

Panel 17 – aula 210

Giocare la storia: potenzialità e criticità del modding negli historical game

Coordinatore: Gabriele Sorrentino (Pop History)

- Andres Moles (Univerisità di Pisa), *Le mod e i giochi di storia*
- Cristiano Rossi (Università di Bologna), *Uso Politico-trasgressivo delle MOD*
- Gian Luca Gonzato e Gabriele Sorrentino (Pop History), *La storicità di un forum dedicato alla realizzazione di una mod total conversion: il caso di The Org*

Scopo del Panel è quello di discutere e riflettere sulle potenzialità, nonché delle criticità, della pratica del modding all'interno degli historical games. Le mod (abbreviazioni di modification) sono delle modifiche che l'utenza, o professionisti, producono su determinati giochi. Quando le modificazioni riguardano un historical game, ovvero un gioco che si relaziona al passato, si possono aprire spazi ancora poco esplorati per comprendere come la storia circoli e venga utilizzata nelle comunità di giocatori. Il Panel sarà così strutturato: Andres Moles fornirà una contestualizzazione introduttiva sul significato della pratica del modding nei giochi e videogiochi; di come il gioco di partenza venga rielaborato dagli stessi giocatori per varie ragioni ed esigenze e per questo può essere considerato uno strumento di public history. Cristiano Rossi nel secondo Panel evidenzierà le potenzialità e criticità di alcune mod in relazione agli historical games della celebre software house Paradox Interactive. Tema principale di questa analisi sarà vedere come sia comune che le mod vengano usate anche come strumento di satira storico-politica ma alcune di esse sfruttano l'ambientazione storica per marcare posizioni nazionaliste e xenofobe. Nel Panel verrà anche raccontato come negli anni gli sviluppatori e la community si sono interfacciati con questi prodotti. Infine, l'ultimo intervento sarà condotto da Gabriele Sorrentino che fornirà i risultati di una ricerca condotta a quattro mani con Gian Luca Gonzato. In questa relazione, si osserverà come la storia circoli e venga utilizzata dal pubblico in un forum di una determinata mod total conversion.

Playing history: potential and criticality of modding in historical games

Coordinator: Gabriele Sorrentino (Pop History)

- Andres Moles (University of Pisa), *MODs and historical games*

- Cristiano Rossi (University of Bologna), *Political-transgressive use of MODs*
- Gian Luca Gonzato e Gabriele Sorrentino (Pop History), *The historicity of a total conversion mod forum: the case of The Org*

Main objective of the Panel is to discuss and reflect on the potential, nonetheless on the critical issues, of the modding as a feature inside the historical games. The mods (abbreviaton for modifications) are modifications made on some videogames by users or by professional developers. When the modifications are made for an historical game, in particular for a game related to the past, there is the possibility to talk about how History circulates among normal persons and is used by the gamers community. The Panel will thus be structured: Andres Moles will contextualize the practice of modding in games and videogames with a brief introduction, concentrating on how the base game can be modified by the very same players for many and various reasons and why this can be considered an instrument for public history. Cristiano Rossi, in the second Panel, will analyze the potential and the critical issues of some mods related to the historical games of the famous software house Paradox Interactive. Main theme of this analysis will be the fact that mods, usually could be used as instruments of historical-political satire but, in fact, some of them exploit the historical background of the game to bring on nationalistic and racist themes. In the Panel there will also be the story of how, in the years, game and mod developers have come across these products (controversial mods). The last work will be brought out by Gabriele Sorrentino who will account the results of a research made with Gian Luca Gonzato. In this research, the main theme is the analysis of how history circulates and is used by the public in an internet forum of a famous total conversion mod.

Panel 18 – aula 211

Gli archivi fotografici personali al femminile nell'era digitale: memorie private e public history

Coordinatrice: Lucia Miodini (Centro Studi e Archivio della Comunicazione-Università di Parma)

- Raffaella Biscioni, (Università di Bologna), *L'archivio fotografico di persona: conservazione e disseminazione sul web. Il caso dell'archivio audiovisivo di Eva Braun*