



## IL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA DELLA STORIA: UNO STRUMENTO ANCORA CONTROVERSO

Videogame in teaching of history class:  
a still controversial tool

**Carlo Arrighi**

Doi: 10.30682/clionet2307ag

### Abstract

Tra le cause principali del disinteresse degli studenti per lo studio della storia si trova da un lato la lontananza che essi avvertono tra la propria storia e il passato, dall'altro la scarsa propensione all'approfondimento dettata da limiti dell'insegnamento tradizionale. Su tali presupposti si può instaurare un dialogo proficuo tra scuola, didattica della storia e realtà tecnologiche. Realtà che, se hanno già ottenuto pieno riconoscimento nello strumento cinematografico, faticano invece a trovare terreno fertile nell'utilizzo didattico dei videogiochi storici o a tema storico.

*The main reasons for students' lack of interest in study history is on the one hand the distance they experience between their own history and the past, and on the other hand the limited capacity for deeper exploration resulting from the traditional teaching methods. On this background, a useful dialogue can be established between school, history teaching and technological tools. Methods that, if they have already achieved full credit in the film medium, still struggle to find suitable conditions in the educational application of historical or history-themed video games.*

**Keywords:** didattica della storia, videogioco, scuola, simulazione, studenti.

*Teaching of history, videogame, school, simulation, students.*

**Carlo Arrighi** è assegnista di ricerca presso l'Alma Mater di Bologna. Dopo aver lavorato sul concetto di "barbarie" dalla tarda antichità a oggi nel percorso di dottorato, si è concentrato più recentemente sullo studio della "barbarie" nazifascista in Europa. Accanto all'attività di ricerca, ha sviluppato la propensione per la didattica della storia, la public history e le digital humanities.

*Carlo Arrighi is a post-doc research fellow at Alma Mater in Bologna. After working on the concept of 'barbarism' from Late Antiquity to the present in his Ph.D., he has more recently focused on the study of Nazi-Fascist 'barbarism' in Europe. Alongside his research activities, he has developed an interest in Teaching History, Public History and the Digital Humanities.*

**In apertura:** esempi di videogiochi ad ambientazione storica (Foto dell'Autore).

Le nuove tecnologie applicate a quello che viene definito “insegnamento-apprendimento” della storia, costituiscono un settore in costante evoluzione. Tra queste, senza dubbio il videogioco riveste un ruolo di primo piano, che trova conferma in un settore ludico ormai assolutamente predominante su altri settori di intrattenimento come ad esempio il cinema<sup>1</sup>. Guardando alle stime, infatti, il settore videoludico in Italia mostra un incremento esponenziale che da 1.7mln di euro nel 2018 schizza, a seguito della pandemia di Covid-19, a 2.179mln nel 2020, per attestarsi nel corso dell'ultimo anno su 2.2mln<sup>2</sup>. Tra i 10 giochi più venduti nel 2022 si trova al secondo posto *Call of Duty: Modern Warfare II* (Activision Blizzard) e al sesto *God of War Ragnarök* (Sony Interactive Entertainment), confermando il successo di titoli con richiami “storici” già riscontrato anche nel 2021, per altro su narrazioni molto simili (*Assassin's Creed Valhalla* al settimo posto e *Call of Duty: Vanguard* all'ottavo)<sup>3</sup>.

Non è un caso, dunque, che il 15 aprile 2023 il Comitato Internazionale di Croce Rossa (ICRC) abbia avviato il progetto “Play by the rules”<sup>4</sup> in collaborazione con alcuni degli *streamers* più noti nel mondo dei videogiochi di guerra con l'obiettivo di porre l'attenzione sul rispetto delle regole della guerra.

Ogni giorno, le persone giocano a giochi ambientati in zone di conflitto direttamente dal loro divano. Ma in questo momento i conflitti armati sono più diffusi che mai. E per le persone che ne subiscono gli effetti, questo conflitto non è un gioco. Distrugge vite e lascia comunità devastate. Pertanto, vi sfidiamo a giocare agli FPS secondo le vere regole di guerra, per dimostrare a tutti che anche le guerre hanno delle regole, regole che proteggono l'umanità sui campi di battaglia<sup>5</sup>.

