



MINISTERO DELLA CULTURA

BOLLETTINO DI ARCHEOLOGIA ONLINE

XVI, 2025/2

DOI: [10.60978/BAO_XVI_02_2025](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_2025)



A. Sotgia, *Condividere l'Archeologia – una nuova speranza*, tecnica mista (acrilico, gesso e pastelli luminance), 2024.

ISTITUTO CENTRALE PER L'ARCHEOLOGIA



ISSN 2039-0076



Registrazione Tribunale di Roma n. 330/2010 del 5 agosto 2010

www.bollettinodiarcheologiaonline.beniculturali.it



MINISTERO DELLA CULTURA

BOLLETTINO DI ARCHEOLOGIA ONLINE

DIREZIONE GENERALE ARCHEOLOGIA BELLE ARTI E PAESAGGIO

XVI, 2025/2

La rivista è curata dall'Istituto centrale per l'archeologia

Direttore responsabile

Fabrizio Magani

Direttore Generale Archeologia Belle Arti e Paesaggio

Coordinatore scientifico

Mirella Serlorenzi

Direttore dell'Istituto centrale per l'archeologia

Consiglio di redazione

Teresa Elena Cinquantaquattro – Andrea Pessina – Vincenzo Tinè

Dirigenti archeologi della Direzione Generale Archeologia Belle Arti e Paesaggio

Responsabile e coordinatore del Servizio Pubblicazioni

Domenico A.M. Marino

Istituto centrale per l'archeologia

Comitato di redazione tecnico-scientifica

Domenico A.M. Marino – Valeria Boi – Annalisa Falcone – Alessia Fuscone – Miriam Taviani

Istituto centrale per l'archeologia

Segreteria di redazione

Livia Tanca – Chiara Travaglini

Istituto centrale per l'archeologia

Segreteria amministrativa

Martina Costarelli – Anna Di Summa

Istituto centrale per l'archeologia

Impaginazione ed elaborazione grafica

Arbor Sapientiae S.r.l.

ISTITUTO CENTRALE PER L'ARCHEOLOGIA



MINISTERO DELLA CULTURA

BOLLETTINO DI ARCHEOLOGIA ONLINE

XVI, 2025/2

DOI: [10.60978/BAO_XVI_02_2025](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_2025)

CONDIVIDERE L'ARCHEOLOGIA 2 NARRARE PER IMMAGINI

Giornate Europee dell'Archeologia
(Roma, Terme di Caracalla; 14 giugno 2024)

a cura di
Annalisa Falcone

A. FALCONE

Projections of Meaning. Communicating Archaeology through Images / Proiezioni di senso. Raccontare l'archeologia attraverso le immagini pp. 7-17

DOI: [10.60978/BAO_XVI_02_01](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_01)

M. SERLORENZI

Terme di Caracalla. Comprendere un monumento antico attraverso forme integrate di valorizzazione pp. 19-29

DOI: [10.60978/BAO_XVI_02_02](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_02)

E. CALANDRA

Video killed the radio star. Raccontare le immagini quando non ci sono pp. 31-35

DOI: [10.60978/BAO_XVI_02_03](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_03)

D. CALAON

Venezia affonda? pp. 37-46

DOI: [10.60978/BAO_XVI_02_04](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_04)

ISTITUTO CENTRALE PER L'ARCHEOLOGIA

M. NUCCIOTTI

La formazione dei paesaggi della Via della Seta in Armenia: il Vayots Dzor e Yeghegis tra XIII e XIV secolo

pp. 47-61

[DOI: 10.60978/BAO_XVI_02_05](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_05)

A. SOTGIA

Condividere l'archeologia – Una nuova speranza. Quando *Star Wars* incontrò Mario Monicelli alle Terme di Caracalla

pp. 63-67

[DOI: 10.60978/BAO_XVI_02_06](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_06)

A. PINTUCCI

I predatori dei *pixel* perduti*

pp. 69- 80

[DOI: 10.60978/BAO_XVI_02_07](https://doi.org/10.60978/BAO_XVI_02_07)

Contributo presentato in occasione delle Giornate Europee dell'Archeologia 2023 (Roma, Museo Ninfeo; 16 giugno 2023)

I PREDATORI DEI PIXEL PERDUTI

ALESSANDRO PINTUCCI*

Riassunto

Il contributo esplora la relazione tra archeologia e cultura videoludica, analizzando come l'immaginario archeologico sia stato rappresentato, reinterpretato e talvolta distorto nei videogiochi dagli anni Ottanta a oggi. Dalle prime icone ispirate a Indiana Jones fino alle saghe contemporanee di Tomb Raider, Uncharted, Civilization e The Legend of Zelda, l'archeologia emerge come uno dei contesti narrativi più fertili per la costruzione di mondi virtuali. Attraverso esempi tratti dalla storia e dall'evoluzione del videogioco, l'autore riflette su come questo linguaggio abbia contribuito a ridefinire la percezione pubblica dell'archeologo, oscillando tra avventura e scienza, appropriazione e tutela, realtà e finzione. Il saggio invita a considerare i videogiochi non solo come prodotti di intrattenimento, ma come strumenti di rappresentazione culturale capaci di influenzare profondamente la relazione tra passato, memoria e contemporaneità.

Parole chiave: Archaeogaming, videogiochi, immaginario archeologico, cultura popolare, comunicazione del patrimonio

Abstract

The paper investigates the relationship between archaeology and video games, examining how the archaeological imagination has been represented, reinterpreted, and often distorted in gaming culture from the 1980s to the present. From early Indiana Jones-inspired titles to contemporary sagas such as Tomb Raider, Uncharted, Civilization, and The Legend of Zelda, archaeology emerges as a fertile narrative framework for virtual world-building. Drawing on examples from the history and evolution of video games, the author reflects on how this medium has reshaped the public image of the archaeologist, oscillating between adventure and science, appropriation and preservation, reality and fiction. The essay argues that video games should be viewed not merely as entertainment, but as cultural narratives that profoundly influence our relationship with the past, memory, and the contemporary world.

