

# La Storia romana e il *medium* videoludico: un caso di studio sulle congiure come strumento politico in età tardorepubblicana

**DOTTORANDO:** MARCO IMPERATORE

**TUTOR:** ELISABETTA TODISCO

**CO-TUTOR:** CLAUDIA VILLANI

**TUTOR AZIENDALE:** ALESSANDRO AVARI

## OBIETTIVO

La ricerca intende indagare il tema della **congiura come strumento politico** a Roma antica in età tardorepubblicana (I secolo a.C.); lo studio del fenomeno confluirà in un **game concept** e in una **demo** diretti alla sua esplorazione in forma ludica, utilizzando procedimenti di **problem solving** che siano d'ausilio, mediante la conoscenza, problematizzazione e interrogazione delle fonti, al **recruiting aziendale**.

La crescente affermazione del *gaming* di argomento storico, infatti, apre a **scenari di ricerca** tanto nuovi quanto necessari sul **rapporto tra storia e medium videoludico**. In tal senso, il videogioco sulla storia può rivelarsi un'importante risorsa per osservare le modalità di rappresentazione del passato nella sfera pubblica e misurare le potenzialità d'impiego di tale *medium*.



### Videogiochi di cui si occuperà la rassegna storico-critica

- *Expeditions: Rome* (2022, THQ Nordic);
- *The Forgotten City* (2021, Dear Villagers);
- *Praetorians* (2003, Remastered 2020, Kalypso Media);
- *Imperator: Rome* (2019, Paradox Interactive);
- *Assassin's Creed: Origins* (2017, Ubisoft);
- *Total War: Rome II* (2013, SEGA);
- *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010, Ubisoft);
- *Shadow of Rome* (2005, Capcom).



La Congiura delle Idi di marzo (44 a.C.) nel videogioco *Assassin's Creed: Origins* del 2017 (Ubisoft).

## METODOLOGIA

La **ricerca storica** sarà accompagnata da una **riflessione sull'uso pubblico della storia romana** nei videogiochi e dall'approfondimento della **teoria dei game studies** e della bibliografia relativa al **recruiting aziendale**.

In particolare, ci si soffermerà su **casi di studio**, recepiti come tali dalle fonti antiche, su eventi legati al **concetto di coniuratio**. L'analisi e l'interpretazione delle **fonti letterarie, normative, epigrafiche, numismatiche** sarà volta a delineare organicamente le complesse dinamiche politiche, sociali, valoriali all'origine delle congiure e il loro impatto sulle istituzioni della *res publica*. Pertanto, si procederà con lo studio dei seguenti casi:

- \* Prima congiura di Catilina del 66 a.C.;
- \* Congiura di Catilina del 63 a.C.;
- \* *Affaire Vettio* del 59 a.C.

In parallelo, saranno esaminate le rappresentazioni delle congiure nei videogiochi ambientati in età tardorepubblicana, attraverso una **rassegna storico-critica** che misuri in essi l'eventuale contributo delle fonti antiche, degli studi e delle ricerche storiche. Tale lavoro, avvalorato dalle letture inerenti ai *game studies*, sarà utile a: 1) valutare lo stato dell'uso pubblico di Roma antica in uno dei *mass media* più diffusi; 2) costruire una narrazione sul tema di ricerca che conduca ad un **historical game accurato e coerente rispetto alle necessità del recruiting**. Dunque, per favorire l'**immersività**, oltre agli approfondimenti sulla *ludonarrative*, fondamentale sarà lo studio delle **tecniche di reclutamento basate sulla gamification**, per comprenderne caratteristiche e contesti d'uso. Inoltre, si verificheranno le opportunità offerte dai **software** per la produzione e, tramite periodici **playtest**, ci si focalizzerà sull'efficacia della narrazione proposta.



## STATO DELL'ARTE

Sul tema delle **congiure** si dispone oggi di ricerche autorevoli, ma limitate alla trattazione di singoli eventi, che rendono isolati i tentativi di studio organico della congiura come strumento politico di opposizione nel I secolo a.C. (Pagán 2008). Le **rassegne** sui videogiochi di cui attualmente si dispone hanno scopi prettamente commerciali o recensori; nel campo dei *game studies* è stata sollevata l'esigenza di un metodico riordino delle pubblicazioni videoludiche a tema storico, ma per ora di carattere esclusivamente quantitativo (Rochat 2019).

Sulla **rappresentazione della storia antica nei videogiochi** è stato recentemente inaugurato un filone di studi (Rollinger 2020), di cui sarà necessario monitorare l'evoluzione. Quanto alla **produzione videoludica** guidata dalle **realità accademiche** italiane vi sono interessanti esperienze (Carbone-Fassone 2020), ma il loro focus è principalmente legato alla divulgazione, alla didattica, all'intrattenimento, e non considera il caso dei videogiochi per il *recruiting*. Tra questi ultimi, a loro volta, non figurano videogiochi di argomento storico (Martini-Zanella 2022), generando l'esigenza di una riflessione teorica e pratica sul loro utilizzo in ambito aziendale.



## CRONOPROGRAMMA

- **ottobre 2024-gennaio 2025**: selezione dei casi di studio per la ricerca storica e scandaglio dei videogiochi che trattano il tema della congiura a Roma antica nel I secolo a.C.;
- **febbraio 2025-aprile 2025**: analisi e interpretazione delle fonti antiche sui casi di studio selezionati;
- **maggio 2025-settembre 2025**: in concomitanza con il periodo presso le Università estere, approfondimento dei *game studies* e approccio al *game design*.

Per il **secondo anno**, si prevede di affiancare alla ricerca storica il tirocinio in azienda, in modo da rafforzare con lo studio delle tecniche di *recruiting* le competenze applicative già acquisite, al fine di elaborare il *game concept*.

Durante il **terzo anno** si lavorerà allo sviluppo della *demo* e alla stesura della tesi dottorale.



## BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- Carbone-Fassone 2020: M.B. Carbone, R. Fassone, *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Sesto San Giovanni, 2020.
- Martini-Zanella 2022: A. Martini, S. Zanella, *Digital recruiter. Social network, AI, gamification e strumenti tech per i professionisti HR*, Milano 2022.
- Pagán 2008: V.E. Pagán, *Toward a Model of Conspiracy Theory for Ancient Rome*, in «New German Critique», 103 (2008), pp. 27-49.
- Rochat 2019: Y. Rochat, *A Quantitative Study of Historical Video Games (1981-2015)*, in *Historia Ludens. The Playing Historian*, a cura di Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland, Pat Cullum, New York 2019, pp. 3-19.
- Rollinger 2020: C. Rollinger, *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World*, London 2020.