Se è vero l'assunto per cui le modalità della comunicazione storica non si limitano più al solo testo scritto, ma film, serie tv e videogiochi sono nuovi soggetti multimediali attraverso i quali si diffondono narrazioni che hanno a che fare con la storia, tra questi nuovi canali senza dubbio il più complesso nel suo utilizzo didattico è il videogioco, poiché molteplici sono le chiavi di lettura che offre. L'uso dei videogiochi a tema storico come strumenti didattici si è sviluppato in modo più costante nell'ultimo decennio, ma affonda le sue radici ben più indietro, tanto che una stima non ufficiale ma piuttosto accurata ha calcolato che tra il 1981 e il 2015 sono stati prodotti quasi 1.800 prodotti a tema storico<sup>6</sup>. A ciò si aggiunge l'obiettivo finale della scuola: fornire chiavi di lettura che evitino un'accettazione acritica di modelli di riferimento. Il primo passo che si dovrebbe affrontare quindi introducendo un videogioco nella didattica è destrutturarne la trama per individuare quanto di quel racconto è basato su fonti storiche e quanto invece è frutto di mera fantasia degli sviluppatori. Va da sé che i videogiochi di successo ricevono solitamente moltissime critiche dal mondo storico-scientifico. Da qui il primo ammonimento: lo scopo didattico non deve essere la caccia all'errore, ma semmai chiedersi

quali fattori, al di là della pura ignoranza, sono all'origine di certe imprecisioni? Perché sono presenti certe vistose omissioni? Quale peso hanno le considerazioni etiche e gli interessi commerciali?<sup>7</sup>

## 1. Un po' di storia

Negli ultimi quarant'anni diversi studiosi, per lo più di anglofoni, hanno discusso su come e perché utilizzare efficacemente i videogiochi nelle aule di storia. Schick ha sviluppato l'idea che le simulazioni siano efficaci per la loro capacità di presentare il tipo di scelte che gli agenti storici

hanno dovuto affrontare, sottolineando inoltre il contributo che il pensiero controfattuale può dare alla comprensione della storia<sup>8</sup>. Il tema dell'uso dei videogiochi di simulazione nelle lezioni di storia è passato in secondo piano negli anni Novanta, mentre è tornato in auge con il Duemila. Alcune delle analisi più importanti provengono dalle tesi di laurea. Squire ha studiato l'uso di *Civilization III* con diversi gruppi di adolescenti per valutare come un gioco del genere possa influenzare l'apprendimento della storia mondiale ed è arrivato alla conclusione che il gioco in sé non è la variabile più importante per valutare l'utilità dell'esperienza di gioco per l'apprendimento della storia. Ciò che conta sono i tipi di comunità e le pratiche di apprendimento promosse dal gioco, dalla discussione, dalla critica e dall'espansione del gioco<sup>9</sup>. Oltre ai lavori più strutturati di Schick o Squire, cui per il caso italiano si può aggiungere anche il nome di Cuenca López<sup>10</sup>, alcuni studi di caso esplorano giochi particolari nelle classi di storia. McMichael, per esempio, ha riportato le proprie esperienze accademiche di utilizzo di videogiochi storici durante il suo corso di Storia delle civiltà occidentali. L'obiettivo è che gli studenti analizzino il modo in cui il presente è collegato al passato attraverso il discorso pubblico del mercato dei videogiochi, intendendo non solo il marketing dei giochi, ma anche i modi in cui i giochi collegano il presente al passato come testi interpretativi<sup>11</sup>. Gish ha approfondito la narrazione della Seconda guerra mondiale attraverso i titoli della serie *Call of Duty*<sup>12</sup>, Weir e Baranowski hanno esaminato *Civilization* come strumento di insegnamento delle relazioni internazionali<sup>13</sup>, mentre Wainwright ha tenuto un corso universitario, *History in Videogames*, con l'obiettivo di utilizzare *Civilization IV* e altri giochi come percorso di studio della storiografia e delle grandi teorie dello sviluppo storico. In base a sondaggi e osservazioni informali, ha concluso che i giochi illustrano efficacemente argomenti complessi, trovando di grande valore educativo far criticare agli studenti i modelli di ciascun gioco attraverso discussioni e scritti<sup>14</sup>. Concludendo la breve disamina con un caso italiano, Asti si è interrogata sull'insegnamento della storia contemporanea per come essa viene presentata dai mondi videoludici, arrivando a costituire una vera e propria fonte storica per l'interpretazione dei principali snodi storici<sup>15</sup>.