Keywords: Archaeogaming, video games, archaeological imagination, popular culture, heritage communication

La connessione tra archeologia e videogiochi è un tema che da qualche anno sta attirando l'attenzione di molti studiosi interessati alla connessione tra la nostra disciplina storica e umanistica e il mondo dei media popolari¹: i videogiochi, infatti, sono da diversi decenni, l'unico *medium* che non ha conosciuto crisi economiche o di diffusione, anzi, è stato in crescita negli anni bui del crollo del cinema e ha continuato a crescere anche negli anni del Covid.

Tuttavia, ritenere il videogioco un puro elemento di divertimento sarebbe sbagliato, come ogni mezzo di comunicazione è la qualità dei contenuti che ne determina la qualità generale, passando dal banale e superficiale al complesso e

profondo²: il pubblico dei videogiochi è cresciuto in termini numerici e di età, insieme alla generazione di quelli che sono nati con essi, generazione a cui chi scrive appartiene.

Nell'ultimo decennio, inoltre, è stato coniato un nuovo termine, *Archaeogaming*³, che definisce quella branca delle scienze sociali che studia il rapporto tra archeologia e videogiochi, inclusa l'archeologia dei videogiochi⁴.

Ma al di là dei termini utilizzati o della valutazione che si sceglie di dare dei videogiochi, è innegabile che essi siano un elemento pervasivo della nostra società, a volte un puro e semplice svago nel cellulare su cui ticchettiamo in metropolitana, altre volte talmente radicato nei nostri

¹ CHAPMAN 2016; CHAPMAN *et al.* 2016; LOZANO GÓMEZ *et al.* 2019; POLITOPOULOS, MOI 2023.

² HUIZINGA 1938.

³ REINHARD 2018.

⁴ REINHARD 2015.

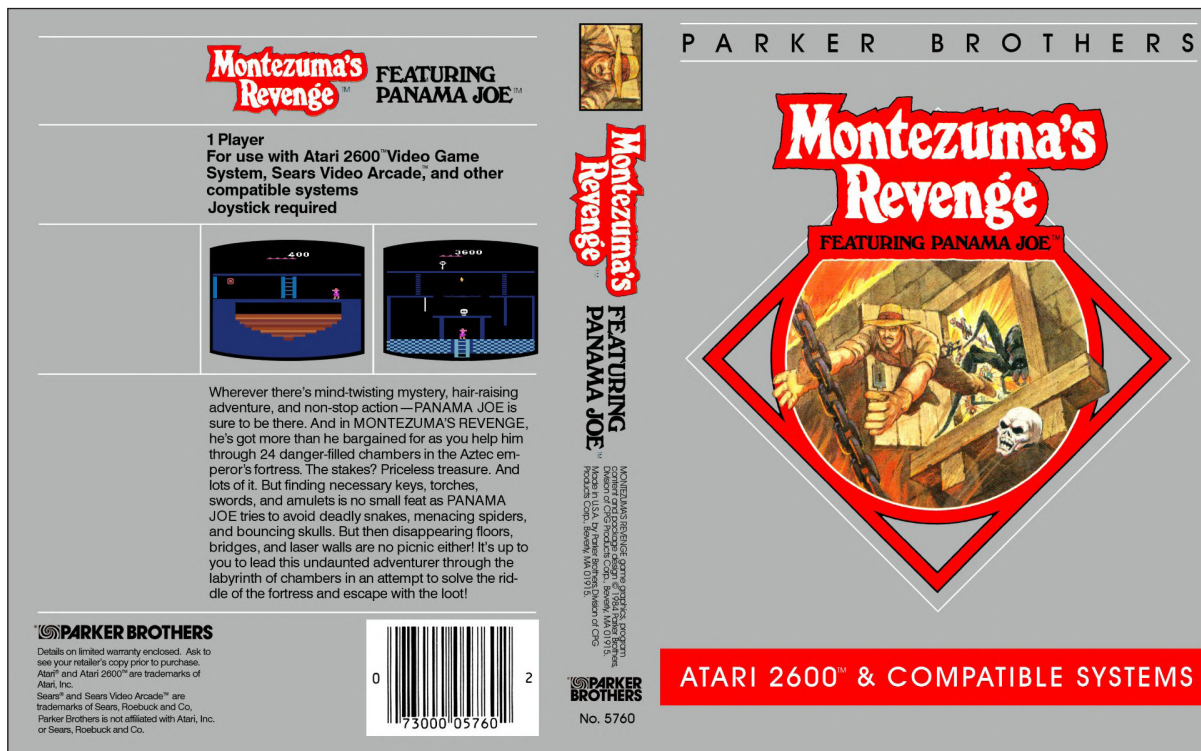


Fig. 1. La copertina di *Montezuma's Revenge* (https://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=9900; ultimo accesso 31 ottobre 2025).

modi di lavorare e vivere da trasformarsi in forme organizzate di lavoro e studio (si veda il termine *gamification*⁵ o ludificazione, con tutte le sue implicazioni positive e negative).

Come ogni elemento pervasivo della nostra società, i videogiochi hanno imparato a imitare sempre meglio la realtà, ispirandosi ad essa nel tentativo di trovare temi commercialmente e ludicamente apprezzati: l'archeologia, col suo bagaglio di avventura, esplorazione, mistero e storia, è uno dei temi perfetti per un videogioco, non necessariamente per esserne il tema principale, come vedremo.

