

Tommaso Cherchi, La storia giocata. Paradox e le sfide della divulgazione storica attraverso i videogiochi

Nel 1545 il Marocco fonda la prima colonia nell'America Settentrionale, Nuova Marrakech. Alla fine del 1634, in seguito ad una serie di guerre, la Norvegia pagana unifica la Scandinavia e torna a terrorizzare il Nord Europa. Nel 1702 la Spagna è nuovamente divisa tra i regni di Castiglia e di Aragona. Nel frattempo, Venezia domina incontrastata il Mediterraneo orientale, grazie alla conquista delle penisole italiana e anatolica.

Non sono castronerie storiche, né bizzarre idee per una ucronia: sono eventi che possono succedere durante una partita a *Europa Universalis IV*, videogioco strategico di punta della casa di produzione svedese Paradox Interactive. Oltre a *Europa Universalis IV*, Paradox offre altre possibilità di modificare il passato: *Imperator: Rome*, ambientato ai tempi della Roma repubblicana antica; *Crusader Kings III*, che copre l'intero periodo medioevale; *Victoria II*, sull'epoca vittoriana; e infine *Hearts of Iron IV*, che inizia poco prima della Seconda Guerra Mondiale. Potenzialmente un giocatore potrebbe cimentarsi in una partita unica che passa da un gioco all'altro, coprendo quindi più di 2000 anni di storia.

Il tipo di giochi creato da Paradox rientra nella categoria dello *Grand Strategy* in tempo reale: ciò vuol dire che bisogna gestire al contempo gli aspetti economici, politici e sociali della vita di uno stato-nazione, più o meno grande, allo scopo di espandersi e dominare gli stati avversari. Sta al giocatore la scelta su come procedere e come gestire gli eventi storici che via via si presentano: può scagliare i suoi eserciti ovunque e usare la guerra come mezzo di pura conquista, può costruire un impero mercantile ed egemonizzare le rotte commerciali, oppure può anettere altre nazioni attraverso un mirato uso della diplomazia e dei legami dinastici.

Il fascino di questo genere videoludico è indubbio: è il *what if?*, il cercare soluzioni alternative ad eventi storici già accaduti e conosciuti, ad attirare il giocatore. Non manca anche chi gioca per rivivere e riprodurre momenti importanti come la scoperta del Nuovo Mondo o le Crociate, e diventarne protagonisti. In entrambi i casi, l'approccio utilizzato aiuta ad avvicinare la storia al grande pubblico che spesso predilige l'**interattività**, un elemento chiave dei videogiochi - assente in libri e film - che stimola l'attenzione di chi usufruisce del prodotto: infatti, anche se il corso degli eventi prende strade diverse, titoli simili offrono una prospettiva unica sulle dinamiche politiche, economiche, sociali e culturali dell'epoca in cui sono ambientati. È chiaro però che non si tratta di riproduzioni fedeli del mondo passato: alcuni aspetti passano in secondo piano per questioni di giocabilità o di narrazione.

La cura nei dettagli è impressionante e maniacale, fondamentale per creare la giusta immersione: in *Europa Universalis IV* le fazioni giocabili [sono più di 800](#), considerando che molte di esse possono essere create durante la partita soddisfacendo determinate condizioni (ad esempio si possono creare versioni *ante-litteram* di Stati Uniti, Germania, Italia conquistando le giuste regioni) e che i nomi delle province cambiano in base a chi le controlla (Danzica diventa Danzig se è controllata da una fazione tedesca e Gdansk sotto i polacchi). Ogni fazione è caratterizzata dalla propria bandiera, da una cultura e da una religione, e ha inoltre una vasta gamma di eventi ricamati sul reale percorso storico, che pongono dunque il giocatore davanti a una **costante serie di scelte**: chi gioca con la Castiglia approverà il matrimonio dinastico con il vicino regno aragonese? Chi gioca con l'Inghilterra opterà per la fondazione di una nuova chiesa indipendente dal Papa o preferirà continuare a seguire la confessione cattolica? Da ogni scelta si diramano nuovi percorsi, nuove strade per una storia alternativa che, per quanto diversa da quella reale, ne rimane costantemente legata grazie alla cura nei dettagli e nell'ambientazione.

Per creare un simile sistema il lavoro è massiccio. Ogni edizione dei titoli di casa Paradox è costantemente aggiornata, talvolta integrata da DLC (*downloadable content*, contenuto scaricabile a pagamento), in modo da migliorare sempre di più l'esperienza di gioco. Inoltre, col tempo, si è creata una [fedelissima comunità di giocatori](#), che oltre a discutere sull'accuratezza storica e sull'efficacia di determinate meccaniche, è anche in prima linea nella creazione di nuovi contenuti sotto forma di *mods*, modifiche disponibili gratuitamente che possono intervenire per cambiare sia piccoli dettagli che l'intero gioco. Per fare un esempio, esiste un DLC (nato da una mod) che randomizza totalmente il Nuovo Mondo: se il primo pensiero è che il gioco possa perdere accuratezza a causa della diversità geografica del continente americano, a pensarci bene invece ne guadagna molta, perché ricrea la stessa idea di esplorazione che avevano Colombo, Vespucci e Magellano.

Stando al sito, tra le posizioni lavorative della casa produttrice non ci sono storici, storici dell'arte o archeologi; è difficile sapere se figure simili ci siano nella comunità di modders, anche se dato il grande fermento sui forum non si può escludere. I programmatori Paradox basano i loro lavori su una selezione di pubblicazioni di storici, e il risultato è indubbiamente di alto livello, ma coinvolgere un team di esperti nella creazione di simili videogiochi e metterli in costante comunicazione con i programmatori aiuterebbe indubbiamente a migliorarne l'esperienza generale.

Ad ogni modo, anche senza l'aiuto di storici di professione, i giochi Paradox sono così precisi e apprezzati da essere annoverati come **supporto didattico** in alcuni corsi universitari; la stessa casa produttrice [ha creato un programma](#) per offrire i suoi titoli come aiuto allo studio a classi di scuole medie e superiori in tutto il mondo.

Quello che Paradox ci insegna, attraverso la sua lunga esperienza nel campo, è che la storia ha un ulteriore canale di diffusione, che appassiona e istruisce il grande pubblico con facilità: il videogioco, una possibilità su cui gli storici che vogliono fare divulgazione possono puntare.

**Per approfondimenti:**

- [Paradox Interactive](#)
- [Paradox Plaza Forum](#)
- [Paradox Wiki](#)