

# *Italian Videogame Program.*

## *Narrare l'Italia attraverso i videogiochi*

**CARMINE RUOCCO** - ASSOCIAZIONE CULTURALE IVIPRO

All'interno del lavoro di valorizzazione dell'immenso patrimonio italiano, il famoso caso di Monteriggioni, la cui rilevanza turistica è stata ampliata dall'uscita di Assassin's Creed II, ha posto all'attenzione delle istituzioni culturali italiane anche il media videoludico in quanto "ottimo esempio di come si possa indurre un utilizzatore più o meno assiduo e più o meno giovane [...] ad abbandonare per un momento il monitor e passare a esperire, realmente, quei luoghi teatri di sfide, raid e avventure".

In tale contesto nazionale nasce il progetto dell'Italian Videogame Program, con il supporto dell'AESVI e Italian Film Commission, con l'obiettivo sia di agevolare la produzione di titoli ambientati in Italia, sia di arricchire la mappatura del territorio nazionale in chiave videoludica, individuando le location più adatte ai videogiochi e catalogando luoghi, monumenti, racconti e personaggi. Agli sviluppatori viene data così la possibilità di navigare il catalogo alla ricerca di fonti d'ispirazione, aneddoti e racconti legati al patrimonio storico e culturale della penisola, selezionati con occhio videoludico, mentre le istituzioni possono invece cogliere il potenziale videoludico del patrimonio che tutelano e immaginare nuove possibilità di divulgazione attraverso i videogiochi.

Il database mira quindi a promuovere ricerche e percorsi narrativi, a tratteggiare un'Italia potenzialmente videoludica a partire dai personaggi, dai racconti e dagli oggetti che popolano i nostri territori, con un serio lavoro di ricerca scientifica che si facciano carico di quella storia locale e orale caratteristica dei mille borghi italiani, molto spesso ignorati anche dalle stesse ambientazioni ludiche, che gli preferiscono le più stereotipata Roma, Firenze e Venezia.

**Italian Videogame Program**  
Narrare l'Italia attraverso i videogiochi

Un progetto di public history per valorizzare il patrimonio storico, artistico, architettonico del Bel Paese

Da sempre l'Italia è stata oggetto di interesse da parte dell'audiovisivo, ma il caso di Assassin's Creed II, capace di portare Monteriggioni alla ribalta internazionale, ha impedito anche all'attenzione del mondo videoludico. L'immenso patrimonio storico, artistico e architettonico del Bel Paese diventa così strumento di promozione e divulgazione del patrimonio: il videogioco ha dimostrato e dimostra costantemente di essere in grado di trattare temi storici, politici e sociali con grande naturalezza ed efficacia. Quel che emerge è l'importanza di sviluppare una conoscenza più approfondita e varia dell'Italia. Proponiamo così itinerari narrativi che, superando una certa stereotipazione nella scelta delle location e del racconto storico, scavo in profondità nella storia e nella cultura della penisola. In questa direzione, ma non solo, si muove il lavoro di IVIPRO.

L'Italian Videogame Program non ha solo l'obiettivo di creare un ponte tra sviluppatori e istituzioni e di agevolare la produzione di videogiochi ambientati in Italia, ma anche di