

# DIACRONIE

Studi di Storia Contemporanea

---

## ClioLudica

Il gioco può essere un artefatto, un testo o un processo a cui prendere parte: anche la storia può perciò essere narrata, reinterpretata e trasmessa attraverso il gioco, ma soprattutto diventare contesto d'azione. Secondo l'antropologo Gregory Bateson ciò che si apprende dal gioco non sono tanto le regole, quanto l'esistenza di ruoli, ossia di modelli di comportamento: è proprio attraverso il mutamento di prospettiva offerto dal gioco che si può avviare un processo di immedesimazione, utile anche a svolgere una funzione didattica.

*Diacronie. Studi di storia contemporanea*, nel solco della vocazione all'interdisciplinarietà che costituisce la cifra del suo progetto, intende avviare una riflessione su questi temi prevedendo uno spazio dedicato all'analisi della storia nei giochi: **ClioLudica**.

**ClioLudica** vuole essere spazio di dialogo e dibattito su come la storia possa essere interpretata e veicolata attraverso diverse pratiche ludiche e passando per supporti differenti (materiali, ambientali, digitali). La dinamica ludica permette di affrontare contesti impensabili fino a pochi anni fa. L'obiettivo è quello di riflettere su come questi processi ludici vedano coinvolto lo storico; questi di volta in volta è chiamato a svolgere il ruolo di "passeur" per trasmettere al pubblico la complessità della storia e dei suoi processi.



**ClioLudica** ospiterà differenti tipologie di contributi (saggi, recensioni, interviste, video-interviste) dedicate a processi di *game design* che diano luogo a diverse esperienze di gioco (gioco da tavolo, di carte, urbano, LARP, gioco digitale), e che prestino particolare attenzione all'impiego di competenze storiche per la loro realizzazione, dalla ricerca storica all'uso delle fonti e alla loro interpretazione. Invitiamo in particolare a considerare il rapporto tra storia e gioco come *public history*, dal momento che dà vita a pratiche come quelle della *shared authority*, co-creazione della conoscenza, *reenactment* e *gamification*.

Per questo secondo anno di attività, **ClioLudica** intende dare priorità a tutti i contributi riguardanti in particolare la storia moderna (includendo in questa definizione l'ambito più ampio possibile 1453-1848). La scelta è motivata dall'interesse a favorire un dibattito su un periodo storico meno indagato di altri dal punto di vista ludico, al fianco invece di scenari di riferimento ben più battuti come quello medievale o quello contemporaneo.

Invitiamo tutti gli interessati a sottoporci le loro proposte inviandoci un abstract di massimo 1500 battute (spazi inclusi, bibliografia esclusa) all'indirizzo di posta della redazione ([redazione.diacronie\[at\]studistorici.com](mailto:redazione.diacronie[at]studistorici.com)) entro il **30 aprile 2022**.

I saggi dovranno essere compresi tra 35.000 e 50.000 battute (spazi e note incluse) e potranno essere redatti in italiano, inglese, francese e spagnolo; le recensioni dovranno avere una taglia compresa fra 10.000 e 15.000 battute.

#### **Direzione scientifica**

Stefano Caselli  
Deborah Paci  
Giorgio Uberti

In collaborazione con:

**AIPH - Associazione Italiana di Public History**

