anche un importante impatto sociale, in quanto vuole studiare il gioco come un mezzo coinvolgente, sia in ambito educativo che aziendale, per migliorare la flessibilità, l'adattabilità, la creatività, il pensiero critico e la cooperazione. La raccolta dati partirà a marzo 2025, con gruppi di 4 soggetti alla volta che giocheranno di ruolo ad una storia creata per lo studio, con momenti sia di cooperazione che di competizione tra i personaggi. Il progetto sarà FAIR-by-design, ovvero è stato strutturato per poter condividere non solo i risultati, ma anche la metodologia e i dati (non sensibili) con gli altri ricercatori.

Scava, scambia, scopri – Il gioco di Archaeologix

Matteo Provini, Daniele Aurelio

Negli ultimi decenni è stato ampiamente dimostrato come i giochi possano essere strumenti potenti per la divulgazione scientifica, l'educazione e la sensibilizzazione su temi complessi, come l'archeologia. In questo intervento verrà presentato Archaeologix, un gioco da tavolo che combina strategia e contenuti storici con una buona componente di divertimento, offrendo un'immersione unica nel mondo dell'archeologia avventurosa. Lungi dall'essere solamente un passatempo, il gioco rappresenta un'opportunità per comprendere le sfide, le decisioni critiche e l'emozione della scoperta che caratterizzano il lavoro degli archeologi. In Archaeologix, i giocatori vestono i panni di avventurosi archeologi che girano il mondo cercando di raggiungere prima degli altri i vari possibili siti archeologici, nella speranza di scavare quanti più frammenti di reperti possibile, scelti tra opere realmente esistenti. Durante i loro viaggi, devono gestire un inventario limitato, cercando di vendere ad altri colleghi archeologi i frammenti che non ritengono indispensabili e accaparrandosi quelli necessari per completare più reperti interi, ottenendo così un vantaggio nel punteggio finale.

Il gioco si sviluppa in diverse fasi, ognuna delle quali simula un aspetto cruciale della professione archeologica – o almeno della sua versione cinematografica: 1. Fase d'asta: i giocatori competono per ottenere servizi strategici come viaggi più veloci, finanziamenti, consulenze da imprese di scavo o accesso a preziose biblioteche. 2. Fase di scavo: ogni giocatore decide quanto rischiare nello scavo, bilanciando l'opportunità di recuperare più frammenti possibili contro il pericolo di causare un crollo e perdere tutto. 3. Fase bazar: Questa fase è dedicata alla compravendita e allo scambio di frammenti, per ottimizzare l'inventario e aumentare il valore della propria collezione completando reperti interi. Archaeologix non è solo un gioco di strategia, ma anche un mezzo educativo: i reperti, i contesti geografici e le dinamiche presentate si ispirano a situazioni reali, offrendo ai giocatori una visione concreta e dettagliata del mondo archeologico. Attraverso il gioco, si possono esplorare concetti come la gestione delle risorse, la collaborazione e la competizione, stimolando al contempo curiosità e interesse verso questa disciplina. Concludendo, Archaeologix dimostra quanto i giochi possano essere utili nell'ambito archeologico non solo come strumento educativo, ma anche come mezzo per promuovere il valore del patrimonio culturale, e rappresenta ancora una volta quanto il gioco possa essere un ponte tra conoscenza e intrattenimento, capace di coinvolgere un pubblico ampio e diversificato.

Game4CED: giochi da tavolo e daltonismo tra accessibilità e divulgazione

Carlo Alberto Iocco, Daniele Aurelio, Alessandro Rizzi

Game4CED unisce giochi da tavolo e ricerca sul daltonismo con gli obiettivi di:

1. Sviluppare giochi da tavolo come strumento educativo per la rilevazione precoce del daltonismo
2. Aumentare la consapevolezza delle persone sul daltonismo
3. Migliorare l'accessibilità dei soggetti ai giochi.
4. Fornire nuovi strumenti ad insegnanti ed educatori per creare un ambiente scolastico più accessibile per tutti i bambini. In Europa circa il 9% degli uomini e lo 0,5% delle donne soffrono di daltonismo.

Tendenzialmente questi soggetti scoprono della loro condizione solo in età adulta in concomitanza degli esami medici correlati all'ottenimento della patente. Ciò significa che questi soggetti attraversano gli anni della scolarizzazione ignorando questa condizione e ciò può portare a diversi problemi. Con il gruppo di ricerca Game4CED abbiamo pensato di creare un gioco da tavolo chiamato ColorFit che possa essere utilizzato nelle scuole per trovare studenti daltonici e per far conoscere al personale scolastico e ai genitori il daltonismo e le sue peculiarità. ColorFit è un gioco da tavolo astratto per due giocatori distribuito tramite Board Game Geek in formato Print and Play. Durante una partita di ColorFit è richiesto di piazzare delle tessere colorate su una plancia seguendo alcune restrizioni, tra cui quella di eseguire un match cromatico. Analizzando le tempistiche e gli errori commessi durante il gioco è quindi possibile ipotizzare che un giocatore possa essere daltonico. Game4CED si propone inoltre di analizzare lo stato dell'arte riguardante l'accessibilità visiva dei giochi da tavolo. Per fare ciò stiamo sviluppando una metodologia che possa essere applicata a qualsiasi gioco e possa valutarne la leggibilità per un giocatore daltonico. Questo "Toolkit" è strutturato in tre step di analisi che vanno da quella colorimetrica tramite spettrofotometro fino alla raccolta dati basata su playtest con giocatori daltonici. Il progetto PNRR "Game4Ced - Gamification for color blindness early detection", - Next Generation EU (MUR PRIN PNRR, CUP Master G53D2300721-0001) è finanziato dal Ministero dell'Università su fondi PRIN (Fondo per il Programma di Ricerca di Rilevante Interesse Nazionale - PRIN 2022) e coinvolge due unità di ricerca, il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano e il Dipartimento di Educazione e Scienze Umane dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia.