Quella che segue è la traduzione testuale di una presentazione con finalità divulgative, tenuta a Roma in occasione dell'edizione 2023 delle Giornate Europee dell'Archeologia⁶: non ha alcuna velleità di completezza, che non sarebbe comunque raggiungibile in un singolo articolo, e soprattutto è basata essenzialmente sull'esperienza ludica dell'autore ("i videogiochi che ho giocato o

visto giocare"), condita con analisi sull'argomento che come videogiocatore esperto (per non dire attempato) che per mestiere fa l'archeologo, ho introiettato negli anni per giustificare socialmente il mio hobby.

Nella prima parte della storia dei videogiochi, dagli anni Settanta dello scorso secolo in poi, da quando, cioè, si diffondono i sistemi di gioco casalingo e da bar, la connessione dei videogiochi con l'archeologia passa soprattutto attraverso lo sfruttamento dell'immagine di alcuni personaggi cinematografici, da Allan Quatermain di Henry R. Haggard a, soprattutto, Indiana Jones, che nei primi anni Ottanta del XX secolo iniziava le sue avventure diventando presto l'archeologo più famoso della contemporaneità e influenzando radicalmente l'idea comune dell'archeologo e dell'archeologia: escono in quei primi anni Ottanta numerosi titoli che ammiccano ai film di Lucas, o nel nome dei protagonisti (il Panama Joe di *Montezuma's revenge*, per esempio) o nelle fattezze degli eroi (il primo *Rick Dangerous*⁷ è ai limiti del

⁵ DETERDING *et al.* 2011; BITTANTI, ZILLO 2016; LUPETTI 2020.

⁶ *Condividere l'archeologia: linguaggi, strumenti, protagonisti*, Roma, Museo Ninfeo, 16 giugno 2023.

⁷ <https://www.simonphipps.com/games/rickdangerous/> (ultimo accesso 9 maggio 2025).



Fig. 2. La copertina di *Rick Dangerous*, decisamente ispirata al primo film di Indiana Jones (<https://www.mobygames.com/game/2932/rick-dangerous/cover/group-147131/cover-416539/>; ultimo accesso 31 ottobre 2025).

A parte i due titoli citati, forse il più famoso di questi videogiochi ispirati a un certo tipo di avventuriero è la saga di *Pitfall*⁸, di Activision, che nei titoli anni Ottanta condivide con *I Predatori dell'arca perduta*, il primo film di Indiana Jones, lo scenario della jungla, ma che acquisirà maggiori contenuti archeologici nei *remake* del decennio successivo per le console a 16bit, Super Nes e Megadrive, di Nintendo e Sega, includendo anche i consueti font ammiccanti: si tratta di uno dei giochi di piattaforme classici che hanno plasmato questo genere di videogiochi per i decenni a venire, creato da uno dei più grandi autori di videogiochi di sempre, David Crane; scopo del gioco è riuscire a raccogliere un certo numero di tesori nella jungla entro un tempo limite, evitando sabbie mobili, coccodrilli e pozzi, appunto, da cui il titolo (fig. 3).

Solo con un po' di ritardo verranno dedicati a Indiana Jones videogiochi ufficiali con licenza

della LucasArts Games, casa di *software* fondata appositamente per invadere le console e i computer casalinghi con i personaggi di *Guerre Stellari* e *Indiana Jones*, oltre a molte importanti altre saghe originali: i giochi dedicati a Indiana Jones, soprattutto le due cosiddette avventure grafiche realizzate tra il 1988 e il 1993, sono state due pietre miliari di questo genere⁹; *Fate of Atlantis*, inoltre, fu la prima opera originale dedicata a Indiana Jones¹⁰, ad ampliare per la prima volta una saga cinematografica attraverso un videogioco (fig. 4). L'operazione potrà dirsi compiuta, almeno per Indiana Jones, nel 2024, quando un Harrison Ford ormai anziano verrà ringiovanito grazie alla CGI per il capitolo cinematografico intitolato "Il Quadrante del destino" e poco dopo uscirà un nuovo capitolo videoludico, "L'antico cerchio", che vedrà proprio un Harrison Ford ringiovanito essere il protagonista accanto ad Alessandra Mastronardi. Magie surreali dei videogiochi.

Altri due archeologi avventurieri si affiancheranno a Indiana Jones, per un po' di tempo offuscandone anche la fama: Lara Croft (fig. 5), la protagonista di *Tomb Raider*¹¹, e Nathan Drake, protagonista della saga di *Uncharted*, più ladro che archeologo: queste saghe compariranno dalla metà degli anni Novanta in poi, diventando il simbolo della rivoluzione 3D nei videogiochi e dello sviluppo *hardware* di nuove periferiche in grado di rappresentare il contesto di gioco in modo sempre più realistico e coinvolgente. In questi giochi l'elemento fondamentale è proprio l'avventura, la possibilità di esplorare gli scenari e di recuperare preziosi tesori, che solo raramente finiranno in un museo.

L'archeologia e gli archeologi, come osserva Cornelius J. Holtorf¹², nella visione popolare sono caratterizzati da avventura, mistero, tesori, la storia sembra assumere un piano secondario.

⁹ Per avventura grafica si intende un genere di videogiochi, molto popolare soprattutto tra gli anni Ottanta e Novanta dello scorso secolo, in cui, grazie al mouse si possono compiere azioni semitestuali (le azioni sono rappresentate da verbi sullo schermo, selezionabili col mouse stesso) interagendo col contesto. LucasArts e Sierra ne sono stati i maggiori, ma non unici, produttori.