## 2. Che cos'è un gioco storico

Considerati in modo abbastanza ampio, la maggior parte dei mondi videoludici fanno riferimento alla storia del mondo reale per arricchirli nel modo più vario<sup>16</sup>. MacCallum-Stewart e Parsler hanno suggerito che un ruolo determinante per distinguere un gioco storico è fornito dall'ambientazione. Per loro, un gioco può essere definito storico se inizia in un punto chiaro della storia del mondo reale e tale storia ha un effetto diretto sulla natura dell'esperienza di gioco<sup>17</sup>. Tuttavia, una definizione così ampia lascia agli insegnanti vari tipi di giochi molto diversi tra loro tra cui scegliere. Alcuni esempi che illustrano questa ampiezza e che saranno utili per ulteriori discussioni sono: *Assassin's Creed* (2007-2020), *Call Of Duty: World War II* (2017), *Mission U.S.* (2010-2015), *Sid Meier's Civilization* (1991-2014), *Total War* (2000-2015).

Questi pochi titoli possono essere sufficienti per esemplificare le diverse opzioni che rientrano nel genere dei giochi storici. Tuttavia, è stato fatto di più per distinguere in modo significativo i modi in cui i giochi storici si collegano al passato e, quindi, per guidare gli insegnanti verso i tipi di esperienze ludiche che i diversi tipi di giochi possono offrire. Da un lato vi sono i giochi che si riferiscono a un passato specifico<sup>18</sup>. Questi, secondo Uricchio, permettono al giocatore di impegnarsi in un incontro speculativo

o “what if” con un particolare passato<sup>19</sup>. All'altra estremità si collocano i giochi meno specifici nel loro trattamento storico. Si tratta di titoli che non si concentrano su un evento particolare, ma

trattano il processo storico in modo astratto o strutturale. Civilization III e Oregon Trail sono i giochi tipici di questi giochi storicamente situati, in cui un giocatore simile a un dio prende decisioni strategiche e impara a gestirne le conseguenze, libero dai vincoli di condizioni storicamente specifiche. Sebbene anche giochi di questo tipo suscitino un impegno speculativo con il passato, essi tendono a essere costruiti su particolari visioni o teorie dello sviluppo storico a lungo termine<sup>20</sup>.

Un contesto, dunque, che spazia fra trame in cui il giocatore assume il ruolo di un individuo personalizzato, i giochi specifici, e trame in cui egli assume il ruolo di un manager senza un preciso analogo storico, i cosiddetti “God-games”. Da un lato i giochi d'azione/avventura storici in prima e terza persona con un gameplay incentrato su un individuo in una particolare serie di circostanze storiche. Dall'altro i videogiochi di strategia in tempo reale e a turni, con una narrazione più sistemica e astratta della storia. La giusta combinazione dei diversi elementi è l'obiettivo finale di una didattica che guarda ai giochi storici quali strumenti capaci tanto di stimolare l'interesse verso un particolare evento o individuo quanto di veicolarlo allo studio di un insieme di processi su scala più ampia.