"Tor dei Pagà. Tutta un'altra storia!". Il librogame di uno scavo archeologico d'alta quota

Giovanna Bellandi, giovanna.bellandi@gmail.com

Chiara Bozzi, chiara.bozzi@rocketmail.com

Chiara Gafforini, chiaragafforini78@gmail.com

Nel 2011 ha preso avvio lo scavo archeologico del sito di Tor dei Pagà, posto a 2250 metri s.l.m. in Alta Valcamonica nel Comune di Vione (BS). Il sito negli anni ha restituito le strutture pertinenti a un complesso fortificato bassomedievale e i resti di un rogo votivo protostorico. Grazie a un finanziamento di Regione Lombardia nel 2024 sono state intraprese alcune attività di valorizzazione che hanno consentito di rinnovare i pannelli didattici e la sala museale, sistemare il sito internet e aprire alcuni canali social. Tra le attività di valorizzazione si è deciso, inoltre, di realizzare un libro-gioco che racconti la storia di Tor dei Pagà, rivolto in primo luogo ai bambini e ai ragazzi che frequentano l'Istituto Comprensivo "Don Giovanni Antonioli" di Ponte di Legno (BS). A loro verrà distribuita una copia del libretto e si prevede di realizzare nel mese di gennaio 2025 un incontro in classe con un archeologo che, attraverso la realizzazione di alcune attività ludiche, racconterà la complessità del sito archeologico e le sue caratteristiche.

Katàbasis (sulle orme di Dante)

Sebastiano Todaro, Gabriele Todaro

Katàbasis (dal greco "ka'tabazi": discesa di una persona viva nell'Ade) è il prototipo di un gioco da tavolo attraverso il quale i giocatori ripercorreranno il viaggio nell'oltretomba che Dante Alighieri effettuò nella primavera del 1300. Ambientazione: Dopo aver ricostruito la propria condizione morale rappresentata dai parametri "Ragione e Cuore" e dalle fragilità umane (peccati commessi), ogni giocatore si ritrova nel labirinto della Selva oscura ove, ad ogni incrocio è costretto a confrontarsi con alcune questioni di carattere morale e, dalle cui risposte potranno emergere ulteriori peccati. Con la comparsa di Virgilio (come fu per Dante) tutti i giocatori escono dalla Selva oscura e si ritrovano d'innanzi alla porta degli inferi. A ciascun giocatore viene data una dotazione di 24 oboli d'oro (tempo) e con essi dovranno percorrere il viaggio, transitando attraverso cerchi e gironi infernali, incontrando personaggi e demoni citati nell'opera del Sommo poeta e affrontando prove che, se superate, consentono loro di accumulare punti virtù con i quali possono eliminare carte peccato mentre, sulla propria scheda, ogni giocatore tiene costantemente aggiornati i propri parametri (Punti Ragione, Punti Cuore, Punti Virtù, Carte peccato) e dispone di una legenda che sintetizza tutti i simboli presenti sulle carte.

Scopo del gioco: Raggiungere la salvezza rappresentata dalla casella "Natural Burella" avendo ancora possesso di almeno 1 obolo d'oro e nessuna carta peccato sulla scheda personaggio.

Storia del colore nei giochi da tavolo

Daniele Aurelio, Marco Tibaldini, Carlo Alberto Iocco, Beatrice Sarti, Alessandro Rizzi

Il colore nei giochi da tavolo ha subito un'evoluzione significativa, passando da elemento decorativo a componente essenziale per estetica e funzionalità. Questo articolo esplora l'uso del colore nei giochi attraverso una prospettiva storica, analizzando il suo sviluppo dai giochi antichi ai moderni. Nei giochi antichi, il colore era spesso decorativo, utilizzato per rappresentare status sociale o per soddisfare ragioni tecniche, come nel "Gioco reale di Ur", dove i dadi usavano colori per indicare il risultato. Con il tempo, l'uso del colore si è evoluto: nell'epoca classica e medievale, colori come rosso, bianco e nero hanno acquisito importanza, sia per scopi funzionali sia estetici, come negli scacchi medievali o nei giochi romani. Nei giochi astratti classici, il colore ha spesso avuto un ruolo minimale, servendo principalmente a distinguere i pezzi. Tuttavia, in giochi più recenti, come Reversi o SET!, il colore diventa parte integrante delle meccaniche, influenzando strategie e gameplay. Nei giochi moderni, il colore non è solo decorativo ma è progettato per migliorare la leggibilità, facilitare le scelte strategiche e arricchire l'esperienza emotiva. Ad esempio, in Azul e Colors of Paris, il colore è centrale sia per le meccaniche che per l'estetica, mentre in Paleo e SkyTeam il colore guida l'interpretazione degli elementi di gioco. Questo studio evidenzia come il colore, da semplice ornamento, sia divenuto uno strumento fondamentale per migliorare l'accessibilità e il coinvolgimento nei giochi. Tale evoluzione riflette non solo i cambiamenti tecnologici e culturali, ma anche l'adattamento alle esigenze di un mercato in continua crescita. Il ruolo del colore nei giochi contemporanei testimonia l'importanza di un design che unisca estetica, funzionalità e interazione sociale.

Per le strade di Ercolano

Elena Musci

Il gioco fa parte di una proposta editoriale pubblicata nel 2023 dalla Erickson pensata per la scuola. Interpellati dagli spiriti di alcuni abitanti dell'antica Ercolano, i giocatori esplorano il sito archeologico alla ricerca delle tracce che permettono di individuare i luoghi caratteristici e significativi della città e di collegarli alla vita quotidiana degli interpellanti. Il sito è rappresentato graficamente su di una plancia, le tracce sono costituite da alcuni reperti che gli archeologi hanno rinvenuto nel sito nel corso del tempo, mentre le richieste e testimonianze degli spiriti sono presenti su di una scheda personaggio, da completare. La costruzione del gioco ha richiesto lo studio e l'analisi di molteplici ricerche archeologiche i cui risultati sono confluiti in due aspetti fondamentali: la costruzione di schede-personaggio verosimili, in grado di mettere insieme i risultati delle analisi delle tavolette cerate e i nomi delle iscrizioni presenti in differenti zone degli scavi con le possibili abitudini e frequentazioni, e la descrizione dei luoghi significativi del sistema-città: il Decumano massimo, il teatro, le terme, le domus, il tempio di Venere, ma anche il termopolio e il panificio. Il riconoscimento di questi ultimi è possibile, nel meccanismo ludico, grazie a una loro descrizione sintetica e al disvelamento, attraverso il percorso sulla plancia, dei reperti ad essi collegati. Il gioco, che può essere realizzato con livelli e tempi differenti alla scuola primaria e a quella secondaria, permette da una parte di scoprire come era articolata la vita quotidiana in una città dell'Impero romano, ma soprattutto di entrare nel vivo del lavoro dell'archeologo e dello storico, che costruiscono i resoconti delle loro ricerche a partire dalle testimonianze rinvenute e del confronto fra studiosi. La collaborazione con la Erickson ha consentito la realizzazione di ottimi materiali grafici: la plancia che presenta una rielaborazione della pianta del sito con la riproduzione dei dettagli degli edifici e la ricostruzione disegnata dei reperti, che sono esattamente quelli presentati nelle pubblicazioni scientifiche.