¹⁰ *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, LucasArts Games, 1993.

¹¹ Il primo *Tomb Raider* fu prodotto nel 1996 da Core Design, gli stessi di *Rick Dangerous*. La formazione accademica di Lara sarà, però, chiara solo dopo il *reboot* del *franchise* nel 2013. Si veda ŠAVELKOVÁ 2019.

¹² HOLTORF 2005; HOLTORF 2007.

⁸ <https://www.outcast.it/home/pitfall-atari-2600-david-crane-post-mortem> (ultimo accesso 9 maggio 2025).



Fig. 3. Schermata di gioco di *Pitfall*, della Activision, con l'esploratore impegnato a utilizzare una liana per superare paludi e barili (immagine protetta da copyright, <https://it.wikipedia.org/wiki/Pitfall#/media/File:Pitfall.png>; ultimo accesso 31 ottobre 2025).



Fig. 4. Schermata di gioco di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, l'avventura basata su una storia originale del personaggio, non legata ai film. Si noti l'interfaccia utilizzata per interagire col mondo di gioco (immagine protetta da copyright, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?curid=1701590>; ultimo accesso 31 ottobre 2025).



Fig. 5. La copertina di *Tomb Raider* per Playstation: la grafica 3D e le caratteristiche fisiche dell'eroina principale furono tra i fattori che fecero vendere milioni di copie del gioco (https://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=2038; ultimo accesso 31 ottobre 2025).

Le saghe di *Tomb Raider* e *Uncharted* ebbero talmente successo da fare il percorso contrario a quello di Indiana Jones, finendo sui grandi schermi cinematografici all'apice della loro popolarità: se per Lara Croft verrà scelta addirittura Angelina Jolie¹³, per impersonare Nathan Drake verrà coinvolto Tom Holland¹⁴, quando era già diventato famoso come Spiderman.

Ispirata dalle avventure grafiche di Indiana Jones, invece, nasce un'altra saga dal sapore archeologico, *Broken Sword*, della Revolution Software: i personaggi principali sono un avvocato, George Stobbart, e una giornalista, Nico Collard, impegnati per ben 5 capitoli a dipanare i misteri dei templari, tra Stati Uniti, Francia e vari altri paesi europei e del Medio Oriente. Lo schema rimane quello delle avventure grafiche, ricerca degli indizi, esplorazione, metodo deduttivo; insomma, gli

ingredienti della ricerca archeologica, anche se il lato misterioso è molto spiccato. La saga ha visto il suo ultimo capitolo nel 2013, anche se c'è stato un tentativo di produrne un sesto, non riuscito.

Al di fuori di videogiochi dichiaratamente aventi come personaggi principali archeologi o ispirati da ricerche archeologiche o pseudo tali, ci sono alcuni titoli che in modo più o meno esplicito presentano aspetti ispirati direttamente dall'archeologia.

Il primo titolo, forse il più importante, è certamente *Civilization*¹⁵, di Sid Meier (fig. 6): appartenente alla serie dei cosiddetti "God games", ovvero, a quel gruppo di videogiochi che consentono di interpretare un leader o una divinità che può modificare radicalmente lo scenario di gioco. Il nome è abbastanza esplicito rispetto alle finalità: il gioco consiste nel portare una piccola popolazione dall'età della pietra fino alla

¹³ *Lara Croft: Tomb Raider*, 2001, diretto da Simon West. *Lara Croft: Tomb Raider - La culla della vita*, 2003, diretto da Jan de Bont.

¹⁴ *Uncharted*, 2022, diretto da Ruben Fleisher.

¹⁵ BITTANTI 2005; CARR 2007.



Fig. 6. Schermata di gioco del primo *Civilization*, 1991, con visuale dall'alto caratteristica dei giochi di quel periodo (immagine protetta da copyright, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=4851447>; ultimo accesso 31 ottobre 2025).

corsa per lo spazio, facendola progredire in termini militari, economici e di conoscenze. Il primo capitolo della serie uscì nel 1991, pubblicato dalla Microprose, e a inizio del 2025 ne è uscito il settimo, oltre a svariate versioni e imitazioni prodotte negli anni da molte *software house*, anche indipendenti.

Per tenere conto del livello di sviluppo della propria civiltà esiste un sistema ad albero tecnologico che consente di capire in quale punto dell'evoluzione ci si trovi in ogni momento. Per capire da dove provenga questo strumento, dobbiamo fare un passo indietro, fino al 1988, quando Bruce Shelley e altri collaboratori della Avalon Hill raggiunsero Sid Meier alla Microprose, la società che poi sviluppò *Civilization*.

L'Avalon Hill era considerata una delle più importanti case di produzione di giochi da tavolo: tra i giochi prodotti (acquistati dalla britannica Hartland Trefoil) dobbiamo ricordare almeno *1830*, che fornirà l'ispirazione per *Railroad Tycoon*, e lo stesso *Civilization*: entrambi i giochi erano stati sviluppati e ideati originariamente da Fran-

cis Tresham, autore britannico pluripremiato di giochi da tavolo.

L'originale *Civilization* di Tresham è un gioco da tavolo ad ambientazione storica, che ha come scopo quello di portare una civiltà dall'età della pietra fino alle soglie della storia vera e propria, superando gli altri giocatori dal punto di vista del commercio, del sapere, della ricchezza; naturalmente, era possibile sfidare gli avversari anche sul piano bellico, ma questo era un aspetto sicuramente marginale rispetto alla versione videoludica di Meier. Il gioco ebbe un notevole successo commerciale, soprattutto nei paesi anglosassoni, nonostante richiedesse per essere completato anche 15-20 ore.

