

Assassin's Creed diventa "professore di egittologia"

Pubblicato: Venerdì 23 Febbraio 2018



Troppi videogiochi e aggeggi digitali fanno male alla cultura e alla formazione scolastica? Non sembra, stando alle notizie degli ultimi giorni: a insegnare la storia dell'antico Egitto, da qualche giorno a questa parte, ci pensa infatti **Assassin's Creed**, uno dei più famosi videogiochi del mondo.

La **presentazione italiana** di una straordinaria estensione del famosissimo gioco per playstation e Xbox che permette di visitare virtualmente molti luoghi dell'antico Egitto è **avvenuta a Varese**, davanti agli studenti dei Licei **'Sereni' di Luino** e **'Manzoni' di Varese**, nell'aula magna dell'**Università dell'Insubria**: e a spiegare il grande lavoro realizzato dalla società, che da undici anni produce uno dei videogiochi più famosi e accurati al mondo è stato **Maxime Durand**, consulente storico di Ubisoft .

Insieme a Durand, l'incontro ha visto protagonisti i professori **Fabio Minazzi**, **Katia Visconti** e **Antonio Orecchia** dell'Università dell'Insubria e **Stefania Barile**, responsabile del Progetto "Legalità come prassi", che hanno discusso di questa nuova possibilità di sviluppare una lezione di storia che illustra in maniera interattiva tanti aspetti dell'antico Egitto.

Con loro, c'erano anche **Debora Ferrari** e **Luca Traini** di Neoludica Game Art, che da molti anni ormai "danno voce" agli artisti che realizzano queste opere complesse come i videogiochi di ruolo, e che sono stati tra i primi a dare una dimensione culturale e artistica a quelli che tutti consideravano solo "giochi da computer".



«Undici anni fa abbiamo cominciato a realizzare il videogame pensando solo a divertire, ma ben presto ci siamo accorti che l'utilizzo della storia come campo da gioco era davvero interessante – Ha spiegato **Maxim Durand** – Con Assassins Creed ci siamo immersi nella terza crociata, abbiamo scoperto l'impero ottomano, il rinascimento italiano, l'epoca d'oro dei pirati. E adesso siamo riusciti ad andare nell'antico Egitto. Come abbiamo fatto? Abbiamo studiato. E parecchio. tutto il team, più di 100 persone tra storici, artisti e designer, ha studiato molto aiutandosi con i documenti offerti dalle arti visive, per esempio. Poi, chiediamo molto agli esperti: abbiamo l'importante consulenza di un architetto e archeologo, che ha creato delle vere e proprie planimetrie che prima non esistevano. Ma abbiamo lavorato anche con esperti di studi sociali e di armi e anche di fan di storia».

Il risultato è stata una tale mole di informazioni, che per utilizzarla al meglio è stata creata una sezione apposita dell'ultima versione del videogioco, Assassin's Creed Origins. In essa ci sono **75 visite guidate** da storici dell'arte divise in 5 macroaree di interesse: che si possono visitare "fingendosi" 25 personaggi diversi, e guardando i luoghi così con gli occhi di Giulio Cesare o di un bambino. Un modo per regalare ad appassionati di tutte le età incredibili visite virtuali nell'epoca dei faraoni, e insegnare la storia antica giocando.

Stefania Radman

stefania.radman@varesenews.it