Questo gioco si propone come un modello ludico efficace per l'insegnamento poiché simula in classe l'esperienza del gioco-escursione, un modello di Urban game pensato esplicitamente per il contesto scolastico e con fini di didattica disciplinare. Esso consente ai giocatori, infatti, di relazionarsi con i risultati della ricerca archeologica attraverso l'interazione col sistema-città e nello stesso tempo, di rapportarsi correttamente con le fonti materiali, iconografiche e testuali, analizzandole e ricavando informazioni per costruire una narrazione storica coerente.

Storia Ludica. Un progetto di autoformazione studentesca transdisciplinare a UniTo.

Stefano Bellardi, Fabio Di Piazza, Daniele Valerio.

Storia Ludica è un progetto nato ad aprile 2024 presso l'Università di Torino, con l'obiettivo di mettere in piedi un gruppo di studio dedicato al gioco da tavolo a tema storico. Peculiarità del progetto è il tentativo esplicito di coinvolgere tanto studenti e studentesse legati agli studi medialti, in particolar modo quindi dei corsi di laurea rispettivamente triennale e magistrale di DAMS e CAM, quanto studenti e studentesse provenienti invece dagli studi storici, con la convinzione che uno studio del gioco da tavolo a tema storico nelle sue complessità intrinseche si possa tentare pienamente solo attraverso uno sguardo transdisciplinare. Quest'anno il progetto consiste di una serie di incontri settimanali dedicati al progressivo svolgimento di un programma di studio tematico, incentrato ludicamente sul gioco da tavolo cards only e storicamente sulla Resistenza. Al Convegno di Archeologia Storia e gioco da Tavolo si vorrebbero quindi raccontare modalità, strategie e proposte ludico-formative sperimentate empiricamente nel corso della prima edizione del progetto Storia Ludica e della sua seconda edizione dell'anno corrente. Si tratterebbe quindi di una restituzione e di una ricerca di confronto su un'esperienza formativa autogestita dedicata allo studio del gioco da tavolo a tema storico.

In questa restituzione si vorrebbero evidenziare in particolare le seguenti tematiche:

- Strutturare gli incontri. Un resoconto delle diverse modalità adottate nel tempo per tenere assieme messa a fuoco e partecipazione attiva, dalla lezione frontale alla discussione guidata.
- Studiare il gioco "dal vivo". Quali accorgimenti abbiamo dovuto adottare per giocare durante gli incontri i titoli proposti nel programma, rendendolo sostenibile nell'economia temporale degli incontri e mantenendo un carattere di studio.
- L'asimmetria nell'alfabetizzazione di base in ambito storico e ludico. Le conseguenze di questa asimmetria sul carattere degli approfondimenti proposti.
- Costruire un programma. Un resoconto della sperimentazione di programmi diversi, da incontri fruibili singolarmente a un calendario organico complessivo, con i relativi pregi e difetti.
- Per analizzare, serve fare? La proposta di un programma di studio orientata alla progettazione ludica.

Giochi di ruolo nei musei

Federico D'Agata, Ilaria Stura, Matteo Diano, Valerio Bioglio

Nell'ambito della diffusione dei giochi di ruolo, come gruppo interdipartimentale "Departments&Dragons" dell'Università di Torino (<https://www.facebook.com/people/DepartmentsDragons/61552664498255/>) abbiamo stretto alcune collaborazioni con musei locali, quali il Museo delle Arti Orientali (MAO), il Museo del Fantastico e della Fantascienza (MUFANT) e il Museo Lombroso, per unire gioco e cultura. Al MAO abbiamo fatto giocare alla Leggenda dei 5 Anelli nelle sale espositive, aggiungendo momenti di riflessione con i giocatori per analizzare le differenze tra l'ambientazione del gioco (un fantasy orientaleggiante) con la cultura e i costumi storicamente fondati (<https://www.maotorino.it/it/evento/gioco-di-ruolo-la-leggenda-dei-5-anelli/>). All'evento si è aggiunta una conferenza interdisciplinare con esperti di neuroscienze, legge, filosofia e medicina per confrontarsi sulle potenzialità del gioco di ruolo nei rispettivi campi (<https://www.maotorino.it/it/evento/il-gioco-di-ruolo-e-le-sue-potenzialita-discipline-a-confronto/>). Al MUFANT abbiamo portato Dungeons&Dragons, in occasione dei cinquant'anni della prima edizione (<https://www.mufant.it/2024/10/25/i-racconti-della-taverna-mufant/>) unendo al gioco una visita guidata del museo. Per quanto riguarda il Museo Lombroso, il prossimo anno porteremo le avventure ambientate nella Torino di fine Ottocento, con la presenza di Lombroso, un gioco di ruolo sviluppato e proposto nei nostri eventi dal nostro gruppo. Il progetto è stato accolto favorevolmente e vogliamo espanderlo nei prossimi anni, cercando di accrescere le collaborazioni con la rete museale ma sempre focalizzandosi sui punti di contatto tra il museo e le storie che verranno portate (p.e., abbiamo in programma di portare il gioco di ruolo nell'Abbazia di Sant'Antonio di Ranverso a primavera 2025).