### 3. Giochi storici e giochi di simulazione storica

Un altro modo per gli insegnanti di valutare l'efficacia dei diversi tipi di giochi storici è quello di considerare le differenze tra giochi, simulazioni e i loro ibridi, i giochi di simulazione. I *giochi* vedono gli utenti cimentarsi in un conflitto artificiale governato da precise regole al fine di raggiungere uno o più obiettivi predeterminati con qualche forma di risultato quantificabile, ad esempio vincitori e vinti. Le *simulazioni*, al contrario, sono dinamiche – nel senso che le loro variabili si modificano nel tempo – con un certo grado di verosimiglianza. Le simulazioni si prestano quindi maggiormente all'utilizzo didattico, tanto che, in alcuni casi, si può dire che queste siano “mediate pedagogicamente”, nel senso che gli insegnanti le intendono in qualche modo come educative<sup>21</sup>.

Alcuni studiosi hanno cercato di definire una via di mezzo nella zona ibrida tra i giochi e le simulazioni, vale a dire il gioco di simulazione. McCall, per esempio, ha introdotto tale tipologia per affrontare i confini ambigui tra i sistemi giocabili basati su regole che modellano accuratamente il passato – le simulazioni – e quelli che non lo fanno – i giochi. I giochi di simulazione storica, quindi, occupano quella terra di mezzo come giochi dinamici, basati su regole e conflitti quantificabili, che forniscono modelli giocabili di un evento, sistema o processo storico. Lo storico americano ha suggerito una caratteristica che definisce i giochi di simulazione: il nucleo del gameplay deve offrire modelli esplicativi di sistemi storici<sup>22</sup>.

Di conseguenza, alcuni giochi saranno storici ma non simulazioni. Sono ambientati in un mondo storicamente plausibile, ma il nucleo del gioco non simula eventi, sistemi o processi del mondo reale. In definitiva, per gli insegnanti non è necessario stabilire definizioni esatte, anche se spesso utili per la discussione. È invece importante sapere che una vasta gamma di videogiochi può essere definita storica e non tutti sono ugualmente appropriati per una efficace funzione di apprendimento.

#### 4. Caratteristiche dei giochi storici

Due caratteristiche distinguono i videogiochi storici dagli altri media. La prima è che forniscono un contesto che si potrebbe definire sistemico per l'azione umana: creano mondi virtuali che i giocatori possono modificare ed esplorare. Presentano sfide in termini di limiti alle risorse e alle azioni e in questo modo possono illustrare il contesto sistemico del passato, i complicati ambienti fisici e persino ideologici in cui si trovavano gli agenti storici o, come dice Taylor, permettono ai giocatori di percepire gli eventi e i problemi del passato come sono stati vissuti dalle persone del tempo, di sviluppare l'empatia storica in contrapposizione alla mentalità del presente<sup>23</sup>.

Ciò che distingue veramente i giochi storici da altri media come i film, tuttavia, è il ruolo della scelta. Gli agenti storici potevano, per definizione, prendere decisioni che influivano sulla loro vita e su quella degli altri. Queste decisioni erano a loro volta influenzate da contesti sociali, culturali e ambientali, dalle azioni di altri e, naturalmente, da eventi casuali. Il gioco, e per estensione il gioco storico, unico in questo tra i media, permette anche ai giocatori di fare delle scelte, e alcune di queste si avvicinano almeno in parte a quelle storiche. Anche la rigiocabilità è una parte importante delle scelte. I giochi permettono di provare più volte, con la promessa che scelte diverse porteranno a risultati diversi. In questo modo i videogiochi diventano simili a laboratori, permettendo agli utenti di esplorare la contingenza storica sotto diversi punti di vista. Il ruolo della scelta e la rigiocabilità rendono il videogioco complementare alla pratica della storia controfattuale, con il focus sul "cosa sarebbe successo se". Il giocatore può quindi considerare le differenze tra l'evento simulato e l'evidenza storica. Per comprendere il significato di una causa storica è utile quindi ipotizzare, a un certo livello, cosa sarebbe successo se quella causa non fosse esistita.