Per descrivere l'avanzamento tecnologico di una civiltà, veniva utilizzato l'*Archaeological Succession Table*, l'antenato diretto dell'albero tecnologico, che permetteva di avanzare attraverso le età della pietra, del bronzo e del ferro, assegnando un punteggio alle diverse conquiste "di civiltà" dei giocatori: l'avanzamento forniva un bonus per i giocatori stessi e la possibilità di portare a casa la vittoria.

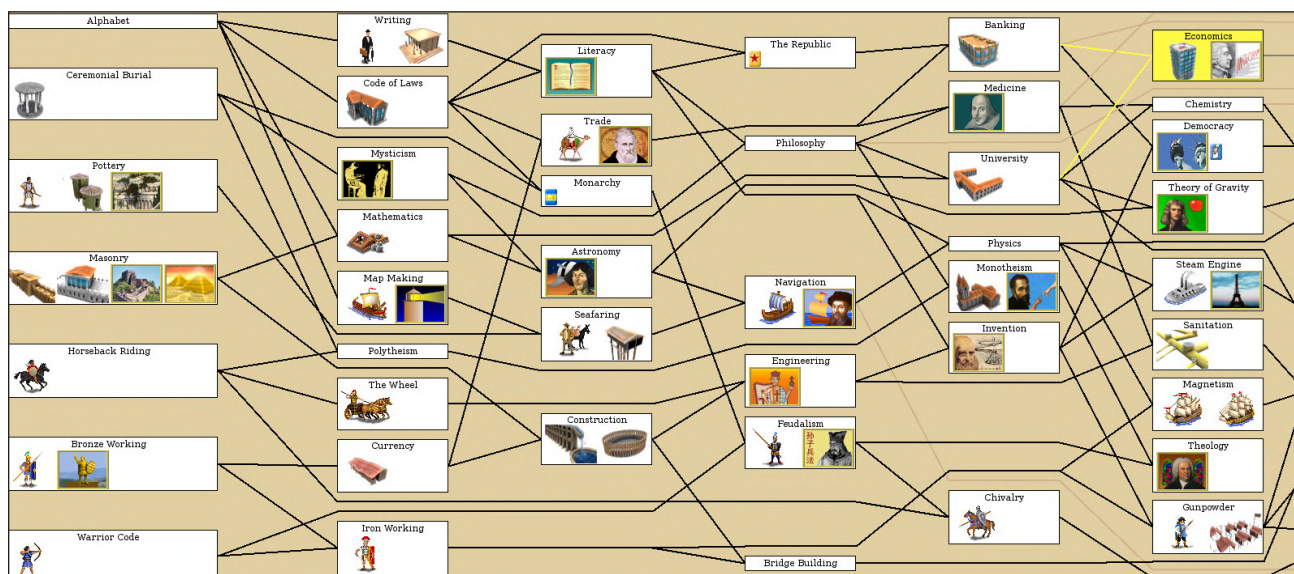


Fig. 7. Dettaglio dell'albero delle tecnologie di *FreeCiv*, titolo gratuito e aperto che prende spunto dal secondo capitolo della serie di *Microprose* (FreeCiv is Copyright 1996 by A. Kjeldberg, L. Gregersen, and P. Unold, GPL, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6967398>; ultimo accesso 31 ottobre 2025).

Lo strumento è lo stesso ideato da Nicolas Mahudel nel 1736, il cosiddetto sistema delle tre età (età della pietra, del bronzo e del ferro) che, con varie modifiche ed evoluzioni, è ancora oggi utilizzato dagli archeologi.

L'albero tecnologico di *Civilization* (figg. 7, 8), procedendo dal sistema inventato da Tresham, allargherà questo sistema di classificazione alle età successive (nella serie di Meier, classica, medievale, moderna, contemporanea e futura), aumentando la sfida e complicando notevolmente il sistema di evoluzione possibile per le singole civiltà.

Sin dal primo capitolo della serie, durante l'esplorazione del mondo di gioco, è possibile imbattersi in rovine di civiltà passate, che normalmente consentono di avanzare in una conoscenza specifica o di avere altri bonus; dal quinto capitolo in poi, è possibile scegliere se ricevere il bonus oppure costruire un museo sul sito, producendo ulteriori bonus culturali per la popolazione (dal quinto capitolo, infatti, è possibile vincere la partita non solo sconfiggendo militarmente gli avversari, ma anche superandoli culturalmente).

Un meccanismo simile a quello di *Civilization*, è presente nella serie *Tropico*, anch'esso un "God

ARCHAEOLOGICAL SUCCESSION TABLE

B.C. 80005000300020001200800500350250

START

STONE AGE

EARLY BRONZE AGE
(10 cities)

LATE BRONZE AGE
(10 cities, 3 groups of 10 cities each)

EARLY IRON AGE
(10 cities, 3 groups of 10 cities each)

LATE IRON AGE
(10 cities, 3 groups of 10 cities each)

FINISH

AFRICA

ITALY

ILLYRIA

THRACE

CRETE

ASIA

ASSYRIA

BABYLON

EGYPT

VICTORY POINTS:

1002003004005006007008009001000110012001300140015001600

CENSUS

55545352

51504948

47464544

43424140

39383736

35343332

31302928

27262524

23222120

19181716

15141312

111098

7654

321

TRADE CARD STACKS

1
HIDES & OCHRE

2
IRON & PAPYRUS
VOLCANIC ERUPTION OR EARTHQUAKE
TREACHERY

3
SALT & TIMBER
FAMINE
SUPERSTITION

4
GRAIN & OIL
CIVIL WAR
SLAVE REVOLT

5
CLOTH & WINE
FLOOD
BARBARIAN HORDES

6
BRONZE & SILVER
EPIDEMIC

7
SPICES & RESIN
CIVIL DISORDER

8
GEMS & DYE
ICONGLOMASH & HERESY

9
GOLD & IVORY
PIRACY
18 Token Purchase or Trade

Fig. 8. *Archaeological Succession Table* del gioco da tavolo *Civilization*, Avalon Hill, 1980: i punti guadagnati sulla plancia di gioco permettevano di avanzare anche sull'*Archaeological Succession Table*, determinando lo sviluppo della civiltà e la vittoria del giocatore (<https://brooklynwargaming.com/tag/archaeological-succession-table/>; ultimo accesso 31 ottobre 2025).