Mutina Splendissima

Chiara Meletti

"Mutina splendidissima" è un gioco da tavolo di tipo didattico a tema archeologico, rivolto ai bambini della scuola primaria (quinta elementare) e secondaria di primo grado. Nasce come progetto per una tesi di laurea magistrale (in Archeologia) e ha lo scopo di introdurre i bambini all'archeologia, e più nello specifico, all'archeologia romana. Il gioco è frutto della collaborazione con il Museo Civico di Modena, poiché l'idea alla base prevede che le classi quinte della primaria, dopo avere affrontato a scuola lo studio della civiltà romana, si rechino in museo per cimentarsi in un'attività dinamica incentrata su "Mutina", cioè Modena in epoca romana. Il gioco si collocherebbe dunque in un momento successivo, nelle aule scolastiche, e avrebbe lo scopo di testare e mettere alla prova attraverso lo strumento ludico, le nozioni acquisite dai bambini in museo. Le meccaniche ricordano il vecchio gioco dell'oca e Monopoli (roll & move/trivia): il tabellone ha come sfondo un'illustrazione che raffigura una serie di edifici romani in sequenza che rappresenterebbero l'antica Mutina; il percorso casellato che si snoda sotto gli edifici simula una strada romana e consiste in caselle numerate da 1 a 51 e in una serie di caselle "imprevisto" contrassegnate da un punto interrogativo. Le pedine sono 4 cittadini romani, e prima che il gioco cominci, i bambini vengono introdotti all'ambientazione attraverso una premessa costituita da una lettera rivolta a loro da un noto archeologo modenese dell'800, nella quale si spiega quale sia lo scopo del gioco e l'obiettivo da raggiungere. Il gioco si compone di tre mazzi di carte: un mazzo di "carte reperto", che corrispondono alle caselle numerate sul tabellone e che riportano sul fronte foto di reperti romani (realmente custoditi in museo) con relativa descrizione; uno di "carte imprevisto", che corrispondono alle caselle con punto interrogativo e che sconvolgono gli equilibri del gioco, e un mazzo di "carte sfida" che contengono sfide archeologiche di diverso tipo, come domande a risposta multipla, mimi, taboo, collegamenti, pictionary, ecc.

Tali sfide costituiscono l'aspetto didattico del gioco, poiché forniscono nozioni prettamente archeologiche e richiedono uno sforzo intuitivo e mnemonico da parte dei ragazzi. Si tratta di un gioco di squadra, perché è pensato per il coinvolgimento di un'intera classe (con divisione in gruppi per l'utilizzo delle pedine) e sebbene sia nato come attività complementare a quella svolta in museo, è emerso dai vari playtest effettuati che si presta bene ad essere giocato "ex-novo" con l'unica prerogativa di possedere una conoscenza storica elementare.

Dig Raider

David Mercuri, Sefora Renda, Francesco Orso Maria Renda

Il gioco, come qualsiasi attività ludica, ha da sempre mostrato, oltre che una funzione puramente ricreativa, anche una sfaccettatura educativa, atta ad imprimere nel miglior modo possibile, nozioni e comportamenti morali. Aspetto che oggi giorno si sta perdendo a causa dei continui bombardamenti informatici che si ricevono da qualsiasi fonte mediatica. La conseguenza è quella di una perdita non solo, delle interazioni sociali ma snaturando quello che per secoli è stato il semplice stimolo a voler imparare relegandolo ad una semplice scrollata su uno schermo asettico. Quello che si vuole proporre è una rilettura di un classico gioco da tavola, che ha da sempre intrattenuto generazioni diverse. Non solo per far conoscere i retroscena, le vicende storiche o curiosità di personaggi famosi, ma anche per poter ricreare un clima di convivialità e spensieratezza, che sempre di più si sta perdendo, trovandosi di fronte a sempre meno interazioni sociali tra le persone. Non si nega che lo scopo ultimo è quello di far immergere i partecipanti nei più disparati aspetti culturali, storici e delle società del passato anche per incuriosirli riguardo un mondo da sempre trattato dietro i banchi di storia con un atteggiamento educativo pensate e prettamente nozionistico, senza quasi nessuna briciola di curiosità verso quei tempi antichi e "polverosi". Per questo si è scelto come punto di partenza il famoso gioco del Trivial, dove però ogni giocatore è chiamato a ricoprire uno delle diverse specializzazioni del mondo archeologico con lo scopo di cimentarsi e di sfidare gli avversari in un continuo duello con lo scopo di "portare" alla luce un'antica sepoltura con tanto di corredo, iconografie e rituali. Quello che si presenta non è il classico format dell'archeologo che si vestirà nei panni di Indiana Jones o di Lara Croft di turno, che per quanto le loro avventure siano suggestive rappresentano quanto di più lontano possibile sia dal vero mondo accademico e della ricerca. Per questo si è scelto come punto di partenza il famoso gioco del Trivial, dove però ogni giocatore è chiamato a ricoprire una delle diverse specializzazioni storiche del mondo archeologico. Ognuna con abilità esclusive per poter avere la meglio contro i propri avversari in questa sfida fatta di domande e di duelli contro gli altri, con lo scopo di essere i primi scopritori di un'antica sepoltura con tanto di corredo, iconografie e rituali. Paradigma ludico che è stato riformulato per snaturarlo dai suoi aspetti meramente nozionistici per evitare oltre al rischio di ottenere una delle tante versioni dello stesso gioco, anche l'effetto novità per un prodotto che di nuovo non ha niente.

Vai con CArMa! È un gioco da romani

Alessia Mannola, Daniele Montini

Nei prossimi anni, Roma vedrà numerosi interventi per la riqualificazione degli spazi pubblici e il restauro dei beni culturali. L'Amministrazione Capitolina ha avviato un progetto per riqualificare e valorizzare il Centro Archeologico Monumentale (C.Ar.Me), che include la zona tra il Palatino, il Campidoglio e i monumenti vicini come il Colosseo, il Circo Massimo e i Fori Imperiali.

Il progetto è finalizzato a migliorare lo spazio pubblico e avvicinare i romani al cuore storico della città, realizzando un gioco da tavolo per far scoprire la nuova passeggiata archeologica e far familiarizzare con i suoi luoghi. I destinatari del gioco sono quindi i cittadini, anziché i turisti, e sarà importante dunque riferirsi ai luoghi più noti (come il Colosseo e il Circo Massimo) e meno noti (come la Torre dei Conti e l'Antiquarium).