#### 5. Critiche ai giochi storici

Questa rappresentazione di sistemi e situazioni aperte, insieme alla presenza di scelte e quindi di esiti controfattuali, solleva tuttavia alcune obiezioni ai videogiochi storici e alla rappresentazione che essi fanno del passato<sup>24</sup>. Tra le posizioni critiche, Robison, nel tentativo di orientare gli insegnanti verso un tipo di gioco storico completamente diverso, ha articolato una posizione piuttosto estrema.

Se in un gioco di ruolo una battaglia si svolge in modo diverso rispetto alla realtà – il che è quasi inevitabile – gli studenti non stanno imparando la storia. Possono acquisire una certa comprensione della strategia e delle tattiche, ma se, ad esempio, Robert E. Lee vince la versione del gioco della battaglia di Gettysburg, questo non insegna agli studenti nulla sul vero generale, sulla vera battaglia o sulla vera Guerra Civile<sup>25</sup>.

Tuttavia, l'affermazione di Robison impone una falsa dicotomia, guardando al gioco storico come unico ausilio didattico, se non pura sostituzione, a una lezione o a un testo. Al contrario, i meriti di un gioco storico devono essere considerati all'interno di un insieme educativo completo, come parte di un insieme di materiali ed esperienze che includono l'insegnamento frontale da parte dell'insegnante, fonti primarie e secondarie e opportunità di dialogo e confronto. Perché accanto al gioco non dovrebbero essere presi in considerazione altri materiali storici, dalle monografie storiche alle fonti primarie? È fuorviante affermare che un gioco non possa aiutare a capire la storia perché non fornisce una rappresentazione precisa degli eventi storici del mondo reale. È importante, dunque, che gli inse-

gnanti prendano in considerazione le proprie definizioni di storia e su tali definizioni determinino se i videogiochi storici possono essere utilizzati in modo efficace. Per esempio, si può giocare con il passato provando diverse strategie e osservando i diversi risultati che ne derivano, smentendo così una visione della storia come predeterminata, un problema spesso sollevato dagli insegnanti di storia.

## 6. Conclusione

I videogiochi sono senza dubbio un mezzo utile ed efficace per interpretare e indagare il passato, che diversi insegnanti hanno trovato utile per la didattica della storia. Esiste un numero sufficiente, per quanto in molti casi dispersivo, di lavori sulle migliori pratiche che consentono di fornire alcune linee guida per aiutare gli insegnanti, sia nuovi che esperti, nell'uso in classe dei videogiochi a tema storico. La chiave di queste pratiche è la comprensione del fatto che tali strumenti sono interpretazioni del passato, e dovrebbero essere trattati in modo critico sia dagli studenti che dagli insegnanti. Il videogioco, per essere impiegato al meglio, richiede la costruzione di percorsi multilivello, che devono in ultima analisi sfociare nella problematizzazione del videogioco stesso. Ciò significa a sua volta che una lezione o un'unità didattica non può esaurirsi nella mera dimensione videoludica, ma comporta il confronto tra il gioco e le prove storiche, siano esse sotto forma di fonti primarie o secondarie, affiancando tutti questi strumenti alla più tradizionale lezione dell'insegnante.