Fig. 9. Schermata di gioco di *Tropico* (screenshot Autore).

game”, nel quale impersonifichiamo il leader/dittatore di uno staterello sudamericano, che deve costruire servizi per i propri cittadini mantenendoli a un buon livello di vita, scegliendo se mantenere l’ordine attraverso un feroce controllo sociale o diffondendo benessere e servizi di qualità. Tra i servizi di qualità che producono felicità tra i cittadini è possibile costruire un museo o un parco a tema sulle rovine mesoamericane disseminate sulla mappa. In alternativa è possibile scegliere di sfruttare il sito spogliandolo gradualmente dei tesori in esso contenuti, che andranno a formare, invece, parte del bottino per il dittatore stesso (fig. 9). Non molto distante da alcune realtà criminali che abbiamo disgraziatamente imparato a conoscere negli ultimi anni.

Un caso diverso è quello degli *Elder scrolls*, la serie di giochi di ruolo¹⁶ prodotto dalla Bethesda sin dai primi anni Novanta del XX secolo e giunta al quinto capitolo oramai diversi anni fa¹⁷. Già

dal titolo della serie, *Le antiche pergamene*, si comprende come nello scenario in cui si svolgono i diversi capitoli del gioco l’aspetto del passato sia fondamentale. Nell’universo creato da Bethesda, il mondo è diviso tra l’Impero, che riunisce diversi popoli di umani e non umani (principalmente diverse razze di elfi, ma non solo) dominando su buona parte del continente di Tamriel, contrapposto ad altri regni, in particolare a quello degli Aldmer, elfi che si considerano i discendenti più diretti degli antichi Ayleid, razza elfica che un tempo dominava il continente e ha lasciato moltissime rovine sparse un po’ dappertutto nel mondo di gioco, che si possono esplorare quasi integralmente. Proprio la presenza di queste rovine nei territori ora governati dall’Impero è alla base delle rivendicazioni nazionalistiche degli Aldmer: il fenomeno di appropriazione dei beni archeologici e di conseguenza delle terre in cui essi sorgono, da parte di chi, per una ragione o per un’altra, se ne sente il legittimo proprietario o erede, è uno dei temi più caldi dell’archeologia contemporanea¹⁸.

¹⁶ Per giochi di ruolo si intendono quei giochi, originariamente da tavolo, in cui i giocatori prendono il ruolo di un personaggio fittizio e attraverso il dialogo, le battaglie o la soluzione di enigmi avanzano nel gioco, aumentando le capacità e l’esperienza del personaggio. Possono essere ambientati in qualunque scenario, ma i primi, *Dungeons & Dragons* in particolare, furono influenzati dai mondi *fantasy* immaginati da John R.R. Tolkien.

¹⁷ Sul rapporto tra storia e giochi di ruolo si veda CARBÓ GARCÍA 2019.

¹⁸ Sarebbe impossibile riassumere in una nota un tema come questo, ci si limiterà a indicare alcuni titoli generali che possano aiutare il lettore a districarsi nella sterminata bibliografia sul tema: KOHL 1998; HAMILAKIS 2007; MESKELL 1998; GREENBERG, HAMILAKIS 2022.



Fig. 10. Schermata di gioco di *Morrowind* (screenshot Autore).

Tornando a *Elder Scrolls*, nel terzo capitolo, *Morrowind*, l'isola di Vvanderfell è disseminata di tombe di famiglia, i cui membri ancora viventi popolano il mondo di gioco: le tombe, collocate ai margini degli abitati, lungo le vie di comunicazione, si presentano differenti a seconda del grado sociale a cui appartengono le famiglie e del ruolo che aveva il defunto (per esempio presso le tombe dei guerrieri si vedono armi e simboli guerreschi) (fig. 10); è il meccanismo dell'autorappresentazione, ben noto negli studi di archeologia¹⁹, in cui i viventi sapevano di guadagnare in fama e prestigio erigendo monumentali tombe di famiglia lungo le vie principali dell'Impero affinché fossero ben visibili a tutti.

Ma il gioco non si ferma a questo, nel nord dell'isola si potrà incontrare il popolo degli Urshilaku, che ha riti di sepoltura collettivi (immense tombe comuni in cui i defunti vengono mummificati) completamente diversi dal resto della popolazione, a segnalare la completa estraneità dei suoi membri dal resto degli abitanti dell'isola e la loro organizzazione antica e autonoma. Lo studio dei riti di sepoltura e dei corredi è uno dei capisaldi dell'archeologia e dell'antropologia culturale e sembra riuscito a penetrare nei meccanismi e

nell'ambientazione di un gioco che prima di tutto ci dovrebbe divertire e intrattenere.