Concept: in una grande città come Roma, farsi una passeggiata tranquilli per il centro è quasi impossibile. Tra orde di turisti che ogni giorno visitano i monumenti e i siti per fare una foto, i cittadini cercano di farsi largo per vivere appieno (e senza stress) la vita nella capitale, scoprendo a volte per la prima volta i luoghi che sono stati sempre sotto il loro naso.

Questo vuole essere un gioco da tavolo che vuole aiutare i romani a scoprire la propria città. Tra turisti e imprevidi ci si dovrà addentrare all'interno del Centro Archeologico Monumentale e immortalare e conoscere le bellezze della capitale, godendosi appieno la città che ogni giorno viene coperta da code e bastoni per i selfie.

Il gioco di parole "con CArMa" non solo vuole richiamare la zona archeologica in cui è ambientata l'esperienza, ma anche l'espressione colloquiale romana "vai con calma", rendendosi riconoscibile e rilevante a chi conosce la città e il suo patrimonio culturale.

L'Agone di Paniathi

Lola Teale

Durante un evento storico ricostruttivo, è molto difficile divulgare in modo attendibile la storia, la teoria e i suoni della musica antica (etrusca, greca e romana) senza cadere in discorsi tecnici. La musica è qualcosa che sfugge alle normali regole della divulgazione storica e per capire meglio la sua essenza effimera il gioco può essere un modo estremamente efficace. Il flauto di Pan è uno degli strumenti più antichi suonati dall'uomo nel corso della storia. Nell'area mediterranea è molto diffuso e conosciuto soprattutto come strumento pastorale. I miti greci e poi romani - purtroppo per l'area etrusca la parte letteraria è mancante- ne narrano le fasi di costruzione in dettaglio. A loro volta, i reperti (urne funerarie, mosaici, statue, reperti ceramici e affreschi) mostrano come questi apparivano nell'antichità e perciò sono facilmente ricostruibili. Più difficile è ricostruire le melodie di cui sono stati ritrovati solo alcuni frammenti per quanto concerne la musica greca ma nulla di etrusco o romano. La stessa intonazione a noi è ancora sconosciuta, sappiamo solo che esistevano delle sequenze fisse di toni e semitoni (modi) e che la scala si basava sul tetracordo. Per quanto riguarda la ritmica farò uso della scansione metrica di cui siamo certi. L'esametro (lunga - breve - breve per cinque volte, la sesta è lunga-lunga) è di facile utilizzo e comprensione anche per giocatori non musicisti. In fasi di gioco successive la scansione metrica può variare. Grazie a un'immersione totale nel passato e nella storia della musica i giocatori potranno sperimentare in prima persona, con il solo tiro di dadi, diverse attività e ascoltare miti e narrazioni più dettagliate che li accompagneranno durante le fasi di gioco.

Scopo del gioco Attraverso schede personaggio e il tiro di dadi (D12 e D4) i giocatori (min. 2 max. 6) dovranno reperire tutti i materiali necessari alla costruzione di un flauto di pan, poi dovranno farsi accettare alla scuola di musica e imparare a suonare lo strumento. Vince il gioco chi completa tutte le fasi con il punteggio maggiore. Antefatto Sull'isola di Paniathi, ogni anno si svolge una competizione musicale aperta a tutti i cittadini. Il vincitore avrà l'onore di suonare in onore di Pan durante le festività a lui dedicate. Durante il gioco verrà narrato il mito di Pan e Syrinx. In più ci saranno piccoli approfondimenti sui materiali, la teoria musicale, e i contesti in cui lo strumento veniva utilizzato.

Giochi di ruolo e global history

Simone Fleres, Luca Canali

La storia medievale è da sempre ispirazione per moltissimi giochi di ruolo e giochi da tavolo. Ovunque troviamo cavalieri, principesse da salvare e taverne frequentate dai peggiori criminali. Ciò che caratterizza questi esempi, però, è la connotazione quasi sempre esclusivamente europea. Quasi sempre il medioevo che i giochi ci presentano e da cui prendono ispirazione è quello a compartimenti stagni, chiuso nel contesto geografico che va dal portogallo ad ovest fino alla Boemia ad est. Negli ultimi anni però qualcosa è cambiato, ed ecco affacciarsi anche nel panorama ludico luoghi e personaggi provenienti da contesti diversi, coevi a quel medioevo europeo. Con questo contributo intendiamo indagare questo fenomeno, analizzare come contesto extra-europei contemporanei al "nostro" medioevo vengono presentati nei giochi e come questi possono offrire l'occasione di leggere i giochi in chiave di global history, un orientamento storiografico che sempre di più si fa spazio e sempre di più offre spunti di analisi e ricerca interessanti.

Wargame: comunicazione e diffusione della narrazione storica attraverso il settore ludico

Sara De Sanctis (D.R.A.G.O. delle Colline Metallifere), Iacopo Trotta e Marco Aldinucci (A.F.B.I.S.)

