

AIPH21

Storia e possibilità nell'internet di massa

COORDINATORE **DOMENICO MATTEO FRISONE**, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO,
PHD STUDENT.

TEMI

Metodi, Digital Media, Internet e la scrittura collaborativa della storia, Videogiochi.

ABSTRACT

Come spesso si dice, in Internet c'è di tutto. Quello che non si analizza, però, è a che livello di penetrazione una determinata materia sia. Nel caso della Storia, ad esempio, sono chiaramente fioriti ambiti di nicchia in cui community di appassionati discutono, si informano e condividono le proprie fonti. Ma qual è lo stato della Storia (e della sua comunicazione) sui siti di massa, su quelli, insomma, comunemente chiamati social media?

I paper di questo panel si propongono di analizzare la situazione attuale prendendo diversi siti di larghissima diffusione mondiale ma anche, ed anzi, soprattutto, di esaminare le possibilità che questi siti offrono ai *public historian* per tentare di comunicare ad un pubblico sempre più interattivo ed ampio. Si analizzeranno sia siti specializzati nella comunicazione audio video come YouTube e Twitch, che piattaforme più generaliste come Facebook. È possibile, per dei progetti di Public History, approcciare un pubblico sempre alla ricerca di intrattenimento seriale ma non serio, e con necessità ed abitudini tra le più varie, senza per questo abbandonare la propria mission e senza banalizzare le tematiche trattate?

Con il suo contributo Michele Lacriola farà un'analisi delle diverse modalità di divulgazione storica che si possono riscontrare nella piattaforma YouTube, analizzando i canali italiani e quelli stranieri e raccontando come è nato e si è sviluppato il progetto *Pinte di Storia*.

Domenico Matteo Frisone analizzerà invece il fenomeno dello streaming di videogiochi legati alla Storia e del progetto *De Bello Ludico*, nato con l'obiettivo di agevolare la trasmissione di nozioni storiche e far partire un dibattito con l'eventuale community su questo tema. Nell'ultimo intervento Antonio Iodice e Pietro Rubini si concentreranno sui pro e contro del proliferare di pagine dedicate alla Storia sul social network Facebook, vagliando le possibilità per il *public historian* di utilizzare al meglio questo mezzo per la divulgazione storica.

Raccontare la storia sul tubo: dall'esperienza anglo-americana a "Pinte di storia"

MICHELE LACRIOLA, UNIVERSITÀ DI SALERNO, PHD STUDENT.

Il web, con tutte le possibilità che contiene e che continua a sviluppare, è il più giovane strumento di divulgazione a disposizione degli storici. Il pubblico raggiungibile per mezzo del web è potenzialmente infinito e fornisce vari mezzi per la fruizione del sapere. È in particolare sul mezzo video che ci vogliamo soffermare, che come piattaforma di riferimento ha principalmente YouTube.

In particolare, sulla versione italiana della piattaforma ad abbondare sono i due estremi della divulgazione storica: canali di diffusione di autorità accademiche, quali università, istituti di cultura e centri studi o, al contrario, canali dedicati alla "controinformazione" storica, che spesso nascondono un revisionismo populista e raramente accompagnato da una logica riflessione sulle fonti; il panorama estero è, invece, più variegato.

Proprio da questa consapevolezza, un anno fa il progetto *Pinte di Storia* è stato avviato da un gruppo di laureati e dottorandi in storia. Postici come obiettivo la semplificazione, senza banalizzazione, delle tematiche storiche, il progetto Pinte di Storia tenta di attirare il pubblico medio di YouTube, usando un linguaggio meno formale e forse più atipico, cercando spunti meno battuti e più particolari.

Dopo un anno di lavoro e di sperimentazioni, di confronti e analisi (tanto pratica, quanto teorica), vogliamo ora presentare quelli che sono i risultati cui siamo pervenuti, tentando di rispondere alla più problematica delle questioni: in che modo si può usare YouTube come mezzo di divulgazione nel panorama italiano?

Qual è il format più adatto e che tipo di pubblico si vuol raggiungere? Mettendo a confronto dati e statistiche del nostro canale con quelli di altre esperienze estere, tenteremo di tracciare punti di forza e di criticità di questo strumento e le tendenze ed i gusti del pubblico che sono emersi.