Merita una menzione l'archeologo della serie: nel capitolo di *Skryim* incontrerete Cancelmo, un Aldmer di Markharth che si occupa di studiare le rovine e i manufatti Dwemer (tecnicamente antenati comuni degli elfi, assimilabili ai nani degli universi *fantasy* più classici). Cancelmo e i suoi scavi ci impediranno di raggiungere una zona importante per il gioco finché non avremo completato la missione che ci assegnerà: la pessima fama degli archeologi, che rallentano i lavori e bloccano tutto, ci segue anche nei videogiochi.

È un altro, però, il gioco di ruolo che riserva lo spazio maggiore all'archeologia.

Se chiedessimo oggi a un ragazzino chi siano Indiana Jones o Lara Croft, difficilmente riuscirebbe a rispondere con precisione, ma tutti risponderebbero affermativamente rispetto a chi siano Zelda e Link, protagonisti di una delle più lunghe e influenti saghe di videogiochi dal 1986. Negli ultimi due capitoli della serie, usciti nel 2017 e nel 2023 per Nintendo Switch, l'archeologia e lo studio del passato sono il perno di tutta la vicenda.

La serie di *Zelda* (fig. 11) fu ideata da Shigeru Miyamoto (il padre anche di *Super Mario* e *Donkey Kong*, solo per ricordare i titoli più famosi), come

¹⁹ Ad es. ACCONCIA 2021.



Fig. 11. *Zelda Breath of the Wild* possiede uno dei mondi di gioco più vasti mai pensati per un videogame, superato dopo pochi anni dal seguito, *Tears of the Kingdom*. La grafica in *cell shading* ricorda quella dei cartoni animati e aiuta ad apprezzare il gioco anche su macchine meno potenti, come il Nintendo Switch (screenshot Autore).

ha spesso detto durante le interviste, per ricreare l'ambiente avventuroso intorno a Kyoto nel quale si muoveva da bambino, fatto di esplorazioni, misteri e avventura. Sin dal primo titolo, inoltre, il mondo di Hyrule viene concepito come un *open world*, che nel gergo dei videogiochi indica quei titoli che presentano una mappa più o meno vasta che può essere esplorata senza particolari limitazioni e senza un ordine preciso, garantendo una esperienza di gioco che, a seconda della complessità del titolo, può essere considerata completamente non lineare e soggettiva. Nel regno immaginario di Hyrule, popolato da diverse nazioni, a più riprese la pace viene messa in discussione dal malvagio di turno, Ganon o Ganondorf a seconda del titolo. Contro questa minaccia si schierano sempre la principessa di Hyrule, Zelda, e il suo difensore, Link, il guerriero che il giocatore impersonerà in praticamente ogni titolo della saga.

Negli ultimi due capitoli, ma anche in molti di quelli precedenti, la minaccia sembra essere stata sconfitta nel passato, ma ora è tornata più forte di prima: l'unico modo per sconfiggere definitivamente il nemico è esplorare l'intero mondo di Hyrule, immenso, svolgendo le missioni che ci

vengono assegnate di volta in volta. Buona parte di queste missioni si svolgono esplorando e dipanando i misteri sepolti nelle antiche rovine di cui è disseminato il mondo di gioco, risolvendo, come un puzzle, la trama. In *Breath of the Wild*, il titolo del 2017, è la principessa Zelda a impegnarsi nello studio delle antichità di Hyrule, convinta che questo sia l'unico modo per trovare una soluzione contro il nemico. In *Tears of the Kingdom*, il titolo del 2023 che si colloca cronologicamente appena dopo la conclusione del precedente, Zelda ha addirittura fondato un gruppo di studiosi dell'archeologia di Hyrule, con un approccio *open-access* che viene orgogliosamente ricordato da alcuni di essi quando dialogano con Link: gli archeologi di Hyrule hanno il compito fondamentale di ricostruire la storia del paese con un approccio archeologico, utilizzando i dati provenienti dagli scavi e dalla raccolta delle informazioni epigrafiche disseminate in giro. Per avanzare nella trama, interpretando Link, potremo e dovremo aiutare il gruppo di ricerca raccogliendo informazioni durante le nostre esplorazioni, scoprendo luoghi in cui solo Link può entrare e fotografando e documentando gli oggetti che troveremo, consegnan-

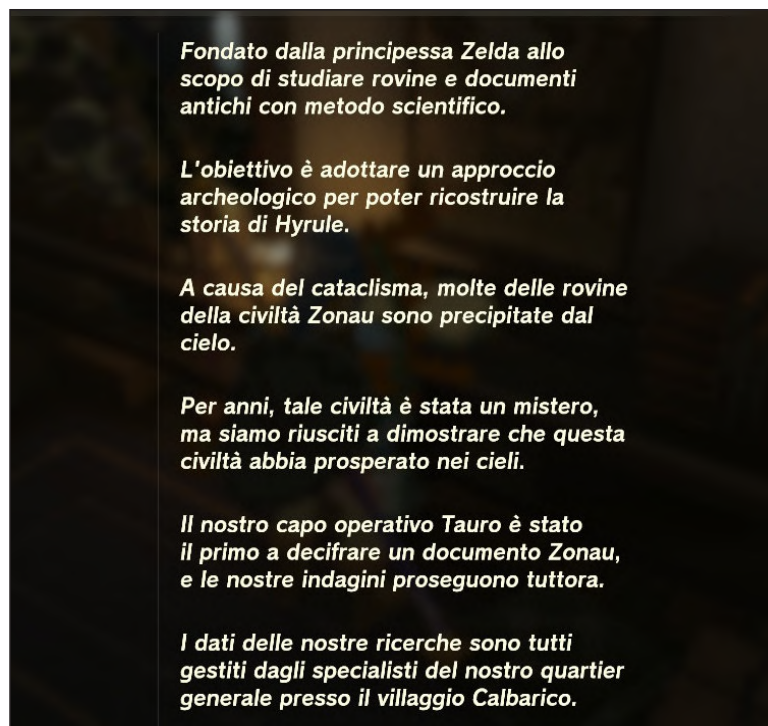


Fig. 12. Il capo dei ricercatori in *Tears of the Kingdom* ci spiega il metodo di lavoro e studio del gruppo e le finalità per cui lavora. In altre discussioni si insiste sull'apertura dei dati che è alla base dell'intera ricerca (screenshot Autore).

do questo materiale al gruppo di studiosi. Le informazioni raccolte aiuteranno l'eroe a risolvere una parte importante delle missioni e a scoprire che fine ha fatto la scomparsa principessa Zelda (fig. 12).