### Note

- <sup>1</sup> Sul rapporto tra videogiochi e cinema si veda Riccardo Fassone, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci, 2017.
- <sup>2</sup> Le stime sono state realizzate dall'Italian Interactive Digital Entertainment Association: <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>, ultima consultazione: 12 luglio 2023.
- <sup>3</sup> *Ibid.*
- <sup>4</sup> <https://playbytherules.icrc.org/>, ultima consultazione: 12 luglio 2023.
- <sup>5</sup> *Ibid.*
- <sup>6</sup> Yannick Rochat, *A Quantitative Study of Historical Video Games (1981-2015)*, in Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland, Pat Cullum (eds.), *Historia Ludens: The Playing Historian*, New York, Routledge, 2019, pp. 3-19.
- <sup>7</sup> Maria Elena Cortese, *Giocando con il passato. Uso e abuso della storia nei videogame*, in Marina Gazzini (a cura di), *Il falso e la storia. Invenzioni, errori, imposture dal medioevo alla società digitale*, Milano, Feltrinelli, 2020, pp. 93-128, cit. p. 123.
- <sup>8</sup> Cfr. James B. Schick, *Microcomputer simulations in the classroom*, in "History Microcomputer Review", vol. 1, 1985, n. 1, pp. 3-6; Niall Ferguson (ed.), *Virtual History. Alternatives and Counterfactuals*, London, Penguin, 2011.
- <sup>9</sup> Kurt Squire, *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III*, 2004, Ph.D. dissertation. L'anno successivo anche in Italia esce un volume dedicato all'analisi di *Civilization*: Matteo Bittanti, *Civilization. Storie virtuali, fantasie reali*, Milano, Costa & Nolan, 2005.
- <sup>10</sup> Josè Maria Cuenca López, *Storia e videogiochi. Un'analisi didattica*, in "Mundus. Rivista di didattica della storia", vol. 1, 2008, pp. 166-173.
- <sup>11</sup> Andrew McMichael, *PC games and the teaching of history*, in "The History Teacher", vol. 40, 2007, pp. 203-218.
- <sup>12</sup> Harrison Gish, *Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History*, in "Eludamos. Journal for Computer Game Culture", vol. 4, 2010, n. 2, pp. 167-180.
- <sup>13</sup> Kimberley Weir, Michael Baranowski, *Simulating history to understand international politics*, in "Simulation & Gaming", vol. 42, 2011, pp. 441-461. Sul tema si veda anche il recente volume Matteo Bittanti (a cura di), *Reset: politica e videogiochi*, Milano, Mimesis, 2023.

- <sup>14</sup> A. Martin Wainwright, *Teaching historical theory through video games*, in “The History Teacher”, vol. 47, 2014, pp. 579-612.
- <sup>15</sup> Chiara Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato: la storia contemporanea nell’esperienza ludica*, Milano, Unicopli, 2019.
- <sup>16</sup> Per una panoramica sui diversi generi videoludici si rimanda a <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>, ultima consultazione: 12 luglio 2023.
- <sup>17</sup> Esther MacCallum-Stewart, Justin Parsler, *Controversies: historicizing the computer game*, Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007, pp. 203-210.
- <sup>18</sup> Si vedano per esempio i titoli di *Assassin’s Creed*. Una interessante analisi sul genere è offerta in Dario Compagno, *Dezmond. Una lettura di Assassin’s Creed 2*, Milano, Unicopli, 2012.
- <sup>19</sup> William Uricchio, *Simulation, history, and computer games*, in Joost Raessans, Jeffrey Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 327-338.
- <sup>20</sup> Uricchio, *Simulation, history, and computer games*, p. 328 (trad. it. propria).
- <sup>21</sup> Cory Wright-Maley, *Beyond the “Babel problem”: Defining simulations for the social studies*, in “The Journal of Social Studies Research”, vol. 39, 2015, pp. 63-77.
- <sup>22</sup> Jeremiah McCall, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, New York, Routledge, 2011, p. 23.
- <sup>23</sup> Tom Taylor, *Historical Simulations and the future of the historical Narrative*, in “Journal of the Association for History and Computing”, vol. 6, 2003, n. 2.
- <sup>24</sup> Una interessante riflessione è contenuta in Stefano Cavazza, *I videogiochi storici. Evoluzione, tendenze, problematiche*, in “Memoria e Ricerca”, 2021, n. 1, pp. 33-52.
- <sup>25</sup> William B. Robison, *Stimulation, not simulation: An alternate approach to history teaching games*, in “The History Teacher”, vol. 46, 2013, pp. 577-588, cit. p. 578 (trad. it. propria).