L'Associazione Fiorentina Battaglie In Scala (AFBIS), sin dalla sua costituzione nel 1973, ha fatto della ricerca e della divulgazione della storia militare uno dei suoi pilastri fondanti. La lunga esperienza accumulata nei decenni ha permesso di portare i giochi di simulazione bellica (wargame), all'interno di eventi ed attività organizzati anche fuori dai contesti prettamente a carattere ludico, tra cui quelli proposti da istituzioni quali musei e biblioteche o all'interno di istituti scolastici. Da tempo, soprattutto all'estero, si sperimentano nuove forme di comunicazione e ricerca attraverso attività ludiche. Queste si stanno rivelando strumenti validi per un approccio alla divulgazione e alla conoscenza dei dati scientifici o della storia dei territori grazie alla loro versatilità e alla capacità di rendere l'utente più ricettivo e aperto all'apprendimento. In particolare, l'uso di giochi di simulazione è già attestato come modello di analisi degli eventi storici a livello universitario, soprattutto per fare ipotesi sui possibili esiti alternativi e valutare l'influenza di un singolo specifico evento o dato aggiuntivo (magari ottenuto a seguito di aggiornamenti nel campo della ricerca archeologica) sul conseguente scenario finale. Il wargame, infatti, pone il giocatore nella condizione di compiere delle scelte con vincoli analoghi ai corrispettivi comandanti del passato, dovendo gestire lo sviluppo degli eventi che si stanno ricostruendo, e valutando le possibili alternative dello scontro. La tridimensionalità dei giochi in scala, inoltre, consente di comprendere in modo efficace, sia ai giocatori che al pubblico in generale, un'ipotesi di ricostruzione dei paesaggi materiali, delle vesti e degli armamenti del periodo di riferimento. AFBIS ha sempre sviluppato tali ipotesi consultando fonti scritte e/o archeologiche, sperando di agevolare così la comprensione e l'interesse per il racconto che fosse il più fedele possibile alla realtà storica. È importante notare che questo approccio, è non solo applicabile alle grandi battaglie, ma può essere esteso anche a piccole schermaglie, sia in ambito prettamente militare sia magari legate a faide tra famiglie o ad azioni criminali. Il progetto proposto mira ad evidenziare i vantaggi e le opportunità di questa specifica forma di comunicazione ma, soprattutto, ad evidenziare un nuovo metodo di collaborazione basato su rapporti di media lunga durata tra esperti di divulgazione storico-archeologica e specialisti del settore ludico. Questi ambiti, caratterizzati da competenze altamente specializzate, per sviluppare prodotti con una reale efficacia ed ampia divulgazione spaziale, temporale e sociale, necessitano di una pianificazione e di un dialogo attivo tra i responsabili, contaminandosi ma mantenendo il rispetto delle proprie sfere di competenza e specializzazione.

"La salsa segreta"

Framework di interaction design project oriented per attività multimediali e game based learning

David Colangeli

L'orizzonte di ricerca, progettazione e analisi di validazione delle esperienze ludiche o multimediali interattive presuppone il sincretismo di studi e professionalità come mai è successo nella storia dell'Accademia. David Colangeli propone un framework operativo unendo con una struttura iterativa diversi approcci di analisi e progettazione dell'esperienza che parte dall'analisi del contesto e della fattibilità (prendendo gli strumenti del marketing tradizionale) per finalizzare un percorso emozionale di meccaniche e dinamiche ludiche attraverso il game design e la UX, per ideare e progettare esperienze ludico-formative in linea con requisiti e contesti game-based learning.

Partendo dall'analisi degli obiettivi e delle risorse a livello di project management, Stakeholder e Modellazione dell'Impresa-gioco, passando per la validazione dell'MDA ed il narrative design visti come elementi dell'interazione PACT, fino ad arrivare al GBL, grazie alla sua struttura iterativa risponde progressivamente a domande e criticità: le applicazioni di tale framework presentato in diversi contesti accademici e di settore, pone l'interesse principale alla finalizzazione di una "salsa segreta" per i designer per validare a priori le loro idee ludiche con obiettivi esodici come la formazione, le soft skills e l'intervento sociale creando un filo rosso tra idea ed estetica, teoria e progettazione.

Attenzione: non è un talk tecnico, anche se può sembrarlo mostra la giunzione logica tra processi distanti di discipline distanti.

In particolare, in questa occasione, concentrandosi sull'utilizzo del gioco (in tutte le sue forme) per promuovere sia l'insegnamento della Storia e dell'Archeologia, sia utilizzarlo per promuovere esperienze turistiche e formative.

Il talk è previsto come workshop: dopo un'esposizione del framework e di tutte le sue parti, il dibattito sulla sua applicazione e le criticità sono stimolate per proporre un dialogo tra il pubblico.

Il gioco di simulazione come laboratorio storico: una sfida possibile?

Riccardo Masini (Ludostoria)

La proposta intende esaminare, dal punto di vista teorico-concettuale e pratico-metodologico, le potenzialità meno conosciute del gioco di simulazione inteso come strumento effettivo di ricerca storica da inserire nei processi di studio e indagine del passato. Al di là delle sue indubbie e ormai universalmente riconosciute qualità nell'ambito didattico, divulgativo e finanche formativo, il gioco di simulazione può infatti ricoprire un ruolo più attivo anche come supporto conoscitivo nell'individuazione di nuovi filoni di indagine e di riflessione generale. Seguendo l'esempio della simulazione professionale, anche il gioco di simulazione può sfruttare le tecniche di statistica avanzata e di indagine storiografica insite nella sua natura per fornire preziosi insights (ossia, "intuizioni") al ricercatore, sia nella forma di gioco appositamente concepito a questo scopo sia qualora visto nelle sue produzioni commerciali ampiamente disponibili anche al grande pubblico.

La proposta, pur mantenendo un approccio critico e attento alle inevitabili distorsioni insite in tale strumento, intende concentrarsi proprio su tali aspetti, suggerendo un'analisi più approfondita sui modi con cui il ricercatore possa inserire il gioco di simulazione, soprattutto nella sua forma analogica più liberamente adattabile alle diverse esigenze, nel suo processo di indagine. Lungi dal fornire risultati eccessivamente precisi o falsamente "conclusivi", il gioco nelle sue più ampie sfaccettature può, laddove sia frutto di un adeguato studio preliminare e di una consapevole attuazione pratica, suggerire nuove vie, evidenziare connessioni inattese, superare ostacoli conoscitivi e soprattutto far entrare in comunicazione discipline anche apparentemente distanti tra loro, quali ad esempio storia militare e sociologia, aspetti economico-produttivi e studio delle evoluzioni politiche. In conclusione, il gioco di simulazione basato da un lato su modellazioni matematiche avanzate e dall'altro su di indagini storiografiche attente e diversificate, ha da tempo dimostrato di poter fornire ai suoi praticanti esperienze psicologicamente coinvolgenti, fortemente interattivi e tuttavia capaci di fornire esiti storicamente plausibili. Il ricercatore storico troverà in questo uno stimolante e produttivo supporto alle sue indagini, studiando non tanto il dettaglio della singola regola o gli esiti pratici legati alla singola scelta bensì la natura stessa delle scelte proposte, i calcoli costi-benefici, la qualità puntuale dei supporti scientifici inclusi come componenti del gioco stesso (cartografia, valorizzazione delle dinamiche, specificità delle varie realtà operanti nello scenario...). Alla proposta, espletabile durante l'evento CAST 2025 sotto forma di intervento singolo o di tavola rotonda tra più esperti, si affiancherà la dimostrazione di diversi giochi di simulazione commercialmente reperibili dedicati all'antichità, quali *Optimates et Populares* (Hollandspiele) e *Ancient Civilizations of the Inner Sea* (GMT Games). In sede dimostrativa verrà prestata particolare attenzione alla loro natura di sandbox sperimentale, una sorta di laboratorio interattivo in cui operare liberamente seppur sempre restando all'interno di un ambito prettamente scientifico, con esiti plausibili determinati da meccaniche ponderate.