Questo approccio al passato come una minaccia sembra fortemente radicato nella cultura giapponese, basti pensare ai robot di Go Nagai (*Z Mazinger*, *Great Mazinger*, *Kotetsu Jeeg*, *Getter Robot*) in perenne lotta con civiltà del passato che

improvvisamente tornano in vita minacciando il presente. In questo caso, però, l'archeologia, lo studio del passato, sembra davvero la chiave per dominarlo e in qualche modo disinnescare la carica distruttiva.

Chissà se questa sia la missione dell'archeologia anche nel mondo reale.

*Archeologo, libero professionista
alessandro.pintucci@gmail.com

BIBLIOGRAFIA

ACCONCIA 2021: V. ACCONCIA, “Superare il guado. Riflessioni su archeologia, storia sociale e modelli di autorappresentazione delle disparità: alcuni esempi dalle comunità antiche e moderne”, in *Ex Novo Journal of Archaeology* 6, pp. 125-157.

BITTANTI 2005: M. BITTANTI (a cura di), *Civilization. Storie virtuali, fantasie reali*, Milano.

BITTANTI, ZILLIO 2016: M. BITTANTI, E. ZILLIO 2016, *Oltre il gioco: critica della ludicizzazione urbana*, Milano.

CARBÓ GARCÍA 2019: J. R. CARBÓ GARCÍA, “Living Antiquity: Role-Playing Games with a Setting in Ancient Times”, in F. LOZANO GÓMEZ, A. ÁLVAREZ-OSSORIO RIVAS, C. ALARCÓN HERNANDEZ, *The present of antiquity: reception, recovery, reinvention of the Ancient World in current popular culture*, Besançon, pp. 247-263.

CARR 2007: D. CARR, “The trouble with Civilization”, in *Videogame, player, text*, Manchester, pp. 222-236.

CHAPMAN 2016: A. CHAPMAN, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York.

CHAPMAN *et al.* 2016: A. CHAPMAN, A. FOKA, J. WESTIN, “Introduction: what is historical game studies?”, in *Rethinking History* 21, 3, pp. 358-371.

DETERDING *et al.* 2011: S. DETERDING, D. DIXON, R. KHALED, “From game design elements to gamefulness: Defining ‘gamification’”, in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (Tampere, Finland, 2011), New York, pp. 9-15.

GREENBERG, HAMILAKIS 2022: R. GREENBERG, Y. HAMILAKIS, *Archaeology, Nation, and Race: Confronting the Past, Decolonizing the Future in Greece and Israel*, Cambridge.

HAMILAKIS 2007: Y. HAMILAKIS, *The Nation and its Ruins: Archaeology, Antiquity and National Imagination in Modern Greece*, Oxford.

HOLTORF 2005: C.J. HOLTORF, *From Stonehenge to Las Vegas: Archaeology as Popular Culture*, Walnut Creek (CA).

HOLTORF 2007: C.J. HOLTORF, *Archaeology is a brand! The meaning of Archaeology in Contemporary Popular Culture*, Oxford.

HUIZINGA 1938: J. HUIZINGA, *Homo Ludens: Proeve Ener Be-paling Van Het Spelelement Der Cultuur*, Groningen.

KOHL 1998: P.L. KOHL, “Nationalism and Archaeology: On the Constructions of Nations and the Reconstructions of the Remote past”, in *Annual Review of Anthropology* 27, pp. 223-246.

LOZANO GÓMEZ *et al.* 2019: F. LOZANO GÓMEZ, A. ÁLVAREZ-OSSORIO RIVAS, C. ALARCÓN HERNANDEZ (a cura di), *The present of antiquity: reception, recovery, reinvention of the Ancient World in current popular culture* (Collection «ISTA», 1476), Besançon.

LUPETTI 2020: M. LUPETTI, “Gamificando non si impara”, in *Menelique* 3, pp. 84-93.

MESKELL 1998: L. MESKELL (a cura di), *Archaeology under Fire: Nationalism, Politics and Heritage in the Eastern Mediterranean and Middle East*, London.

POLITOPOULOS, MOL 2023: A. POLITOPOULOS, A.A.A. MOL, “Critical Miss? Archaeogaming as a Playful Tool for Archaeological Research and Outreach”, in T. KALAYCI, K. LAMBERS, V. KLINKENBERG (a cura di), *Digital Archaeology: Promises and Impasses* (Analecta Praehistorica Leidensia 51), Leiden, pp. 113-127.

REINHARD 2015: A. REINHARD, “Excavating Atari: Where the Media was the Archaeology”, in *Journal of Contemporary Archaeology* 2, 1, pp. 86-93.

REINHARD 2018: A. REINHARD, *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, Oxford.

ŠAVELKOVÁ 2019: L. ŠAVELKOVÁ, “The Representation of Archaeologists in Tomb Raider Games”, in *Masaryk University Journal of Culture and Society* 7, 2, pp. 35-52.