Una nuova frontiera: lo streaming di videogiochi come possibilità di (hi)story-learning

DOMENICO MATTEO FRISONE, UNIVERSITÀ DI TERAMO, PHD STUDENT.

L'utilizzo di giochi e videogiochi è una strategia didattica che ha già dato ottimi risultati in tutto il mondo. Le pubblicazioni del settore su questo argomento sono consolidate e frequenti. L'alunno è quindi un giocatore, ovvero parte attiva del gioco. Questo approccio non tiene però in considerazione la continua evoluzione del campo videoludico e, nella fattispecie, la creazione di un settore parallelo che si sta affermando rapidamente nell'ultimo periodo. Ritroviamo in questo caso un pubblico, spesso giovanissimo, che si è spostato dal ruolo, attivo, di giocatore a quello, passivo, di *Viewer*. I soggetti in questione sono diventati spettatori di terzi che giocano al posto loro.

Emblematico è l'esempio, se non si considera lo scompiglio sempre più grosso creato dal fenomeno degli E-sports, del sito di streaming live Twitch.tv. Tra i primi a permettere trasmissioni live di buona qualità, comodamente dalla propria postazione di gioco, il sito ha raggiunto nel 2013 i 45 milioni di spettatori mensili, con una fidelizzazione di circa 100 minuti di video al giorno per ciascuno.

Con un pubblico di queste dimensioni, non si è fatto attendere troppo uno studio che ha collocato Twitch.tv tra i nuovi e avanguardistici strumenti d'insegnamento. Alla luce di questi risultati i membri di *Pinte di Storia* hanno ipotizzato uno spin-off denominato *De Bello Ludico*. Il progetto si pone come obiettivo l'utilizzo dello streaming di videogiochi legati alla Storia, per ambientazione o per ispirazione, al fine di far partire un dibattito con l'eventuale community su questo tema condiviso.

Ci si propone dunque, per mezzo di questo medium, di agevolare la trasmissione di nozioni storiche, sfruttando un approccio più informale, rimanendo comunque inerenti a ciò che concerne i giochi in questione e proponendo al contempo spunti di approfondimento collegati alle tematiche considerate.

Il paper metterà in luce metodologia, criticità e vantaggi del progetto, in partenza a gennaio 2018, oltre ad esaminarne possibili sviluppi ed una eventuale auto-sostenibilità della sperimentazione.

“Pagine” di storia: tecniche di narrazione storica ai tempi di Facebook

ANTONIO IODICE, UNIVERSITY OF EXETER, PHD STUDENT.

PIETRO RUBINI, PINTE DI STORIA.

Negli ultimi anni, le nuove tecnologie hanno aumentato significativamente la diffusione e l'accessibilità delle conoscenze storiche. Ci riferiamo al ruolo dei social network e di Facebook in particolare. Su questa piattaforma, chiunque può "fare" e condividere storie, con i suoi pro e contro. Il pericolo principale consiste nella massiccia presenza di storici dilettanti che scrivono su Facebook per diffondere la propria visione della Storia. Dall'altro lato, possiamo anche trovare storici che usano Facebook per condividere contenuti di alta qualità. Se all'inizio, sul social network di Zuckerberg le persone creavano gruppi, oggi, insieme all'evoluzione di Facebook e all'introduzione delle pagine, gli argomenti storici possono essere meglio presentati agli utenti.

Le pagine hanno dato un grande contributo alla diffusione della Public History.

In Italia possiamo distinguere, principalmente, tra tre tipi di "pagine storiche": il primo tipo consiste in pagine che usano i meme riferendosi ad un famoso evento storico, un altro tipo consiste nell'uso di immagini iconiche che si riferiscono a un particolare evento di cui sono simbolo, ed infine ci sono quelle pagine di Facebook che creano una narrazione storica che fonde insieme questi due tipi di pagine.

Noi crediamo che il settore delle pagine storiche su Facebook sia un campo cruciale nel rapporto tra storia e pubblico. Quale il compito del *public historian* in questo settore? Come ottenere i migliori risultati da questo particolare mezzo di comunicazione? Sono le due questioni cui tenteremo di rispondere.