Cangaceiros. La storia entra nel gioco

Alessandro Lanzuisi (Ergo Ludo Editions)

La desertica regione del Sertão, nel Nord-Est del Brasile, fu teatro per quasi 70 anni (1870-1940) delle gesta dei Cangaceiros, uomini che abbracciavano la via del cangaço, da canga, che vuol dire giogo: come il bue che porta il giogo, così il cangaceiro si caricava di armi e del peso morale di tale scelta, lasciando ogni affetto, sopravvivendo in un territorio ostile, O Sertão, pietraia rovente, chiazzato da aride boscaglie di rovi, le Caatinga, e da alture desolate, le Serras.

L'iconica figura del Cangaceiro va ben oltre l'immagine stereotipata del fuorilegge o di colui che ruba ai ricchi per dare ai poveri; è piuttosto un Cangaceiro sociale che lotta per far rispettare i propri diritti e riparare i torti subiti, un nordestino oppresso che imbraccia le armi contro le prepotenze dei Coroneis (i potenti latifondisti proprietari delle fazendas, grandi appezzamenti di terra), perché il proprio onore vale più di ogni altra cosa.

In questa presentazione scopriremo i processi di creazione di un gioco storico e di come la storia ne diventa protagonista.

Il gioco nel mondo barbarico altomedievale, tra società, ipotesi e ricostruzione

Gabriele Zorzi

Partendo dal contesto longobardo a noi più noto e vicino, procedendo per confronti con le altre popolazioni dell'età della migrazione, fino ad arrivare alla penisola scandinava, riflettiamo sull'importanza del gioco nelle élite germaniche e sulla possibilità di riprodurre i pezzi originali.

Giochi narrativi tra realtà e finzione

di Francesca Garello e Andrea Angiolino

Giochi di ruolo e libri-gioco hanno spesso ambientazioni storiche in cui i giocatori si immergono, sperimentando in prima persona atmosfere e situazioni tratte dal passato. Per questo motivo hanno una fortissima valenza educativa e didattica, che si tratti di serious games appositamente progettati o di giochi destinati al mercato, purché ovviamente questi ultimi siano realizzati con cura e rispetto per la realtà storica.

Il nesso tra creatività ludica e rigore storico è molto più stretto di quanto si possa immaginare e anzi si può sostenere che proprio l'inserzione di elementi "scientifici" nella struttura di un gioco non soltanto offre ai giocatori una fonte alternativa di apprendimento ma costruisce per loro una migliore esperienza di gioco.

Un gioco tuttavia è una rappresentazione simbolica della realtà, sia essa rispettosa della storia oppure fantastica, riprodotta per mezzo di regole che semplificano e limitano la complessità del mondo reale. Gli scopi del mondo scientifico e del mondo ludico, dunque, sembrano in contrasto tra loro: il primo indaga la complessità per conoscere, il secondo tende a semplificare per divertire. Come è dunque possibile mantenere una coerenza scientifica calandosi all'interno a un mondo che per sua natura osserva codifiche diverse, senza tradire la Storia da una parte e distruggere quel mondo dall'altra?

Forti della loro esperienza autorale e basandosi sui giochi da loro effettivamente realizzati, che spaziano dall'epoca dell'antica Roma sino al Novecento, i due relatori esamineranno diversi modi in cui l'ambientazione storica può essere affrontata. C'è la strada del massimo rispetto della storicità, quella dell'innesto di elementi fantastici e inventati su un'ambientazione che rimane comunque storica, quella della creazione di un mondo ucronico parallelo che consenta di prendersi maggiore libertà e di perdonare qualche imprecisione al narratore di gioco di ruolo che non conosca perfettamente l'epoca in cui la vicenda si svolge. La ricerca e l'interpretazione delle fonti storiche su cui basare giochi e moduli di avventura varia in funzione del modello scelto e degli obiettivi che gli autori si pongono. Anche la tipologia di elementi sovranaturali che autori e narratori possono prendersi la libertà di inserire nel gioco possono influenzare il realismo e la credibilità del modello: per questo spesso si sceglie - come più volte accaduto in giochi di creazione italiana - di attingere ai miti, alle leggende e alle credenze tipiche delle culture e delle epoche di riferimento del gioco, venendo così a costituire un ulteriore elemento informativo e potenzialmente didattico.

A seguire, verrà spiegato il metodo di utilizzo dei libri-gioco per letture pubbliche e attività di scrittura collettiva, e leggeremo e giocheremo assieme I misteri delle catacombe (ed. Parapiglia 2023)

Learning by role-playing

Metodo Lab GDR come metodologia d'apprendimento a scuola

Marco Scicchitano, Ilaria Montano

Negli anni '80 sono stati condotti studi scientifici sull'impatto che il gioco di ruolo ha nella vita dei più giovani, giacché considerato da un'ampia cerchia di genitori americani pericoloso e veicolo di comportamenti antisociali. È stata confermata non solo l'infondatezza di tale timore, ma che i giocatori del GDR più famoso dell'epoca, Dungeons&Dragons, presentavano un pensiero critico e analitico più sviluppati, una maggiore flessibilità, apertura al cambiamento e livelli di QI più alti rispetto a quelli dei non giocatori; inoltre, sono stati riscontrati effetti positivi nell'applicazione di D&D in ambito terapeutico. Nell'arco di quarant'anni, i GDR sono diventati addirittura oggetto di sperimentazione pedagogica, all'interno di contesti educativi formali e informali: per facilitare e potenziare i classici apprendimenti a scuola, oppure condividere contenuti educativi attraverso un'esperienza di gioco altamente significativa, realizzata da team di operatori qualificati in collaborazione con educatori, insegnanti o genitori. Impossibile non annoverare, tra i vari team di professionisti che operano nell'ambito, la Compagnia degli operatori Lab GDR fondata dal dott. Scicchitano Marco, che ha curato nel 2019 la pubblicazione di un manuale in cui viene presentato uno specifico metodo: 'creato per favorire lo sviluppo di abilità metacognitive, emotive e relazionali, attraverso l'uso del GDR orientato al perseguimento di obiettivi significativi scelti in base all'ambito d'intervento, delle caratteristiche dei partecipanti e dei risultati ambiti'. Date le sue caratteristiche, il Metodo Lab GDR può essere adoperato per realizzare esperienze edutainment in ambito scolastico e favorire l'apprendimento di contenuti disciplinari. Ciò ha portato l'operatrice Montano Ilaria a creare una mini campagna basata sulla Seconda Guerra Punica, con l'intento di rispondere alla domanda: giocare di ruolo su un argomento di storia, in seguito ad una lezione frontale e allo studio autonomo a casa, può far sì che questo venga ricordato in maniera più efficace a distanza di una settimana o un mese?

L'intervento consisterà in:

- una breve introduzione;
- presentazione della Compagnia degli operatori Lab GDR, esposizione dei principi fondamentali del Metodo LabGDR e i suoi ambiti di applicazione, con particolare attenzione per quello educativo;
- esempi di GDR educativi e presentazione del mini GDR da tavolo "Cartagine. Il nemico giurato di Roma";
- playtest di circa 30 minuti, per un massimo di 5 giocatori incluso un PNG (David Colangeli), con debriefing finale;

Radio Victory

Glauco Babini

Sfruttando tutte le potenzialità dello storytelling e tecniche mutuare dai giochi di narrazione (giochi di ruolo e librigioco in primis), Radio Victory permette al pubblico di immergersi in prima persona nella vita quotidiana di partigiane e partigiani dell'Appennino, nello scorcio più difficile della lotta di Liberazione: alle soglie dell'inverno del 1944, tra privazioni, scarsità di cibo e munizioni, furiosi combattimenti, sganciamenti e marce forzate. Partecipando al gioco, potranno rivivere le esperienze di partigiane e partigiani di supporto alla missione alleata "Medlar III, Radio Victory II", viste attraverso una fonte storica primaria, ovvero il coinvolgente racconto che ne fa il capomissione Santini (Ennio Tassinari) nelle sue memorie pubblicate tra il 1996 e il 2012.

► Sinossi

Il 27 Ottobre 1944, la missione parte da Lizzano in Belvedere (BO) e attraversa avventurosamente il fronte sulla Linea Gotica. Raggiunto Montespecchio (MO), il gruppo incontra una formazione partigiana comandata da Anty (Irma Marchiani). In seguito, il gruppo si separa e una parte combatte con Anty nella battaglia di Benedello, per poi tentare di ricongiungersi con le altre formazioni a Lizzano, dove purtroppo Anty non arriverà, venendo catturata durante una pericolosa marcia notturna nella terra di nessuno. Le scelte dei gruppi possono dirigere le vicende di Radio Victory su percorsi leggermente diversi dal dato storico, ma rimangono sempre plausibili e in ogni caso non divergono dagli snodi storiografici fondamentali.

► Format

Il gioco è caratterizzato da un format ad hoc (tecnicamente è un librogiooco di ruolo multitavolo) funzionale a portare l'esperienza del gioco di ruolo in classe o in contesti di public history, dove spesso il pubblico è numeroso e non specializzato. Le vicende narrate sono basate su una fonte primaria e i giocatori sono messi in contatto con riproduzioni di elementi della cultura materiale dell'epoca (tra cui foto segnaletiche, oggetti, mappe militari, cifrari radio, ecc).

Il gioco è tarato per un pubblico fino a 30 persone. Target: studenti delle scuole secondarie di I e II grado, giocatori di ruolo, public historians, appassionati di storia. Il gioco, in uscita presso Erickson per marzo 2025, ha il patrocinio di:

Istituto Nazionale "Ferruccio Parri"- Milano

Istituto per la Storia della Resistenza e della società contemporanea- Modena

GameScience Research Center- IMT Lucca

Centro di Ricerca sul Gioco- Università di Genova

Rivoluzioni Tangibili: Un'esperienza multitavolo ambientata alla vigilia della Rivoluzione Francese

Marco Montanari (marco.montanari@openhistorymap.org), Associazione JustPlay Bologna (info@justplaybo.it), Lucia Marsicano (lucia.marsicano@openhistorymap.org)

Nella prima metà del 2025, un evento multitavolo innovativo basato su Nations & Cannons (D&D5e) esplorerà il potenziale educativo e narrativo della gamification nella public history. Ambientato nei giorni immediatamente precedenti la presa della Bastiglia, l'esperienza metterà i partecipanti nei panni di protagonisti della storia, distribuiti su cinque tavoli interconnessi: rivoluzionari, nobiltà monarchica, nobiltà liberale, cittadini e forze militari. Ogni tavolo contribuirà a una narrazione emergente in cui le scelte collettive plasmeranno il corso degli eventi. Un aspetto distintivo sarà l'uso di repliche di oggetti storici (props), arricchiti da tecnologie digitali innovative come RFID o QRCode, realtà aumentata (AR) e dashboard centralizzate. Questi oggetti fisici, integrati con strumenti digitali, agiranno come nodi narrativi dinamici, fornendo informazioni contestuali, sbloccando missioni e facilitando interazioni tra i tavoli. Props modulari e multifunzione saranno progettati per adattarsi a diverse scelte dei giocatori, favorendo decisioni morali e collaborative. Questo progetto punta a indagare come un design ludico che combina oggetti fisici e digitali possa potenziare l'apprendimento storico, sviluppare competenze trasversali come la negoziazione e la collaborazione, e offrire un'esperienza immersiva e transmediale. I risultati raccolti, attraverso osservazioni dirette e feedback dei partecipanti, contribuiranno a delineare nuove metodologie per applicare gamification e public history in contesti educativi e culturali.